

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Um combate medieval no estranho mundo de Joust

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para arcades, da Williams, em 1982
Adaptação: não creditada, para Atari, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

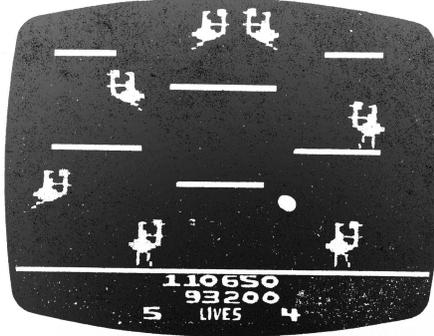
Análise de Paulo Roberto F. Cruz

Mais um jogo adaptado dos arcades, Joust leva você a um estranho mundo, no qual são disputadas justas — torneios semelhantes aos das épocas medievais — sendo o prêmio a sua própria vida. Como armas, você conta apenas com uma lança e a sua habilidade em conduzir a sua montaria, um falcão, no espaço aéreo da arena.

Joust pode ser disputado em dois níveis de dificuldade, sendo cada um para um ou para dois jogadores (um contra o outro). Os jogos mais fáceis são identificados por um ursinho na tela. As chaves de dificuldade não são usadas.

Os movimentos do falcão são controlados pelo joystick para a direita ou para a esquerda. O botão vermelho o faz bater as asas e, se pressionado repetidamente, permite que ele voe e suba. Para se defender, o jogador tem que desmontar os oponentes em uma justa, na qual sairá vencedor aquele cuja montaria estiver mais alta no momento do choque. Se as montarias estiverem na mesma altura, um sinal sonoro indicará o empate, e deverá ser feita nova tentativa. Esses oponentes, os Cavaleiros dos Falcões, são três, pela ordem de periculosidade: os Batedores (vermelhos), os Caçadores (cinzentos) e os Senhores das Sombras (azuis).

Quando o jogador consegue desmontar um dos inimigos, este e a sua montaria se transformam em um ovo, que flutuam sobre a arena, até se transformar em um oponente mais perigoso. Se capturado antes disso, porém, ele desaparece e acrescenta pontos extras ao escore. Sendo desmontado em combate, o jogador se materializará novamente na plataforma mais baixa da tela, se houver pelo menos uma vida de reserva (até se materializar completamente, estará imune a qualquer ataque). A partir da terceira tela, o tamanho da plataforma mais baixa é reduzido, e armadilhas de fogo surgem em ambos os lados. Aproximando-se muito, o jogador poderá cair na lava mortal. Outras ameaças que surgem durante as justas



Joust

tas são os pterodactílos, que tentam devorá-lo, mas podem ser destruídos se atingidos diretamente no bico, valendo 1.000 pontos.

Quando desmontado todos os Cavaleiros dos Falcões, e capturado todos os ovos, o jogador é transportado para uma nova tela, cujo número aparecerá na base do vídeo. Algumas telas permitem acumular pontos extras, e são identificadas pelas letras que surgem à direita do vídeo, antes do início dos combates:

— Letra S: Tela da Sobrevivência (para um jogador) ou Tela da Equipe (para dois jogadores). No caso de um jogador, serão acrescentados 3.000 pontos ao escore, se o jogador sobreviver a todos os combates; na Tela da Equipe, os dois jogadores receberão 3.000 pontos, se nenhum desmontar o outro;

— Letra G: Tela do Gladiador (para dois jogadores). O primeiro que desmontar o adversário recebe 3.000 pontos.

— Letra E: Tela dos Ovos, na qual os Cavaleiros dos Falcões surgem, inicialmente sob a forma de ovos. Repete-se a cada tela cujo número seja múltiplo de quatro;

— Letra P: Tela dos Pterodactílos, onde estas aves surgem desde o início.

O jogo começa lhe dando quatro vidas de reserva, e você recebe mais uma a cada 20.000 pontos. Os Cavaleiros dos Falcões, quando desmontados, acrescentam ao escore 500, 750 ou 1.500 pontos, caso sejam respectivamente Batedores, Caçadores ou Senhores das Sombras. Os ovos, quando capturados, representam

250 o primeiro, 500 o segundo, 750 o terceiro e 1.000 pontos do quarto em diante. Perdendo uma vida o jogador recebe 50 pontos. Desmontando o outro jogador, 2.000 pontos.

Estratégias

Como Joust foge dos padrões habituais aos jogos do Atari, onde o deslocamento é comandado pela alavanca do Joystick, o jogador deve, antes de mais nada, adquirir alguma prática de como controlar o vôo do falcão treinando na versão fácil, onde apenas um oponente aparece. Aproveite para estudar a movimentação dos inimigos, e que áreas da arena devem ser evitadas.

A demora em desmontar todos os Cavaleiros e capturar os ovos terá, como consequência, o aparecimento dos pterodactílos e de novos Cavaleiros, mais perigosos. Por outro lado, permitindo a transformação, o jogador receberá maior número de pontos se conseguir desmontá-los. Em geral, devem ser evitadas as laterais da tela e, também, os combates na parte mais alta da mesma. As plataformas devem ser utilizadas para descanso, bem como para forçar os inimigos a atacarem na posição que você achar mais conveniente.

Dica Especial

Para ganhar tempo nas fases mais difíceis, evitando o aparecimento dos pterodactílos, deixe a sua montaria cair, em linha reta, sobre o oponente, fazendo com que este desapareça sem se transformar em ovo. Ou seja, você desmonta o oponente e a captura o ovo ao mesmo tempo, recebendo os pontos correspondentes às duas ações.

CARTAS

EM BUSCA DE PIRATAS

"Existem fitas piratas do Intellivision, como existem as do Atari?", Wagner Alfradique, Rio — RJ
Jamais ouvi falar em pirataria dos jogos Intellivision. Por enquanto, só a Sharp lançou jogos. Primeiro os cartuchos Astromash, Burgertime, Frog Bog, Futebol, Lock'n Chase, Math Fun, Poker & Blackjack, Shark! Shark!, Saafu, Tennis e Triple Action; e mais recentemente Auto Racing, Basketball, Reversi, Space Battle e Tron Deadly Disks.

ODYSSEIRO INQUIRIDOR

"Existe algum cartucho para jogar xadrez no Odyssey e, caso não exista, por que a Philips ainda não o lançou? Por que a Philips ainda não lançou cartuchos em três dimensões, onde os games são mais interessantes? Existe algum adaptador que permita usar cartuchos de outros videogames?"

Nossa, quanta pergunta! Só que as respostas não são das melhores. A Philips só pode lançar aqui os jogos que a North American Philips lançou para o Odyssey na matriz. Justiça seja feita, porém, a empresa brasileira está fazendo um bellissimo trabalho no lançamento de praticamente todos os cartuchos existentes para o seu aparelho. Se você não encontra o Xadrez para o Odyssey é porque ninguém ainda o criou, e dificilmente criará agora que o Odyssey parou de ser fabricado nos Estados Unidos.

Como um dos primeiros consoles lançados, o Odyssey não é um sistema de grande poder de memória ou de grande possibilidade de definição de imagem na tela. Por isso, torna-se praticamente impossível programar o Odyssey para produzir o efeito tridimensional. Além disso, não existe nenhum adaptador que permita ao usuário do Odyssey utilizar jogos de outros sistemas.

APPLE EM FITA

"Leitor constante da sua coluna, verifiquei no quadro 'Socorro, Leitor!' o pedido de Carlos E. A. Guerra de jogos para linha Apple em fita cassete. Pois bem, o ZN Atari Clube, que fica na Av. Maracanã 475 (Tel: 254-4588) tem uma grande variedade de jogos tanto em disquete quanto em cassete para a linha Apple. Quanto a 'melhor jogo', isso é muito pessoal". Luiz R. G. Pereira, Rio — RJ

"A respeito da carta do leitor Carlos E. A. Guerra, tenho dois jogos para Apple em cassete que gostaria de vender, já que agora uso disquetes". (Alegível) Andrade (R. Raimundo Correa 72 apto. 603, Tel: 237-1929), Rio — RJ.

LINGUAGEM DE MÁQUINA

"Tenho um TK-85 e interessei-me pela linguagem de máquina, pois soube que diminui a utilização da memória do computador e, também, carrega os jogos mais rápido. Existe algum curso que ensine linguagem de máquina? Gostaria de conhecer a sua opinião sobre a linguagem de máquina." Manoel M. de Barros, Vitória — ES
Mais do que tudo, a linguagem de máquina faz com que um programa seja executado até 50 vezes mais rápido que um programa em Basic. Por isso, o aprendizado de linguagem de máquina é fundamental para qualquer pessoa que queira levar programação de microcomputadores domésticos a sério, principalmente para criar jogos. O único lugar que sei que oferece curso de linguagem de máquina para o TK 8 e Datamicro, à Rua Visconde de Pirajá, 547 sít. 211, no Rio, com o telefone (021) 511-0895.

A TV NÃO IMPORTA

"Usar um videogame Atari 2600 com um televisor com o tubo de imagem escangalhado traz alguma complicação para o videogame?" André L.C. Barboza, Olaria — RJ

"Eu tenho uma TV a cores de botão giratório de canal e uma TV preto e branco. O ColecoVision, o Silevision e Intellivision funcionam neles?" Jovino R. da Silva, Rio — RJ

A função da televisão é apenas receber e exibir na tela as imagens que os consoles de videogames geram. Elas não têm a menor interferência no funcionamento dos consoles. Só que uma tevê com imagem ruim não poderá exibir os jogos com toda a beleza que eles têm.

FAZENDO FITA EM BELEM

"Com relação à seção 'Socorro, Leitor!', informo o seguinte: Posso jogos em fita para Apple, Sinclair, TRS-80, TRS-Color e outros. Respondo todas as cartas. Escrevam para Av. Braz de Aguiar 707/1103 — Tel.: 223-9418". Programador Basic, Belém-PA

MAIS ATARI PELO CORREIO

"Em atenção ao 'Socorro, Leitor!', informe ao colega Hamilton Jr. os seguintes endereços de fornecedores de fitas Atari por correspondência: Canal 3 (Rua Consolação 3557 — CEP 01416 — São Paulo — SP) e Limafoto (Rua Beneditinos, 26/1º andar — CEP 20081 — Rio — RJ)". Ronaldo B. Reis, Sobradinho — DF

"Envio esta carta com alguma resposta para o 'Socorro, Leitor!' de venda de fitas por correspondência: Dynacom (Cx. Postal 54.111 — São Paulo — SP)". Oliver Ochs, Petropolis-RJ



O carteiro que atende à redação do Vídeo Guia já quer ganhar em dobro, de tanta carta que ele tem carregado. A gente aqui acha isto ótimo, pois fica sabendo o que o leitor quer que a coluna apresente.

Mas o pessoal que escreve deve entender que, por isso, fica impossível responder a todo mundo. As perguntas mais interessantes podem demorar, mas costumam ser respondidas. No entanto, se você quer garantir uma resposta, coloque dentro da sua carta um outro envelope já selado e endereçado a você.

De qualquer maneira, lembrem-se que não adianta pedir folhetos, catálogos e manuais de jogos, que não tenho este material para enviar. Também não me peçam para fazer análises do tipo "qual é o melhor" entre dois equipamentos concorrentes. A coluna apresenta os fatos de cada um. A conclusão e a escolha são de vocês.



Video Guia testou o Supergame, da CCE

Atendendo ao pedido de inúmeros leitores, coloquei em teste o videogame Supergame, fabricado pela CCE, que vem despertando um grande interesse entre os videogamers brasileiros por seu preço abaixo da média dos consoles concorrentes, o que hoje é um argumento de vendas razoável.

Recebi para testar um Supergame novo, na caixa, como um comprador o encontraria na loja. A embalagem interna é muito segura, toda em isopor, e inclui o console, dois joysticks, um transformador, uma chave seletora para a TV, um cartucho do jogo Mr. Postman, os manuais do console e do jogo, a garantia (apenas três meses) e uma bonita camiseta vermelha escrita "Supergame CCE".

As principais preocupações do teste foram quanto à qualidade de imagem/som e as compatibilidades. Afinal, é impossível saber, de qualquer aparelho eletrônico em teste, se algumas semanas depois ele dará problemas.

O design do Supergame é bem simpático, baseado no Gemini americano, de porte menor que o Atari 2600, com o qual é compatível. Todos os botões existentes no Atari estão presentes no Supergame, em local de fácil acesso e as entradas dos joysticks (ou outros controles) situam-se na frente do aparelho, o que é muito prático. Estranha é a forma de colocar o cartucho: de costas para o jogador, o que pode levar à ideia errada de que o jogo não está encaixando, se tentar se colocar da forma usual.

De qualquer maneira, o Supergame se mostrou inteiramente compatível com o Atari, aceitando com facilidade tanto cartuchos Atari originais, como Atari nacionais, Activision, Dynacom, VGS, Imagic, Splice, Vidgame e Coleco, que eu dispunha no momento do teste. Todos — menos um — entraram com uma imagem e cor excelentes, sem fantasmas ou outras interferências. A única exceção foi o cartucho da Imagic, cuja cor não



surgiu de jeito algum (no meu Atari ele entrou sem problemas). Não entendi.

Particularmente, não me impressionou no Supergame o seu joystick original. Um pouco duro, ele me deu a sensação de que pode quebrar quando a gente precisar de um movimento mais brusco. Mas as respostas do joystick são boas e precisas, e o Supergame aceita sem qualquer problema todos os outros controles do sistema Atari, como o joystick Atari original, os paddles e demais joysticks de competição, como o Dynastick e o Pointmaster. A compatibilidade do Supergame com o sistema Atari é tanta que até o transformador do Atari eu testei no Supergame, funcionando perfeitamente.

Sintetizando, o Supergame me surpreendeu, deixando um saído realmente bastante positivo no teste, colocando-o em situação de boa competitividade perante os seus concorrentes. Em tempo: o jogo Mr. Postman não é alguma coisa sensacional, mas como ninguém compra um console só para jogar o cartucho que vem na caixa, não vou entrar em maiores detalhes sobre ele, deixando-o para uma análise melhor em outra oportunidade.

Seja um Astro do Joystick

Se você é realmente bom nos videogames, agora você pode provar isto para todo o Brasil, entrando na relação dos Astros do Joystick, que Vídeo Guia publica mensalmente com os melhores resultados dos jogos de Atari, Odyssey, Intellivision e ColecoVision.

O cupom para participar está aí. Tire quantas cópias quiser e mande uma para cada jogo, acompanhada de uma foto do seu recorde. Preencha todos os dados do cupom, não se esquecendo de dar uma dica de como conseguir mais pontos, ou como superar fases difíceis do jogo. Não é para explicar o jogo, e sim dar dicas simples e objetivas.

Cheque na relação publicada na semana passada para ver que jogos ainda não têm recorde, e em quanto estão os jogos que você domina, para ter maiores chances. Se você tirar mais de um recorde, pode mandar todos em um só envelope. Estou aguardando a sua participação.

Astros do Joystick

Jogo: _____ Pontos: _____
 Variação nº: _____ Console: _____

JOGADOR

Nome: _____ Idade: _____
 End.: _____ Cidade: _____
 Estado: _____ Telefone: _____

DICA PARA CONQUISTAR MAIS PONTOS (é obrigatório preencher):

RECORTE E COLEIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Sinta as emoções de ajudar na difícil Vingança dos Yars

Sistema: Atari 2600
Criação: Howard S. Warshaw, para a Atari, em 1981
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 6
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 7,5
M.E.

Um jogo inicialmente difícil de se entender, o Yar's Revenge não tem conseguido muito sucesso entre os videogamers brasileiros (que não costumam ler manuais de instrução). Mesmo assim, a Vingança dos Yars é um jogo que merece ser experimentado, pelos reais desafios que proporciona.

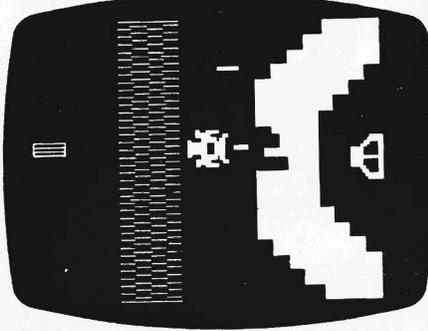
Neste game, você controla um Yar, ser mutante descendente da mosca comum da Terra e que habita o sistema planetário de Razak. O Yar é pacífico, mas se vê atacado por um Quotile, ser com forma de base laser que aparece na tela quase sempre protegido por um escudo de energia, composto de várias células. O Quotile ataca o Yar com duas armas. A mais constante é o Missil Destruidor: um tracinho branco que fica perseguindo o Yar e pode destruí-lo se tocar nele. A outra arma é o Turbilhão, projétil giratório de cor roxa disparado pelo Quotile. Na verdade, parece até que o Quotile se transforma em Turbilhão, pois enquanto este aparece, o Quotile some.

As armas do Yar também são duas. Ele pode disparar Mísseis de Energia, que no entanto só têm poder de remover células do Escudo. Mas ele conta também com o Canhão Zorlon, uma bola de fogo pulsante e cintilante que aparece no lado esquerdo da tela e que percorre no sentido horizontal. O Canhão Zorlon pode destruir o Quotile e o Turbilhão, quando estes não estão protegidos pelo Escudo.

Estratégias

O Yar conta com uma região da tela para a sua proteção. É a Zona Neutra, uma faixa colorida do lado esquerdo, na qual não pode ser atingido pelo Missil Destruidor. Por outro lado, ele também não pode atirar dali, e não está protegido do Turbilhão. Usar esta Zona com inteligência é uma das chaves do jogo.

O objetivo mais simples é abrir caminho no Escudo para tornar o Quotile vulnerável ao Canhão Zorlon. Quanto mais próximo estiver do Escudo, maior o número de células destruídas pelos tiros de Mísseis de Energia do Yar. Assim, no começo de cada fase, é bom abrir espaço no Escudo dando estes tiros de perto. Só que, para ganhar um Canhão Zorlon, é preciso que o Yar coma as cé-



CARTAS



O console e os joysticks do aparelho Dynavision

DYNAVISION

"Estou escrevendo para pedir maiores informações sobre o videogame Dynavision System: preço, fitas já lançadas, se existe algum videogame compatível com ele e como é o teclado alfa-numérico que transforma o Dynavision em um microcomputador". Cosme Ney Campos, Rio — RJ

"O aparelho Dynavision vem com os paddles e os blocos". Altair Nilo B. da Silva, Angra dos Reis — RJ

O Dynavision não tem um sistema próprio de videogames. Na verdade, ele é um console fabricado pela Dynacom que utiliza a tecnologia básica do Atari 2600 vcs. A Dynacom também fabrica cartuchos de jogos, já tendo lançado cópias brasileiras de praticamente todos os principais videogames para Atari. Assim, todo o Dynavision pode aceitar qualquer fita para Atari feita no mundo, como os cartuchos Dynacom servem também em qualquer outro console que utilize o sistema Atari.

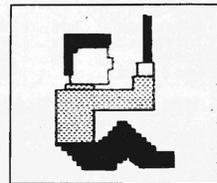
Na embalagem original, o Dynavision só vem acompanhado dos joysticks Dynasticks, e o conjunto custa cerca de Cr\$ 295 mil. Os paddles serão vendidos à parte, e ainda não têm preço certo. Quanto ao teclado, a Dynacom já o promete há mais de um ano, mas até agora não o colocou à venda. Por isso, não acho que qualquer informação sobre ele possa ser considerada garantida.

ACABOU O CABO

"Onde posso encontrar o cabo com tomada para o joystick do videogame Gemini? O do Atari só tem seis fios e o do Gemini tem oito, pois controla ao mesmo tempo o joystick e o paddle". Francisco A. P. de Almeida, Rio — RJ

Este é o grande problema de equipamento de vídeo importado: a reposição de peças quebradas. O cabo do Gemini é muito difícil de ser encontrado no Brasil. Nenhuma das lojas que procurei dispunham dele. Se algum leitor souber como ajudar o Francisco (e outros que tenham o mesmo problema) por favor escrevam para esta coluna.

De qualquer maneira, nem tudo está perdido para quem tem Gemini e vê o cabo do seu joystick quebrar. O plugue que o Gemini usa é igual ao do Atari, só que este não usa todos os pinos. Por esta razão, todo joystick feito para Atari (mesmo os especiais, como Point Master, Dinastick etc) serve para o Gemini. Só que, quando o Gemini quiser usar jogos que utilizam paddles, terá que plugar um paddle independente no Gemini, tal como os Atarianos fazem.



AFINAL, HA FINAL NO PITFALL?

"O que acontece no final do Pitfall? Roger N. Ferreira, Campo Grande — RJ

"Quais são os tipos diferentes de tesouro do Pitfall? Fábio Marinho Duarte, Saquarema — RJ

Segundo David Crane, criador do Pitfall, o jogo não tem nenhum final especial. Se o videogamer ultrapassar as 255 telas existentes, o jogo reapresenta a primeira tela. O manual só não explica se a contagem de pontos volta ao zero (na verdade aos 2.000 pontos iniciais) ou prossegue para mais pontos, com mais tesouros.

Crane diz que se você colecionar todos os 32 tesouros pelo caminho, conseguirá marcar 112 mil pontos. E se não tiver perdido nenhum tempo, conseguirá chegar a 114 mil. Como não conheço ninguém que já tenha feito esta pontuação, o mistério continua.

De qualquer maneira, os tesouros do Pitfall são de apenas quatro tipos: o saco de dinheiro (2.000 pontos), a barra de prata (3.000), a barra de ouro (4.000) e o anel de diamantes (5.000).

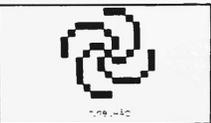
COMO SE VIRAR NAS VIRADAS?

"Como eu faço para fotografar viradas de placar? Tenho que tirar uma foto jogando?". Frederico José A. Lopes, Juiz de Fora — MG.

Será que você conseguiria, Frederico?

Falando sério, você terá que optar por uma das duas coisas, quando o jogo estiver próximo de zerar. Se você tem facilidade de chegar à virada, deixe a máquina pronta, e quando estiver próximo do momento, desista do jogo e bata a foto. A aproximação da virada não deixará de ser emocionante.

Preste atenção, porém, que alguns jogos começam a contagem com apenas um dígito (0) e quando viram o placar reiniciam com todos os dígitos zerados (0000). Nestes casos, estará claro que uma foto exibindo 250 significará 250 mesmo, enquanto a que exibir 0250 significará 10.250 pontos. Nestes jogos, você não precisará parar antes da virada, desde que alerte para o fato na carta que acompanhar a foto.



lulas do Escudo Normalmente, umas três ou quatro células são suficientes

Quando surgir o Zorlon, uma boia tática é refugiar-se na Zona Neutra, aguardando o surgimento do Turbilhão, indicado por uma mudança de cor do Quotile. O Zorlon acompanha o nível horizontal do Yar. Por isso, quando o Turbilhão estiver em vias de aparecer, posicione o Yar do lado esquerdo e fora da Zona Neutra, e numa posição central da tela. Quando o Turbilhão sair, aguarde ele se aproximar, dispare o botão vermelho e saia da frente rapidamente, para o Yar não ser atingido pelo Zorlon pelas costas. Lembre-se de que, quando surge o Zorlon, o controle do botão vermelho passa a ser do canhão, e não mais dos Mísseis de Energia. Assim, cuidado para não disparar o Zorlon acidentalmente.

A vantagem de destruir o Turbilhão em movimento é grande. Não só você ganha 6.000 pontos como uma vida extra. Destruindo o Turbilhão na base você ganha só 2.000 pontos, enquanto que se o atingido for o Quotile, o ganho é de 1.000 pontos. Se você quer marcar mais pontos, pode também dispensar os primeiros Turbilhões, e ficar contando células, para ganhar 69 pontos com o Canhão Zorlon. Atirar nelas também lhes dá estes 69 pontos.

Livrar-se do Missil Destruidor também é uma façanha difícil. No começo do jogo o Yar é mais rápido

que o Missil, e o melhor é despistá-lo, levando-o para um lado da tela e fugindo dele aproveitando que você pode circular a tela na posição vertical, ou seja, saindo por baixo da tela, você surgirá no alto, e vice-versa.

Quando chegar aos 70 mil pontos, o Escudo torna-se azul, e começa uma fase muito difícil. Os Turbilhões triplicam de frequência e, algumas vezes, desaparecem instantaneamente. Aqui não se pode descuidar. Conseguiu um Zorlon, afaste-se logo para se posicionar melhor para enfrentar o Turbilhão. Aos 150 mil pontos, o Escudo torna-se cinza, e a frequência do Turbilhão volta ao normal, mas ele ganha mais capacidade de perseguir o Yar. Após os 230 mil pontos o Escudo fica cor-de-rosa e o Turbilhão triplica novamente de frequência.

Quando você destrói um Turbilhão ou um Quotile, surge na tela um incrível visual colorido. No meio da tela, em um lugar aleatório, há uma armadilha fatal criada pelo desenhista do jogo. É um ponto chamado "Fantasma dos Yars". Se você passar por ele, o jogo entra em "tilt", a tela escurece e surge uma combinação das iniciais do Howard Warshaw. Portanto, quando surgir a tela colorida, mantenha o Yar nas margens escuras.

Outro cuidado: quando come uma célula, o Yar "ricocheteia" um pouco. Neste momento, se o Missil Destruidor estiver perto, o Yar pode "suicidar-se" nele.

Dica Especial

Você também pode ganhar um Canhão Zorlon passando com o Yar por cima do Quotile. Cuidado, porém, porque se o Quotile se transformar em Turbilhão, você será destruído.

Sony lança câmara Betamovie no Brasil

Os usuários brasileiros de vídeo no formato Beta passam a contar agora com a mesma facilidade de gravação em VT que os seus colegas de todo o mundo: a Sony vai passar a vender, também no Brasil, sua câmara gravadora Betamovie, que grava sem que o usuário precise carregar o aparelho de vídeo pendurado no ombro.

A Betamovie é a primeira câmara da série de aparelhos que os americanos já estão chamando de "camcorders", ou seja, uma junção de câmara e recorder, o gravador de vídeo. A Betamovie já tem embutido em seu interior um gravador de videocassete, capaz de receber cartuchos comuns do formato Beta. Desta forma, a mesma fita que receber imagens na câmara pode entrar direto no videocassete Sony Betamax para ser assistido, com todas as cores.

As "camcorders" estão trazendo para o hobby do vídeo-tape uma facilidade que nem mesmo o Super-8 — que usa cartucho — tem. Afinal, aqui não é preciso mandar revelar o VT e, se for necessário, grava-se de novo.

Como câmara, a Betamovie tem algumas funções bastante interessantes. A sua lente tem abertura F/1,2, com zoom 6:1 de 9 a 54 mm, além de macro. A sensibilidade é de 28 lux, o que, segundo a Sony, permite gravar em um recinto iluminado apenas por uma lâmpada de 60 watts.

A alimentação da Betamovie é feita por uma bateria especial de 9,6



A Câmera gravadora Betamovie dispensa o aparelho de vídeo

vólts, que pode ser recarregada por um equipamento que — pasmem! — acompanhará a câmara. A Sony afirma ainda que esta carga permite a gravação ininterrupta por 60 minutos. O microfone da Betamovie é embutido, mas há uma sapata para acoplamento de microfone externo. A gravação de áudio é monofônica.

Opcionalmente, a Sony venderá uma maleta de material resistente para carregar a câmara e baterias sobressalentes. No exterior, a empresa vende também o microfone externo, um cabo para aproveita-

mento da bateria de automóvel e um controlador de remoto com fio de cinco metros.

Todas as informações acima foram fornecidas pela própria Sony. Ainda não testei a câmara, mas as referências das publicações internacionais são muito boas. O que seguramente poderia ser melhor é se, ao contrário de um visor ótico, a Betamovie tivesse um vídeo miniatura, com possibilidade do usuário rever imediatamente o material que gravou, tal como é possível na maioria das câmeras de vídeo doméstico.

Quero ver o seu recorde nos Astros do Joystick!

Hoje, como em todo último domingo do mês, "Vídeo Guia" publica o cupom para que os videogamers possam participar da promoção Astros do Joystick.

Para concorrer é muito fácil. Basta enviar uma foto do recorde obtido na 1ª variação de qualquer videogame ou computer game, colocando no cupom todos os seus dados e uma dica para obter mais pontos no jogo.

Tirar a foto também é fácil. Lembre-se de apagar todas as luzes do quarto ou da sala onde estiver a televisão, fechando inclusive as cortinas. Fique a pelo menos um metro e meio da TV, fixe bem a câmara e bata a foto. Jamais use flash!

Mande o cupom e a foto para Praia de Botafogo 340 grupo 210 CEP 22250 - Rio - RJ, e se o seu recorde for o maior de todos os que tiverem enviado foto para "Vídeo Guia", vou publicá-lo na próxima semana, na relação dos maiores recordistas brasileiros de videogames: os Astros do Joystick!



Jogo: _____ Pontos: _____
 Versão nº: _____ Console: _____
 Data do recorde: _____

JOGADOR
 Nome: _____ Idade: _____
 End.: _____ CEP: _____ Cidade: _____
 Estado: _____ Telefone: _____

DICA PARA CONQUISTAR MAIS PONTOS (é obrigatório preencher):

VIDEO

CORTE E ELECCIONE

Marcio Ehrlich

Perdido entre os Asteróides, a sua missão é sobreviver

Sistema: Atari 2600
Criação: não creditada para a Atari, em 1979
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 4
Nível de Desafio: 7
Grau de Interesse: 6

M.E.

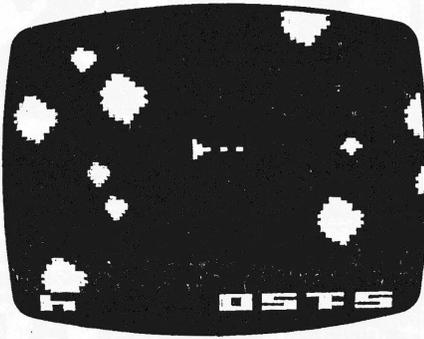
Se o Rock tem os seus dinossauros, os Videogames também têm. E Asteroids é um deles. Um dos primeiros jogos lançados pela Atari, Asteroids sobrevive até hoje no Brasil, graças aos games clubes e ao seu lançamento pela Polyvox, sendo bastante curtido pelos novos e antigos videogamers.

A estrutura do jogo é simples: você comanda uma Nave Especial com capacidade de atirar cargas de fôtons-torpedos, e que está eternamente aprisionada em cinturões de asteróides. A sua missão é apenas sobreviver, destruindo os asteróides antes que eles o atinjam. Quando a chave Difficulty está na posição A, surgem também Satélites e OVNIS que atacam a sua Nave, sendo destruídos com tiros ou chocando-se com os asteróides existentes.

Neste jogo, o joystick mostra-se extremamente sensível, reagindo ao menor toque. Movendo o joystick para a direita, a Nave gira sobre o seu próprio eixo no sentido horário, enquanto que para a esquerda o movimento será no sentido anti-horário. Com o joystick para frente a Nave acelera e se move. O joystick para trás coloca a nave em funções especiais, dependendo da variação do jogo: nos jogos de 1 a 8 ou de 34 a 41 (para dois jogadores) a nave é enviada ao hiperespaço por alguns segundos, nos jogos de 9 a 16 e de 42 a 49 o joystick para trás cria escudos na Nave; e nas variações de 17 a 24 e de 50 a 57 ocorre um giro rápido de 180°. Nos jogos 25 a 32 e de 58 a 65 não acontece nada, tornando o jogo mais difícil.

Asteroids tem a exagerada quantidade de 66 variações, permitindo escolher ainda se você não quer Naves extras ou quer uma a cada 5.000, 10.000 ou 20.000 pontos. Nos jogos ímpares para apenas um jogador os asteróides são mais lentos, enquanto nos pares eles trafegam mais rapidamente. Os jogos 33 e 66 são versões para crianças e para treino, apresentando asteróides lentos, hiperespaço e uma Nave extra a cada 500 pontos.

Quando você atinge um asteróide grande, você ganha 20 pontos e ele se



divide em dois asteróides médios, que por sua vez valem 50 pontos quando atingidos, transformando-se então em asteróides pequenos. Estes, levando um tiro, finalmente desaparecem e somam 100 pontos ao seu escore. Os satélites lhe dão 200 pontos e os OVNIS valem tentadores 1.000 pontos.

Cada vez que você limpa a tela de todos os asteróides, surge um novo cinturão, indefinidamente. A contagem máxima exibida é 99.999, um limite baixo que pode ser facilmente superado com um pouco de prática.

Estratégias

A principal estratégia para jogar Asteroids é "Não mova a sua nave do centro da tela a não ser que seja estritamente necessário". Resista a tentação de sair atrás dos asteróides. Espere que eles passarão por você.

Os asteróides movem-se na tela em duas direções, ciclicamente. Os que estão do lado esquerdo percorrem a tela de cima para baixo, enquanto os da direita sobem a tela. Após passar um limite da tela, eles surgem no outro limite, cada vez mais se aproximando do centro, diminuindo a área de segurança para a sua Nave.

Os asteróides grandes movem-se mais lentamente que os menores. Portanto, não é negócio sair dando tiros a esmo e encher a tela de asteróides pequenos, pois eles chegarão ao centro mais rapidamente. A melhor solução é acabar com um asteróide de cada vez, completamente. Prepare para atingir o asteróide grande assim que ele surgir na tela. Quando ele se dividir, acompanhe os

médios com a Nave e atire rapidamente, transformando-os em asteróides pequenos, que devem ainda ser atingidos antes que saiam pelos limites da tela. Lembre-se que a sua Nave dispara dois fôtons-torpedos de cada vez, permitindo que um só tiro destrua dois asteróides médios ou pequenos, se você for suficientemente rápido.

Os Satélites e OVNIS entram pela tela sempre pelas laterais, fazendo ruídos de motores bem característicos. Os Satélites tem um som mais grave. Eles são prioritários quando aparecem, pois podem destruir a sua Nave atirando a distância. Assim que ouvir o seu som, veja as laterais da tela, vire a Nave na direção do inimigo e atire sem parar.

Finalmente saiba que as "funções especiais" não são tão desprovidas de perigo quanto parecem. O uso do hiperespaço não tem controle, e você pode ser colocado num lugar da tela tão ou mais perigoso quanto o que você estava. Se isto acontecer, use o hiperespaço novamente até surgir em um lugar mais seguro. Ai, então, procure voltar ao centro da tela. E o Escudo também tem o seu contratempo: se você usá-lo por mais de dois segundos a sua Nave explode.

Dica Especial

Uma boa forma de fazer mais pontos é limpar a tela deixando apenas um asteróide médio, para então esperar pelos Satélites e OVNIS. Eles são mais fáceis de acertar se você não estiver preocupado em ser atingido por algum asteróide, e você ainda terá a tela mais livre para fugir ou usar o hiperespaço com tranquilidade.



Joystick para Intellivision chega ao Brasil

Uma das maiores dificuldades dos videogamers tem para jogar o Intellivision é o seu controlador, que substituiu a tradicional haste do joystick por um disco que deve ser pressionado com os dedos.

Mas está sendo lançada agora no Brasil uma solução que muitos americanos já vinham adotando para facilitar a sua vida: um joystick plástico que substitui o disco do controlador, mantendo todas as suas funções originais.

Segundo Elizabeth Young, diretora do Video Game Club, responsável pela fabricação do "Injoy-a-Stick" no Brasil, a receptividade do adaptador tem sido tão grande entre os videogamers que o testam que a própria Sharp passou a estudar a possibilidade de adquirir uma tiragem para colocar à venda como controlador opcional nos seus Intellivision.

Por enquanto, porém, é importante notar que — como a instalação do Injoy-a-Stick exige a abertura do controlador para a retirada do disco — esta operação pode anular a garantia dos aparelhos novos, já que a instalação não está sendo feita em oficinas autorizadas da Sharp. Se o seu Intellivision ainda está na garantia e você acha que o uso do Injoy-a-Stick não compensa o risco de perdê-la, aguarde até a garantia passar.

O joystick para o Intellivision está sendo vendido por 4,5 mil cruzeiros a unidade (ou 8 mil o par) no varejo, mas seus fabricantes dizem aceitar encomendas de maiores quantidades por game clubes do Rio e de outros estados. Para quem estiver interessado, o telefone do Video Game Club é (021) 239-1847.

Atari lança novo e avançado videogame

Já não são mais secretos os planos da Atari para o lançamento ainda antes do Natal do seu mais novo sistema de videogames: o Atari 7800, que deverá se caracterizar como o mais avançado videogame doméstico.

O Atari 7800, que também recebeu o nome de Pro System (sistema Profissional), custará entre 120 e 150 dólares, trazendo como vantagem uma qualidade de imagem praticamente

igual à dos jogos de arcades. O sistema conta com um novo processador gráfico — chamado de "Marie" — que tem 24 mil transistores, e permite que um número qualquer de objetos de qualquer tamanho se movimente em qualquer combinação de direções simultaneamente na tela, o que até então era impossível aos demais consoles de videogames. Para se ter uma ideia da sofisticação, o herói voador na versão 7800 do jogo

Joust é uma figura composta de 10 cores diferentes.

Os cartuchos para o Atari 7800 terão normalmente 32 Kbytes de ROM, o que dá quatro a oito vezes a capacidade do Atari 2600. Mas o novo sistema aceitará cartuchos de 2800 sem necessidade de adaptador especial, para que os seus compradores não percam os antigos jogos. De qualquer maneira, já estão pron-

tos para serem lançados junto com o Pro System cartuchos como Ms. Pac Man, Dig Dug, Asteroids, Centipede, Robotron, Pole Position II, Joust e, entre outros, até a primeira versão doméstica de Xevious.

A Atari ainda garante que fornecerá ao 7800 todas as condições de expansibilidade, lançando quase que simultaneamente um teclado e demais periféricos de computador, como disk drive, modem e impressora.

CARTAS

MUITO LIGADO

"Quantas horas ou minutos o Atari 2600 VCS pode ficar ligado sem receio de quebra-lo?". Damiano A. Campos, Rio — RJ

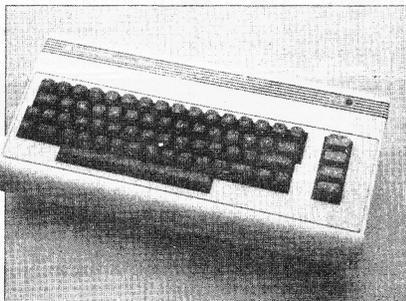
O Atari e os outros videogames funcionam como microcomputadores, cujos componentes eletrônicos têm resistência para funcionar muitas e muitas horas seguidas sem problemas. No entanto, a parte elétrica do sistema (representada pelo transformador que é acoplado ao videogame e outros eventuais componentes da televisão) não é tão resistente assim, e se desgasta rapidamente se ficar ligada por tempo excessivo, principalmente porque os videogames não têm ventilação para dissipar o calor, que é o maior causador de desgastes.

De qualquer maneira, menos resistente ainda é o ser humano que não aguenta ficar tantas horas ligado para jogar até o transformador ou a tevê pifarem. Quer dizer, pode jogar à vontade, pelo tempo que você agüentar sem medo de estragar o Atari. Mas quando resolver parar, desligue todo o sistema, inclusive tirando o transformador da tomada. Isto será suficiente para o seu videogame divertir você por muito tempo.

ESPECIALIZADO

"Lendo sua coluna onde respondia a um leitor não conhecer nenhuma revista especializada apenas em games, resolvi escrever para informar que conheço um 'Jornal do Vídeo', distribuído mensalmente através de vídeo clubes e lojas especializadas. Ele é publicado pela Edicroma Editora e editado por Carmem Silva Garcia, sendo a sede à Rua Florentino de Abreu 157 — 5º andar — conj. 504 — CEP 01029 — São Paulo — SP. Informo também que a tiragem desta edição é de 50.000 exemplares". Claudio M. Basto, Rio — RJ

Obrigado pela informação. Vou procurar conhecer o Jornal do Vídeo.



COMMODORE 64

"Quería saber se o micro a cores Commodore 64 pode ser adquirido no Brasil e qual o seu valor no mercado. Além disto, que tipo de cartucho de videogame é utilizado no Commodore 64?". Anselmo R. Ferreira, Soledade de Minas — MG

A importação de micros domésticos só é permitida no Brasil na Zona Franca de Manaus. No entanto, existe há recentemente e só vi o Commodore 64 em uma ou duas lojas. Mas nos anúncios classificados deste jornal costumam aparecer Commodores 64 novos e de segunda mão para

vender. O preço está na faixa dos 960 mil cruzeiros.

O Commodore aceita jogos por dois sistemas: fita cassete, que deve ser lida por algum gravador acoplado ao micro, ou cartucho, que é feito com um desenho exclusivo para os micros Commodore, não podendo ser intercambiados com os tradicionais sistemas de videogames.

O nº 10 da coleção Micro Computador, editada pela Rio Gráfica, trouxe uma boa descrição do Commodore 64. Talvez o seu jornalista ainda o tenha.

O MAIS MAIS

"Estou interessado em comprar no final do ano um ColecoVision ou um Intellivision e gostaria de saber qual é o mais sofisticado e barato. Também gostaria de saber se um destes consoles pode ser instalado junto a um Atari 2600 em uma televisão". Marco Antonio Meggiolaro, Rio — RJ

Em assuntos de tecnologia, é difícil o "mais sofisticado" ser também o "mais barato". Nos Estados Unidos, até o ColecoVision é considerado o mais sofisticado dos videogames. Ele sequer compete com o Atari 2600 e o Intellivision, e sim com o

Atari 5200, de maior qualidade e resolução gráfica. Por outro lado, ele é um pouco mais caro que os demais videogames, fato que também acontece com os seus cartuchos de jogos, que têm maior memória que os dos outros sistemas.

Quanto à "convivência" na televisão, não há problema. Existem inclusive alguns aparelhos (nos Estados Unidos e no Brasil) que permitem você manter conectadas diversas fontes de imagem (videogames, micros, VTs etc) escolhendo qual vai ser levada à televisão por um simples toque de botão no painel.

300 OU 2000?

"Gostaria de saber qual o melhor micro: CP-300 ou TK-2000? Qual possui mais programas?". Iranildo R. da Encarnação, Rio — RJ

O CP-300 e o TK-2000 são dois micros completamente diferentes e, como qualquer outro computador, só podem ser avaliados a partir das suas necessidades.

O CP-300 é uma "simplificação" do CP-500, sendo ambos compatíveis integralmente com o americano TRS-80 Mod. III. A grande desvantagem do 300 é seu teclado, difícil de trabalhar para aplicações mais sérias. No entanto, por sua compatibilidade com o micro americano, o 300 se torna um dos micros de maior disponibilidade de software no Brasil, tanto na versão cassete como nas futuras expansões para disco, com excelentes aplicativos comerciais e de uso pessoal.

O TK-2000 tem a grande vantagem de gerar cor, sendo melhor para aplicações gráficas. Mas a falta de compatibilidade entre a sua ROM e a de micros que também usam o microprocessador 6502, como o Apple, deixam suas perspectivas numa incógnita. Como os usuários do TK-2000 não podem usar todos os softwares existentes para o Apple (apenas os escritos em Basic e que não utilizem chamadas à ROM), eu pergunto: quais são as reais possibilidades de expansão de uso do equipamento? Haverá produção de software suficiente no Brasil para atender às necessidades do usuário que quiser algo mais que joguinhos? A estas questões ainda não encontrei quem me respondesse satisfatoriamente.

RECEBEU O PREMIO

O leitor Rodrigo Otávio M. Reis, cuja carta publicamos sem a passada, nos escreveu novamente informando que já recebeu o cartucho a que fez jus como Campeão do Mês da promoção promovida pela Odyssey com a revista Micro e Vídeo.

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

As forças do Odyssey chegam para defender Atlantis

Sistema: Odyssey
Criação: Dennis Koble, para
Imagic, em 1982
Jogadores: apenas um
Gráficos/Som: 9
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

M.E.

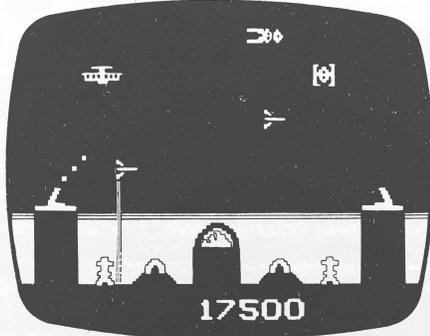
Atlantis foi um jogo que fez grande sucesso quando lançado para o Atari, e foi com grande alegria que os possuidores de Odyssey viram o videogame ser adaptado pela própria Imagic para o seu console. Nesta adaptação, a Imagic manteve praticamente todas as emoções do jogo original, trazendo grandes novidades para o Odyssey, como possibilidade de fazer pontos altos e ganhar novas vidas após um certo número de pontos.

Atlantis é um jogo simples. O seu dever é defender o continente submerso de Atlantis das nave Gorgons, que estão tentando destruir o núcleo real e diversas outras construções do continente. Como armas, você tem dois canhões fixos que disparam cada vez que você pressiona a tecla vermelha "Action". O joystick uma vez para a esquerda, o canhão esquerdo passará a atirar, ficando assim até que você mova a alavanca para a direita, quando então o outro canhão começará a atirar. A sua munição é ilimitada.

O continente de Atlantis tem seis alvos, e só após os seis serem destruídos o jogo acaba. O alvo principal é a cúpula do Palácio de Atlantis (ao centro da tela). Esta cúpula protege um campo de força que protege as outras partes da cidade. Portanto, as nave Gorgons precisam primeiro destruir a cúpula antes de poderem atacar as outras edificações.

Felizmente, as nave Gorgons têm um poder restrito. Elas só podem atirar próximas ao nível do mar, sendo totalmente vulneráveis nos níveis superiores pelos quais obrigatoriamente passarão (veja a ilustração). A trajetória das nave é sempre a mesma: elas entram pelo nível mais alto, e vão descendo de nível até poderem atirar. Cada vez que você atinge uma nave, ganha 250 pontos e, ao final de cada onda de ataque, recebe 1.000 pontos por cada construção de Atlantis que tiver resistido.

Cada vez que você chegar a mais 10.000 pontos, ganhará um novo pa-



lácio, com a respectiva cúpula protetora. Após os 100.000 pontos, no entanto, o bônus só será dado a cada novos 100.000 pontos.

Atlantis lhe dá quatro opções de dificuldade, definidas durante a demonstração do jogo que surge na tela após o console ser ligado. Movendo o joystick para a direita, o nível será fácil, e aparecerá um "Easy" na tela; para a frente será o nível médio ("Medium"); para a esquerda, difícil ("Hard"); e para trás, só para especialistas ("Expert"). O jogo começa quando você dá o primeiro tiro.

O jogo tem ainda uma arma secreta: a bomba Blitz (nada a ver com o conjunto). Se, num momento de extremo sufoco, você empurrar o joystick para a frente, a bomba Blitz disparará, destruindo todas as nave que estiverem na tela. Só que você não ganhará nenhum ponto por isso, e só poderá usar outra bomba na fase seguinte do jogo. Após o término de uma fase, você ouvirá oito nitidos bips.

Estratégias

Você tem três chances para acertar cada nave Gorgon: as três vezes que elas passam nos níveis superiores sem atirar. No nível mais baixo elas vêm com uma velocidade tão grande que é muito difícil acertá-las assim que surgem na tela, antes de fazerem algum estrago. De qualquer maneira, se a nave entrou pela esquerda atirando, acione imediatamente o canhão da direita, para

atingi-la e pelo menos garantir os seus pontos. Eles poderão ser o suficiente para você ganhar uma cúpula nova no palácio.

Do segundo ao quarto nível as nave surgem na tela do lado oposto ao que saíram no nível anterior. Por isso, o segundo nível costuma ser o melhor para se atingir as nave. Quando a nave Gorgon entrar na tela no primeiro nível, acompanhe o seu movimento para sentir o momento exato em que ela deverá surgir no nível imediatamente abaixo.

Os canhões atiram cruzando a tela. O canhão da esquerda só acerta as nave que estiverem à direita da tela, e vice-versa. Por isso, quando a nave Gorgon sair pela esquerda da tela no primeiro nível, prepare logo o canhão também da esquerda, para acertar a nave assim que ela entrar pela direita, no nível abaixo.

Quanto mais você conhece a velocidade das nave Gorgons, e o tempo que elas levam para reentrar na tela a cada descida de nível, melhor você jogará Atlantis. Por isso, uma boa ideia é assistir atentamente a demonstração inicial, sentindo o ritmo correto do jogo.

Dica Especial

Não encontre nenhuma grande dica especial para marcar mais pontos, mas vou dar uma dica de curiosidade: enquanto o jogo estiver no modo de demonstração, pressione a tecla "Reset" e mantenha o dedo nela. O resultado na tela é estranhíssimo.

CARTAS

ADAPTAÇÕES

Existem para o Intellivision versões dos famosos jogos Space Invaders e Zaxxon? Sei que existe um adaptador para cartuchos Atari no Intellivision. Como posso adquiri-lo? Pedro Armando, Rio — RJ

A versão do Space Invaders para o Intellivision chama-se Space Armada, e está entre os novos cartuchos que a Digilplay está lançando no Brasil. A versão do Zaxxon só existe importada, mas não é considerada uma das melhores adaptações já feitas para este sistema de jogos.

O adaptador para cartuchos Atari é como disco voador. Muita gente diz saber que existe, mas ainda não encontrei ninguém que afirmasse ter visto um de perto. Se algum leitor já tiver conseguido um contato imediato do 3º com um adaptador, por favor, escreva para a coluna.

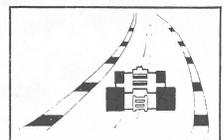
ENDEREÇOS

"Qual é o endereço do Atari Clube Polyvox?" Aroldo Castilho, Rio — RJ

A Polyvox e o Atari Clube ficam na Rua Henrique Monteiro 90, CEP 05423 — São Paulo — SP, com o telefone (011) 814-2290.

"Tenho um Intellivision e gostaria de saber o endereço do 'Núcleo Intellivision' para poder receber maiores informações sobre novos lançamentos." Luiz Carlos B. Lucas, Rio — RJ

Escreva para "Sharp/Departamento de Promoções (Núcleo Intellivision), Estrada de Campo Limpo 6197 — CEP 05744 — São Paulo — SP". O telefone é (011) 211-7022.



TREINANDO PARA PIQUET

"Tenho uma dúvida sobre o jogo Pole Position. Por que quando você passa por um determinado número de voltas, perto da chegada, a corrida se encerra antes do tempo acabar? Tem alguma coisa a ver com o número de batidas?" Antônio Guilherme B. do Nascimento, Barra do Pirai — RJ

O cartucho Pole Position imita as provas de Fórmula 1, nas quais você deve completar a corrida percorrendo um número determinado de voltas, desde que não ultrapasse um certo período de tempo.

A corrida se divide em duas fases: na primeira, você corre para se classificar e definir a sua posição no grid de largada; na segunda fase, o Grand Prix, caso você tenha conseguido completar cada volta da prova antes do cronômetro zerar, você recebe um bônus e pode correr mais para ganhar mais pontos. Se, no entanto, o tempo terminar antes de você completar quatro voltas, o juiz da prova encerra a corrida, e seu carro pára e você ganha o número de pontos correspondente à sua posição no Grande Prêmio, e que é medida pelo número de ultrapassagens bem sucedidas.

É claro, portanto, que quanto mais batidas você der, menos chance terá de completar o percurso no tempo exigido.

Os cuidados para as fitas de vídeo durarem mais

Quanto tempo uma fita de vídeo realmente dura? Esta pergunta seguramente já foi feita por todo dono de um videocassete, que quer saber se daqui a 40 anos ainda vai poder assistir no vídeo aquele filme preferido, ou a festinha de dois anos de sua filha.

A resposta, no entanto, ainda é vaga, pois a tecnologia do vídeo é bastante recente, não tendo dado tempo para que os próprios técnicos do setor verifiquem o que acontece na prática. De qualquer maneira, existe uma série de recomendações que já se sabe que podem ajudar uma fita de vídeo a durar mais, chegando a pelo menos 300 exhibições. Aqui estão o Decálogo das Fitas de Vídeo:

1 — Mantenha o seu videocassete o mais protegido de poeira possível, e evite jogar fumaça de cigarro em cima dele (a nicotina e o alcatrão são péssimos para as cabeças de grava-

ção). Uma vez por ano, pelo menos, leve a uma oficina para limpar as cabeças de vídeo e de áudio.

2 — Não se arrisque. Se a gravação que você vai fazer é para durar para sempre, use uma fita nova, e de alta qualidade, tipo high-grade.

3 — Nunca deixe uma fita no aparelho após assisti-la, ainda mais parada no meio. Ou a deixe avançar normalmente até o final, ou a rebobine, para evitar dobras na película.

4 — Guarde as fitas em embalagens de plástico, que são mais fáceis de limpar e acumulam bem menos poeira que as caixas de papelão. Existem caixas de plástico especiais para guardar fitas.

5 — Guarde as fitas em um local de temperatura constante e não muito úmido, evitando de toda forma o sol direto.

6 — As fitas devem ficar guardadas na vertical, com o lado enrolado

da bobina abaixo do lado vazio. Nunca deixe o cassette deitado.

7 — Guarde as fitas longe de campos magnéticos como aparelhos de tevê, caixas de som etc.

8 — Se o local onde as fitas estavam guardadas for mais quente ou mais frio que o local onde está o aparelho, deixe a fita aclimatar por pelo menos uma hora antes de você rodá-la, evitando assim condensações.

9 — Antes de usar uma fita que estava guardada por mais de três meses, deixe-a arejar rodando-a em fast-forward ou rewind de uma ponta a outra. Se a fita tiver sido guardada rodada até o fim, bastará rebobiná-la.

10 — É mais perigoso para uma fita guardá-la por muito tempo que assisti-la muitas vezes no mesmo período. Por isso, exercite as fitas, assistindo-as ou rebobinando-as de ponta a ponta duas vezes por ano.

Mais recordes são quebrados por novos Astros do Joystick

Estou impressionado! Os recordes brasileiros de videogames continuam sendo quebrados a cada mês, alcançando pontuações que demonstram a altíssima técnica de nossos videogames.

E pela listagem abaixo, você pode ver que videogame é uma brincadeira para qualquer idade (veja o número após o nome do jogador), pois temos recordistas desde os nove até os 50 anos de idade.

Todos os recordes apresentados

na relação são indiscutíveis, pois, para participar, é preciso enviar para a coluna uma foto da tela do jogo, tirada na variação 1.

É muito fácil entrar na competição. Semana que vem estarei publi-

cando o cupom de inscrição, que, depois de preenchido, deverá acompanhar a foto. Até lá, treine bastante o seu jogo preferido (mesmo que ele não esteja na relação) e fotografe o seu recorde, para se tornar também um Astro do Joystick.

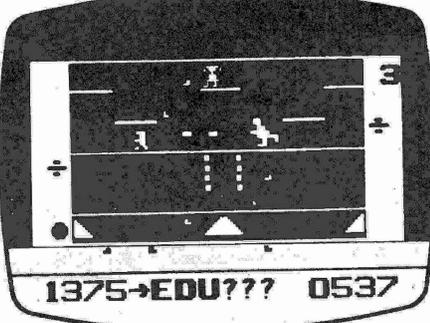
ATARI			COLECOVISION		
Astrablatt	7235	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Marauder	99400	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)
Atlantis	97000	Sélio Buarque, 30 (Rio, RJ)	Min. Trooper	99700	Glauco F. Cruz, 22 (Rio, RJ)
Basketball	58-56	Jorge Luiz O. Valle, 18 (Rio, RJ)	Megaforce	71437	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Bermuda Triangle	29650	Roberto M. Gonçalves, 33 (Rio, RJ)	Megamania	99999	José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)
Bizarck	113070	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Megamania	99999	Fabio Ferreira Ramos, 16 (Vitória, ES)
Bowling	195	Jorge Luiz O. Valle, 26 (Rio, RJ)	Missile Command	99845	Flávia H. Tarciano, 20 (Rio, RJ)
Buck Rogers Planet	92756	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Moon Patrol	40330	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Centipede	164287	Roberto M. Gonçalves, 33 (Rio, RJ)	Moonsweeper	16310	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Chopper Command	99999	José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)	Mr. Trooper	17160	Jorge Luiz O. Valle, 26 (Rio, RJ)
Cosmic Atari	15352	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Ms. Pac-Man	97090	Glauco F. Cruz, 22 (Rio, RJ)
Combat	22-0	Christina V. da Cunha, 9 (Rio, RJ)	Nexas	373600	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Combat	22-0	Christina V. da Cunha, 9 (Rio, RJ)	No escape	9059	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Commando Raid	77520	Antônio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)	Ollivall	64-0	Sérgio Luiz F. Cruz, 22 (Rio, RJ)
Condor Attack	2240	André Luiz G. Leite, 14 (Rio, RJ)	Phoenix	98990	Luiz Eduardo Bark, 39 (Rio, RJ)
Cosmic Ark	24420	Eber Nobre Praxedes, 17 (Rio, RJ)	Phalx	516840	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)
Cosmic Swarm	9990	Glauco F. Cruz, 22 (Rio, RJ)	Pitfall	106228	Dalmo da A. Leite, 50 (Rio, RJ)
Crackpot	110310	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Planet Patrol	22900	Antônio P. N. Resende, 13 (Rio, RJ)
Deadly Duck	99170	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Plaque Attack	61155	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Deathlon	19988	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Polaris	327100	Marcelo Campolim, 20 (S. Paulo, SP)
Defender	61500	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Pole Position	60860	Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)
Demolition Derby	89753	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Pressure Cooker	51995	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Dodgy em	999	Celso Silva Carvalho, 15 (Rio, RJ)	Q*bert	99975	Alcides C. Guerreiro, 18 (Belém, PA)
Donkey Kong Jr.	88200	Henrique Z. do Prado, 10 (Rio, RJ)	River Raid	99990	Carlos Otávio Ramos, 20 (Niterói, RJ)
Dragonfire	3100	Alcides C. Coelho, 42 (Rio, RJ)	Sequest	419950	Sélio Buarque, 30 (Rio, RJ)
Eggomania	189540	Jorge Luiz N. Silva, 26 (Rio, RJ)	Shark Attack	207	Antônio P. N. Resende, 13 (Rio, RJ)
Enduro	30/5567	José Carlos Campos, 32 (Rio, RJ)	Shooting Gallery	19500	Dalmo da A. Leite, 50 (Rio, RJ)
Et	4413	Alcides C. Coelho, 42 (Rio, RJ)	Smart	45400	Glauco F. Cruz, 22 (Rio, RJ)
Exotic Voyage	977881	Ineu J. Henriques, 32 (T. Orono, MG)	Solar Fox	496900	Alcides C. Coelho, 42 (Rio, RJ)
Fast Food	1246	Roberto M. Gonçalves, 33 (Rio, RJ)	Space Jockey	158800	Alcides C. Coelho, 42 (Rio, RJ)
Fathom	16108	Hélio D. Resende, 30 (C. Lobatele, MG)	Space Master X-7	100800	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Frogger	17725	Sélio Buarque, 30 (Rio, RJ)	Spider Fighter	72290	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Front Line	8900	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Spider-Man	3200	Marcelo A. Megalotto, 18 (Rio, RJ)
Frostbite	490630	Roberto B.C. Martins, 14 (Rio, RJ)	Spike's Peak	194550	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Galaxian	79630	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Star Trek	611500	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Gopher	9860	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Star Wars	611500	José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)
Griff	27950	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Star Wars	7510	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Grand Prix	0,29-65	Carlos R.B. Nobre, 44 (Rio, RJ)	Stargunner	151400	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Hero	57535	André Valim Moreira, 13 (Rio, RJ)	Stargunner	81630	Antônio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)
I want my mammy	83000	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Subterranean	12622	Marcelo A. Megalotto, 18 (Rio, RJ)
Intellitrack	29150	Fernanda S. Bardak, 31 (Rio, RJ)	TecScan	177500	Paulo H. Santos Lira, 26 (Belém, PA)
Jackbreaker	23660	Antônio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)	Tennis	6-0	Jorge Luiz O. Valle, 26 (Rio, RJ)
Joust	180950	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Tennis	6-0	Jorge Luiz O. Valle, 26 (Rio, RJ)
Jungle Hunt	36700	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Threshold	41990	Alcides C. Coelho, 42 (Rio, RJ)
Koboom	17325	José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)	Thunderground	207050	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)
Kongaroo	147100	Flávia H. Tarciano, 20 (Rio, RJ)	Turmoil	79480	José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)
Keystone Kapers	65000	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Vanguard	213320	José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)
Krull	170030	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Venture	10900	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)
Laser Blast	68900	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Volleyball	997250	Luiz Antônio S. Costa, 12 (Rio, RJ)
Laser Gates	56630	Fernanda S. Bardak, 31 (Rio, RJ)	Zaxxon	61800	Alcides C. Coelho, 42 (Rio, RJ)
Last Luggage	1590	José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Yars Revenge	15-0	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)

VIDEO

Marcio Ehrlich

Popeye enfrenta Brutus agora também no Odyssey

Sistema: Odyssey
Criação: não creditada, para a Parker Bros, em 1983
Jogadores: até dois
Gráficos/Som: B
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 7



POPEYE

Os videogamers Odysseyeiros que gostam de jogos do tipo "escada", e se divertiram com o Didi na Mina Encantada, provavelmente vão gostar da versão do Popeye para o Odyssey. Neste cartucho, Popeye, Olivia e Brutus se reencontram, revivendo as aventuras das histórias em quadrinhos e desenhos animados.

Para provar o seu amor, Popeye deve recolher todos os corações jogados por Olivia do alto da tela, e impedir que eles afundem no mar. Só que o malvado Brutus o persegue tentando derrubá-lo. Isso se faz com um soco ou atingindo-o com uma garrafa aldrada de longe. As únicas saídas de Popeye são fugir — descendo ou subindo escadas e elevadores — ou enfrentar Brutus, após comer o seu espinafre.

Porque vem com duas variações de jogos: a de número 1 coloca o herói contra um Brutus controlado pela máquina, e a de número 2 permite a dois jogadores alternarem-se no controle de Popeye e de Brutus. Apesar da baixa resolução gráfica do Odyssey, exigindo dos videogamers imaginação para ver corações, escadas e elevadores nos simples traços da tela, o visual geral não compromete, e até uma criança saberá diferenciar o Popeye do Brutus. O único problema grave que o jogo tem é que precisa merecer o crédito do jogador de uma certa imprecisão do joystick. Os movimentos dos personagens têm durações e trajetos definidos, não podendo ser modificados na metade. Começou a descer a escada, o Popeye irá até o fim, sem poder voltar no meio do caminho.

No mais, vale ressaltar que o manual produzido pela Philips é bem

razoável e, apesar de confuso em certos trechos, esclarece o suficiente para que o Odysseyeiro descubra as bases do jogo. De qualquer modo, a leitura do manual é fundamental.

Estratégias

O Brutus só consegue andar nas plataformas intermédias, ou seja, a terceira e a quarta. Mas ele pode socar o Popeye em outra plataforma se o nosso herói estiver exatamente acima ou abaixo dele. Normalmente isto acontece quando o marinheiro está na plataforma 5, ao nível do mar, recolhendo corações caídos na água. Acontece que, se Popeye se abaixar na hora do soco do Brutus, ele não será atingido. Por isso, caso Popeye seja surpreendido nesta situação, o melhor é mantê-lo abaixado, com o botão vermelho pressionado, até que o Brutus se afaste. É melhor perder algum tempo do que uma vida do Popeye.

Quando o Popeye está na plataforma 2, um balde branco aparece abaixo da plataforma da Olivia. Para derrubá-lo na cabeça do Brutus, este deverá estar exatamente abaixo, e Popeye terá que saltar enquanto corre na direção do balde. Por is-

so, inicie a corrida antes do Brutus ficar na posição correta, para o balde cair a tempo. Muito cuidado, porém, pois se errar o salto as chances são enormes do Popeye cair em cima do Brutus e perder uma vida.

O manual não diz mais, e cada 50 corações apanhados, Popeye retorna à plataforma 2, e alguns pontos são somados ao seu escore. Enquanto isto, a Olivia pula para a mesma plataforma e começa a beijar o herói, que fica com o rosto vermelho de vergonha.

Dica Especial

Não importa em que situação o Popeye soque o Brutus após comer o espinafre, que o brutamente sempre cairá na água pelo lado direito da tela, e voltará pulando para o mesmo lado da plataforma 4. Por isso, após dar o primeiro soco, leve o Popeye até a metade direita desta plataforma, e fique pegando corações no ar aguardando o Brutus voltar, o que acontecerá enquanto o marinheiro ainda tiver o seu poder. Soque-o, então, mais uma vez, e desça correndo para pegar na água algum coração que, eventualmente, tenha caído pelo lado esquerdo.

Como nasceram os videogames

A mania dos videogames cada vez mais toma conta do Brasil, do Norte ao Sul. Mas poucos videogamers sabem que os brinquedos eletrônicos que usam a televisão já existem há 12 anos!

O primeiro videogame foi lançado nos Estados Unidos em janeiro de 1972 pela Magnavox, com o nome de Odyssey 100 (Model ITL 200), a partir de licença exclusiva do projeto de Ralph Baer, da Sanders Associates (seria Baer o "Pai dos Videogames"?). O Odyssey 100 era muito simples, permitindo apenas tracinhos na tela (lembram-se daquele videogame que a Philco andou vendendo há muitos anos no Brasil?), controlados por um botão giratório (o "pai" do paddle). Para variar o jogo entre ping-pong, futebol ou tênis o usuário tinha que colocar "máscaras" plásticas na frente da televisão.

Ainda em 1972 um inteligente engenheiro eletrônico chamado Nolan Bushnell, inspirado na possibilidade demonstrada pelo Odyssey lançou o primeiro aparelho de videogame a fazer muito sucesso nos Estados Unidos: o Pong, que também se jogava os mesmos jogos mas era colorido e bonito (foi processado pela Magnavox, por isso, e pagou direito). Em 1977, com uma empresa já chamada Atari, Nolan Bushnell lançou o Atari 2600 VCS, igual ao que conhecemos hoje, com capacidade de receber cartuchos. Bushnell passou a perna na Magnavox, que só depois saiu correndo para lançar o seu Odyssey 2, o mesmo que foi lançado em 1983 no Brasil.

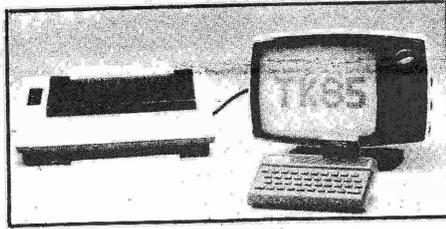
O sistema Atari tem hoje cerca de 500 jogos já lançados, mas o seu primeiro cartucho foi o (ainda vivo) Combat, que acompanhava o console. Na mesma época do lançamento, faziam parte do catálogo da Atari entre outros, os jogos Indy 500 e Air-Sea Battle. Seguramente, porém, os cartuchos que desencadearam o "boom" dos videogames foram as versões domésticas dos bem-sucedidos jogos de arcades Asteroids, em 1979, e Space Invaders, em 1980.

TK já pode usar qualquer impressora

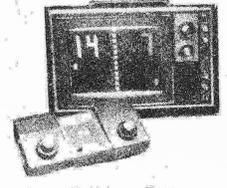
Um dos grandes problemas dos micros da linha TK (83 e 85) sempre foi a dificuldade de permitir saídas de suas informações para o papel, só o fazendo através de uma minúscula e difícil de se encontrar impressora térmica.

Agora, parece, o problema se resolve de vez. A Microdigital, fabricante dos TKs, está lançando uma interface paralela para os seus micros, possibilitando a ligação com impressoras que se comuniquem com o padrão Centronics (Emilia, Mônica, Grafix, Epson, P-500 etc.).

Ainda não tive a oportunidade de ver a interface em funcionamento, mas a Microdigital informa que, acoplada no conector de expansão do micro, ela permite ao usuário não só listar os seus programas como imprimir relatórios.



Os usuários de TKs e outros computadores com o Sinclair só têm agora que aguardar o lançamento de impressoras mais baratas no Brasil, porque o preço por onde andam estes periféricos — na faixa de um milhão e meio de cruzeiros — torna-se inacessível à maioria dos possuidores destes pequenos micros domésticos.



Video game Pong

CARTAS

VOO CEGO (ou "NÃO CAIA NO CONTO DO MANUAL")

"Peguei no meu clube a fita Space Shuttle, mas lá ninguém soube explicar-me como se joga e o seu objetivo. Ficaria muito grato se Video Guia desse a explicação da mesma". Cesar Dutra de Souza, Nomesma.

"Recentemente adquiri o cartucho Space Shuttle, mas não sei utilizar os seus gráficos. Ficaria muito grato se você me remetesse instruções". Jaime Gornstajn, Rio — RJ

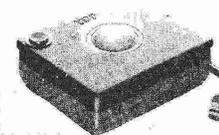
Nenhum game clube deveria aceitar cartuchos de inserção sem que o novo sócio também incluíse os manuais do jogo, mesmo em cópia xerox. Isto seguramente evitaria problemas como o do Cesar, que também está pagando para ser sócio e merece receber informações de como jogar todas as fitas que estão à disposição no clube. Da mesma forma, comprar um cartucho sem exigir que venham com ele as instruções completas de como jogar é o exemplo típico de comprar o barato que depois vai sair caro.

No caso do Space Shuttle, então, a situação se complica mesmo. Este jogo é uma simulação do voo espacial de uma nave como a Columbia ou a Challenger, e o seu manual original tem mais de 30 páginas explicativas do que fazer em cada fase desde a decolagem até a aterrissagem.

É impossível jogar o Space Shuttle sem conhecer todas as suas inúmeras regras, e uma breve explicação não ajudará em nada. Por outro lado, por motivos óbvios, Video Guia não tem condições de enviar instruções a todos os seus leitores que caírem no "Conto do Manual". Lamento por vocês, mas da próxima vez abram o olho.

sando reclamações em videogamers de todo o mundo. Existe uma peça no formato de haste de joystick, chamada de Injoy-a-stick que pode ser colocado no lugar do disco original, e facilita muito o controle do Intellivision. Este joystick já se encontra à venda em diversos game-clubes.

Não há tela que permita jogar os cartuchos importados contra o computador. Infelizmente tais jogos do Intellivision são apenas para duas pessoas.



ATRACA A BOLA

"Para que serve o controle trackball? Ele realmente substitui o paddle e o joystick? Qual a sua vantagem? Ele é um controle sem fio?". Marcos Alexandre V. Pinheiro, Rio — RJ

O trackball é a forma mais sofisticada de controle já inventada até hoje para os videogames, existindo versões para o Atari 2600, Atari 5200 e ColecoVision (infelizmente ninguém o lançou para o Odyssey ou para o Intellivision). A primeira aparição do trackball foi nos arcades (inclusive já encontrei exemplares no Brasil), com o jogo Centipede.

O trackball funciona acoplado normalmente ao plugue de entrada dos joysticks. Ele é controlado pelo videogame que, com a palma da mão, gira a esfera em qualquer direção possível e imaginária, enviando ao jogo informações através de reflexos óticos, muito mais sensíveis que os encontrados em um joystick. Isto torna o trackball muito vantajoso em jogos que necessitam de movimentos livres, como Centipede, Missile Command etc. nos quais fica mais fácil e rápido controlar os seus objetos na tela. No entanto, em jogos de direção muito orientada, como Pac-Man, Donkey Kong, Kaboom! e outros, o trackball perde em eficiência para os joysticks e paddles.

No Brasil, não tenho conhecimento de já haver lojas vendendo trackballs. Nos Estados Unidos, um

trackball para Atari está custando em torno de 35 dólares.

CONCERTO PARA O 5200

Atendendo ao pedido de socorro para a pergunta de leitor Cláudio C. Gurgu (Rio — RJ), se "algum conhece algum lugar que venda ou conserte os controles do Atari 5200 americano", o diretor da Bartó Computadores, Jorge Andrade, procurou a coluna para informar que a sua empresa de assistência técnica já teve experiência com o controle do 5200, e poderia tentar consertar este e quaisquer outro problema do sofisticado videogame americano. A Bartó fica na Av. Nilo Peçanha, 50 sala 2407, no Rio, e o seu telefone é (021) 262-1213.

CALUNIA

"Você ganhar um videogame, mas queria saber até que ponto ele pode estragar uma televisão". Luiz Henrique Barros, Rio — RJ

Quem foi que botou uma idéia doída dentro na sua cabeça, rapaz? Qualquer acusação de que um videogame faça mal à televisão, aos seus olhos ou à sua cabeça é a mais deslavada calúnia! É claro que, se você ficar jogando 24 horas seguidas videogame sentado a apenas um metro da televisão, você não vai se sentir nada bem. Mas você não vai fazer isto, vai?

DICA DE MICRO

"Qual é o melhor microcomputador, pois eu gostaria de comprar um? E gostaria de saber onde encontrar um bom curso para iniciantes em computação". Marco Antonio C. de Lyra, Rio — RJ

O melhor micro é aquele que atende às suas necessidades, tanto do ponto de vista de utilização quando do ponto de vista financeiro. Isto, é claro, só pode ser respondido analisando caso a caso com muito cuidado. De qualquer maneira, existem algumas maneiras de lhe ajudar. A Rio Gráfica está com uma coleção — Microcomputador/Curso Básico — que apresenta diversos micros e suas possibilidades, e vale a pena colecionar. A revista Micro Mundo, uma das melhores em microinformática no Brasil, publicou em agosto um Guia do Micro que é completíssimo em relação aos micros existentes no Brasil, e pode dar uma boa idéia aos interessados em com-

prar um micro (O telefone da Micro Mundo no Rio é 240-8225). E se nada disto adiantar, espere para dar um pulo na próxima Feira de Informática, que acontecerá de 5 a 11 de novembro no Riocentro, onde todos os fabricantes estarão expondo os seus produtos — inclusive lançamentos — quando você poderá ver os micros de perto, e escolher o que melhor lhe convier.

Quanto ao curso, espere para ter primeiro o micro, e depois escolher o curso que for especializado no seu equipamento.

SOCORRO LEITOR!

Existem perguntas de leitores que não consigo encontrar quem possa me ajudar a responder. São perguntas como estas que estão a seguir, as quais estão publicando pela segunda vez, esperando que, se algum outro leitor souber a resposta, escreva para a coluna que a publicarei.

- "Gostaria de saber o endereço de alguma firma que venda fitas de Atari por correspondência". Hamilton Junior, S.P. Aldéa — RJ
- "Existe algum video clube aqui no Rio de Janeiro que troque fitas do Top Game?". Edson Luiz da Silva, Rio — RJ
- "Comprei um videocassete Toshiba Betamax em Portugal e gostaria de saber onde posso transcodificá-lo para PAM-M". Silvio T.F. Júnior, Rio — RJ
- "Gostaria de saber onde posso encontrar o joystick para o CP-300, e quanto ele custa?". José Antonio O. Soares, Rio — RJ
- "Onde posso encontrar jogos para Apple em fita-cassete? Quais são os melhores jogos?". Carlos E.A. Guerra, Rio — RJ
- "Alguém sabe onde posso encontrar uma placa que dê alta resolução em cores no TK 85 ou outros micros compatíveis com o Sinclair ZX-81? E quanto pode custar?". José Olímpio S. Neto, Rio — RJ
- "O que acontece no Jogo Adventure da Atari quando tranca a porta do castelo dourado e ficam dentro os objetos da magia branca? Como eu faço para abrir a porta do castelo sem a chave dourada?". José Marcelo da Silva, Rio — RJ

ORTE E
ACIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Você pode ser o herói
desta aventura do H.E.R.O.

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: John Van Ryzin, para
a Activision, em 1984
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 9
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 9

Análise de Paulo Roberto F. Cruz

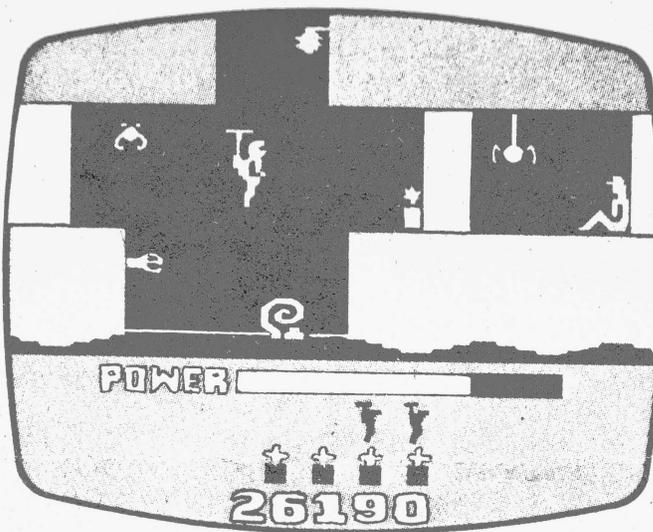
Após décadas de profundo sono, o vulcão situado em Mount Leone despertou. A erupção bloqueou as entradas da mina existente na região, tornando necessária a intervenção do H.E.R.O. (Operação de Resgate de Emergência com Helicópteros) para retirar os trabalhadores lá aprisionados. Para executar esta tarefa foi designado Roderick Hero, um dos agentes mais engenhosos daquele Grupo, que utilizará equipamentos investidos por ele próprio.

H.E.R.O. foi desenvolvido para apenas um jogador, que recebe 4 vidas inicialmente, e mais uma a cada 20.000 pontos, até o máximo de 6 vidas de reserva. No início de cada nível, a barra de energia é completada, começando a diminuir no momento em que o joystick é pressionado, ou quando uma vida de reserva passa a ser utilizada. Se a energia terminar, mas houver pelo menos uma vida de reserva, o jogo volta ao início do nível; não havendo mais vidas extras, o jogo termina.

Os equipamentos a serem utilizados por Roderick são um propulsor a hélice, um raio microlaser e bastões de dinamite. Eventualmente, será utilizada também na jangada. O propulsor a hélice, maravilhosa invenção de Roderick, permite que este voe para cima (joystick para a frente), lateralmente (joystick para a esquerda ou para a direita), ou mesmo flutue no ar (joystick, de leve, para a frente). Para baixo, basta chegar às bordas e utilizar a ação da gravidade. Para correr, mova o joystick lateralmente, na direção desejada.

O raio microlaser, adaptado ao capacete, tem duas funções: eliminar os insetos e répteis que surgirão e, também, desintegrar paredes (embora custe tempo e energia extras). Funciona mediante o acionamento do botão vermelho, podendo ser contínuo ou não. Os seis bastões de dinamite recebidos no início de cada nível são potentes o suficiente para demolir uma parede estreita. Para utilizá-los, Roderick deve estar em contato com o solo e próximo à parede; quando o joystick é pressionado para trás, o bastão é colocado com o pavio aceso, e Roderick deve afastar-se rapidamente, para não ser atingido. A jangada, resistente ao calor, será encontrada nos níveis mais adiantados, em algumas seções do rio de lava.

A mina é composta de galerias que se estendem vertical e horizontalmente, algumas sem saída e outras apenas bloqueadas. Diversas paredes (as que piscam, a partir do nível 6) contêm depósitos de lava derretida, e eliminam Roderick, se



H.E.R.O.

tocadas por ele. As galerias são iluminadas por lanternas colocadas nas entradas, que são apagadas quando tocadas ou atingidas pelo microlaser, ficando aquela seção da mina completamente às escuras. Essas galerias estão, também, repletas de insetos e répteis — aranhas, morcegos, mariposas e cobras —, que devem ser evitados ou destruídos com o microlaser. Além disso, a partir do nível 17, um tentáculo persegue o herói, surgindo do rio. Tocar qualquer desses obstáculos significa perder uma vida.

Um nível é completado a cada mineiro localizado, e quanto mais fundo chegar Roderick, mais numerosos e perigosos serão os obstáculos. O número do nível é indicado no lugar do score, no início do mesmo, e as variações são cinco, começando, respectivamente, nos níveis 1, 5, 9, 13 e 17. A variação número 5 começa no nível 17, mas todos os níveis seguintes são aleatórios. Nas variações de 1 a 4, a palavra PRO — de "profissional" — aparece no lugar do número do nível, após o nível 20; e daí por diante alternam-se os níveis de 15 a 20.

Quando Roderick destrói um inseto ou um réptil, o score é acrescido de 50 pontos. Uma parede dinamitada vale 75 pontos, e o resgate de um mineiro 1000 pontos. Cada bastão de dinamite restante, ao final de cada nível, vale 50 pontos, e há também pontos adicionais pelas unidades de força restantes quando um mineiro é resgatado.

Estratégia

Em H.E.R.O., duas coisas são fundamentais: conhecer perfeitamente a sequência de cada nível e conseguir fazer Roderick flutuar sem esbarrar no teto das galerias. Estes aspectos serão extremamente importantes a partir do nível 18, quando o jogo se torna muito difícil e grande parte do teto é composta de lava. Até o nível 8 o jogo não apresenta maiores dificuldades, complicando-se bastante do 9 até o 17, e atingindo alto grau de dificuldade,

de 18 ao 20. Quem, a partir do nível 1, consegue superar o nível 20, realmente merece a designação PRO que surgirá na tela daí por diante.

Aprenda a controlar o uso dos bastões de dinamite: embora sobre alguns ao final dos níveis iniciais, em fases mais avançadas todos os seis bastões serão necessários (e suficientes) para um bom desempenho. A carga desses bastões é potente, não sendo necessário colocá-los muito junto às paredes para explodir. Se, acidentalmente, for desperdiçado algum bastão, utilize o raio microlaser para desintegrar as paredes (quanto mais perto delas, mais rápido será o efeito do raio).

Apagando-se as lanternas, localize as galerias pela imagem da parte inferior do vídeo; as jangadas devem ser utilizadas sempre que surgirem, embora, às vezes, seja difícil sair delas. Quando encontrar os tentáculos, evite-os, eles são lentos.

As dicas acima mencionadas, aplicáveis a todos os níveis, devem ser acrescentadas mais algumas, destinadas aos níveis mais avançados. A primeira delas é habituar-se a analisar com cuidado a tela seguinte, antes de nela entrar totalmente. A segunda é descer os túneis com Roderick já voltado para o lado onde estará o próximo obstáculo (lembre-se de nunca virar Roderick entre duas paredes de lava). Finalmente, onde se fizerem necessários movimentos mais precisos (por exemplo, aproximar-se de uma parede de lava), aplicar leves pancadas à alavanca do joystick.

Dica Especial

A partir do nível 14 surgem paredes de lava que se abrem e fecham. Para não ser atingido por elas, utilize o seguinte método: coloque Roderick exatamente no ponto central acima da abertura, e volte à tela anterior. Deixe a gravidade puxá-lo para baixo e, pouco antes de chegar às paredes em questão, faça uma parada e solte Roderick novamente. O obstáculo será ultrapassado sem maiores dificuldades.

de, e fica difícil comprovar as viradas do placar. Outra exceção é o jogo Space Shuttle, cujas duas primeiras variações são demonstrativas, e só permite a competição na variação nº 3.

Fotografar a tela é fácil: escureça todo o ambiente, fechando luzes e janelas. Não use flash de modo algum. A luz da televisão é suficiente. Mantenha a câmera a cerca de um metro e meio da tevê. Apóie bem a câmera em algum objeto fixo (cadeira etc.) para não tremer e aperte o botão

CARTAS

QUEM FALA MAIS: O ODYSSEY
OU O INTELLIVISION?

"Como funciona o Intellivoice? Precisa de cartucho especial?". Paulus Josephus Daco, São Gonçalo — RJ

"Como funciona o The Voice, do Odyssey? Vale a pena comprar um?". Jairo M. de Melo, Rio — RJ

Tanto o Intellivoice, do Intellivision, quanto o The Voice são aparelhos que têm a capacidade de receber determinadas informações dos programas dos jogos e transformá-las em sons um pouco mais sofisticados como, por exemplo, os que imitam a fala humana. Em inglês, é claro.

Todos os dois são acoplados aos seus respectivos consoles através da entrada de cartuchos. Por sua vez, eles têm um buraco onde então entrarão os cartuchos dos jogos. Para fazer o Intellivoice e o The Voice funcionarem, é preciso que os jogos tenham sido programados para este fim, e apenas uma minoria dos jogos existentes para Intellivision e Odyssey o foram. Cartuchos de jogos comuns não falam através do Intellivoice ou do The Voice nem se deixados nas mãos do delegado mais "convicente".

Por isso, na minha opinião, estes sintetizadores de voz — apesar de criarem efeitos interessantíssimos quando funcionam — são sofisticações que no Brasil só o videogamer que tiver dinheiro sobrando pode se dar ao luxo. Se não, muito mais diversão será alcançada comprando-se o mesmo valor em novos cartuchos.

ATARI PELO CORREIO

"Em socorro à dúvida do leitor Hamilton Jr., informo que a venda de fitas de Atari por correspondência pode ser com a Digivision, de São Paulo. As fitas vêm em estojo de vinil, o preço médio da fita de 4 k é Cr\$ 23 mil e a de 8 K, Cr\$ 35 mil. Escreva para R. Marconi 53 conj. 41 — CEP 01047 — São Paulo — SP". Jorge Luiz O. Valle, Rio — RJ

"Estou escrevendo para responder à dúvida de Hamilton Jr., informando que conheço a Digikit, à Av. Amador Bueno da Veiga nº 4.176 — CEP 03652 — São Paulo — SP". Humberto L. S. Moraes, Vassouras — RJ

"Vou tentar responder ao leitor Hamilton Jr., dizendo que existe a Activision (R. Visconde de Pirajá 303 loja 217 — Tel: 267-8597 — Rio — RJ), onde você recebe os jogos em casa sem maiores despesas, enviando cheque". Wagner Alfradique, Rio — RJ

PROVA DE RESISTENCIA

"Gostaria de saber se o jogo Decathlon causa problemas para o joystick do Atari". Marcio R. da Rosa, Caxias — RJ

Os movimentos do Decathlon, se feitos com muita força, podem certamente quebrar o joystick. Como um leve toque nos contatos internos do joystick já são suficientes para transmitir a informação ao jogo, não é necessário segurar com força o joystick para jogar Decathlon. O certo é "bater" rápida e levemente os dedos indicador e polegar na haste do joystick. Assim, as chances são bem menores de haver quebra.

CONFIANÇA

"Por que atualmente a garantia de alguns videogames baixou de seis meses para três? Será que as fábricas não têm confiança nos equipamentos?". Roberto S. Ribeiro, Niterói — RJ

Também não estou muito convencido de que três meses sejam suficientes para verificar a resistência de um equipamento eletrônico. Mas no Brasil a proteção ao consumidor não é uma forte preocupação das autoridades, que deixam estes prazos de garantia ao critério das próprias fábricas. Sua preocupação é procedente.

Você vai ganhar um brinde de Vi-

Aqui estão os recordistas brasileiros dos videogames

A cada mês, novas regiões do Brasil passam a estar representadas por novos Astros do Joystick. Este mês, pela primeira vez, ganhamos um recordista de Brasília, leitor de Vídeo Guia no Correio Braziliense, somando-se aos videogamers do Rio, São Paulo, Minas, Espírito Santo e Pará.

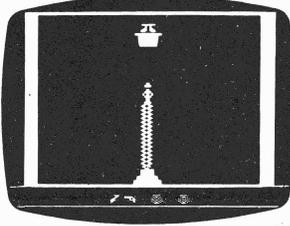
Para quem quiser entrar na promoção Astros do Joystick, e ver o seu nome incluído neste "Quadro de Honra" dos videogamers brasileiros, envie as instruções:

uma foto do seu recorde obtido na variação nº 1 no jogo de sua preferência. A foto deverá estar acompanhada do cupom que Vídeo Guia publica todo mês (sairá semana que vem). Atrás da foto você deverá escrever o seu nome e o nome do jogo. A próxima listagem incluirá os recordes que chegarem até 20 de novembro.

Até o momento, apenas quatro jogos não valem mais na promoção: Combat, Space Invaders, Video Pinball e Yars' Revenge. Estes jogos

Começa a aventura dos Caçadores da Arca Perdida

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para a Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8,3
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 7



RAIDERS OF THE LOST ARK

M.E.
Histórias de aventuras sempre tiveram grandes legiões de fãs em todo o mundo. Seria natural, portanto, que os videogames de aventuras também conseguissem atrair a atenção de muitos fãs. Dos poucos jogos surrados, um dos que mais têm impressionado os videogamers é o "Raiders of the Lost Ark", por sua incrível complexidade e variedade de telas.

Caçadores da Arca Perdida trata, assim como no filme, a história de Indiana "Indy" Jones, o arqueólogo que sai em busca da bíblica Arca da Aliança desaparecida. Durante a procura, Indy passará por muitos obstáculos, que lhe darão (ou tirarão) pontos. Esta pontuação, no entanto, só aparecerá no final do jogo, após Indy achar a Arca ou perder a vida por três vezes. Em placares muito altos surge na tela uma assinatura misteriosa.

Como qualquer outro jogo de aventuras, Caçadores exige do jogador não só habilidade como raciocínio. A partir de hoje, nas próximas colunas, vou dar — tela por tela — as principais dicas para que você consiga chegar até o fim do jogo com sucesso. Estas dicas, a partir da semana que vem, serão publicadas junto da tradicional sessão de Cartas da coluna, para não prejudicar a publicação de análises de outros jogos.

Para jogar o Caçadores você usará os dois joysticks. O joystick direito move Indy nas 900 direções normais. Para pegar

um objeto, basta Indy passar sobre ele. Os objetos pegos aparecerão no inventário, uma faixa vermelha na parte inferior da tela. Você pode carregar até seis objetos. Se quiser pegar mais algum, terá antes que se livrar de outro. O botão vermelho do joystick direito serve para pôr os objetos para funcionar. Por exemplo, se você precisar se defender com o revólver, poderá atirar pressionando o botão. No entanto, com alguns objetos (como o revólver ou o chicote), Indy precisará estar em movimento para o objeto funcionar.

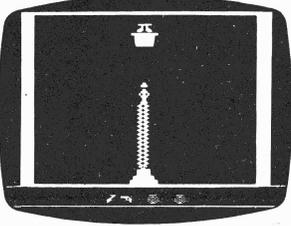
O joystick esquerdo serve para controlar o inventário. Na faixa vermelha há um ponto branco, controlado pelo joystick esquerdo. Se você não quiser mais um objeto, coloque o ponto branco sob ele e aperte o botão vermelho do joystick esquerdo. O objeto vai desaparecer do inventário e ser recolocado no lugar de onde foi retirado. Os botões de "difficulty" e "game select" não têm função no jogo.

A ação começa imediatamente após você ligar o console. Neste momento, surge na tela a imagem de Indy em um pedestal, no Povo das Almas. Aos poucos o pedestal vai afundando, enquanto a Arca, que está sobre Indy, desaparece e é colocada, aleatoriamente, em algum lugar no Vale do Veneno, debaixo de alguma das "mesas" de pedra. Em cada jogo, a Arca é escondida em uma mesa diferente. Quando Indiana Jones chegar à base do pedestal, aperte o botão vermelho do chicote, e ele será transportado para a Sala de Entrada. Começam os perigos.

A Sala de Entrada é toda azul, e perto do centro há uma pedra, aparecendo um chicote mais abaixo. A primeira missão de Indiana Jones é pegar este chicote. Cuidado, porém, porque diversas cobras percorrer a Sala de alto a baixo, e podem matar Indy se tocarem nele. Na semana que vem, você saberá como Indy deve se comportar quando chegar ao Mercado, e viver que negociar com o Sheik branco e o Sheik preto.

Começa a aventura dos Caçadores da Arca Perdida

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para a Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8,3
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 7



RAIDERS OF THE LOST ARK

M.E.
Histórias de aventuras sempre tiveram grandes legiões de fãs em todo o mundo. Seria natural, portanto, que os videogames de aventuras também conseguissem atrair a atenção de muitos fãs. Dos poucos jogos surrados, um dos que mais têm impressionado os videogamers é o "Raiders of the Lost Ark", por sua incrível complexidade e variedade de telas.

Caçadores da Arca Perdida trata, assim como no filme, a história de Indiana "Indy" Jones, o arqueólogo que sai em busca da bíblica Arca da Aliança desaparecida. Durante a procura, Indy passará por muitos obstáculos, que lhe darão (ou tirarão) pontos. Esta pontuação, no entanto, só aparecerá no final do jogo, após Indy achar a Arca ou perder a vida por três vezes. Em placares muito altos surge na tela uma assinatura misteriosa.

Como qualquer outro jogo de aventuras, Caçadores exige do jogador não só habilidade como raciocínio. A partir de hoje, nas próximas colunas, vou dar — tela por tela — as principais dicas para que você consiga chegar até o fim do jogo com sucesso. Estas dicas, a partir da semana que vem, serão publicadas junto da tradicional sessão de Cartas da coluna, para não prejudicar a publicação de análises de outros jogos.

Para jogar o Caçadores você usará os dois joysticks. O joystick direito move Indy nas 900 direções normais. Para pegar

um objeto, basta Indy passar sobre ele. Os objetos pegos aparecerão no inventário, uma faixa vermelha na parte inferior da tela. Você pode carregar até seis objetos. Se quiser pegar mais algum, terá antes que se livrar de outro. O botão vermelho do joystick direito serve para pôr os objetos para funcionar. Por exemplo, se você precisar se defender com o revólver, poderá atirar pressionando o botão. No entanto, com alguns objetos (como o revólver ou o chicote), Indy precisará estar em movimento para o objeto funcionar.

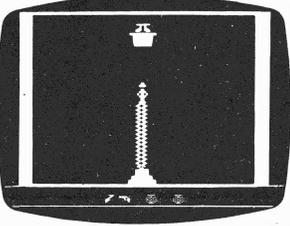
O joystick esquerdo serve para controlar o inventário. Na faixa vermelha há um ponto branco, controlado pelo joystick esquerdo. Se você não quiser mais um objeto, coloque o ponto branco sob ele e aperte o botão vermelho do joystick esquerdo. O objeto vai desaparecer do inventário e ser recolocado no lugar de onde foi retirado. Os botões de "difficulty" e "game select" não têm função no jogo.

A ação começa imediatamente após você ligar o console. Neste momento, surge na tela a imagem de Indy em um pedestal, no Povo das Almas. Aos poucos o pedestal vai afundando, enquanto a Arca, que está sobre Indy, desaparece e é colocada, aleatoriamente, em algum lugar no Vale do Veneno, debaixo de alguma das "mesas" de pedra. Em cada jogo, a Arca é escondida em uma mesa diferente. Quando Indiana Jones chegar à base do pedestal, aperte o botão vermelho do chicote, e ele será transportado para a Sala de Entrada. Começam os perigos.

A Sala de Entrada é toda azul, e perto do centro há uma pedra, aparecendo um chicote mais abaixo. A primeira missão de Indiana Jones é pegar este chicote. Cuidado, porém, porque diversas cobras percorrer a Sala de alto a baixo, e podem matar Indy se tocarem nele. Na semana que vem, você saberá como Indy deve se comportar quando chegar ao Mercado, e viver que negociar com o Sheik branco e o Sheik preto.

Começa a aventura dos Caçadores da Arca Perdida

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para a Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8,3
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 7



RAIDERS OF THE LOST ARK

M.E.
Histórias de aventuras sempre tiveram grandes legiões de fãs em todo o mundo. Seria natural, portanto, que os videogames de aventuras também conseguissem atrair a atenção de muitos fãs. Dos poucos jogos surrados, um dos que mais têm impressionado os videogamers é o "Raiders of the Lost Ark", por sua incrível complexidade e variedade de telas.

Caçadores da Arca Perdida trata, assim como no filme, a história de Indiana "Indy" Jones, o arqueólogo que sai em busca da bíblica Arca da Aliança desaparecida. Durante a procura, Indy passará por muitos obstáculos, que lhe darão (ou tirarão) pontos. Esta pontuação, no entanto, só aparecerá no final do jogo, após Indy achar a Arca ou perder a vida por três vezes. Em placares muito altos surge na tela uma assinatura misteriosa.

Como qualquer outro jogo de aventuras, Caçadores exige do jogador não só habilidade como raciocínio. A partir de hoje, nas próximas colunas, vou dar — tela por tela — as principais dicas para que você consiga chegar até o fim do jogo com sucesso. Estas dicas, a partir da semana que vem, serão publicadas junto da tradicional sessão de Cartas da coluna, para não prejudicar a publicação de análises de outros jogos.

Para jogar o Caçadores você usará os dois joysticks. O joystick direito move Indy nas 900 direções normais. Para pegar

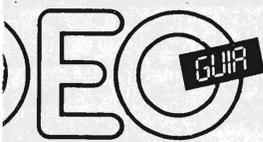
um objeto, basta Indy passar sobre ele. Os objetos pegos aparecerão no inventário, uma faixa vermelha na parte inferior da tela. Você pode carregar até seis objetos. Se quiser pegar mais algum, terá antes que se livrar de outro. O botão vermelho do joystick direito serve para pôr os objetos para funcionar. Por exemplo, se você precisar se defender com o revólver, poderá atirar pressionando o botão. No entanto, com alguns objetos (como o revólver ou o chicote), Indy precisará estar em movimento para o objeto funcionar.

O joystick esquerdo serve para controlar o inventário. Na faixa vermelha há um ponto branco, controlado pelo joystick esquerdo. Se você não quiser mais um objeto, coloque o ponto branco sob ele e aperte o botão vermelho do joystick esquerdo. O objeto vai desaparecer do inventário e ser recolocado no lugar de onde foi retirado. Os botões de "difficulty" e "game select" não têm função no jogo.

A ação começa imediatamente após você ligar o console. Neste momento, surge na tela a imagem de Indy em um pedestal, no Povo das Almas. Aos poucos o pedestal vai afundando, enquanto a Arca, que está sobre Indy, desaparece e é colocada, aleatoriamente, em algum lugar no Vale do Veneno, debaixo de alguma das "mesas" de pedra. Em cada jogo, a Arca é escondida em uma mesa diferente. Quando Indiana Jones chegar à base do pedestal, aperte o botão vermelho do chicote, e ele será transportado para a Sala de Entrada. Começam os perigos.

A Sala de Entrada é toda azul, e perto do centro há uma pedra, aparecendo um chicote mais abaixo. A primeira missão de Indiana Jones é pegar este chicote. Cuidado, porém, porque diversas cobras percorrer a Sala de alto a baixo, e podem matar Indy se tocarem nele. Na semana que vem, você saberá como Indy deve se comportar quando chegar ao Mercado, e viver que negociar com o Sheik branco e o Sheik preto.

3ª fase



Marcio Ehrlich

EM PRIMEIRA MÃO

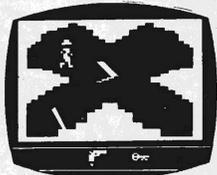
A Polyvox lança no Brasil, este mês, seis jogos criados pela Activision, principal concorrente da Atari nos Estados Unidos em videogames. São eles: Beamrider, Decathlon, Enduro, Keystone Kapers, Megamania e River Raid, todos com as traduções completas dos manuais originais.

Caçadores da Arca Perdida — 3ª fase

Semana passada, Indy pegou uma granada na cesta azul. Agora, antes de voltar à Sala de Entrada, prepare-se no Inventário para usar a granada, colocando o ponto branco sob ela, com o joystick esquerdo.

Subindo o Mercado pelo lado direito, entra novamente na Sala de Entrada, correndo até a metade superior da parede direita. Ainda em movimento, quando estiver bem próximo da parede aperte o botão vermelho do joystick direito para detonar a granada e volte correndo para o Mercado, protegendo-se da explosão.

Pouco depois você poderá voltar à Sala de Entrada, onde encontrará um enorme rombo na parede, causado pela granada. Através deste buraco, você e Indy conseguirão entrar no Templo dos Anciãos. Entre lá, mas cuidado com as cobras. Desça



O Templo dos Anciãos

em diagonal para a direita, pegando no caminho o relógio (no Inventário ele parecerá com um "pote com tampa"). Atravesse a passagem inferior direita, e Indy chegará à Sala da Luz Brilhante. Mas, céus! Indiana Jones foi aprisionado em uma cela! Como sair dela?

Descubra na semana que vem.

3ª fase



Marcio Ehrlich

EM PRIMEIRA MÃO

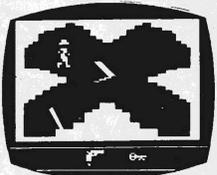
A Polyvox lança no Brasil, este mês, seis jogos criados pela Activision, principal concorrente da Atari nos Estados Unidos em videogames. São eles: Beamrider, Decathlon, Enduro, Keystone Kapers, Megamania e River Raid, todos com as traduções completas dos manuais originais.

Caçadores da Arca Perdida — 3ª fase

Semana passada, Indy pegou uma granada na cesta azul. Agora, antes de voltar à Sala de Entrada, prepare-se no Inventário para usar a granada, colocando o ponto branco sob ela, com o joystick esquerdo.

Subindo o Mercado pelo lado direito, entra novamente na Sala de Entrada, correndo até a metade superior da parede direita. Ainda em movimento, quando estiver bem próximo da parede aperte o botão vermelho do joystick direito para detonar a granada e volte correndo para o Mercado, protegendo-se da explosão.

Pouco depois você poderá voltar à Sala de Entrada, onde encontrará um enorme rombo na parede, causado pela granada. Através deste buraco, você e Indy conseguirão entrar no Templo dos Anciãos. Entre lá, mas cuidado com as cobras. Desça



O Templo dos Anciãos

em diagonal para a direita, pegando no caminho o relógio (no Inventário ele parecerá com um "pote com tampa"). Atravesse a passagem inferior direita, e Indy chegará à Sala da Luz Brilhante. Mas, céus! Indiana Jones foi aprisionado em uma cela! Como sair dela?

Descubra na semana que vem.

3ª fase



Marcio Ehrlich

EM PRIMEIRA MÃO

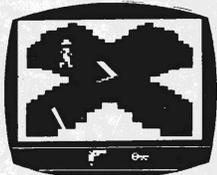
A Polyvox lança no Brasil, este mês, seis jogos criados pela Activision, principal concorrente da Atari nos Estados Unidos em videogames. São eles: Beamrider, Decathlon, Enduro, Keystone Kapers, Megamania e River Raid, todos com as traduções completas dos manuais originais.

Caçadores da Arca Perdida — 3ª fase

Semana passada, Indy pegou uma granada na cesta azul. Agora, antes de voltar à Sala de Entrada, prepare-se no Inventário para usar a granada, colocando o ponto branco sob ela, com o joystick esquerdo.

Subindo o Mercado pelo lado direito, entra novamente na Sala de Entrada, correndo até a metade superior da parede direita. Ainda em movimento, quando estiver bem próximo da parede aperte o botão vermelho do joystick direito para detonar a granada e volte correndo para o Mercado, protegendo-se da explosão.

Pouco depois você poderá voltar à Sala de Entrada, onde encontrará um enorme rombo na parede, causado pela granada. Através deste buraco, você e Indy conseguirão entrar no Templo dos Anciãos. Entre lá, mas cuidado com as cobras. Desça



O Templo dos Anciãos

em diagonal para a direita, pegando no caminho o relógio (no Inventário ele parecerá com um "pote com tampa"). Atravesse a passagem inferior direita, e Indy chegará à Sala da Luz Brilhante. Mas, céus! Indiana Jones foi aprisionado em uma cela! Como sair dela?

Descubra na semana que vem.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Uma missão de ataque e defesa em Chopper Command

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Bob Whitehead, para a Activision, em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 7
Grau de Interesse: 7

Análise de Paulo Roberto F. Cruz

Considerado um clássico da Activision, e destinado principalmente aos que apreciam jogos de ação no estilo voe-e-atire, Chopper Command coloca você nos controles de um helicóptero, com a missão de proteger um comboio aliado dos jatos e helicópteros que tentam destruí-lo.

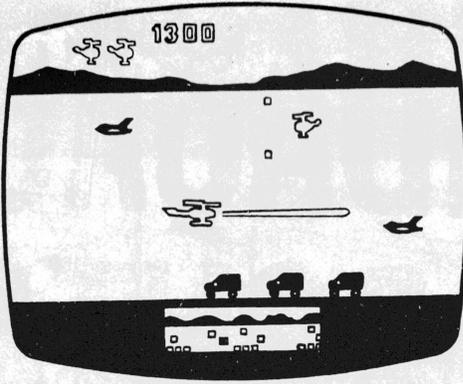
O cartucho tem quatro variações, para um (jogos 1 e 3) ou dois jogadores alternados (jogos 2 e 4). As chaves de dificuldade permitem optar entre tiros espaçados (posição A) e tiros rápidos (posição B). A quantidade de munição é ilimitada. Movendo o joystick para diante ou para trás, o helicóptero sobe ou desce. Movimentado lateralmente, ele se desloca para esquerda ou para a direita. O botão vermelho dispara os tiros.

O jogo se desenvolve em dez níveis, cada um com doze atacantes e doze caminhões a serem protegidos. Ao se aproximarem de você, os atacantes disparam mísseis que se dividem em dois, visando atingir o seu helicóptero e um dos caminhões. Tais mísseis são indestrutíveis. Sua única saída é evitá-los. Atingendo, porém, um helicóptero inimigo, você marca 100 pontos, ao passo que um jato vale 200 pontos. Ao final de cada ataque, você recebe um bônus, calculado pela quantidade de caminhões restantes multiplicada pelo número de nível ultrapassado, multiplicados, ainda, por 100. Inicialmente, são três os helicópteros de reserva, recebendo-se mais um a cada 10.000 pontos, até o máximo de seis ao mesmo tempo, mostrados no alto da tela.

Você ainda dispõe, para auxiliá-lo, de uma tela de radar, na parte inferior do vídeo. Ela equivale a cinco vezes a extensão apresentada na tela maior, e mostra as posições do seu helicóptero (um ponto preto), do comboio (pontos brancos na linha inferior) e dos inimigos (demais pontos brancos).

Estratégias

Obedeça sempre a dois princípios: desloque-se apenas numa direção, evitando ficar exposto a dois grupos inimigos ao mesmo tempo; e aguarde a aproximação do inimigo no extremo oposto da tela, ou seja, se você estiver seguindo para a direita, fique à esquerda quando estiver sendo atacado. Se estiver se deslocando para a esquerda, mantenha-se à direita.



CHOPPER COMMAND

No início do jogo, seu helicóptero estará entre dois grupos de atacantes. Escolha a direção em que você irá seguir e destrua o grupo que estiver no seu caminho. Conseguindo, continue avançando, para colocar um espaço entre seu helicóptero e o outro grupo, evitando ser atacado por trás. Ao notar a proximidade de novos inimigos, deixe que o seu helicóptero "flutue" para o lado, aguardando o ataque em vez de adotar uma tática agressiva. Aproxime o helicóptero do solo (cuidado para não colidir com os caminhões), e dispare contra o atacante que surgir no nível inferior. Conseguindo destruí-lo, dispare contra o do centro e, finalmente, destrua o do nível mais alto. Agindo assim, você evitará que o cerque e, também, terá que se preocupar com apenas um inimigo de cada vez.

Quando um dos inimigos passar por você, havendo mais de um atacando, preste atenção: ele tentará surpreendê-lo pelas costas. Entretanto, se tiver sido o último daquele nível, siga adiante, você o reencontrará mais à frente. No início, tente se acostumar a "ver" o radar sem olhar para ele. Quando já tiver prática, você conseguirá estabelecer antecipadamente a sua linha de tiro, atingindo os atacantes assim que surgirem no canto da tela.

Dica Especial

Usando a palavra Activision abaixo do radar (nos cartuchos originais), você saberá quando os atacantes surgirão na tela maior, podendo alvejá-los no momento exato. Aqueles que estiverem vindo pela direita surgirão quando os pontos brancos atingirem o "i" seguinte à letra "v". Quando vierem pela esquerda, serão avistados assim que, no radar, os pontos brancos correspondentes atingirem a letra "i" após o "u".

EM PRIMEIRA MÃO

O tão esperado supervideogame Atari 7800 provavelmente não será mais lançado. O novo dono da Atari, Jack Tramiel, não gosta de videogames, e já mandou suspender a fabricação do Atari 5200 e o projeto do 7800.

CARTAS

ASTROS DO JOYSTICK

Como muitos leitores protestaram pela promoção ter acabado sem que tivesse havido aviso de antecedência, resolvi dar mais uma chance aos Astros, publicando a relação final dos campeões de 1984 no começo do mês de janeiro. Assim, corram e mandem mais fotos até o dia 29 de dezembro que os Astros do Joystick continuam um pouco mais!

LIGAÇÕES PERIGOSAS

"Por que a ponta do cartucho tem que ser de ouro? Por que não podemos tirar ou colocar o cartucho com o console ligado?". Christian Seiza, R. Rodrigues Arção 1400, Nova Iguaçu - RJ

Para o programa do jogo passar com perfeição dos "chips" de memória do cartucho para a memória do videogame, os contatos têm que estar em boas condições. O revestimento do pente conector em ouro é uma das formas de dar maior durabilidade aos contatos, evitando oxidação (ferrugem) dos mesmos.

Os elementos eletrônicos são muito sensíveis a variações bruscas de passagem de energia. Com o cartucho já enfiado no console, ao você ligar a energia, ela passará do console para o cartucho e vice-versa da forma correta, com os contatos perfeitamente ajustados. Se o console estiver ligado na hora de tirar ou colocar um cartucho, você poderá, inadvertidamente, causar um contato errado, com risco de um curto-circuito que danificará console e cartucho.

JUEGOS COMPATIBLES

"Fui informado por um amigo que cartuchos de videogames podem ser adquiridos em lojas no Paraguai, por um preço bem inferior ao do mercado brasileiro. Como pretendo viajar aquele país, brevemente, queria saber se os jogos adquiridos no exterior são compatíveis com os videogames do mesmo sistema fabricados no Brasil?". Edson B. Bica, R. Consuelo Cid, 25, Nova Iguaçu - RJ

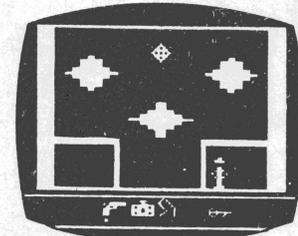
Os programas dos cartuchos não têm nenhuma interferência no "sistema" de cor, que é definido pelo console. Assim, qualquer cartucho funciona em qualquer videogame do mesmo formato, no Paraguai, Estados Unidos, Brasil e as demais.

Caçadores da Arca Perdida — 4ª fase

Aprisionado em uma das celas da Sala da Luz Brilhante, Indiana Jones precisará usar o seu poderoso chicote para escapar. Diversas chicotadas na parede quebrarão os tijolos, abrindo brechas para a fuga de Indy. Cuidado, porém, para não tocar nas paredes com o corpo, pois os buracos desaparecerão.

Aqui, na verdade, há dois macetes: Indy pode descer o seu corpo um pouco para baixo da tela. Assim, fica mais fácil e rápido abrir o buraco na parte baixa da parede, com o tamanho suficiente para a cabeça do professor aventureiro passar por baixo. Outro macete é fazer Indy ficar andando de um lado para outro da cela rapidamente, pois uma passagem secreta pode aparecer.

Saindo da cela, Indiana deve se dirigir à parede direita da Sala, na altura do grande bloco azul, para atravessá-la e chegar à Sala dos Tesouros. Um toque, porém, nos blocos azuis ou no brilhante Guardião Móvel, e o herói novamente será colocado na cela.



A Sala da Luz Brilhante

Video Guia testou o Game Charger, da VGS

Os "carregadores de fita", ou "chargers", são aparelhos que permitem ao atariano dono de um Atari Polyvox, Supergame CCE, VJ 8500 Dismac, Gemini, Dynavision, Dactar etc carregar jogos através de fitas cassette "lidas" por um gravador comum, em vez do tradicional sistema de cartuchos.

A grande vantagem dos chargers é que as fitas cassetes custam cerca de cinco mil cruzeiros, com dois jogos, enquanto cada cartucho de jogo hoje não fica por menos de 20 mil. Por outro lado porém, os chargers são caros, passando a só compensar depois que o atariano comprar pelo menos dez fitas. Além disso, a fita é um produto muito sensível e exige cuidados maiores de uso e armazenagem. Qualquer pequeno arranhão ou amassado na fita pode destruir as informações do jogo para sempre.

O Game Charger é o "carregador de fita" fabricado pela firma carioca Unitronic Eletrônica, que há dois anos fabrica cartuchos para Atari com a marca VGS. Vendido hoje por cerca de Cr\$ 220 mil, o Game Charger chega ao usuário com o cartucho carregador, o Certificado de Garantia (90 dias), uma relação dos jogos disponíveis da VGS e quatro fitas cassette, com os jogos Enduro/River Raid, Pac-Man/Robot Tank, Tennis/Zaxxon e Moon Patrol/Smurf, e os respectivos manuais. Aliás, os manuais são um dos pontos fortes da VGS, pois, apesar de impressos de maneira muito simples, são traduções praticamente completas dos manuais originais. Os cassetes são fabricados e duplicados pela gravadora Polygram, e os rótulos das fitas e dos porta-cassetes são bem impressos, facilitando a identificação dos jogos, apesar de o desenho ser igual para todos. E bom lembrar que estas fitas só funcionam com o Game Charger, não servindo em outros chargers como Comp-K7 (Splice) e Supercharger (Canal 3). E as fitas destes também não servem no Game Charger.

O Game Charger — resistente e até mais bem acabado que os cartuchos VGS — parece um cartucho de videogame avançado, e encaixa com facilidade no console. Do aparelho sai um fio de 60 cm cujo plugue é enfiado na saída "ear" ou "monitor" do gravador. Com o Charger colocado e o console ligado, surgem no vídeo o logotipo da



VGS e as instruções de ligar o gravador. A carga do jogo é lenta e se faz em cerca de um minuto. Se a carga estiver se processando, a tela exibe uma coloração especial e uma contagem regressiva de oito até um, acompanhada de um sinal sonoro. Encerrada a carga, o jogo aparece normalmente na tela, onde fica até você desligar o console.

Apesar de as instruções de uso do Game Charger não serem muito detalhadas, não foi difícil usar o aparelho. Testado no Supergame, a imagem apareceu perfeita em todos os jogos. Não tive a mesma sorte com o meu velho console Atari americano, que apresentou uma séria interferência, ainda que a carga do jogo tenha sido perfeita. A VGS, porém, foi muito cordata, e se ofereceu para analisar o problema. Vamos ver o que ela concluirá.

O Game Charger carrega sem dificuldades jogos com até 8 K de memória (como Robot Tank), e a propaganda da VGS afirma que também funcionará com os jogos sofisticados da americana Starpath/Arcadia (Phase Patrol). O teste do aparelho com estes jogos, no entanto, terá que esperar, pois só no próximo ano estes cassetes estarão sendo vendidos.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Voe com Buck Rogers pelo perigoso Planeta de Zoom

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada, para Sega em 1984
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 6
Nível de Desafio: 7
Grau de Interesse: 6
Análise de Paulo Roberto F. Cruz

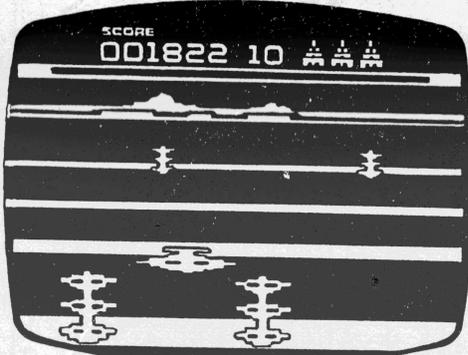
Embora os gráficos da versão desenvolvida para o Sistema VCS sejam muito limitados em relação aos da versão original dos arcades, o cartucho Buck Rogers, Planet of Zoom consegue manter a idéia básica do jogo e oferecer um nível de dificuldade bastante razoável aos aficionados dos estilos voe-e-atire/guerras espaciais. São 16 níveis de dificuldade, cada um com 4 rounds, durante os quais o jogador tem que ultrapassar um determinado número de postes elétricos na superfície do planeta, além de destruir discos voadores e transportes espaciais que surgem no caminho de sua nave. Superando tais obstáculos, ocorre um combate no espaço, onde surgem novos discos e, finalmente, o grande objetivo, a nave-mãe.

O controle utilizado é o joystick, que, se deslocado para diante e para trás, aumenta ou diminui a velocidade da nave; quando movimentado lateralmente, provoca um deslocamento da nave na direção escolhida; se pressionado em diagonal, para cima ou para baixo, enquanto é movimentado lateralmente, faz com que a nave se incline e voe deste modo. O botão vermelho é utilizado para iniciar o jogo e para disparar sobre os inimigos.

O jogo é composto por 3 telas: a primeira delas apenas indica o nível a ser disputado, a segunda apresenta a superfície do planeta, onde estão os postes elétricos, e a terceira mostra o espaço, onde será encontrada a nave-mãe. O jogador recebe, inicialmente, 5 naves, sendo 4 delas dispostas no alto da tela, à direita, ao lado do escore e do número de postes a serem ultrapassados no round (na realidade, essa quantidade se refere a cada conjunto de 2 postes, entre os quais a nave deve passar). A cada 50.000 pontos uma nave extra será acrescentada às existentes em reserva, até o máximo de 6, ao mesmo tempo, na tela (embora o número delas possa ser superior a esse limite).

Um pouco mais abaixo, uma linha de cor verde indica o tempo disponível para ultrapassar o round. Quando esta linha se tornar amarela, o tempo restante estará entre a metade e a quarta parte do tempo inicial; ao se tornar vermelha, o tempo será menor que a quarta parte da linha. Esgotando-se esse tempo, uma nave é perdida e o jogo volta ao início do mesmo round, se houver pelo menos mais uma de reserva; em caso contrário, o jogo termina. A cada round ultrapassado, o jogador recebe uma nova linha de tempo.

Os níveis têm a mesma sequência de rounds, e estes apresentam diferentes combinações de inimigos, mais difíceis à medida em que o jogo avança. Do nível 1 ao 8, o número de postes a ultrapassar vai de 20 a 37; cada vez mais próximos e mais rápidos, ao mesmo tempo em que aumentam a densidade e o número de naves inimigas. No nível 9, o número de



BUCK ROGERS, PLANET OF ZOOM

postes cai para 34, embora ainda mais próximos e rápidos que os anteriores. Daí por diante, até o nível 12, esse número é acrescido de 3 postes a cada nível, até o máximo de 43; do nível 13 ao 16, o número de postes alterna-se entre 40 e 43.

Cada disco voador ou transporte espacial destruído acrescenta 300 pontos ao escore, ao passo que um conjunto de 2 postes ultrapassados e a destruição da nave-mãe representam, respectivamente, um acréscimo de 500 e 20.000 pontos.

Estratégias

A rapidez no vôo é essencial, pois, quanto mais cedo for localizada a nave-mãe, mais tempo haverá para destruí-la (é necessário atingi-la duas vezes). Na tela que mostra a superfície do planeta, evite manobras desnecessárias (por exemplo, tentar atingir inimigos que não estejam diretamente no percurso da nave) que possam vir a causar colisões. Procure aumentar o número de naves de reserva, pois serão muito importantes nos níveis mais avançados. Dispare contra os discos e transportes espaciais à distância, de preferência. Se a passagem entre os postes estiver totalmente bloqueada, passe por fora dos mesmos: você perderá tempo, mas não se arriscará a perder uma nave.

No espaço, mantenha-se no centro da tela, em baixa velocidade, até que os discos surjam. Quando começarem a passar pela nave, atinja-os por trás, reduzindo o número dos que voltarão para atacá-lo. Os disparos podem ser dirigidos e, quando feitos em grupos de 2 ou 3 tiros seguidos, têm maior alcance.

Se o tempo estiver prestes a se esgotar, aumente a velocidade de ataque dos discos, pressionando o joystick para a frente. Se não conseguir atingi-los de longe, desvie-se deles e espere que apareçam novamente. Quando a nave-mãe atacar, reduza a velocidade, procurando acertá-la pelo menos uma vez por trás. Quando a mesma se voltar contra a nave, atinja-a pela segunda vez, destruindo-a definitivamente.

Dica Especial

Evite ao máximo as manobras laterais desnecessárias, pois não adianta tentar destruir o maior número de discos voadores possível quando estiver sobrevoando a superfície do planeta: isso em nada irá contribuir para diminuir de discos que irão atacá-lo no espaço.

Caçadores da Arca Perdida — 5ª fase

Indiana Jones chegou à Sala dos Tesouros, depois de escapar da cela da Sala da Luz Brilhante. Você verá no meio da Sala um monte de moedas, que poderão ser pegadas sem perigo até seis vezes (lembre-se que Indy não pode carregar mais que seis objetos no inventário). No entanto, se Indiana pegar qualquer outro tesouro, na hora de sair será transportado de volta para a cela da Sala azul. Como Indy precisará pegar um tesouro — o Ankh, símbolo egípcio da vida (parece uma cruz com um furo no alto) —, o melhor é deixar esta proeza para o final. O Ankh aparece no canto superior direito, o Chai abaixo do local das moedas e a Ampulheta no centro direito.

Pegue as moedas passando sobre elas. Uma cobra e um tesouro surgirão. Se for o Ankh, porém, ainda dará para pegar pois você tem o chicote para escapar da cela. Acontece que você precisará de mais um saco de moedas. Para conseguir, volte à Sala da Luz Brilhante pela parede esquerda da tela, e retorne logo à Sala do Tesouro. Para pegar o segundo monte de moedas, desfaça-se do chicote, usando o joys-



A Sala dos Tesouros

tick esquerdo. Se até então você não tiver conseguido o Ankh, fique saindo e entrando na Sala, até ele aparecer. Após pegá-lo, você deverá ter dois sacos de moedas, o medalhão, o Ankh, o relógio e a chave.

Volte à Sala da Luz Brilhante, e garanta ser novamente preso. Só que agora, coloque o ponto branco sob o Ankh e aperte o botão do joystick direito. Como um passe de mágica você será transportado para o Campo de Mesas.

Atari pode virar micro para brincar

As notícias de que já existem a venda teclados que permitem programar em Basic um videogame da família Atari têm deixado muito leitor curiosíssimo para saber se é possível transformar um console em um bom computador. Ou seja, se instalando um teclado no Atari ele ficaria como os outros micros mais poderosos.

No entanto, não há jeito de transformar os Ataris em micros muito potentes. Teclados como o Basic Keyboard, da Dynacom, e o Dactar-Comp, da Milmar, permitem ao videogamer realizar diversas funções dos micros, como cálculos, desenhos, geração de sons etc, mas de uma maneira muito simples, devido às limitações da pouca quantidade de memória. Como introdução às brincadeiras e aos princípios da Informática, os teclados são excelentes opções. Mas quem quiser partir com profundidade para a Informática deve optar logo pela compra de um microcomputador que se identifique com o computador.

ASTROS DO JOYSTICK

Não se esqueçam que a coluna Video Guia dará mais uma chance aos recordistas brasileiros de videogames. A última relação do Astro do Joystick sai em janeiro, com os melhores de 1984. Mande já a foto do seu recorde! O prazo termina dia 28 de dezembro!

CARTAS

IMAGEM GRAVADA NA TELA

"Há perigo de que, com o videogame ligado, durante 6 horas, a imagem fique gravada na tela do televisor?". Jorge Marcelo M. Silva, R. Paulo S. Ara. ujo, 114-Rio — RJ

O perigo só existe se a tela for exposta à mesma imagem, sem modificação, durante um período muito longo. Em um jogo, dificilmente isto acontece, pois os elementos do jogo cruzam a tela em várias direções e as mudanças de cores dão um "descanso" ao material sensível do vídeo. Por esta razão, a maioria dos jogos (de Atari, principalmente) quando acabam, exibem cenas demonstrativas variadas, ou mantem a mesma imagem com cores que se alternam. De qualquer maneira, jogar exageradamente também não é uma boa. Jogue, descanse, leia um pouco algum livro, e depois volte a jogar.

FALTA DE PADRÃO

"Por que os cartuchos do Atari não funcionam no Odyssey e vice-versa?". Maurício Paz S. Cmãmara, SQS 102-H/103, Brasília — DF

"Por que a Philips, ao lançar o Odyssey, não fez compatível com outros aparelhos?". Antonio C.L. Ferreira, R.Dq. de Caxias, 32, Itaperuna — RJ

A evolução tecnológica na área de eletrônica é tão rápida que torna praticamente impossível qualquer tentativa de padronização. Se uma fábrica descobre uma maneira de fazer um novo produto mais avançado que o do concorrente, ela lança o produto sem pensar em "compatibilidade". Por isso existem tantos sistemas diferentes de videogames. O Atari e o Odyssey, por exemplo, usam microprocessadores diferentes controles de vídeo diferentes etc, que causam incompatibilidade. Como o Odyssey, nos Estados Unidos e na Europa, é feito pela Philips, era natural que a Philips do Brasil lançasse este console.

NA PONTA DO JOYSTICK

"Existe algum joystick para o Atari 2600 com o botão na ponta da haste, como mostra o cupom do Astros do Joystick?". David A. Sales, Belém, PA.

Já são fabricados no Brasil três joysticks com esta característica. O Greka, que é baseado no design do Pointmaster americano (o do desenho do "Astros"), o Digivision e o Dynastick, da Dynacom, que têm até dois botões: um na ponta da haste e outro na base. Todos estes joysticks funcionam em qualquer console da linha Atari, como o Supergame, o Dynavision, o Dactar e o Onyx Jr. Dos três, tive a oportunidade de testar com mais profundidade o Dynastick, que se mostrou muito funcional.

O QUE DIZ O JUIZ

"Como vocês julgam o gráfico, o som e o interesse de um jogo? Por que, às vezes, uma fita do Odyssey, que tem menor resolução, tem notas de gráfico superiores a do Atari?". Roberval S. Freitas, R. João Lisboa 87 c. 3, Pílares — RJ

Em princípio, o analista de videogames cria critérios a partir de comparações com outros jogos existentes e, principalmente, com o potencial do aparelho. Um jogo do Odyssey será bom se aproveitar muito bem todo o potencial gráfico e sonoro do Odyssey. O mesmo ocorre em relação aos outros sistemas. O "Nível de Desafio" mede a dificuldade de um jogo. Pelo "Grau de Interesse", o analista opina se acha que o jogo demorará ou não a ficar chato; mais poderosos.

JOGO RECUSADO

"Comprei um videogame Atari e com ele veio o cartucho Maze Craze, mas o game clube não aceitou o jogo. O que devo fazer?". Eduardo F. de Gusmão. R. Caiabu 85/ 202 fundos, Rio — RJ

Se os clubes não controlarem os jogos que são apresentados aos seus sócios, você mesmo, quando for pegar um cartucho emprestado, só vai encontrar Maze Craze. Todo clube age assim. Vá ao clube, peça uma indicação de que jogo ou jogos você deve comprar para ser aceito e morra em mais esta grana. Clube é uma comunidade, e o pequeno sacrifício de cada um traz o grande benefício.

RECORTE E COLECIONE

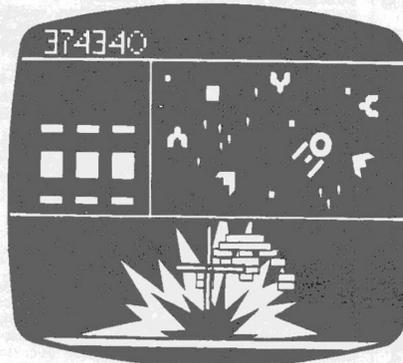
VIDEO

Marcio Ehrlich

Star Trek leva você a uma 'Jornada nas Estrelas'

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada, para Sega, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 7
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 7

Análise de Paulo Roberto F. Cruz



STAR TREK

Quem não se lembra do Capitão Kirk, do orelhudo Sr. Spock e do Dr. McCoy, da série para TV, depois transformada em filme, "Jornada nas Estrelas"? Voltando às telas de TV, agora sob a forma de videogame, Star Trek coloca você no comando da Enterprise, para, sob a bandeira da Federação Galáctica, enfrentar os Klingons e destruir o terrível Nomad, o mais poderoso inimigo da Terra.

O direcionamento da nave é controlado pelo joystick esquerdo, nas seguintes posições: quando pressionado para a frente, impulsiona a Enterprise na direção para a qual ela está voltada; para a direita ou para a esquerda, provoca apenas a rotação da mesma, respectivamente. No sentido horário ou anti-horário; quando pressionado 45 graus à direita ou à esquerda, a rotação também é efetuada no sentido horário ou anti-horário, e a nave ainda é impulsionada na direção escolhida. Finalmente, puxado para trás, simultaneamente à pressão do botão vermelho, aciona um dispositivo de superimpulsão, para manobras em alta velocidade. Ao adquirir o cartucho original americano, o jogador recebe, também, um painel especial para ser colocado sobre o joystick, que facilitará o aprendizado dos comandos.

A tela é dividida em três partes, cada uma apresentando dados vitais para a missão. Os registradores, colocados ao alto, à esquerda, mostram o escudo e os monitores de defesas e armas da Enterprise. As defesas são os escudos de energia (traços verdes) e o dispositivo de superimpulsão (traços azuis); as armas são os torpedos fóton (quadrados vermelhos) e os phasers, que não estão indicados por serem inesgotáveis.

Os escudos de energia são ativados automaticamente, protegendo a nave contra o fogo inimigo e danos causados por colisões. Os torpedos fóton destroem os inimigos que estiverem diretamente no curso da Enterprise, mediante pressão no joystick para trás. Os phasers destroem apenas um inimigo de cada vez, e são disparados pressionando-se o botão vermelho.

O radar, à direita dos registradores, mostra a zona de combate vista por cima, podendo-se observar a localização da Enterprise e da base estelar, bem como a movimentação dos inimigos. O visor, abaixo dos registradores e do radar, simula uma visão tridimensional dos inimigos e obstáculos encontrados, e indica quando eles estão ao alcance dos phasers.

Outro importante instrumento, a faixa colorida na base da tela, indica o estado dos escudos de energia, mediante alteração na cor original: o amarelo indica três ou mais escudos de disposição; o laranja indica dois escudos em operação; o vermelho claro significa apenas um escudo remanescente, enquanto o vermelho escuro alerta para defesas desativadas.

Atravessando um round em segurança, a nave passa automaticamente ao seguinte e, conseguindo sobreviver aos seis diferentes rounds de um setor, ela será transportada para o próximo, onde os inimigos serão mais agressivos e perigosos. O jogo é dividido em dez setores com seis rounds cada. Os rounds 1º, 2º, 4º e 5º, os inimigos serão os Klingons e os discos voadores; no 3º, a Enterprise se depara com asteróides ou meteoros e, no 6º com Nomad. Para reparar quaisquer danos e, também, recompor seu estoque de armas, o jogador conta com o apoio de bases estelares, que surgem no 1º ao 5º rounds. Tocando uma dessas bases, além dos danos reparados, a Enterprise terá um escudo de energia, um torpedo fóton e uma unidade do dispositivo de superimpulsão acrescentados ao seu estoque. Os reparos só podem ser efetuados uma vez em cada round (exceto no 3º), e, quando isso ocorre, as bases passam da cor verde para a azul.

Antes de encontrar Nomad, você terá que enfrentar os registradores Klingon e os discos voadores. Os Klingons parecem asa-deltas e são de dois tipos, vermelhos e púrpura. Os vermelhos ignoram a Enterprise, mas tentam destruir as bases estelares. Consequindo seu intento, tornam-se branquinhos e se projetam sobre a nave. Os de cor púrpura perseguem a Enterprise e tentam atingi-la com globos de plasma. Os púrpuras mantêm distância suficiente para evitar uma colisão com a Enterprise e, quando os Klingons vermelhos tornam-se

se brancos, fazem o mesmo e, igualmente, se projetam sobre a Enterprise.

Os discos voadores aparecem aleatoriamente. Se colidirem com a nave, a energia do dispositivo de superimpulsão será drenada. Os asteróides, ou os meteoros, surgem no 3º round de cada setor, movendo-se da esquerda para a direita, mais rápidos que a Enterprise. Esta deve manobrar entre eles (não podem ser destruídos) e unir-se às bases estelares (são diversas neste round).

Sobrevivendo a todos os obstáculos, chega a hora de enfrentar Nomad, num round onde são necessários manobras e disparos rápidos. A Enterprise deve evitar seus mísseis e as minas lançadas por ele, em forma de "x". Colidindo com uma das minas, atingindo-as com os phasers, ou sendo atingida por um míssil, as reservas de energia ficam enfraquecidas. Destruindo Nomad, a tela ficará multicolorida e o jogador receberá pontos extras, passando ao primeiro round de um setor mais difícil.

Destruindo os cruzadores Klingon, o jogador recebe 100 pontos vezes o número do setor mais um (porque o jogo vai do setor 0 ao 9). Se colidir com eles, recebe apenas 100 pontos, qualquer que seja o setor. O disco voador vale 5.000 pontos e as bases estelares verdes (não tocadas) de 2.000 a 50.000 pontos, conforme o setor. As bases estelares azuis remanescentes valem 500 pontos, e a destruição de Nomad 30.000 pontos.

Estratégias

O jogador deve manter a Enterprise sempre em movimento, pois os Klingons têm dificuldade em atingir um alvo que muda constantemente de posição. Os torpedos fóton devem ser guardados para as fases mais adiantadas, quando os Klingons serão mais numerosos. Um só torpedo será suficiente em cada round, quando os inimigos estiverem em linha.

Os discos voadores se afastam quando a Enterprise está diretamente voltada para eles. Para atingi-los, siga em sentido contrário e, quando os discos se aproximarem, faça meia volta e dispare rapidamente. As bases estelares devem ser tocadas nos rounds iniciais, para acumular armas e defesas necessárias às fases mais difíceis. Nestas, não tocando nas bases, pontos extras serão acrescentados ao escudo. Desvie-se dos asteróides e meteoros com leves movimentos de joystick (direita/esquerda). Quando a velocidade for muito grande, os movimentos deverão ser mais firmes.

Observe os movimentos de Nomad, e utilize o dispositivo de superimpulsão para se posicionar próximo a ele e destruí-lo.

Dica Especial

O encontro com a base estelar e a destruição do disco voador não devem ser deixados para o fim do round. Se o último Klingon for destruído, e o jogador não tiver tocado a base, ou atingido o disco, a Enterprise passará automaticamente ao round seguinte, e serão desperdiçados os 5.000 pontos do disco e a possibilidade de receber as armas e defesas extras naquele round (não tocar a base possibilita receber pontos extras, mas este recurso só deve ser utilizado nos rounds mais adiantados).

BOAS FESTAS

Marcio Ehrlich e a equipe de Video Guia desejam a todos os atarianos, odysseiros, intellivisionários, colecionários e micromaniacos um grande e próspero 1985, para que cada um possa curtir os seus softwares e hardwares na maior alegria junto a toda a sua família.

CARTAS

BYTES CAROS

"Há algum componente especial dentro de um cartucho que explique o seu alto preço? As máquinas de arcades usam o mesmo método de fitas programadas para reproduzir o jogo? E o que é Kbyte?". Paulo Roberto R. da Silva, Trav. Pereira 91, Araruama — RJ. Imagine cada byte como uma letra. Com as letras você pode criar instruções que levarão alguém a executar alguma ação. "Escreva Paulo". Ou "Mova o Pac-Man". Só que o microprocessador do videogame entende outro tipo próprio de instruções, cada uma exigindo o seu número de bytes. Existem jogos que usam dois mil bytes de instruções. Outros, mais sofisticados, exigirão 16 ou 24 mil bytes. Agora veja, com mil metros fazem 1 km, 1.024 bytes fazem 1 kbyte. Portanto, 8 kbytes valem 9.192 bytes.

Assim como as letras e palavras, estes bytes podem ser transformados em impulsos sonoros para arquivo em fita magnética. Ou então transformados em sinais eletrônicos arquivados em minúsculos circuitos integrados, do tipo reprogramável (EPROM) ou não (ROM). Para carregar os jogos mais rápidos, tanto os videogames como as máquinas de arcades usam estes circuitos, só que nos videogames vêm dentro dos cartuchos dos jogos, para poderem ser trocados com facilidade.

O porquê do preço caro? Estas ROMs e EPROMs não são fabricadas no Brasil, e o Governo ainda dificulta a importação, obrigando a um forte contrabando no setor, que eleva os preços para os fabricantes de cartuchos e, consequentemente, para o consumidor. Boas perguntas. Vai ganhar um brinde de Video Guia.

O MAXIMO NO RIVER RAID

"Os pontos pela destruição dos obstáculos no River Raid são todos múltiplos de 10. Portanto, o recorde de 999.999 é ilegítimo, pois ultrapassando-se os 999.990 o jogo apresenta a simbologia "!!!!!!". Alacid C. Guerreiro, Travessa WE-8-c.6, Belém — PA

O máximo de dígitos que o jogo River Raid marca na pontuação é seis, após o que o jogo pára. Como seria impossível para qualquer um descobrir qual o último inimigo destruído para estabelecer o verdadeiro recorde quando o jogo terminou, considere que "!!!!!!" na foto significaria "999.999", o maior número existente com seis dígitos. Caso semelhante ocorre em H.E.R.O., Keystone Kapers etc.

ODYSSEIOS EM DUVIDA

"O videogame Odyssey só pode ser ligado em televisão da marca Philips?". Isabel C.G. da Cruz, R. Minervina da Costa 208, Anchieta — RJ

"Onde posso comprar uma fita virgem do Odyssey? Posso gravar qualquer jogo em meu próprio Odyssey?". Leonardo V.R. Guimarães, Estr. do Coiuna 1133 c. 188, Rio — RJ

O Odyssey, assim como qualquer outro videogame, pode ser ligado em qualquer televisão, colorida ou preto e branco, de qualquer marca. Os seus cartuchos, porém, só podem ser os originais no formato vendido pela Philips, não existindo "fitas virgens" ou passíveis de gravação pelo odysseiro.

VANTAGENS DE JOYSTICKS

"Vale a pena pagar 25 mil em um joystick Dynastick ou seria melhor comprar uma fita?". Dennis Daniel, R. Padre Peroneille 165, Jardim América — RJ

Muito atariano experiente reclama que o joystick original, não sendo anatômico, prejudicaria o desempenho nos momentos mais necessários. Os joysticks anatômicos existem para suprir estas deficiências. De qualquer maneira, não existe o "Joystick Perfeito", ideal para qualquer jogo. Por isso, a compra de um joystick só deve ser realizada depois de você experimentar o controlador e verificar se conseguiu ou não se adaptar bem a ele.

I ou II?

"Existe alguma diferença entre o Intellivision I e o Intellivision II?". José Eduardo G.Silva, R. Duas Barras 26, Padre Miguel — RJ

As diferenças são só externas. Em primeiro lugar, o modelo II é bem menor e mais prático de usar. O controlador é melhor desenhado, e as teclas são mais sensíveis, com respostas mais rápidas. Finalmente, o desenho do novo console forma um conjunto mais bonito com as extensões lançadas para o Intellivision nos Estados Unidos, como o Intellivoice e o System Ghanger.

Caçadores da Arca Perdida — 6ª fase

Depois de ser transportado da Sala da Luz Brilhante para o Campo de Platôs, Indiana Jones ganha um pontinho girando em volta dele. Este ponto funciona como um gancho na ponta de uma corda, que se afasta ou se aproxima de Indy conforme você move o joystick para frente ou para trás. Você o usará para transportar Indiana de platô em platô, pressionando o botão vermelho direito quando o pontinho estiver sobre o platô desejado. Se você errar e Indy começar a cair, aperte o botão nova-



mente e ele retornará ao primeiro platô.

Usando o gancho, leve Indiana Jones até o platô mais central do fundo do Campo de Platôs. Livre-se de Ankh, centralize-se bem no platô e desça para a sala abaixo.

O caminho é estreito. Cuidado para não cair. Coloque o ponto seletor na chave e continue descendo até ver o mapa no centro da tela. Quando vir, coloque-se no centro exato da faixa estreita que leva à área de mapas e tire o ponto seletor fora da chave. Atenção: se você fizer isto antes de estar bem centrado, Indy cairá!

7ª FASE

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Defender a Nave Mãe é a meta nesta dura batalha

Sistema Intellivision
Criação: não creditada para a Mattel, em 1979
Jogadores: até dois
Gráficos/Som: 7
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 7,5

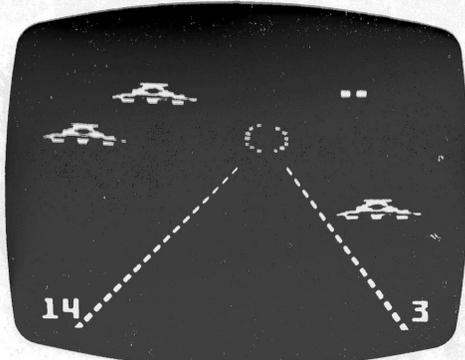
M.E.

Nunca teve muita sorte o intellivisionário (ou seria melhor intellisivo? Qual vocês gostam mais?) que curte jogos espaciais. Preocupada em manter a imagem de seu aparelho como um videogame de jogos "inteligentes", a Mattel nunca deu muita atenção aos inimigos extraterrenos. Isto, inclusive, deve explicar a razão pela qual falta, em um jogo tão interessante quanto Space Battle, um elemento fundamental nos jogos do gênero: a contagem de pontos. Neste cartucho, a única possibilidade de vitória é a destruição total dos inimigos, quando, então, surgirá na tela a mensagem "All Clear", ou seja "Tudo Limpo".

De qualquer maneira, Space Battle é um jogo que merece ser experimentado, ainda que através de empréstimo ou aluguel em game clube. A ação é excitante e a necessidade de uma estratégia de ataque também se faz presente.

Em Space Battle, você deve enfrentar cinco esquadrilhas alienígenas — com número variado de naves — que estão se aproximando de sua Nave Mãe. Para defendê-la, você conta com três esquadrilhas de três naves de combate. Cada esquadrilha de defesa tem uma cor (azul, branco e dourado) e você pode comandá-las, separadamente, através do painel flexível colocado no teclado, para despachá-la a procura do inimigo, retornar a base e ainda entrar em combate com o inimigo.

O mais curioso em Space Battle é que você deve acompanhar duas telas simultaneamente. A primeira é a do radar, que mostra a posição geral da Nave Mãe e de todas as esquadrilhas. Através dela você pode saber qual inimigo deve ser atacado primeiro, e com qual das suas esquadrilhas. Uma vez, porém, dada a ordem de entrar em combate, surge no vídeo a imagem do espaço sideral, como se estivesse sendo visto de dentro de sua Nave de Combate. Os inimigos se aproximam, dão loops, entram e saem da tela, e você deve acertá-los usando uma mira móvel comandada pelo disco do controlador, sendo os tiros disparados por qualquer um dos quatro botões laterais. O perigo, porém, está nos disparos dos inimigos. Surgindo no fundo da tela, as cargas



SPACE BATTLE

lasers vêm se aproximando como dois quadrados vermelhos crescentes. Se eles cruzarem com a sua mira, um estrondo se ouve e você perde uma de suas naves. Na tela, ainda, você vê, à esquerda, o número de inimigos ainda a combater e, à direita, o número de suas naves de combate remanescentes.

Estratégias

Como para todo jogo do Intellivision, a leitura do manual de instruções é fundamental, assim como a posse dos painéis flexíveis. A variação mais lenta é ótima para dar uma ideia ao videogamer do tempo certo para comandar as esquadrilhas e checar de vez em quando a tela do radar.

O seu tiro não é instantâneo. Ele leva um tempo para chegar ao inimigo. Por isso, um exercício de balística ajuda: preveja o caminho da nave alienígena e atire um pouco mais a frente. Quando a nave inimiga emboca e sai de lado, a sua velocidade aumenta, dificultando a mira. E melhor concentrar-se nas naves enquanto estão vindo de frente. Não mande todas as suas esquadrilhas em busca dos alienígenas. Pelo menos uma deve ficar protegendo a Nave Mãe dos inimigos que chegarem próximos do escudo protetor.

Dica Especial

Os destroços de uma nave inimiga podem atingir a outros alienígenas. Tente atingir de preferência naves que estejam próximas entre si, para destruir várias com um só disparo.

EM PRIMEIRA MÃO

A nova empresa proprietária do Intellivision nos Estados Unidos é a Revco, a maior cadeia americana de lojas tipo "drugstore". A Revco garante que lançará novos jogos para o aparelho em 1985. Vamos esperar. De qualquer maneira, não há planos para voltar a fabricação do console.

GATILHO
DA SEMANA

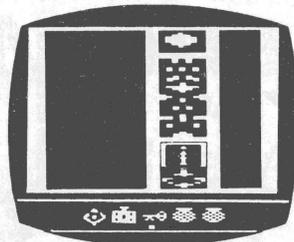
Um gatilho é um maceete ou uma metreta para ajudar a disparar a pontuação. Este, no jogo Popeye, do sistema Atari VCS 2600, foi enviado por Tiago Cabral Brandão, de Belém — PA.

Ao alcançar no jogo a casa dos 5 mil pontos (ou 12 corações mais ou menos) perca uma vida. Ao recomendar, o Popeye aparecerá no canto superior esquerdo da tela. Imediatamente saia para a direita, caia no segundo andar, como o espinafre, vá em direção ao Brutus e não o soque. Apenas encoste nele. Você marcará 110.000 de uma só vez e o jogo continuará normalmente.

Caçadores da Arca
Perdida — 7ª fase

Como vimos semana passada, ao chegar à última rocha do Campo de Platôs, Indiana Jones se livrou do Ankh e selecionou a chave, ficando bem no centro da pedra para descer e sair na Sala dos Mapas. Você percebe que chegou ao fim da descida quando surge na tela, do lado direito, a imagem do mapa. Ande com Indy para a direita até ficar exatamente centrado, após o que você poderá tirar o ponto seletor da chave e transferir a seleção para aquele relógio que você havia pego no Templo dos Anciãos.

Use o relógio pressionando o botão do joystick direito. Quando o ponteiro do relógio chegar ao "12", o sol brilhante e seu reflexo no medalhão revelará em que platô está enterrada a Arca Perdida. Por isso, prepare-se para, pouco antes do sol brilhar, colocar o ponto seletor com o joystick esquerdo no medalhão. Na hora certa, um ponto brilhante surgirá no mapa. Lá estará o tão procurando platô. Memorize bem a sua localização. Agora começará a fase mais difícil da aventura: a perigosa caminhada até o platô. Você resistirá?



Sala dos Mapas

CARTAS

DE OLHO NO PLUG

"Caro Marcio. Pesquisando em minha cidade pude identificar uma diferença entre joysticks da Atari que dão problemas demais e os que até agora não deram nenhum. Embora pareçam todos iguais, há um detalhe no plug do joystick: nos que não dão problemas (ou dão muito pouco) está escrito Taiwan, Hong Kong, HK, ou mesmo USA. E nos outros que têm dado muitos problemas não há nada escrito. Parece-me, portanto, que eles são nacionais. O curioso é que todos eles, os nacionais e os fabricados fora são vendidos pela Polyvox. Tenho orientado sobre esse detalhe às pessoas que querem comprar outros joysticks para substituir os defeituosos e todos ficaram satisfeitos". Irineu José Henriques Filho, Rua Altino Barbosa 260-A, Teófilo Otoni — MG

Boa sacada e boa carta, Irineu. Vais ganhar um brinde de Vídeo Guia.

DANDO UM TEMPO

"O que significa 'pause'?" Paulo Roberto R. da Silva, Travessa Ferreira 91, Araruama — RJ

O pause normalmente é uma rotina prevista no programa de um jogo que permite ao videogamer interromper a ação para reassumir o jogo mais tarde, sem qualquer alteração no nível ou no número de pontos alcançado. O pause é ótimo para descansar as mãos ou permitir uma ida ao banheiro.

Todos os jogos do Intellivision são programados para dar pause se você apertar simultaneamente as teclas "1" e "9". Vários dos jogos novos do ColecoVision (e SpliceVision) dão pause com a tecla "*". No Atari, o pause através de software é mais raro. No jogo XMan, por exemplo, você consegue o pause na tecla "difficulty". A Microdigital foi muito inteligente solucionando esta deficiência ao incluir no seu Onyx Jr. uma tecla especial de pause, estendendo a função para qualquer jo-

go da linha Atari. O pause do Onyx Jr., no entanto, vem embutido no aparelho, e não pode ser adaptado a nenhum outro console do sistema.

FALOU MAS NÃO DISSE

"Quais são as fitas do Odyssey que podem funcionar com o 'The Voice'?" Emerson L. Martins, Rua 23 Q. 22. L., Goiânia — GO

"Onde posso encontrar o 'The Voice' e onde ele se encaixa no Odyssey?" Emerson R. de Carlos, Rua Leopoldina Tomé 75/103A, Caxias — RJ

Emersons e outros odysseiros: o "The Voice", sintetizador de voz para o Odyssey, foi anunciado há dois anos pela Dynacom, que, até onde eu sei, nunca o lançou no mercado. De qualquer modo, já existiu equipamento similar nos Estados Unidos e Europa. Estes aparelhos encaixam-se no próprio buraco do cartucho, tendo eles mesmos um outro buraco para o cartucho entrar. Os seguintes cartuchos Odyssey fabricados no Brasil têm originalmente saída para sintetizador de voz: Batalha Medieval, ComeCome, Acrobatas, Senhor das Trevas, Tartarugas e Abelhas Assassinas.

CALMA, ATARIANOS

"Li no Vídeo Guia que o novo dono da Atari, Jack Tramiel, mandou suspender a fabricação do Atari 5200 e o projeto do 7800. A fabricação do Atari 2600 também será suspensa? E a fabricação de cartuchos, continuará?" Marcos Roberto, Rua Oswaldo Cruz, 33, Saracuruna — RJ

A fabricação do 2600 foi a primeira atividade a ser suspensa por Tramiel, já no início do ano. Mas existem tantos milhões de Atari VCS 2600 nos Estados Unidos que as atuais empresas programadoras de jogos continuarão lançando cartuchos ainda por muito tempo. Os usuários de compatíveis com o Atari no Brasil, como o Supergame, o D-Jar, o Onyx Jr., o Dynavision e o VJ-8900 não têm com o que se preocupar, mesmo a médio prazo.

DANCEI NO BREAK DO MICRO

"Sou leitor assíduo do Vídeo Guia e acho que a importância dada a micros na coluna é pequena. Posso um TK 85 e o meu principal problema são os programas bloqueados. Existe algum meio de listá-los para armazenamento em fita cassete?" Patrick James O'Grady, Rio — RJ

Os micros irão ganhando importância gradativa na coluna assim que começarem a baixar de preço para serem mais acessíveis à população. Esta é a tendência normal, pois aconteceu em todo o mundo, e Vídeo Guia seguramente acompanhará.

Quanto aos programas que dão BREAK na listagem porque estão bloqueados, lembre-se que um programador bloqueia um programa para impedir que o usuário possa copiá-lo e vender versões piratas (vé como faz falta uma lei que proteja o software no Brasil?). Existem muitas maneiras de bloquear programas, e cada uma exigirá um antídoto diferente. Conhecendo mais sobre programação você conseguirá o que pretende. Leia mais livros sobre o equipamento Sinclair, no qual o seu é baseado. E faça um curso de programação, para dominar o seu computador.

RAPIDAS E RASTEIRAS

Coluna mais curta, respostas mais curtas. Sua dívida estará aqui? Veja lá:

O Atari não tem jogo Tron com "discos mortais", como o Intellivision. *** Segundo a Taito, o monitor dos arcades tem resolução de 360 pontos horizontais e 280 verticais. O Atari 2600 e similares têm resolução horizontal de 128 pontos. *** Um "bug" significa uma falha inesperada em um programa de computador, causando erros na sua execução. *** A Revista Lar & Lazer é distribuída gratuitamente pela Philips a quem a solicitar escrevendo para "Revista Lar & Lazer — Rua do Russel 804 — CEP 22210 — Rio — RJ.

SOCORRO,
LEITOR!

Quem souber responder às dúvidas destes leitores, por favor escreva para a coluna e a resposta será publicada:

"Gostaria de saber como neutralizar o míssil disparado pelo robô no jogo Zaxxon do Apple. A dica fornecida por uma revista, de colocar o altímetro em 2,5 depois de atirar o robô para a direita (direita dele ou da tela?), atirando seguramente, jamais dá certo". A. Andrade, Rio — RJ

"Existem lojas que vendam cartuchos do Intellivision pelo Reembolso Postal?" Daniel M. de Souza, Volta Redonda — RJ

"Existe algum game clube de Intellivision por correspondência?" Fernando P. de Oliveira, AracruzES

"Como eu posso conseguir um 'Manual de Reparação do Atari'?" Paulo Roberto Silva, BelémPA

"Onde consigo comprar a tampa de proteção da caixa de bateria do Game Watch da Nintendo?" Salomão X. Assad, BrasíliaDF.

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

É preciso ser Super Cobra para vencer neste jogo

Sistema: Odyssey
Criação: não creditada para a Parker Brothers, em 1983
Jogadores: apenas um
Gráficos/Som: 9
Nível de Desafio: 10
Craú de Interesse: 9

M.E.

Super Cobra é um cartucho indispensável para o odysseio curtidor de jogos do tipo voo-atirar. Afinal, aqui estão reunidas as emoções de 13 telas diferentes — um recorde no Odyssey — nas quais você, no comando de um helicóptero — deve enfrentar seis tipos perigosíssimos de inimigos até encontrar a valiosa presa de guerra, que lhe dará tentadores 100 pontos, um valor mais de doze vezes superior ao do inimigo mais poderoso: o OVNI armado.

Cada tela representa uma milha no túnel do território inimigo que você deve conquistar. Suas armas são os tiros — infinitos e disparados com a tecla Action pressionada rapidamente — e as bombas — que existem em número limitado e são soltas quando a tecla Action é pressionada por mais tempo. O número de bombas disponíveis é indicado por pontos brancos no canto direito da tela. As suas chances, pelo menos, são razoáveis. Você inicia o jogo com dez vidas, perdendo cada uma quando o seu helicóptero é atingido ou se choça contra algum obstáculo. Perdas estas chances o seu helicóptero simplesmente se desintegra.

Estratégias

Felizmente, as ações dos inimigos não são aleatórias, e repetem-se sempre cada vez que a mesma tela é jogada.



SUPER COBRA

da. Por isso, a melhor recomendação, para um grande número de pontos, é estudar com calma cada terreno e o comportamento dos inimigos, testando o seu melhor caminho e estratégia de disparo de tiros e bombas, até ir conquistando aos poucos todas as telas. Use com inteligência as bombas, pois elas são poucas. Procure deixá-las apenas para evitar a decolagem de algum foguete que não possa ser destruído por um tiro, e para os tanques de combustível do solo, já que eles não decolam.

Não se arrisque à toa. Chegar até à presa de guerra é a meta. Se necessário freie (com o joystick para a esquerda) ou acelere (com o joystick para a direita) deixando de atingir um inimigo, mas mantendo-se vivo.

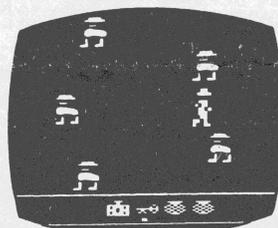
EM PRIMEIRA MÃO

A Activision vai lançar um computer game baseado no filme Ghostbusters. David Crane, criador de Pitfall, será o programador. E a Atari, que comprou os direitos de Gremlins, está estudando se lança ou não o videogame.

Caçadores da Arca Perdida — 8ª fase

Depois de descobrir em que platô está a Arca Perdida, Indiana Jones pode sair da Sala dos Mapas, colocando novamente o seletor na chave e retornando, pela esquerda, ao caminho estreito por onde havia vindo. Descendo o caminho, Indy chegará à perigosa Sala Negra, onde ladrões encapotados movem-se de um lado para o outro. Cada vez que Indy tocar em um deles perderá um objeto. A Sala Negra tem três zonas em que não se vê nada. Indy entrará na Sala por uma destas zonas, ao alto da tela. Mova-o imediatamente para a direita e vá desviando dos ladrões, subindo e descendo para não ser tocado, até chegar à base direita da Sala Negra, onde há uma passagem secreta para o Mercado Negro.

Chegando naquele canto mova o joystick para a esquerda e para a direita sem parar (apenas evitando o ladrão de baixo), ao mesmo tempo puxando-o para trás, como se estivesse forçando a passagem. Você sairá no Mercado Negro. Tomara que pelo menos os ladrões não tenham levado nenhum dinheiro de Indiana, pois uma pá custa muito caro em um lugar como aquele.



A Sala Negra

Conheçam os recordistas de videogames de 1984

Atendendo aos pedidos dos leitores, aí está a realmentre última relação dos Astros do Joystick, com os recordes comprovados por fotografias que chegaram à coluna até o final do ano passado. Uma nova chance foi dada aos videogamers, aumentando o número de recordes

desde o último mês. Parabéns a todos os que participaram da promoção, e a Honra Especial a Dilson G. Moreira, Paulo Roberto F. Cruz e Caio M. Guimarães, que lideraram o número de recordes conquistados. Até uma próxima vez, quem sabe...

★ ★ Os Astros do Joystick de Dezembro de 1984 ★ ★

ATARI		Keystone Kapers		The Texas Massacre	
Adventures of Tron	39200 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Keystone Kapers	999999 José Ricardo A. Jorge, 18 (Rio, RJ)	Thereshold	17000 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)
Air Raiders	86 Marcio C. Bittencourt, (Rio, RJ)	Krull	999999 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Thunderground	2774860 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)
Alien	42887 Flavio H. A. Tarcitano, 20 (Rio, RJ)	Lady in Wading	755050 Lothar A. Rossmann, 36 (J. Fora, MG)	Towering Inferno	1111 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)
Amidar	3282 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Laser Blast	3424 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Trick Shot	37 Ubiratan Linhares, 41 (Rio, RJ)
Artillery Duel	9-0 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Laser Gates	1000000 Flavio C. Berredo, 26 (Rio, RJ)	Turmoil	96060 Andrea V. Moreira, 14 (Rio, RJ)
Asteroids	99990 Frederico J. A. Lopes, 11 (J. Fora, MG)	Lost Luggage	2204 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Vanguard	213320 José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)
Astroblast	72365 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Marauder	99400 José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Venture	802500 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)
Atlantis	997000 Sonia Buarque, 30 (Rio, RJ)	Mario Bros.	999900 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Volleyball	15-0 Luiz Antonio S. Costa, 12 (Rio, RJ)
Bank Heist	39750 Andrea V. Moreira, 14 (Rio, RJ)	Megaforce	127832 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Volleyball	15-0 Marcos S. de Mendonça, 15 (Rio, RJ)
Barnstorming	0.34.39 Antonio C. C. Coelho, 11 (Rio, RJ)	Megaman	999999 José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)	X-Man	176350 Vicente P. Quarasma, 31 (V. Redonda, RJ)
Basketball	58-56 Jorge Luiz O. Valle, 28 (Rio, RJ)	Missile Command	999999 Fabio Ferreira Ramos, 16 (Vitória, ES)	Zaxxon	25990 Vaimir Salomão, 28 (Rio, RJ)
Battlezone	202000 Braz Campos Durso, 13 (Ubuá, MG)	Mission 3000 A.D.	999995 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Bermuda Triangle	78120 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Moon Patrol	152800 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Berzerk	400220 Mauricio Rossetto, 17 (Rio, RJ)	Moonsweeper	46180 Lothar A. Rossmann, 36 (J. Fora, MG)		
Bowling	400220 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Mouse Trap	329110 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Boxing	276 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Mouse Trap	9999 Flavio H. A. Tarcitano, 20 (Rio, RJ)		
Buck Rogers, Planet	1011154 Irineu J. Henriques, 33 (T. Ottoni, MG)	Mr. Do!	9999 Ricardo Guzmão, (Rio, RJ)		
Carnival	99940 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Mr. Postman	9999 José Ricardo Jorge, 18 (Rio, RJ)		
Centipede	408010 Flavio A. Peçanha, 31 (Rio, RJ)	No Escape	41650 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)		
Chopper Command	999999 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Ohelio	119680 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)		
Chuck Norris	182100 Antonio C. C. Coelho, 11 (Rio, RJ)	Pac-Man	187170 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Circus Atari	15352 José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)	Pac-Man	373800 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Commando Raid	159872 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)	Phantom Tank	992144 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Comunist Mutants	218520 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Phoenix	64-0 Sergio Luiz F. Cruz, 32 (Rio, RJ)		
Condor Attack	54871 Antonio C. C. Coelho, 11 (Rio, RJ)	Pitfall	86988 Marcos S. de Mendonça, 15 (Rio, RJ)		
Congo Bongo	16040 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Pitfall II	99999 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Cosmic Ark	37370 Alexandre R. Coelho, 12 (Rio, RJ)	Planet Patrol	18300 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Cosmic Ark	24420 Eber Nobre Praxedes, 17 (Rio, RJ)	Plaque Attack	848710 Klinger M. Bastos, 16 (Rio, RJ)		
Cosmic Creeps	26500 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Plattmania	109962 Marcelo S. Pedrosa, 18 (Rio, RJ)		
Cosmic Swarm	9998 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Pole Position	199000 Bernardo M. Machado, 19 (Rio, RJ)		
Crackpots	110310 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Pole Position	22900 Antonio P. N. Resende, 13 (Rio, RJ)		
Dark Cavern	19520 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Pole Position	63205 Flavio A. Peçanha, 31 (Rio, RJ)		
Deadly Duck	99170 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Pole Position	1006100 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Deathlon	19998 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Popeye	60910 José Carlos Souza Jr., 12 (Rio, RJ)		
Deathlon	19998 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Pressure Cooker	60910 Lothar A. Rossmann, 36 (J. Fora, MG)		
Defender	999900 Marcio G. Nogueira, 17 (Rio, RJ)	Private Eye	60910 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Defender	999900 Marcelo S. Pedrosa, 18 (Rio, RJ)	Q*bert	60910 Silvio S. Rocha, 19 (Niquelandia, GO)		
Demolition Derby	88753 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Q*bert	35600 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Demon Attack	109100 Flavio H. A. Tarcitano, 20 (Rio, RJ)	Return of the Jedi	51595 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Dodg'em	999 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Revenge of Tomatoes	101757 Braz Campos Durso, 13 (Ubuá, MG)		
Dolphin	300000 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Revenge of Tomatoes	999975 Frederico J. A. Lopes, 11 (J. Fora, MG)		
Donkey Kong	120000 Otavio A. R. Santos, 14 (Rio, RJ)	River Raid	99975 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Donkey Kong Jr.	88500 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Robot Tank	20275 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Dragonfire	700400 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Seasequt	99995 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Dragster	6.04 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Shark Attack	99995 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
E.T.	999999 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Shooting Gallery	999999 Maria Lúcia Carvalho, 21 (Rio, RJ)		
Eggomania	189540 Jorge Luiz N. Silva, 26 (Rio, RJ)	Slot Racers	68 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Enduro	31 68863 Marcos F. Cruz, 22 (Rio, RJ)	Smurf	464990 Carlos Otavio Ramos, 20 (Niterói, RJ)		
Fantastic Voyage	1181830 Irineu J. Henriques, 33 (T. Ottoni, MG)	Snoopy	440 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Fast Eddie	22780 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Snoopy and Red Baron	227800 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Fast Food	6602 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Solar Fox	167925 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Fathom	18638 Helcio D. Resende, 30 (C. Lafaiete, MG)	Space Cavern	20275 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)		
Fireball	9201 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Space Chase	190114 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Fishing Derby	99 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Space Jockey	173200 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Flash Gordon	982065 Julio Cesar Reis, 12 (Rio, RJ)	Space Master X-7	167925 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Frankstein Monster	1110 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Space War	10-0 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)		
Frogger	9803 Sonia Buarque, 30 (Rio, RJ)	Spider Fighter	723890 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Front Line	31200 Alan M. Coelho, 13 (Rio, RJ)	Spider-Man	13160 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)		
Frostbite	490630 Roberto B. C. Martins, 14 (Rio, RJ)	Spike's Peak	992100 Lothar A. Rossmann, 36 (J. Fora, MG)		
Galaxian	630 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Stampede	3349 Susana Costa Coelho, 16 (Rio, RJ)		
Ghost Manor	212293 Braz Campos Durso, 13 (Ubuá, MG)	Star Trek	611500 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Gopher	9060 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Star Wars	7510 José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)		
Gorf	27850 José Eduardo S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Stargunner	151400 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
Grand Prix	0.29.68 João Luis M. Oliveira, 15 (Rio, RJ)	Starmaster	3967 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)		
H.E.R.O.	999999 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Sub-Scan	81830 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)		
Halloween	18225 Dilson G. Moreira, 39 (Rio, RJ)	Subterranea	41480 Antonio J. C. Coelho, 42 (Rio, RJ)		
I want my mummy	83000 José Eduard S. Cunha, 15 (Rio, RJ)	Tac-Scan	437000 Andrea V. Moreira, 14 (Rio, RJ)		
Infiltrate	29150 Fernando L. Bordiak, 31 (Rio, RJ)	Tennis	6-0 Paulo H. Santos Lira, 26 (Belém, PA)		
Jawbreaker	97820 Caio M. Guimarães, 17 (Rio, RJ)	Tennis	6-0 Jorge Luiz O. Valle, 28 (Rio, RJ)		
Joust	18050 Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)	Tennis	6-0 Marcelo S. F. d'rosas, 18 (Rio, RJ)		
Jungle Hunt	608000 Braz Campos Durso, 13 (Ubuá, MG)	Tennis	6-0 Fernando S. d'rosas, 9 (Rio, RJ)		
Kaboom	17725 José Eduardo Mendes, 14 (S. Paulo, SP)				
Kangaroo	147160 Flavio H. A. Tarcitano, 20 (Rio, RJ)				
Keystone Kapers	999999 Marcia Bety Hazan, 15 (Rio, RJ)				

COLECOVISION

Antartic Adventure	250660	Eduardo A. Motta, 20 (Rio, RJ)
Carnival	46380	Gilberto P. Kamikawa, 14 (Rio, RJ)
Cosmic Avenger	42650	André P. Kamikawa, 13 (Rio, RJ)
Destructor	18060	Marcos de Vica, 12 (Rio, RJ)
Donkey Kong Jr.	120100	André P. Kamikawa, 13 (Rio, RJ)
Frenzy	6372	Marcos de Vica, 12 (Rio, RJ)
Miner 2049er	33580	Marcelo de Vica, 18 (Rio, RJ)
Mouse Trap	153620	Marcos de Vica, 12 (Rio, RJ)
Pepper II	73470	Gilberto P. Kamikawa, 14 (Rio, RJ)
Popeye	64610	Eduardo A. Motta, 20 (Rio, RJ)
River Raid	33530	Eduardo A. Motta, 20 (Rio, RJ)
Smurf	350300	Roberto M. Gonçalves, 33 (Rio, RJ)
Space Fury	176350	André P. Kamikawa, 13 (Rio, RJ)
Subroc	1371600	Marcia Brito, 32 (Rio, RJ)
Zaxxon	99900	Paulo Roberto F. Cruz, 35 (Rio, RJ)

INTELLIVISION

Astrosdash	761555	Luiz Carlos B. Lucas, 20 (Rio, RJ)
Atlantis	26460	Maurício M. Teixeira, 16 (Rio, RJ)
Auto Racing	3.41	Paulus J. Daco, 13 (S. Gonçalo, RJ)
Beauty and the Beast	23300	Paulus J. Daco, 12 (S. Gonçalo, RJ)
Burgertime	258900	Marcia Mafra Lino, 24 (Rio, RJ)
Car Racing	3.23	Paulo Loureiro Jr., 15 (Rio, RJ)
Demon Attack	7126	Eduardo A. Motta, 20 (Rio, RJ)
Donkey Kong	186600	Luca Dalla Fina, 13 (Resende, RJ)
Dragonfire	2810	Marcelo J. de Castro, 13 (Rio, RJ)
Frog Bog	390	Paulus J. Daco, 13 (S. Gonçalo, RJ)
Lock'in'Chase	928030	Paulus J. Daco, 12 (S. Gonçalo, RJ)
Mission X	23560	Eduardo A. Motta, 20 (Rio, RJ)
Pitfall	100826	Paulus J. Daco, 13 (S. Gonçalo, RJ)
Poker (5 CD Draw)	F. F. F.	Paulus J. Daco, 13 (S. Gonçalo, RJ)
Popeye	65400	Maurício M. Teixeira, 16 (Rio, RJ)
Q*bert	86255	Maurício M. Teixeira, 16 (Rio, RJ)
Safecracker	6300	Maurício M. Teixeira, 16 (Rio, RJ)
Shark/Shark!	107000	Nilson A. L. Silva, 30 (Rio, RJ)
Skilling	40.4	Luca Dalla Fina, 13 (Resende, RJ)
Space Armada	76320	Paulus J. Daco, 12 (S. Gonçalo, RJ)
Space Hawk	121970	Paulus J. Daco, 13 (S. Gonçalo, RJ)
Tennis	3-0	Luiz Carlos B. Lucas, 20 (Rio, RJ)
Tennis	3-0	Marcelo José Castro, 13 (Rio, RJ)
Trop-Deadly Disks	10073050	Renato Sabbado Cruz, 10 (Rio, RJ)
Tron/Trouble	10400	Maurício M. Teixeira, 16 (Rio, RJ)

ODYSSEY

Alien	10-0	Marcello O. de Araujo, 13 (Macacá, RJ)
Barricada	0.00.16	Leandro C. de Barros, 12 (J. Fora, MG)
Batalha Medieval	12745	Leandro C. de Barros, 12 (J. Fora, MG)
Conflito Cosmico	809	Fabio Rechum Lopes, 15 (Mesquita, RJ)
Defensores Liberdade	250	Waldenio de Almeida, 13 (Niterói, RJ)
Didi na Mina	1621	Maurício M. A. Droopy, 15 (Rio, RJ)
Duelo no Velho Oeste	10-0	Carlos M. M. de Faria, 13 (Campos, RJ)
Fliperama	413030	Tales S. Lacerda, 12 (Taramirim, MG)
Futebol Eletrônico	10-0	Carlos M. M. de Faria, 13 (Campos, RJ)
Pegue o dinheiro...	1703038	Leandro C. de Barros, 12 (J. Fora, MG)
Senhor das Trevas	4885	Severo T. G. Soares, 19 (Rio, RJ)
Serpentes do Poder	101315	Tales S. Lacerda, 12 (Taramirim, MG)
Tartarugas	74330	Lucas S. Canavaro, 18 (Belém, PA)

REGISTRE E
COLEIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Neste labirinto sem fim, os robôs são chocantes!

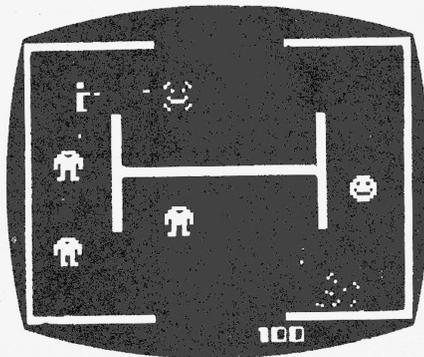
Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para Stern, em arcades,
em 1981
Adaptação: não creditada, para a Atari,
em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/ Som: 6
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 7

M.E.

Para o jogador mais experiente, que exige gráficos sofisticados, Berzerk é um jogo que provavelmente não apresenta muitos atrativos. Para os iniciantes, porém, e as crianças, este cartucho — um dos clássicos mais imitados entre os videogames — ainda será capaz de trazer boas emoções e gargalhadas.

O jogo é muito simples: você está preso em uma série infundável de labirintos de paredes eletrificadas, sendo perseguido por robôs que ainda atiram em você, eletrocutando-o. O seu objetivo é destruir os robôs — atirando neles ou levando-os a se encontrar com uma parede eletrificada — para em seguida sair do labirinto e entrar em outro, começando tudo de novo, obviamente com mais dificuldade. Você começa o jogo com três vidas, e ganha uma adicional a cada mil pontos nos jogos 1-4 e 10-12 ou a cada dois mil pontos nos jogos 4-6. Nos outros não ganha nada. A versão 12, aliás, é especialmente fácil, pois ainda apresenta apenas robôs desarmados e não inclui outro terrível vilão do jogo, o rechonchudo Otto Maldade, capaz até de atravessar paredes para lhe perseguir. Ah, o número de vidas pode chegar a 255, mas só seis aparecem na tela.

Você pode andar e atirar nas oito direções do joystick. Só que, ou você anda, ou atira. Os disparos saem na direção em que o joystick apontou pela última vez, inclusive na diagonal. Cada robô destruído lhe dá 50 pontos. Se você conseguir eliminar todos de um labirinto, ganha 10 pontos de bônus. A contagem máxima do marcador é 999.999 pontos.



BERZERK

Estratégias

Os robôs não conseguem atirar em diagonal ou com o braço esquerdo. Escolha uma posição de tiro em que você fique a salvo dos disparos inimigos mas consiga atingir. Nunca fique parado depois de atirar, pois o robô também disparará na sua direção e poderá lhe atingir. Use as paredes como "esconderijo", saindo de trás delas para disparar e voltando rapidamente, como num filme de bang-bang. Evite ficar encurralado no seu percurso. Não se preocupe em escolher saídas, pois não existem lados melhores. Nas telas com saídas laterais, você pode dar tiros bem próximo de uma saída que ele surgirá pela outra, destruindo o robô que estiver por ali. Quando mudar de tela, já deixe o botão apertado. Assim você não andará sem querer, evitando se chocar com alguma parede ou com um robô. Finalmente, evite o Otto Maldade. Só nos jogos 2, 5, 8 e 11 ele se paralisa um pouco com um tiro. Nos jogos 3, 6, 9 e 10, ele é invencível.

Dica Especial

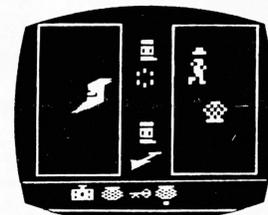
Os tiros dos robôs podem atravessar o seu pescoço sem lhe causar dano. Em um momento de desespero, um recurso extremo é tentar ao menos alinhar o tiro horizontal do inimigo com o espaço do pescoço.

Caçadores da Arca Perdida — 9ª fase

Se você tomou cuidado com os ladrões da Sala Negra, ainda deverá ter no seu inventário duas cestas de dinheiro. Sorte sua, pois esta é exatamente a quantia que Indiana Jones terá que pagar pela indispensável pá que lhe permitirá escavar o platô em busca da Arca Perdida.

Coloque Indiana sobre a pá e, com o joystick esquerdo, desfaça-se das duas bolsas de dinheiro. Elas passarão para o Sheik mercador e a pá passará a integrar o seu inventário. Se quiser, agora, pode se livrar do relógio e do medalhão. Eles não serão mais necessários. Ainda no mercado Negro, cuidado com o Doido Varrido. Ele matará quem cruzar o seu caminho.

Conseguida a pá, procure no alto da parede direita uma porta. Entre nela para voltar ao antigo Mercado. Pena que agora Indy esteja completamente duro...



O Mercado Negro

CARTAS

PARALISIA TOTAL

"Recebi a triste notícia que um homem ficou jogando durante seis horas videogame e ficou paralisado da mão. Desde que soube não jogo mais Atari por muito tempo. E verdade isso? Por que os videogames causam paralisia na mão?" Gustavo Henrique A. Lopes, Rua Alfredo Teixeira Lopes 210, Juiz de Fora — MG

Dentro dos cartuchos de videogames existe um vírus perigosíssimo chamado "eletrococcus", que sempre que o jogo é ligado começa a subir pelo cabo do joystick. Se você não jogar muito, o eletrococcus — que é muito lento — acaba voltando para o cartucho. Se você jogar mais de seis horas dá tempo dele chegar ao joystick e passar para a sua mão, dando um choque terrível que causa a paralisia.

Fique sabendo, porém, que o eletrococcus é muito contagioso e pode atacar outro tipo de pessoas: acredite ou não, o eletrococcus é capaz de causar uma séria paralisia de língua em quem inventa besteiras como essa de que "videogame dá paralisia" e assusta crianças inocentes como você.

QUEM APAÇOOU A MEMÓRIA?

"Adquiri um charger e gostaria de saber por que nestes "carregadores de fita", quando se desliga o videogame a memória apaga, o que não acontece nos cartuchos?". Jackson G. Fontana, Rua João Balbi 138/501, Belém — PA

Existem duas formas básicas de se arquivar informações eletronicamente. Quando você quer dar durabilidade à informação, você a grava em um chip (um circuito integrado, fabricado em uma pastilha de silício) que não depende de corrente elétrica para manter as informações. Estes chips — que são usados nos cartuchos de jogos — levam o nome de EPROM-ERASABLE PROGRAMABLE READ ONLY MEMORY (caso possam ser apagados e reprogramados) ou ROM-READ ONLY MEMORY e PROM-PROGRAMABLE READ ONLY MEMORY (caso sejam de programação definitiva). Quando você quer que a informação seja apenas guardada enquanto estiver sendo manipulada, você a arquiva em RAM-RANDOM ACCESS MEMORY, que depende de passagem de corrente elétrica.

O charger carrega um programa da fita magnética e o arquiva em sua

RAM, passando a seguir para a RAM do videogame. Quando você desliga o console, corta a corrente também do charger, que tem a sua RAM apagada, destruindo assim, na memória, o programa do jogo. Gostei da sua curiosidade, e você vai ganhar um brinde de Vídeo Guia.

POR UMA MEMÓRIA MAIOR

"Se a transformação de um videogame em um micro tem a desvantagem da pequena memória do videogame, por que não expandir a memória dos consoles como já se faz com alguns micros?" José Ricardo G. Carvalho, Rua Ceres 539, Rio — RJ

Em tese, a sua resposta está correta. Inclusive houve, nos Estados Unidos, alguns projetos neste sentido. Acontece que, por razões de mercado (aumentaria muito o custo do produto e diminuiria a quantidade vendida), ninguém quis levar a idéia adiante. Nos Estados Unidos há muitos micros bons e baratos que superam o problema. Aqui, por causa desta Lei de Reserva de Mercado, o prejudicado acaba sendo o consumidor, que só encontra micros de alto preço.

TECLADO

"É possível colocar nomes em jogo, usando o teclado da Dynacon no videogame Atari?" Arthur E.G. Leite, Av. Larivoir 5, Valença — RJ

Para permitir a entrada de nomes no vídeo, é preciso que o jogo tenha sido programado para isto, como são todos os jogos do Odyssey (aproveitando o teclado do console) e o jogo SuperTennis, do Atari. Além do mais, o teclado da Dynacon não pode ser usado simultaneamente com nenhum outro cartucho de jogos, assim como nenhum teclado.

QUE CARA É ESSA, CARA?

"No final dos túneis do jogo Vanguard, do Atari, há uma face. O que devo fazer com ela?" Sérgio F. Miguel, R. Frei Sampaio 392, Rio-RJ

A face é do Gond, o gigante que domina a Cidade do Mistério, e cuja destruição é a meta do jogo. Chegando Lá, atire na barreira superior que protege o Gond e dispare nele. Se você o destruir rapidamente, ganha mil pontos. Mas se ficar dando um tempo e atirar só depois de desviar de vários mísseis do Gond, você ganhará pontos de bônus, que poderá chegar até a 8.000.

OS MAIS VOTADOS

Quais são os melhores jogos de Atari, Coleco Vision, Intellivision e Odyssey? Toda semana, Vídeo Guia recebe cartas com estas perguntas. Vamos todos, então, ajudar a escolher estes jogos. Quando vocês escreverem para Vídeo Guia, incluam as suas indicações de quais os cinco melhores cartuchos que vocês já jogaram. As indicações serão computadas e, ao final de fevereiro, os resultados serão publicados. E quem enviar indicações ainda concorrerá ao sorteio de um bom brinde de Vídeo Guia, no final da promoção.

DISAFASTA, DISAFASTA

"Preciso esclarecer uma dúvida. No meu jogo Enduro, em cima do cartucho está outra marca. Atrás do cartucho está outra marca. Quando eu ligo o cartucho, na tela aparece Activision. Gostaria de saber quem fabricou o cartucho". Guiliano M. Msdidi, Rua Bernardo Bello 136 A/201, Três Rios — RJ

Indo no popular, você está presenciando um caso de pirataria permitida pelo Governo brasileiro, que não protege direitos de software no Brasil. Assim, qualquer pessoa pode copiar jogos americanos sem ter medo de castigo. O jogo Enduro foi criado e desenvolvido pelo programador Larry Miller, da empresa americana Activision.

DYNASTICK NO ODYSSEY

"Li na coluna um leitor perguntando se era possível adaptar outro tipo de controle no Odyssey. O Vídeo Arte Club, em Caxias e na Penha, faz esta adaptação". Jorge C.R. Soares, Rua dos Tintureiros 367, Bangu — RJ

Obrigado pela dica. Complementando, o clube fica na Av. Plínio Casado 40 s/202, em Caxias, e na Av. Meriti 2557 s/206, na Penha. Eles normalmente têm usado o Dynastick, mas qualquer joystick do Atari pode ser colocado, ficando em Cr\$ 7 mil cada adaptação, fora o preço do joystick, que vai ficar preso no console como já fica o controlador do Odyssey. O telefone do Vídeo Arte Club é 771-6012, e quem for lá deve procurar Murilo, dizendo que leu a informação na coluna Vídeo Guia.

ATARI, INC.

"Gostaria de saber o endereço da Atari nos Estados Unidos". Dhanna Novaes, Alameda 25 casa 74, Belém — PA

A Atari, Inc. fica na 1265 Borregas Avenue, em Sunnyvale, California, com o Zip Code 94086. Se você passar por L.A., diga que Vídeo Guia mandou um abraço.

TIRANDO O BLOQUEIO

"O leitor Patrick James perguntou sobre o desbloqueio de fita no micro TK 85. Ele pode ser feito geralmente de dois modos, teclando o seguinte na hora de carregar.

1° — FAST (NEWLINE) e RAND

USR 836

2° — FAST (NEWLINE) e POKE

USR 837,256

No final do carregamento do programa aparecerá o sinal 0/0. Digite então SAVE e o nome do programa a ser gravado entre aspas, já estando com a fita virgem pronta para gravar no gravador. Mas atenção: após o sinal 0/0 não dê RUN, pois o programa estará bloqueado novamente." Carlos Coelho da Mota, Av. Cesário de Melo 2078/202, Rio — RJ

10 PRINT "OBRIGADO"

20 GOTO 10

DYNAVISION

"O Dynavision é compatível com quais outros videogames? Quantos cartuchos ele possui?". Klacius Ank Guarino, R. Ramiro Correia 118, Três Rios — RJ

O Dynavision, fabricado pela Dynacom, é compatível com o sistema Atari, e por isso aceita todos os cartuchos feitos no Brasil e no exterior para este sistema, o que já ultrapassa o número de 500 jogos.

SEM SAÍDA

"Na fita Pitfall, quando caímos no subsolo (onde há o escorpião), e surge uma parede, como eu posso destruí-la?". Dailton S. Britto, R. Santa Amélia 88/801, Rio — RJ

Não pode. O Harry Pitfall não tem armas, explosivos ou instrumentos para qualquer ação de ataque. Ele só pode correr e pular. Encontrando a parede no subsolo, o jeito é voltar. De qualquer maneira, no subsolo, existem boas passagens, servindo como atalhos, entre as telas 14-20, 15-33, 25-37, 38-62, 63-87, 90-99, 133-184, 186-204, 209-224 e 244-250.

10ª FASE

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Seja um detetive francês e desvende cinco roubos!

Sistema: Atari 2.600 VCS
Criação: Activision, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 10
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 9

M.E.

Jogos de aventuras, que sempre têm inúmeros fãs, acabam tendo pouca repercussão, no Brasil, devido à dificuldade de se obter os manuais explicativos, sejam originais ou mesmo traduzidos. Private Eye é o caso típico de um ótimo jogo impossível de jogar se você não tiver noção do que é necessário para tal.

Neste cartucho, você personifica o detetive francês Pierre Touché, encarregado de capturar o vilão Henri LaFiend em cinco diferentes casos, tendo ainda que encontrar, em cada um deles, os objetos roubados e algumas evidências (provas) dos crimes, devolvendo-os a seus locais de origem. Toda a ação se passa em uma cidade francesa, cheia de ruas estreitas, onde o carro de Touché enfrentará vasos atirados das janelas, pedras que desmoronam dos muros, buracos e ratos nas ruas, além de ladrões que espreitam em moitas, e escadas para tirar de Touché os objetos achados.

Touché não tem armas. Ele se livra dos obstáculos e captura, nos andares altos das casas por que passa, os cúmplices de LaFiend e os objetos que alguns escondem pulando com o seu carro, quando você aperta o botão vermelho. Touché nunca morre. Chocar-se com um objeto lhe tira pontos e atrasa o percurso. O buraco tira (em média) 20 pontos por roda, a pedra 100 pontos, o vaso 200, o rato 300, o pássaro 400 e o punhal dos ladrões 1000 pontos. Por outro lado, ele ganha 100 pontos por cada cúmplice pego, 5000 se encontrar uma evidência, 10000 se devolvê-la, 15000 se encontrar um objeto roubado, 20000 se devolvê-lo, 25000 se capturar LaFiend e mais 25000 se entregá-lo à polícia, fechando o caso.

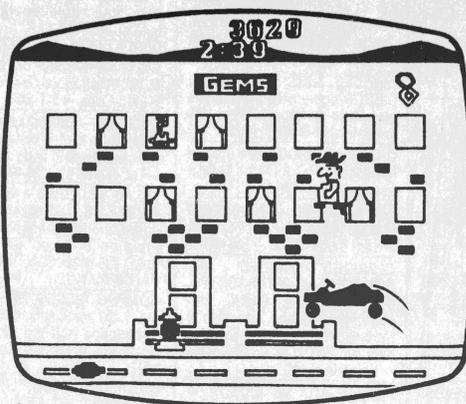
O joystick esquerdo controla a direção e a velocidade do carro. A chave de dificuldade esquerda controla o limite da velocidade (A: rápida, B: lenta). A chave direita controla os saltos (A: mantido, B: rápido). Escolha um dos cinco casos com a chave Game Select e pressione o Reset. Assim que você mover o joystick, a contagem decrescente de tempo disparará.

O Caso 1 exige que você encontre um revólver e o leve à Loja de Armas. Encontre um saco de dinheiro e devolva-o ao Banco. Encontre LaFiend e entregue-o à Polícia. Seu tempo é de três minutos e você circula na parte superior da cidade, com 32 quarteirões.

No Caso 2 você deve encontrar um botão e levá-lo à Alfaiataria. Encontre um vaso Ming e devolvê-lo ao Museu. Encontre LaFiend e entregá-lo à Polícia. Você tem dois minutos, na parte superior e central da cidade, com 32 quarteirões.

No Caso 3 o objeto a ser encontrado é um pente, que deve ser levado ao Barbeiro. Encontre ainda um colar de diamantes e o devolva à Joalheria, além de encontrar LaFiend e o prender, tudo isto em quatro minutos e nos 64 quarteirões centrais da cidade.

Para o Caso 4 Touché tem 10 minutos para achar, nos 120 quarteirões da parte baixa da cidade, uma sola de sapato, levando-a à Sapataria, um selo, devolvendo-o à Biblioteca e entregando-o ao Banco.



PRIVATE EYE

Finalmente, no Caso 5, Touché deve encontrar todos os objetos dos Casos 1 a 4, no prazo de 20 minutos e através de todos os 248 quarteirões da cidade.

Estratégias

Como em todo jogo de aventura, fazer um mapa é fundamental, para evitar a repetição de erros. Quadro a quadro, anote a cena encontrada e o que você deve fazer, e vá modificando o mapa conforme ache soluções melhores. Em alguns casos, é melhor encontrar primeiro a evidência e em outros o objeto roubado é prioritário.

Um dos obstáculos mais difíceis é o rato, por sua velocidade. Nos quadros em que você estiver indo para a direita e houver um rato pule logo que entrar no quarteirão. Indo para a esquerda, pule assim que o rato der meia-volta no canto do quadro.

A seguir, você lerá uma seqüência para resolver o Caso 1. Não se contente, porém, com ela. Pode haver um caminho melhor:

- 1 — Prédio da Polícia. Saia pela direita.
- 2 — Atalho da Floresta. Não entrar.
- 3 — Buraco e suspeito na última janela.
- 4 — Vasos que caem.
- 5 — Suspeito na primeira janela.
- 6 — Pedras que caem.
- 7 — Suspeito na primeira janela.
- 8 — O banco.
- 9 — Um rato e um suspeito na quarta janela.
- 10 — Um rato e um pássaro.
- 11 — Suspeito na primeira janela, e um pássaro.
- 12 — Só há um rato.
- 13 — Suspeito na quinta janela.
- 14 — Nenhum perigo.
- 15 — Um buraco e suspeito na última janela. Ele tem o revólver.
- 16 — Voltar para a esquerda, até reencontrar o atalho. Entrar e pegar, na floresta, a direita.
- 17 — Um buraco e um pássaro.
- 18 — Só um pássaro.
- 19 — Só um pássaro.
- 20 — A Loja de armas. Prosseguir para a direita.
- 21 — Um suspeito na primeira janela e um buraco.
- 22 — Atalho da Cidade. Não entrar.
- 23 — Um rato.
- 24 — Nenhum perigo.
- 25 — O suspeito na segunda janela tem o dinheiro.
- 26 — Volte até o atalho da Cidade, entre e saia para a direita.
- 27 — Suspeito na quarta janela.
- 28 — Nenhum perigo.
- 29 — O Prédio da Polícia, novamente.
- 30 — No oitavo quarteirão à direita está o Banco. Deixar o dinheiro, voltar pela esquerda até o Atalho da Floresta, entrar e pegar a esquerda.
- 31 — Um rato e um pássaro.
- 32 — LaFiend! Prender o vilão e levá-lo, pegando o Atalho da Floresta no segundo quadro depois do seu esconderijo e virando à esquerda quando entrar na Cidade. Caso encerrado.

Dica Especial

Se você for atingido por um punhal e perder o objeto encontrado, retorne no seu caminho um ou dois quarteirões, pois os ladrões costumam levar os objetos para o lado de algum caso.

RECADO À MOÇADA

Escrever para Video Guia dizendo que lê a coluna toda semana e fazer uma pergunta igual à que já foi respondida na semana anterior é dose. Que tal, antes de mandar uma dúvida, dar uma olhada na sua coleção de Video Guia para checar se a explicação não está por lá?

CARTAS

A FITA QUE NÃO É FITA

“O processo de leitura da fita de um videogame é igual ao usado para uma fita comum, dessas de músicas” Jorge Luiz M. da Silva, Rua da Ligação 14, Itaguaí — RJ

Ih, Jorge, apesar de sua rua você se ligou numa errada. Dentro de um cartucho de videogame não existe fita nenhuma, e sim um circuito eletrônico de memória com o programa do jogo. Chamar um cartucho de fita é erro inventado no Brasil, talvez por causa da pouca intimidade que o jovem brasileiro ainda tem com a tecnologia eletrônica.

De qualquer maneira, também existem aquelas fitas de jogos que servem para serem usadas em aparelhos chargers, como o Game Charger, o Com-K7 etc., e que são gravadas em fita cassete comum, para leitura em gravador. Nestas, a diferença que existe com as fitas musicais é a forma com que a mensagem enviada para (ou recebida por) o gravador. Na gravação musical comum, as ondas sonoras são de forma senoidal e contínua, enquanto as gravações digitais usam pulsos rapidíssimos alternando sons e silêncios, o que gera a chamada onda quadrada, que depois terá que ser decodificada pelo microprocessador do videogame ou do computador.

NÃO DESPLUGUE O PLUGUE

“Uma dica para os atarianos que se queimam de raiva quando os seus joysticks dão problemas. As vezes são problemas simples de resolver.

No encaixe do plugue do joystick no console você pode verificar que existem nove pontinhos. Cada pontinho tem uma função, como subir, descer, esquerda, direita, tiro etc. De tanto tirar o joystick quando for guardar e de botar quando for jogar, algumas funções começam a sair do lugar, levando a se pensar que o joystick ou o console estão com problemas. Para reparar este defeito, empurre o pino que está para fora usando uma chave de fenda.

O melhor mesmo, para evitar este problema, é procurar guardar o seu videogame com o joystick sempre ligado ao console.” Eduardo Gomes Leite, Rua Tiaga Fiori 300 casa 17, São Gonçalo — RJ.

Valeu, Eduardo. Vai ganhar um brinde de Video Guia.

MICRODYSEY

“Por que o Odyssey não pode ser transformado em um microcomputador, já que possui um teclado alfa numérico?” Paulo Roberto R. da Silva, Travessa Ferreira 91, Araruama — RJ

Um micro não é nada sem o software que o permita executar as diversas funções para as quais o seu microprocessador está apto. O Odyssey é um caso de desperdício. Com um teclado tão razoável, não existe nem um cartucho de Basic que permita ao odysseio interagir com o aparelho para programá-lo naquela linguagem. É uma pena, mesmo sabendo que, pela pequena memória, o Odyssey, como micro, se restringiria a pequenos programas, não podendo executar funções de micros mais sofisticados, como até comunicação via telefone.

VANTAGENS DA EPROM

“Quais as vantagens do gravador de EPROM e dos cartuchos do TK 85 e Ringo em relação ao gravador cassette?” Afonso S. Souza, Rua Raul Soares 51, Belém — PA

As mesmas que os cartuchos de videogame têm sobre os jogos em fita: os programas carregam mais rapidamente (é praticamente instantâneo) e com segurança quase total. Por outro lado, a desvantagem é que os cartuchos são mais caros que o cassete e, no caso do gravador de EPROM da Microdigital, existe a restrição de memória a apenas programas de 2 Kbytes.

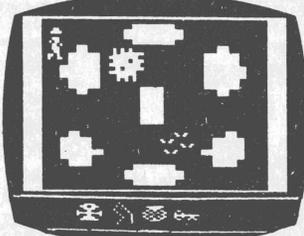
VIDA DURA

“Eu desejo saber se nos jogos Jungle Hunt e Galaxian realmente só se ganha uma vida”. Marcos S. Mendonça, Rua Dois de Dezembro, 26/104, Rio — RJ

A vida não é fácil nestes jogos. Ambos só dão uma chance para se ganhar uma vida: extra. Jungle Hunt aos 40.000 pontos e an aos 7.000.

Caçadores da Arca Perdida — 10ª fase

Indiana Jones agora deve voltar à Sala dos Tesouros para pegar novamente o Ankh e mais dinheiro para comprar o pára-quadras. Faça o mesmo caminho do início do jogo, pegando o chicote na Sala de Entrada. Se a porta do Templo estiver fechada, abra com o chicote. O retorno ao Mercado é perigosíssimo: você deve encontrar uma brecha no canto superior esquerdo da Sala da Luz Brilhante indo parar na Sala da Aranha, cuidando para não ser picado pelas moscas tsé-tsé ou pela aranha. Você sairá no Templo, após passar por uma saída no lado esquerdo e central da Sala da Aranha. A porta inferior esquerda do Templo dá para o Mercado e a superior para a Sala de Entrada.



A Sala da Aranha

No Mercado, compre o pára-quadras com o dinheiro. Então, coloque o seletor esquerdo no Ankh e pressione o botão direito para se teletransportar até o Campo dos Platôs. Você está quase chegando à Arca Perdida.

Gatilhos da Semana

Para os atarianos

Esse gatilho é velho, mas nem todos sabem. No Space Invaders, mantenha o botão Reset abaixado enquanto liga o console em “On”. O canhão ganhará tiros múltiplos.

Para os colecionários

Não é bem um gatilho mas é muito engraçado. A Smurfette realmente quer ser salva no jogo murf. Quando chegar na tela m que a donzela aparece, faça o uende virar as costas e voltar evagar. Pouco antes dele sair a tela a Smurfette tira a roupa e isca o olho, como a chamá-lo de olta.

Caçadores da Arca Perdida — 12.^a fase

Da última fase para cá, todo cuidado é pouco. No final da fase anterior, você já deve estar preparado para se livrar rapidamente do pára-quebras assim que passar pelo buraco na encosta do platô. Indiana Jones cairá na Sala da Laje, que está repleta de ladrões iguais aos da Sala Negra, que roubarão a pá e outros objetos de Indy se nele tocarem. No solo o pára-quebras impede a fuga de Indy. Por isso, durante a queda do platô, se você sentir que vai conseguir entrar pelo buraco, assim que começar a ser sugado pressione o



A Sala da Laje

botão vermelho esquerdo, para se livrar do pára-quebras. Se Indy perder

a pá, estará preso o resto da vida. No interior do platô, então, desvie-se dos ladrões até atingir, na base da laje, a laje que cobre a entrada do Poço das Almas, onde está a Arca. Coloque o ponto seletor na pá e comece a cavar passando com Indy de um lado para outro da laje, pressionando ao mesmo tempo o botão vermelho direito. Se você realmente estiver no platô certo, a laje começará a diminuir de altura e, de repente, você cairá no Poço das Almas. Cêus! O que é aquilo no alto do Poço?!

Caçadores da Arca Perdida — 12.^a fase

Da última fase para cá, todo cuidado é pouco. No final da fase anterior, você já deve estar preparado para se livrar rapidamente do pára-quebras assim que passar pelo buraco na encosta do platô. Indiana Jones cairá na Sala da Laje, que está repleta de ladrões iguais aos da Sala Negra, que roubarão a pá e outros objetos de Indy se nele tocarem. No solo o pára-quebras impede a fuga de Indy. Por isso, durante a queda do platô, se você sentir que vai conseguir entrar pelo buraco, assim que começar a ser sugado pressione o



A Sala da Laje

botão vermelho esquerdo, para se livrar do pára-quebras. Se Indy perder

a pá, estará preso o resto da vida. No interior do platô, então, desvie-se dos ladrões até atingir, na base da laje, a laje que cobre a entrada do Poço das Almas, onde está a Arca. Coloque o ponto seletor na pá e comece a cavar passando com Indy de um lado para outro da laje, pressionando ao mesmo tempo o botão vermelho direito. Se você realmente estiver no platô certo, a laje começará a diminuir de altura e, de repente, você cairá no Poço das Almas. Cêus! O que é aquilo no alto do Poço?!

Caçadores da Arca Perdida — 12.^a fase

Da última fase para cá, todo cuidado é pouco. No final da fase anterior, você já deve estar preparado para se livrar rapidamente do pára-quebras assim que passar pelo buraco na encosta do platô. Indiana Jones cairá na Sala da Laje, que está repleta de ladrões iguais aos da Sala Negra, que roubarão a pá e outros objetos de Indy se nele tocarem. No solo o pára-quebras impede a fuga de Indy. Por isso, durante a queda do platô, se você sentir que vai conseguir entrar pelo buraco, assim que começar a ser sugado pressione o



A Sala da Laje

botão vermelho esquerdo, para se livrar do pára-quebras. Se Indy perder

a pá, estará preso o resto da vida. No interior do platô, então, desvie-se dos ladrões até atingir, na base da laje, a laje que cobre a entrada do Poço das Almas, onde está a Arca. Coloque o ponto seletor na pá e comece a cavar passando com Indy de um lado para outro da laje, pressionando ao mesmo tempo o botão vermelho direito. Se você realmente estiver no platô certo, a laje começará a diminuir de altura e, de repente, você cairá no Poço das Almas. Cêus! O que é aquilo no alto do Poço?!

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Corre, tartaruga, corre ou você não ganha o jogo

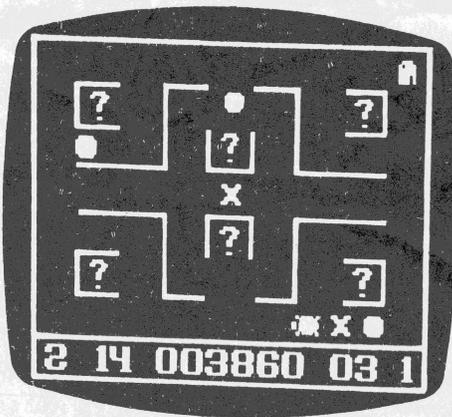
Sistema: Odyssey
Adaptação: em 1983, pela N. A. Philips
Jogadores: apenas um por vez
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

M.E.

Tartarugas, hoje, já é um clássico dos jogos para o Odyssey, estando entre os preferidos por um enorme número de odysseiros. Adaptado de um jogo de arcade lançado em 1981 pela Konami, Tartarugas coloca você no controle de uma tartaruga (o que mais poderia ser?) em visita ao Hotel Torre das Tartarugas, tendo como objetivo encontrar — em alguns dos quartos do hotel — suas filhas tartaruguinhas, para carregá-las em segurança até uma casa que aparece aleatoriamente em um dos cantos da tela.

A tarefa da tartaruga seria fácil se não fossem os besouros, que se escondem nos demais quartos do hotel e saem em perseguição de nossa heroína se ela por acaso os liberar, entrando nos quartos errados. Os besouros, a princípio, são azuis e "cegos", movendo-se ao acaso na tela. Em pouco tempo, porém, eles tornam-se amarelos, quando ganham o poder de ver a tartaruga em linha reta, e depois vermelhos, quando a localização de qualquer lugar da tela. Se o besouro tocar na tartaruga ela morre, sendo substituída por outra, no máximo de quatro — três que vem em reserva e uma única que é conquistada quando se chega a 5.000 pontos.

A arma da tartaruga é uma Bomba Antibesouro conquistada quando ela passa por um "X" que fica no centro da tela. A tartaruga pode carregar até 99 bombas de uma só vez (o número de bombas é indicado pelo segundo número que aparece na base da tela). Para usá-las, a tartaruga deve pressionar o botão Action. Se o besouro estiver passando por ali, ficará paralisado momentaneamente, podendo até mesmo ser reduzido novamente a azul. Enquanto o besouro estiver paralisado, a tartaruga pode inclusive passar por cima dele sem perigo. Quando a tartaruga encontra um bebê, ganha 100 pontos. Levando o bebê até a casa, mais 150 pontos. Se achar um besouro no quarto, ganha 80 pontos e se conseguir explodir nele uma bomba, ainda marca 50 pontos. Quando tiver conseguido salvar todas as tartaruguinhas de um andar, a tartaruga-mãe passa para o andar



TARTARUGAS

seguinte, com uma nova disposição de quartos e maior dificuldade, por encontrar mais besouros e menos bombas.

Estratégias

Como em todo jogo de labirinto, a principal estratégia é tentar identificar padrões de ação, traçando caminhos ideais que deverão ser treinados para conseguir o melhor rendimento possível em cada fase.

Já que a aquisição de bombas vai se tornando mais difícil a cada andar, é uma boa atitude coletar o máximo possível de bombas nas primeiras fases. O recordista de Tartarugas do Astros do Joystick, o paraense Lucas Canavarro (74.330 pontos em 45 telas e 217 tartaruguinhas salvas), diz que consegue chegar a 50 bombas na primeira tela, 30 na segunda e as últimas 19 na terceira e quarta. Para isso, ele inclusive pára a tartaruga sobre o "X" o máximo possível, enquanto as bombas vão sendo acumuladas. A partir daí, é só pegar o jeito de desviar-se dos besouros enquanto procura o caminho da casa.

De qualquer maneira, vale tentar também esta dica, enviada por outro odysseiro: antes de entrar em um quarto, solte uma bomba na porta. Caso não seja uma tartaruguinha e sim um besouro, ele imediatamente cairá na armadilha, deixando você livre por mais algum tempo.

VAMOS VOTAR

Ajudem a indicar quais os cinco melhores jogos para Atari, Intellivision, ColecoVision e Odyssey. Escrevam dizendo a sua indicação e ainda concorram a um brinde de Vídeo Guia.

CARTAS

GATILHO NO POPEYE

"Descobri outro gatilho no Popeye que dá ao jogador 215.115 pontos. Você deve chegar a 4ª fase (de preferência com as quatro vidas) e juntar oito corações ou mais. Perca uma vida. O Popeye aparecerá no canto superior esquerdo. Ai, ande para a direita até ele cair. Volte para a esquerda e coma o espinafre, voltando em direção ao Brutus. Encoste nele e pronto". Sérgio M.T. do Amparo, Rua Francisco Fajardo 60, Rio — RJ.

Que joguinho mais cheio de gatilhos esse Popeye, hein?

PERDIDO NO ESPAÇO

"No cartucho Asteroids, como eu faço para que a minha nave volte ao meio da tela?" Rodrigo B. Aragão, Rua dos Araújo 11-A Bl.1/404, Rio — RJ.

Você deve dirigir a sua nave cuidadosamente pelo caminho de volta, usando o Joystick para a direita, esquerda e para a frente, conforme a situação. Só não use o joystick para trás, pois você

Caçadores da Arca Perdida — final

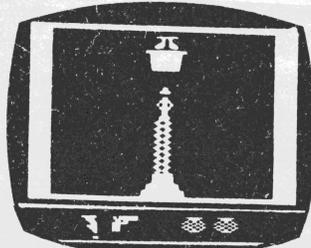
Se, no Poço das Almas, você conseguiu ver alguma coisa no alto da tela, parabéns. Aquilo é a cobiçada Arca da Aliança Perdida. Se não, pode ter certeza que você escolheu o platô errado na 11ª fase, quando Indy retorna ao Campo dos Platôs.

Ao achar a Arca, o professor Indiana Jones aparece, então, o pedestal, elevado por uma estrutura pantográfica (como das grades de elevador). A altura deste pedestal é que determina o número de pontos alcançados, sendo cada "anel" ou "degrau" da estrutura um ponto. Diz a lenda que, em pontuações muito altas, quando o pedestal fica muito próximo da arca, surge na tela uma assinatura especial. Você conseguirá encontrá-la?

A aventura terminou. Mas isto não significa que você não possa fazer mais pontos, conseguindo algum outro trajeto mais eficiente. Por exemplo, se você acha que consegue se defender bem das cobras no começo da aventura, sem precisar usar a flauta, compre direto o para-quadras do sheik branco no Mercado, na segunda fase do jogo. Assim, quando chegar à 10ª fase e Indy tiver que voltar à Sala dos Tesouros para pegar novamente o Ankh, ele poderá se teletransportar direto ao Campo dos Platôs sem precisar voltar ao Mercado nem passar pela perigosa Sala da Aranha.

E uma correção: na Sala da Laje, se Indy tiver a pá roubada, poderá sair subindo pela borda superior da tela. Ele cairá no abismo e surgirá no Pântano, onde um ladrão de capa preta e moscas tsé-tsé o atacarão. Se Indy tiver um revólver pode atirar no ladrão. Se não, o melhor é tentar fugir pelo alto da tela, reaparecendo no Mercado, de onde terá que recomçar a aventura.

Boa sorte!



O Poço das Almas

Vídeo Guia testou o Copy Game

O mínimo que se pode dizer sobre o CopyGame é que é difícil acreditar que este charger foi inventado no Brasil. Sinceramente, fiquei muito impressionado com o aparelho, principalmente por uma característica inédita nos chargers brasileiros: o CopyGame permite ao videogamer gravar sozinho em fitas jogos que ele não tenha, através de cartuchos emprestados de amigos ou alugados de clubes.

O CopyGame é um conjunto de dois módulos: um Copiador e um Simulador de Cartucho. O Copiador funciona isoladamente para copiar um cartucho. Basta você enfiar nele um cartucho comum de jogo, plugá-lo convenientemente no gravador e seguir a seqüência indicada pelo manual de instruções e em menos de um minuto o jogo estará transferido para a fita cassette. Acoplando-se o Simulador de Cartucho no Copiador, o conjunto permitirá ler os jogos gravados na fita e mesmo permitir a cópia de um jogo de uma fita cassette para outra.

O aparelho CopyGame, em si é muito bem apresentado, com a perfeita indicação do significado dos sinais luminosos e botões (mesmo sendo em inglês, como também é qualquer aparelho eletrônico brasileiro). A Micro Hard, fabricante do charger, porém, peca ainda na apresentação documental do aparelho, dan-



O Copiador e o Simulador de Cartucho

do um pouco de trabalho ao usuário para localizar a posição de cada um dos 160 jogos fornecidos com as duas fitas cassetes que acompanham o CopyGame. O gravador ideal para usar com o CopyGame deve ter um contador de giros. O melhor existente no mercado nacional é o National RQ-2222, muito conhecido dos usuários de microcomputadores. Com ele, estou tendo que ter a paciência de carregar jogo por jogo e anotar o número da volta para localizá-lo mais tarde, quando precisar. A Mi-

cro Hard já poderia ter feito isto pelos seus usuários.

De qualquer maneira, a empresa sugere que os videogamers passem os seus jogos preferidos para uma fita nova, podendo assim ter um acesso mais fácil e rápido a eles. Na verdade, depois de ter o trabalho de organizar o arquivo, o uso do Copy Game fica facilímo, tornando o seu alto preço compensador pela enorme economia que o jogador fará na compra de cartuchos.

O interessado no Copy Game, no entanto, deve ficar atento para um detalhe importantíssimo. A estrutura atual de memória do Copy Game só permite o carregamento de jogos de até 4 Kbytes. Em número de jogos disponíveis com esta característica o usuário está bem servido. Existem mais de 300 jogos lançados para o Atari com 4 Kbytes no período de 1977 e 1983, muitos deles de excelente qualidade, como River Raid, Enduro, Megamania, Pitfall e Demon Attack. De 1984 para cá, porém, praticamente todos os jogos têm sido lançados com 8 Kbytes, deixando, por enquanto, o Copygamer de fora. A Micro Hard promete uma expansão de 8 K para o seu charger, para que os atuais compradores não fiquem afastados dos novos jogos. Se ela fizer isto, o Copy Game se tornará o charger perfeito, mas a expansão ainda não tem data marcada para lançamento.

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Uma perseguição policial engraçada, mas bem difícil

Sistemas: Atari 2600 VCS e ColecoVision
Criação: Gary Kitchen, para Activision, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 9,5
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 7,5

M.E.

O grande supermercado Southwick's está sendo assaltado. Já se sabe que o ladrão é o maneiroso e ágil Harry Hooligan, e somente o policial Keystone Kelly pode agarrá-lo. Esta é a aventura vivida em Keystone Kapers, mais um bonito jogo da Activision que procura reproduzir as clássicas perseguições policiais das comédias do cinema mudo da década de 20.

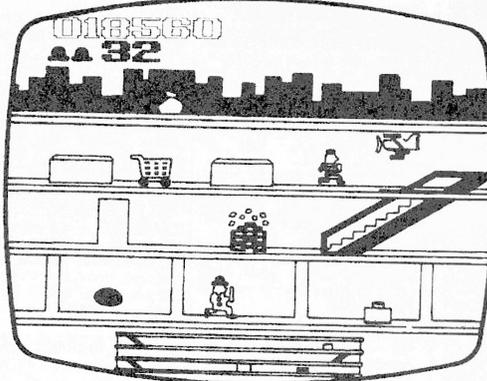
Keystone Kapers começa com Kelly tendo três vidas de reserva e iniciando a perseguição no canto direito do primeiro andar, enquanto hooligan já está no segundo andar, saindo do elevador para a esquerda. O policial deve tentar alcançá-lo antes que se esgote o tempo concedido de 50 segundos, ou antes de chegar ao fim do quarto andar, pois infelizmente não há caminho de descida para a Polícia (Harry Hooligan misteriosamente consegue) e chegar ao quarto andar significa estar encurralado até o final do tempo. No meio do caminho, porém, Keystone Kelly terá que enfrentar obstáculos como bolas de praia que pulam cada vez mais alto, carrinhos de compras e enormes rádios, devendo todos serem pulados. Colidindo com um deles, o policial perde preciosos nove segundos do seu tempo. O pior obstáculo, porém, é o avião de brinquedo, que se bater em Kelly tira-lhe uma vida. Por outro lado, o policial deve recolher todas as malas e sacos de dinheiro que o ladrão tiver deixado pelo caminho, pois eles lhe dão 50 pontos. Conseguindo finalmente agarrar Harry Hooligan, Kelly recebe bônus. Do primeiro ao oitavo ladrão dão de bônus 100 vezes o tempo que sobrou no contador. Do nono ao décimo sexto valem 200 vezes o tempo restante. E a partir da 17ª prisão o tempo é multiplicado por 300. Cada vez que o score alcança mais 10 mil pontos você ganha um policial de reserva, até o máximo de três.

O controle de Kelly não oferece muita dificuldade. Para pular, use o botão vermelho. Se na hora do pulo o joystick for empurrado para frente, o pulo será maior. Para se abaixar, puxe o joystick para trás. No elevador, Kelly só entra se estiver bem em frente à porta. Quando ela abrir, empurre o joystick para frente. Quando quiser saltar, puxe o joystick para baixo. Se quiser que Kelly ainda vá para outro andar espere, o elevador, que fica subindo e descendo, entre os três primeiros andares. Para subir na escada rolante basta tocar os degraus.

Um detalhe: quando chega a 999.999 o jogo pára e o placar é substituído por seis chapuzinhos. Outro: no Coleco Vision, a tecla O liga e desliga o pause.

Estratégias

Neste jogo é fundamental aprender a usar o sistema de segurança que aparece na parte inferior da tela (sofisticado para um supermercado de 1920, não?). Nele você tem a extensão completa das oito telas do super-



KEYSTONE KAPERS

mercado, com as posições das escadas rolantes e do elevador. O ponto preto representa a posição do policial, e o ponto branco a do ladrão. Os obstáculos e o dinheiro não estão representados. Por esse radar você pode decidir qual o melhor caminho a tomar, se o elevador ou a escada rolante. E perceber que, se tomar o elevador quando Hooligan estiver longe, numa ponta do supermercado, ele notará e voltará no seu caminho.

Para pegar o primeiro ladrão use o macete de ligar o jogo e ficar acompanhando a posição do elevador. Quando ele estiver no terceiro andar, pressione o Reset e comece a correr para a esquerda. Pule a bola e quando chegar ao elevador ele já estará quase abrindo. Entre, salte no segundo andar, e siga para a escada rolante da direita. Ao saltar no terceiro andar, corra para a esquerda e pegue o ladrão antes que ele possa subir ao quarto andar.

O elevador é o meio mais eficiente de chegar ao segundo andar. Você só deve evitá-lo se chegar nele no primeiro andar com a porta já fechando. Se não, vale esperar. Para pegar a escada rolante, sempre dê um pulo ganhando um ou dois segundos. Enquanto estiver subindo, posicione o joystick no sentido contrário, para logo sair atrás do ladrão. Quando você estiver esperando o elevador no primeiro andar, há uma técnica para evitar os carrinhos que entram sem parar. Quando um carrinho surgir na tela, espere o momento em que ele passar pela borda da tela do radar. Ai então pule, e ele passará por baixo de Kelly.

As bolas altas são impossíveis de pular. O melhor é se abaixar, e o ponto de encontro ideal é o meio da tela (use as colunas brancas e os móveis para se posicionar). Espere lá abaixado, e depois corra para compensar o tempo perdido. Quando as bolas vêm em dupla, o melhor é parar e esperar que elas estejam no caminho de descida para pular na fase baixa. O avião também é outro perigoso obstáculo que vem sempre em dupla. Se você encontrar um, abaixe-se, corra e já saiba que terá que se abaixar para outro. O ritmo aqui é fundamental. Tente descobrir o ritmo de cada obstáculo. O do avião é "Abaixa.... corra seis passos... abaixe", nos primeiros níveis.

Dicas dos Leitores

— MOUSE TRAP (Atari)

Quando você já tiver quatro ossos de reserva, se comer outro ele não será aproveitado nem aparecerá na tela. O melhor, antes de pegar o quinto osso, é você virar cachorro, pegar os gatos que puder e depois sim pegar o osso. (Vandrê da Silva, Rio — RJ).

— DONKEY KONG JR. (Atari)

Quando você atingir a terceira fase, passando de um andar para outro, se este andar for do lado direito use o pé direito como o pé de apoio. Se for o andar do lado esquerdo, use o pé esquerdo para apoio. Deste modo, a armadilha passará sempre por baixo do seu pé. (Danrlei F. Azevedo, Rio — RJ)

— SEAQUEST (Atari)

Quando você estiver com 280.300 mil pontos, toda vez que o nadador voltar, vire o submarino para o lado oposto e mate os tubarões que surgirem no canto da tela. O nadador vai voltar e você poderá pegá-lo facilmente. (Paulo Sérgio Barbosa, Merril-RJ.)

— FRANKSTEIN MONSTER (Atari)

Na segunda fase, utilize o orifício do segundo andar para cair sobre o tronco. Isto é muito útil nas fases mais difíceis. (Danrlei F. Azevedo, Rio — RJ)

Pegue a presa no Super Cobra

Vários leitores escreveram para Video Guia explicando como conquistar a presa de guerra no Super Cobra do Odyssey. As cartas mais detalhadas, porém, foram de Marcio Rodrigues, Wilson P. Correa e Hélio F. Costa que ganharão brindes da coluna. Ai vão as dicas para vencer a 13ª tela do Super Cobra:

1º — Assim que passar pelos OVNI's armados do nível 12, suba o mais alto que puder, e entre na 13ª tela bem lentamente, com o joystick todo para a esquerda.

2º — Um foguete rápido começa a subir. Continue freando, e quando ele passar pela sua frente atire ou deixe-o passar.

3º — Ainda freando, guarde no alto o primeiro foguete lento que vai subir, agindo como no caso anterior.

4º — Ai vem um segundo foguete lento. Apesar do perigo de atingir a presa, o melhor é jogar uma bomba sobre ele ou, enquanto ir descendo lentamente, tentar atingi-lo.

5º — Desça suavemente sobre a presa de guerra sem encostar ou ela explode. Fique a alguns milímetros, e a base do helicóptero atrairá a presa e você ouvirá um som de contato metálico.

6º — Suba devagar para não bater na coluna e siga até encontrar quatro cifrões, que lhe darão 100 pontos e uma vida se a cota de dez vidas estiver incompleta.

Leitora Premiada

A atariana carioca Isabel Santos Lessa foi a ganhadora do sorteio que Video Guia promoveu entre os leitores que enviaram cartas votando nos cinco melhores cartuchos que tiveram a oportunidade de jogar (e cujo resultado saiu publicado semana passada). Isabel ganhará um cartucho de sua escolha entre as dezenas fabricadas pela VGS, uma das melhores fabricantes de videogames do Rio de Janeiro.

Isabel, que votou em Miss Pac-Man, Decathlon, Mr. Do!, Megamania e River Raid, pode entrar em contato esta semana com Olympio Pimentel, da VGS, pelo telefone 541-3549 e dizer qual o cartucho que vai querer. Depois, Video Guia mandará entregar especialmente em sua casa. As outras centenas de leitores que me escreveram aguardem, pois novas promoções virão.

Você me ajuda?

Estou querendo comprar tanto manuais originais (em inglês) de videogames como xerox deles. Se o leitor tem manuais originais e quer negociar, escreva-me contando quais são. Você pode estar me ajudando a fazer um Video Guia cada vez melhor.

CARTAS

MALEDICENTES

"Caro Marcio, como você entende de videogames e diz que não estraga a TV, não ousou duvidar, mas um outro entendido me disse que quando você liga a TV para assistir a um determinado programa, ela tem um desgaste 'x', e quando liga o videogame, a TV tem um desgaste '2x'. Isto é verdade? Antonio G. B. Nascimento, Rua Cristiano Ottoni 519, Centro, Barra do Pirai — RJ

Qualquer coisa que você veja no tubo de imagem da sua TV só aparece lá porque a "informação" chega na entrada de antena que existe atrás da TV, sob a forma de sinais de RF (Rádio Freqüência). Entrando pela TV a dentro, os sinais de RF são processados rigorosamente da mesma forma, tenham eles vindo do ar e captados pela antena ou enviados pelo cabo de um videogame ou de um videocassete. Não há a menor justificativa técnica para haver desgastes diferentes. Qualquer outra informação não explicada tecnicamente é maledicência.

TEM OU NÃO TEM SAIDA?

"Na matéria sobre o Pitfall, vocês colocaram os atalhos 14-20 que está correto, mas o atalho 15-33 está errado, pois na tela não há escada. No lugar do atalho 25-37 teria que ser 26-38 e o 36-62 publicado também tem erro porque na tela 38 depois da esda há uma parede. O restante dos atalhos está correto". Fernando B. Meneguim, SHI/N QI conj. 8 casa 16, Brasília — DF

As dicas dos atalhos foram tiradas da revista americana Joystick, e não as testei. Alguém confirma que houve o erro?

MICROS AMERICANOS

"Caro Marcio, sendo um dos micros mais vendidos nos Estados Unidos, por que não existe versão do Commodore 64 no Brasil? E o micro TK 2000 é compatível com o Atari 1200/800?" Jorge Luis Valle, Rua Pareto C-01, Rio — RJ

A Commodore, além de fabricar os seus micros, fabrica também o microprocessador e algumas outras peças vitais, e não as vende para ninguém mais no mundo. Com isso, fica impossível aos fabricantes brasileiros comprarem no mercado estrangeiro os componentes para montar aqui um equipamento similar. "Graças" à lei de reserva de mercado, a Commodore não pode se instalar legalmente no Brasil. Portanto, a solução que parece recomendada por quem não acredita no marketing nem nos desejos dos consumidores é: contrabandeem o Commodore 64. Como, aliás, muita gente já vem fazendo. O micro TK 2000 é compatível apenas com o Basic dos micros da linha Apple.

MAIS GATILHO NO ESCAPE

"Complementando o gatilho publicado sobre o No Escape: se você movimentar a chave color/black & white para cima e para baixo durante a contagem dos tijolos, na passagem de fase, você não precisará ficar em constante alerta para que as Fúrias não atirem". Marcos A.A. Sampaio, Rua Augusto Nunes 469/106, Meier, Rio — RJ

As Fúrias ficarão furiosas...

CRITÉRIOS DE ANÁLISE

"Quais são os critérios que você usa para escolher os jogos que serão analisados no Video Guia?" João V. Paulo Jr., SQN 105 bl. K/305, Brasília — DF

Eu procuro dar preferência aos jogos clássicos e consagrados, aos jogos recentes e de maior sucesso e aos mais pedidos pelos leitores. Por isso, é válido vocês escreverem para a coluna sugerindo quais devem ser analisados.

BLOQUEIO NO TK 2000

"Em resposta à carta do leitor Marcio Alves, possuidor de um TK 2000, no qual pede auxílio para destrancar seus programas, informo que sei como fazê-lo. Quem tiver interesse pode entrar em contato comigo pelo telefone (021) 269-8525. Roberto Carlos M. Pires, Rua José Bonifácio 741 casa 14, Rio — RJ

MAIS UM CLUBE

"Acabo de fundar o Odyssey Club, com a finalidade de trocar correspondências entre odysseiros e futuros odysseiros, sem fins lucrativos. Escreva para o meu endereço". Marcos T. de Mello, Av. Marechal Fontenelle 4673 s/Mallet, Rio — RJ

ECORTE E
DLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Uma guerra eletrônica de poderosos tanques robôs

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Alan Miller para Activision, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 10
Nível de Desafio: 10
Grau de Interesse: 8

M.E.

Pânico no Exército americano! Sofisticados tanques-robôs inimigos estão avançando através do país, e somente você, controlando remotamente um exército de outros tanques-robôs aliados, será capaz de vencê-los. Esta é a história de Robot Tank, um dos mais sofisticados videogames já criados até hoje para o Atari.

Mesmo sendo um jogo de guerra, a ação não é feérica. Os movimentos são bastante simples: com o joystick para frente ou para trás o tanque avança ou recua, e para os lados não só o visor se move como também os tiros depois de disparados, como se fossem teleguiados. Para disparar o tiro, basta apertar o botão vermelho. O que torna Robot Tank um jogo diferente é que o seu tanque enfrenta o inimigo 24 horas por dia, e o dia realmente muda através do visor, colocando você, com o passar do tempo, em cenários noturnos, dias nublados, tempestades de neve e de chuva que deixam o chão congelado ou enlameado, e outras situações que vão dificultar a sua ação. E, o que é mais fascinante, é que no painel logo abaixo do visor do seu tanque, quatro indicadores luminosos monitoram os elementos vitais do equipamento, que podem ser destruídos quando o tanque é atingido parcialmente ou de raspão pelo inimigo. Eles são os seguintes:

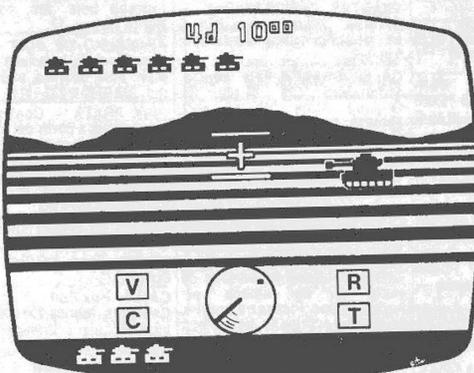
V — Vídeo: é o que permite a você visualizar a cena fora do tanque. Se pifar, você não conseguirá mais enxergar o inimigo.

C — Canhões: felizmente eles não quebram completamente. Sendo atingidos, eles perdem a confiabilidade, e podem falhar quando você mais precisar.

R — Radar: controla o radar central do painel. Sem ele, só lhe sobrará o vídeo para acompanhar o inimigo.

T — Tração: se a lagarta for atingida, a mobilidade do tanque sofre, chegando à parada total em solo congelado.

Estes elementos vitais, quando danificados, não mais poderão ser consertados enquanto o tanque estiver em ação. Você só reencontrará as funções quando o seu tanque for atingido frontalmente e você perdê-lo, pois aí você ganhará um tanque novo, com os equipamentos intactos. Aliás, você inicia o jogo com um Robot Tank ativo e três de reserva. A cada esquadrão de 12 tanques inimigos destruído você ganha um Robot Tank extra, até o máximo de 12, que aparecerão na base da tela. Os tanques destruídos vão aparecendo logo abaixo da contagem de dias e horas do alto da tela. Quando se completa um esquadrão eles são substituídos por um quadrinho com o número 12 escrito dentro. Esta é a contagem real de pontos no Robot Tank, sendo que o relógio apenas serve para você acompanhar quando o dia está para clarear ou escurecer, e quantos dias você conseguiu agüentar. Para seu controle, a pontuação máxima



ROBOT TANK

é de 144 tanques inimigos, mas se você destruir pelo menos 48 pode se considerar muito bom no jogo.

Estratégias

Aprenda a movimentar o seu tanque com segurança no campo de batalha, tomando como parâmetros as riscas horizontais do solo e as montanhas do fundo. Conheça bem a velocidade de cada ação do tanque para saber quanto tempo você terá para fugir ou se desviar dos ataques inimigos. Não se aproxime demais dos inimigos, pois quanto mais próximo mais difícil será desviar dos seus tiros e mais perigoso tentar anular estes tiros, o que é conseguido atirando diretamente em cima deles.

O radar é um instrumento importantíssimo. É o único meio consistente de saber onde o inimigo está localizado à noite ou sob o fog cerrado. Pratique o uso do radar disparando o seu canhão quando o ponto indicador do inimigo estiver sobre o centro do radar. Este é o único momento, inclusive, no qual você consegue acertar o inimigo. O radar também vai orientar os seus movimentos para que você se coloque à frente dos tanques inimigos. Quando os Robot Tanks atacantes estão atrás do seu tanque (e aparecem na metade inferior no radar) eles não disparam contra você, o que lhe dá uma certa tranquilidade. Este artifício deve ser principalmente usado quando as condições de tempo são desfavoráveis e você quer aguardar um momento melhor para enfrentar os Robot Tanks.

Uma boa técnica é manter o visor do seu tanque num movimento de varredura lateral, e disparar seu canhão levando em conta este movimento (lembre-se que o seu tiro é direcional após o disparo). Assim você reduz o tempo em que seu tanque fica de frente para os atacantes. A reação de tiro deles é muito mais rápida que a sua.

Dica Especial

Se, em um momento de desespero, você perceber que o inimigo disparou e não dará para desviar ou atingir o disparo que se aproxima, tente ao menos acertar no tanque deles. Quando um Robot Tank é atingido, os seus tiros disparados também desaparecem.

Dicas dos astros

— CONFLITO CÔSMICO (Odyssey)

"Tente pegar as naves em diagonal, para não perder muito tempo. E não desperdice tiros, para não perder pontos. Dê só um tiro em cada nave. Se não acertar, tente em outra". (Christian Ferreira, Nova Iguaçu — RJ)

— CONDOR ATTACK (Atari)

"Procure atingir os condores quando estiverem um em cima do outro. O tiro que você acertar no de baixo deixará paralisado, momentaneamente, o de cima. Se o botão de disparo estiver pressionado, ele também será atingido". (Dilson Moreira, Rio — RJ)

"Nunca fique debaixo dos destroços do pássaro". (Caio Guimarães, Rio — RJ)

— CONGO BONGO (Atari)

Nas primeiras fases do jogo, você pode passar pelo canto na primeira tela para escapar dos côcos". (Caio Guimarães, Rio — RJ)

— COSMIC A R (Atari)

"Na segunda fase de cada quadro apanhe com o pequeno disco apenas um ser de cada vez, retornando ao disco grande para aguardar a volta à primeira fase do jogo. Desta maneira, obtem-se um maior número de pontos nos primeiros quadros mais fáceis. Ao colher o segundo ser o jogo muda para uma fase mais difícil". (Alexandre Coelho, Rio — RJ)

— COSMIC AVENGER (Coleco)

"Não ande com a nave na velocidade máxima: você não conseguirá acertar os foguetes, tanques etc, e virão vários mísseis teleguiados atrás de você para matá-lo". (André Kamikawa, Rio — RJ)

— COSMIC CREEPS (Atari)

"Posicione a sua nave no centro superior da tela, e quando o menino aparecer perseguido pelos Cosmic Creeps destrua estes sendo um no segundo estágio da escalada e outro no terceiro. O primeiro estágio e o quarto são muito arriscados". (Dilson Moreira, Rio — RJ)

CARTAS

PROTEÇÃO DE CARTUCHOS

"Caro Marcio, aqui vai uma dica para quem quiser deixar seus cartuchos sempre com aparência de novos. O que mais se desgasta é aquele papel que vem na frente e em cima do cartucho, por causa dos orifícios e do manuseio normal. Para evitar o desgaste, compre um pedaço de Contact transparente em qualquer armazém, corte um pouco maior que o papel do cartucho e aplique tendo o cuidado de não deixar bolhas de ar entre os dois (leia as instruções atrás do Contact). Depois é só pegar um estilete ou uma gilete e cortar as sobras." José Silva Jr., Av. Mal. Fontenele 755, Rio — RJ

CONSRTO NO SPLICEVISION

"Amigo Marcio, desejaria saber como posso consertar meu Splicevision. E também quero saber se o Splicevision pode ser transformado em micro". Jorge Antônio L. Pontes, Rua B 50, São Gonçalo — RJ

A Splice tem um representante no Rio, que não só pode orientar sobre vendas de aparelhos como sobre sua manutenção. Ele fica na Av. Marechal Câmara 160/1431, no Castelo. O telefone é 262-4371 e o gerente é José Maciel.

O Splicevision ainda não tem como ser expandido para micro, apesar de que, nos Estados Unidos, o ColecoVision teve à venda um módulo de expansão que transformaria o aparelho no computador Adam. Só que a Coleco deu para trás no projeto e parou de fabricar o módulo e o próprio Adam.

VIDEOGAMER CORAJOSO

"Caro Marcio, estou procurando alguém que possua qualquer um dos cartuchos da série Swordquest e deseje vender, desde que tenha também o manual e a história em quadrinhos. Quem quiser pode entrar em contato comigo". Marco Antonio 277 c/81, Rua Vicente Celestino 200, Nilópolis — RJ

Até hoje, no Brasil, só tenho visto referências aos cartuchos Earthworld e Fireworld, o primeiro e o segundo da série, respectivamente. Dos outros dois, jamais ouvi referências.

CHEIO DE CALOS

"Prezado Marcio, existe alguma maneira de amolecer o joystick do Supergame CCE, pois quando a gente acaba de brincar a mão da gente não tem mais lugar para doer?" Guaracy Portugal, Rua das Acácias 102, Barra do Pirai — RJ

Os joysticks são o ponto fraco do Supergame, e não conheço qualquer jeito de "amolecê-los". Em princípio, qualquer problema com o CCE deve ser levado à assistência técnica da empresa. Mas os joysticks do Supergame não são fixos, e podem ser substituídos por qualquer outro dos joysticks mais antômicos que existem à venda nas lojas de vídeo, como o Dynastick.

SUPER COBRA

"Caro Marcio, existe versão para o Atari do jogo Super Cobra do Odyssey?" Marcelo Duarte, Rua B, qd. 8, 29/102, Realengo, Rio — RJ

O Super Cobra do Atari foi lançado nos Estados Unidos bem antes da adaptação para o Odyssey. No Brasil, o Odyssey chegou primeiro, mas já existem vários fabricantes de cartuchos vendendo o Super Cobra do Atari. Procure bem nas lojas e nos anúncios dos jornais que você e os muitos outros videogamers que têm enviado a mesma pergunta acabaram achando.

TUDO A MESMA COISA

"Amigo Marcio, tenho um videogame Intellivision II e gostaria de saber se os cartuchos do Intellivision I também são compatíveis". Alan Martins, Rua 15 Qd. 76 L. 2, Meriti, RJ

O Intellivision II nada mais é que o Intellivision I dentro de uma caixa menor. Os cartuchos e acessórios de uma servem totalmente no outro.

DANDO BANDEIRA

"Caro Marcio, o cartucho Enduro possui mais de uma bandeirada? Sei que a primeira (ou única?) é em volta dos 2100 pontos". Inácio da Silva 137, Pavuna, Rio — RJ

No Enduro, você recebe bandeirada toda vez que consegue ultrapassar o número de carros determinado a cada dia, mesmo que o dia não tenha chegado ao fim.

Intellivision tem mais um fabricante de jogos no Brasil

Os intellivisionários brasileiros não precisam mais esperar que o Sharp lance cartuchos para os seus Intellivision. No Rio, a VLS esta fabricando jogos para este console, com manuais em português e garantia de três meses. Até o momento, a VLS já lançou 40 cartuchos com a marca Intelligame, com 4 e 8 Kbytes de memória, que estão sendo vendidos em alguns game clubes cariocas e também por correspondência para outros estados.

Os jogos de 4 Kbytes, como costumam Cr\$ 92 mil, enquanto os de 8 Kbytes, como chegam a Cr\$ 102.400. Quem quiser maiores informações pode telefonar ou escrever para Luiz Helman, na VLS Indústria Eletrônica, à Rua do Catete 310 sala 302, CEP 22220, Rio — RJ, com o telefone (021) 205-5738.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Um jardim infestado de insetos para você eliminar

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada, para arcades,
da Atari, em 1982
Adaptação: pela Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8,5

M.E.

Centipede é um dos melhores e mais desafiadores jogos já criados para os arcades e para os videogames, tendo gerado diversas versões, inclusive para microcomputadores. Acontece que não é um jogo fácil de aprender, e sem o videogamer conhecer bem as suas regras dificilmente conseguirá saber o que fazer.

Em Centipede a ação se passa em um jardim encantado de cogumelos, cuidado por pequenos elfos. De repente, o jardim é atacado por uma série de insetos, como aranhas, escorpiões, pulgas e, principalmente, uma enorme Centopéia. Um dos elfos, Oliver, descobriu, porém, um bastão mágico capaz de atirar raios que destroem os insetos e é exatamente este bastão que se movimenta na tela dirigido por você, no papel de Oliver, para destruir os atacantes.

Os cogumelos, você já deve ter notado, são os traci-nhos espalhados pela tela. Apesar de serem seus, muitas vezes é preciso tirá-los do caminho, o que se consegue dando neles três tiros consecutivos. Cada inseto tem uma ação característica. A Centopéia é forçada de nove segmentos. Na primeira onda de ataque, a cabeça da Centopéia está unida ao corpo. Na segunda onda, ela já tem duas cabeças, uma delas separada do corpo e podendo correr independentemente. Na terceira onda, já são três cabeças e assim por diante até a oitava onda, quando todos os segmentos do corpo surgem na tela como cabeças independentes. A Centopéia surge sempre no alto da tela, percorrendo-a no sentido horizontal. No entanto, se ela encostar no canto da tela ou esbarrar em um cogumelo, desce um patamar e muda de direção. Cada vez que você acerta um segmento da Centopéia ele se transforma em um cogumelo, e o resto do corpo atrás dele em uma nova Centopéia, com o segmento da frente sendo uma nova cabeça. A Centopéia da primeira onda precisará ser eliminada apenas uma vez. Da segunda onda até você fazer 40.000 pontos as Centopéias deverão ser eliminadas duas vezes. A partir daí, voltará a ser necessária apenas uma eliminação.

Para atrair o seu combate à Centopéia, surge quase o tempo todo uma aranha que fica pulando em sua direção, ao mesmo tempo eliminando também os cogumelos em que toca. As pulgas são mais raras, surgindo apenas quando você já conseguiu limpar o jardim perto de você de muitos cogumelos. Elas então vêm descendo do alto da tela criando cogumelos por onde passam. Você precisa atingir cada pulga duas vezes para eliminá-la, e após o segundo tiro a velocidade dobra! Finalmente há o escorpião, que só aparece depois que você faz mais de dez mil pontos. Ele percorre o jardim na horizontal, transformando em venenoso cada cogumelo que tocar. O perigo do cogumelo venenoso (que aparece na tela como sendo branco) é que, tocando neles, a Centopéia fica muito louca e sai descendo a tela correndo em sua direção. Se você conseguir atingir o escorpião antes que ele cruze o jardim, os cogumelos venenosos voltarão ao normal. Se não, você terá que destruí-los dando três tiros em cada um. Quando você é atingido por algum inseto e perde um bastão mágico, o jogo recomeça com os cogumelos venenosos também voltando ao normal.

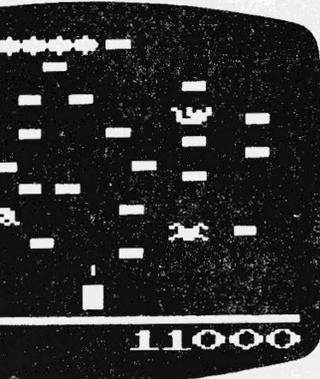
Você começa o jogo com três bastões mágicos, sendo dois de reserva. A cada dez mil pontos conquistados você ganha um bastão extra, até o máximo de sete ao mesmo tempo. Qualquer coisa que você acerte marca pontos. Na Centopéia, um segmento do corpo vale dez pontos, enquanto uma cabeça vale cem. A aranha, se atingida longe do seu bastão vale 300 pontos, enquanto que a média distância valerá 600 pontos e bem pertinho incríveis 900 pontos. Cada pulga lhe dá 200 pontos e o valor máximo é conseguido com o rapidíssimo escorpião,

Mapa do Pitfall localiza tesouros e perigos

Vocês já imaginaram ter um mapa completo com todos os atalhos e passagens do jogo Pitfall, assim como a localização exata de cada tesouro? Pois isto foi exatamente o que fizeram dois atarianos de São Gonçalo, Ronaldo Pinto e David Marques, cuidadosamente anotando inclusive todos os perigos cada uma das 255 telas existentes neste clássico

do Atari criado por David Crane. Através do mapa, fica muito mais fácil decidir a melhor rota para alcançar o almejado limite de 114 mil pontos no jogo.

Atendendo a uma sugestão de Video Guia, Ronaldo e David estão dispostos a enviar cópias xerox do mapa aos videogamers que se interes-



CENTIPEDE

que vale mil pontos. Cada cogumelo eliminado lhe dará apenas um pontinho. Cada cogumelo remanescente, no entanto, lhe dará cinco pontos de bônus, quando o jogo for interrompido no momento em que o seu bastão for atingido. Após esta contagem de bônus, o jogo recomeçará na mesma onda de dificuldades e com uma Centopéia inteira, até que você a consiga destruir totalmente.

Centipede tem apenas duas variações, para um jogador. Na variação Fácil aparece um ursinho na base da tela, e o seu bastão mágico ganha o poder de não ser destruído ao ser tocado. Além disto as centopéias sempre surgirão com apenas uma cabeça e o placar máximo será 99.999. Na versão Difícil o ursinho não aparece na tela, o bastão é vulnerável e o placar máximo será 999.999, após o que voltará a zero.

Estratégias

O segredo em Centipede é saber usar a distribuição dos cogumelos no jardim em seu benefício, eliminando os que lhe atrapalham e deixando os que favorecem.

Em princípio, o ideal é manter a parte inferior da tela com poucos cogumelos. Os cogumelos baixos são um perigo, porque permitem que as centopéias avancem rapidamente para baixo, em direção ao seu bastão. Limpe esta área, deixando, porém, um ou outro cogumelo afastado para que as pulgas não desçam com muita frequência, o que às vezes atrapalha. Se a Centopéia ou sua cabeça conseguirem chegar até em baixo você enfrentará um perigo sério, pois ela retoma o seu caminho de subida, e fica circulando na região do seu bastão. Nestas horas, suba o bastão, deixe a Centopéia passar por baixo até que ela fique em condições de receber um tiro. Aliás, aqui, um bom lugar para tocá-la é próximo a um cogumelo no qual você saiba que ela vai tocar. Neste ponto a cabeça da Centopéia demorará um tempo maior, pois ela baterá no cogumelo, descerá um passo e mudará de direção. Quando ela estiver chegando próximo do cogumelo, dispare sem parar.

Na verdade, é bom não parar de atirar nunca. Inclusive se você ficar atirando com o bastão em cima de um cogumelo ele também desaparecerá, além dos que forem atingidos acima dele.

Centipede é um jogo de prioridades. Você tem que escolher rapidamente em quem atirar e quem deixar de lado apenas para se esquivar. O escorpião, por exemplo, por seus efeitos danosos com os cogumelos envenenados, e pelo seu alto valor, deve sempre ser levado em conta quando surgir na tela. Uma boa estratégia é deixar as colunas laterais sempre livres de cogumelos, para que o ursinho esteja desimpedido para o tiro chegar até o escorpião quando ele passar lá em cima. Nesta hora chegue também o seu bastão para a posição mais alta, encurtando a distância do tiro.

Dica Especial

A melhor técnica em Centipede é a da criação de um corredor vertical de cogumelos, o que forçará a Centopéia a descer verticalmente em sua direção. Se você estiver com o bastão em posição e disparando sem parar conseguirá eliminar rapidamente todos os nove segmentos. Crie o corredor eliminando uma coluna vertical completa no meio do jardim.

sarem. Mas é só para quem atender exatamente estas instruções: enviem a quantia de Cr\$ 4 mil através de vale postal ou cheque nominal para Edma Bizzo Marques, no endereço Avenida Olindo Pereira 164, Neves, São Gonçalo — RJ, acompanhado do seu pedido. Em um prazo entre 15 dias e um mês o mapa será enviado pelo Correio.

JACARE NA CABEÇA

"Li na matéria sobre o Pitfall que, no lago onde estão os jacarés, o único lugar seguro é sobre os olhos dos jacarés, quando eles estão com a boca aberta. Até aí eu concordo. Mas você disse que do terceiro jacaré para a terra o pulo poderia ser direto. Quando se vai para a direita tudo bem, mas quando se vai para a esquerda o Harry Pitfall sempre cai no lago. Então, eu recomendo a todos que sempre esperem o jacaré fechar a boca, dêem uma corridinha e pulem, para não cair no lago". Carlos Henrique Marques, Rua Moni 140, Nova Iguaçu — RJ.

Quando o terceiro jacaré da esquerda para a direita vira o primeiro jacaré da direita para a esquerda é claro que o primeiro jacaré da esquerda para a direita vira o terceiro jacaré da direita para a esquerda e por isso a regra muda. Não é?

ATARI NA SERRA

"Prezado Márcio, gostaria de informar que foi inaugurado o primeiro vídeo clube de Teresópolis, especializado em videogames compatíveis com o sistema Atari e prestando serviços de aluguel e venda de cartuchos, venda de acessórios e peças, consertos e transcodificações. O clube se chama Vídeo Clube Marketing Center, e já conta com 30 sócios e 140 cartuchos". Edgar Waehnel Neto, diretor, Av. Delfim Moreira 181/4º andar, Varzea, Teresópolis — RJ.

A notícia é boa também para os cariocas, que já podem levar seus consoles Atari quando forem passar os fins de semana e feriados na serra.

REPROGRAMAÇÃO

"Prezado Márcio, em que consiste a reprogramação dos cartuchos dos videogames? Convém adquirir estes cartuchos?". Alexandre dos Santos, Rua São José 121, Fonseca, Niterói — RJ.

Os programas dos jogos podem ser gravados em vários tipos de circuitos integrados. Um deles é chamado de EPROM-Erasable programable Read-Only Memory, que pode ter o seu conteúdo gravado e desgravado quantas vezes se quiser. Isto é o que se chama de reprogramação: desgravar um programa e gravar na EPROM o programa de um outro jogo. Os cartuchos funcionam perfeitamente como qualquer outro.

CALMA, RAPAZ, CALMA

"Caro Márcio, existe alguma maneira de fixar melhor a tomada do joystick do meu Atari, porque quando estou jogando a tomada se desprende". Marcelo Siqueira, Rua Maragaua 255, Rio — RJ.

Não é normal a tomada se desprender. Provavelmente isto se deve a duas causas: primeiro, você não deve ficar tirando o joystick para guardar o console, pois isto afrouxa a ligação e desgasta os contatos. Segundo, você deve estar sendo um pouco violento na hora de jogar, puxando o joystick nos momentos de tensão. Para isto, a única solução é você se controlar.

PERDIDO NO ESPAÇO

"Caro Márcio, gostaria que você reprogramasse meus jogos para os sistemas Dynacom e Supergame CCE, como você relacionou os cartuchos do sistema Atari". Inácio da Silva, Rua Pirajá da Silva 137, Pavuna, Rio — RJ.

Que é isso, Inácio????! Estes sistemas não existem. Você nunca percebeu que o Dynavision e o Supergame são compatíveis com o Atari? Só existem no Brasil quatro sistemas de videogames: Atari, ColecoVision, Intellivision e Odyssey.

FIM DO H.E.R.O.

"Prezado Márcio, gostaria de saber o que acontece no H.E.R.O. após passarmos pela última tela. E quantas telas são ao todo?". Marcelo Barroso, Rua dos Inválidos 190/906, Rio — RJ.

O limite do H.E.R.O. é dado pela pontuação. Até os 999.999 pontos você sempre encontrará telas. Após este limite o jogo acaba.

CORRIDA LONGA

"Prezado Márcio, gostaria de saber até que dia vai o cartucho Enduro". Sidney Oliveira, Rua Alfonso Celso 98, Juiz de Fora — MG.

O máximo que alguém me comprovou fazer foi 30 dias. O recordista foi o carioca José Carlos Campos, de 32 anos. Por que você não tenta descobrir se depois disto o jogo continua?

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Uma difícil missão espacial de resgate nas suas mãos

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Bob Smith para Imagic, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 9
Nível de Desafio: 10
Grau de Interesse: 8,5

M.E.

Se você gosta de jogos espaciais e acha que quanto mais difícil um jogo, melhor ele será, então você deve aceitar o desafio de Moonsweeper, um dos mais duros videogames jamais criados para o sistema Atari. A história até que não é complicada. Você é o comandante da nave espacial U.S.S. Moonsweeper, com a missão de salvar mineiros sobreviventes nas luas hostis do Quadrante Estelar Júpiter 2. Só que para chegar até a superfície lunar onde estão os mineiros você deve guiar a sua nave pelo espaço sideral, evitando uma série de elementos perigosos que caminham velozmente pela órbita solar, como Balas Espaciais e Tochas de Fóton, ou que saem do próprio sol, como bolas de magma incandescente. Se, nesta primeira tela, você conseguir contato com alguma das luas que passam, a gravidade o atrairá, e você será transferido para a segunda tela, na superfície lunar, onde a nave Moonsweeper enfrentará Satélites, Naves Lançadoras e Destróieres de Superfície, além de torres espalhadas pelo caminho que poderão lhe dificultar o trajeto. Recolhidos, porém, seis mineiros, a sua nave terá que atravessar uma série de Anéis de Aceleração, para ganhar velocidade e retornar ao Espaço Sideral, onde todo o processo se repetirá.

Não é fácil controlar a nave Moonsweeper. Ela sempre se mantém no mesmo nível horizontal, movendo-se para a esquerda ou para a direita conforme a direção dada ao joystick. Para atirar, aperte o botão vermelho. E para ativar o Campo de Força, que o protegerá de colisões no Espaço, aperte o botão ao mesmo tempo em que puxa o joystick para trás. Lembre-se, porém, que isto lhe tira pontos (se você tiver alguns, é claro) e a sua nave não conseguirá entrar na órbita de qualquer lua se o Campo de Força estiver ativado. Na superfície lunar, o Campo não funciona. Lá, você também ganha a habilidade de acelerar (joystick para frente) ou reduzir a velocidade (joystick para trás). Para atirar nos Destróieres de Superfície e nas Torres, basta apertar o botão. Mas para atirar foguetes que cheguem até o céu, onde estarão as Naves Lançadoras de Destróieres e os inofensivos Satélites, além do botão você terá que usar o joystick, puxando-o ao mesmo tempo para trás. Finalmente, para salvar um mineiro basta passar sobre ele.

Moonsweeper tem quatro variações crescentes de dificuldade, para um ou dois jogadores. Na variação 1, você só terá luas azuis e verdes. Nas 2 e 3 também surgirão as amarelas, enquanto que no 4 você ainda poderá alunisar em uma lua vermelha. Esta seqüência de luas — azul, verde, amarela e vermelha — determina o grau de dificuldade de cada lua, definido pelo número de mineiros presentes e também de inimigos, e modifica o número de pontos que vale cada mineiro ou cada inimigo destruído. A tabela é muito complicada para reproduzir aqui. O importante é saber que os mineiros, as Torres e os Destróieres valem muito poucos pontos, ficando a grande pontuação, primeiramente, por conta da Nave Lançadora e do Satélite, e mais ainda, por cada decolagem. No Espaço, também, você não ganhará muitos pontos. Cada asteroide atingido vale apenas 10 pontinhos.

Estratégias

Você quer marcar muitos pontos, não? Lembre-se, então, que os Satélites e as Naves de Lançamento valem de 30 a 50 vezes o número de pontos de cada torre ou de cada asteroide. Portanto, conscientize-se que o grande negócio neste jogo é acertar o quanto puder de Naves e Satélites de cada lua e conseguir decolar, para procurar outra lua e começar tudo de novo. Os outros elementos da ação só estão lá para lhe atrapalhar no seu objetivo, e não devem tomar muito do seu tempo.

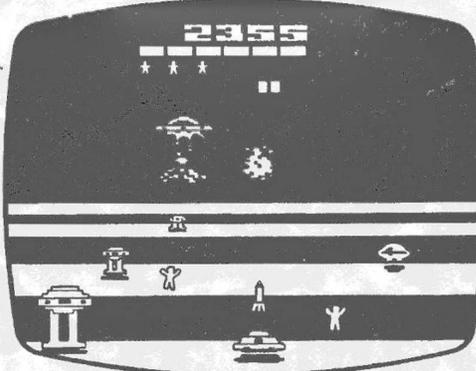
Você sabe o que é uma gravação digital?

Hoje em dia, houve-se falar muito em gravações musicais e gravações de vídeo digitais a laser. Pouca gente, porém, compreende como isto funciona. Esta explicação da Gradiente é tão detalhada que, agora, você vai facilmente entender:

"No processo analógico (o disco tradicional) os sinais de áudio são gravados em forma de sulcos sinusóides com largura e profundidade variáveis em função da frequência e intensidade destes sinais. Estes sulcos são a representação analógico/mecânica das ondas sonoras. Ao percorrer estes sulcos a

agulha do toca-discos desloca-se horizontal e verticalmente, vibrando de forma análoga à da agulha de corte que produziu os sulcos da matriz. São estas vibrações que, transformadas em sinais elétricos e amplificadas, são reproduzidas pelos alto-falantes. Trata-se de um processo que envolve necessariamente o atrito mecânico entre a agulha e o disco. Ao longo do tempo, o desgaste de ambos é inevitável.

No processo digital, os sinais de áudio são convertidos em números binários e é assim que eles são registrados nos disquetes. Cada segundo de sinal é



MOONSWEOPER

Fique no Espaço apenas o tempo suficiente para escolher uma lua. No começo do jogo, quando você não tem pontos a perder, use a abuse o Campo de Força. Movimente-se com muito cuidado para não ser pego, usando trajetórias pendulares, para acompanhar as órbitas dos astros, e não vá para os cantos da tela, evitando ser surpreendido. Pode ser uma boa idéia descer nas luas amarelas e verdes no começo do jogo, enquanto elas são mais facilmente controláveis, deixando as azuis (mais fáceis) para quando o jogo estiver na velocidade máxima. As luas vermelhas são apenas para videogamers masoquistas.

Chegando na lua, desacelere imediatamente, para manter controle da situação. E não perca tempo atirando nas Torres. Elas ainda podem lhe ajudar servindo como obstáculo à movimentação dos Destróieres. Não é raro que, nos seus movimentos de zigue-zague, eles se choquem com uma Torre antes de dispararem contra a sua nave. O Destróier é um elemento de atrapalhado muito grande. Se você não conseguiu destruí-lo enquanto ele ainda estava na Nave de Lançamento, procure fazê-lo antes que ele atire em você. Siga o seu movimento e preveja o caminho que ele vai tomar, atirando naquele lugar. Você pode mesmo até tentar uma armadilha para ele, colocando-se de modo que uma Torre fique no caminho do Destróier que estiver lhe perseguindo.

Mantenha sempre controle do ponto que o radar indica que surgirá um mineiro. Posicione-se na direção e acelere até divisá-lo. Cuidado, porém, para não ser enganado, pois à distância as Torres se parecem demais com os homenzinhos. Visto um objeto, desacelere, até reconhecê-lo. Se perceber que ele se move, é porque é um mineiro agitando os braços. Avance até salvá-lo, se quiser, e retorne à caça dos Satélites e das Naves Lançadoras. Não se preocupe em perder um mineiro ou deliberadamente deixar de pegar algum para marcar mais pontos atirando nos outros alvos. Em toda lua existem mais de seis mineiros (quanto mais fácil a lua, mais eles aparecem) e você poderá salvar outros depois. Não se preocupe também se, por engano, atirar em algum mineiro. Por mais desumano que isto pareça, não lhe tirará pontos.

Quando você tiver recolhido seis mineiros, é hora de decolar. O marcador de mineiros salvos, no alto da tela, indicará que a nave está lotada, e você deve procurar os Anéis de Aceleração. Normalmente dois ou três bastam para dar velocidade. Só na lua azul eles vêm em reta. Nas demais, você terá que navegar em zigue-zague para passar por dentro deles.

Dica Especial

Você ganha uma nave extra cada vez que o escore marca um múltiplo de 10.000. Se você estiver no espaço próximo a este valor, use este macete para ganhar muitas naves: assim que passar o valor, comece a usar o Campo de Força para perder pontos, até chegar a uma pontuação menor. Ai, então, atinja Balas Espaciais ou Tochas de Fóton até alcançar novamente o múltiplo de 10.000 e ganhar nova nave extra. Fique repetindo o processo até completar o limite de nove Moonsweepers de reserva.

Você sabe o que é uma gravação digital?

dividido em 44.100 amostras, cada uma representada por números compostos pelas combinações dos algarismos "0" e "1" (bits). Estes números binários aparecem codificados na superfície gravada, numa sucessão de covas microscópicas. A luz extremamente precisa do laser incide sobre a superfície espelhada do disquete, onde é refletida e dirigida à unidade de leitura, através de um elaborado sistema de prismas e lentes especiais. Após, um conversor digital para-analógico reconstrói o sinal original, enviando-o para amplificação e reprodução pelos alto-falantes do sistema."

CARTAS

LEITOR ESPERTO

"Li no Vídeo Guia a explicação de que um kbyte é igual a 1.024 bytes de memória. Se o Intellivision tem o dobro de kbytes (e também bytes) do Atari, isto quer dizer que ele tem o dobro de memória? Incluem-se os gráficos? Se o meu raciocínio estiver certo, quer dizer que, quando se lança um jogo para o Atari pode-se aperfeiçoar uma versão em dobro para o sistema Intellivision?" Eric de Andrade, Rua Cons. Rodrigues Alves 40, Queluz — SP.

Raciocínio esperto. Você vai ganhar um brinde de Vídeo Guia. Você está tão certo que alguns jogos criados inicialmente para o Atari, como Pitfall e River Raid, até já foram redesenhados, com mais detalhamento visual, para o Intellivision. Só que, nos Estados Unidos, o Intellivision parou de ser fabricado, e os fabricantes de jogos também paramam de lançar cartuchos ou fazer adaptações de jogos de Atari para ele.

MICRO PRETO & BRANCO

"Caro Marcio, o CP-200 S é da linha Sinclair? Ele tem um bom gráfico em TV preto e branco? Os jogos deles aparecem da cor da televisão ou só em preto e branco?" Jorge Costa, Rua Parapiacaba 110/201, Piedade, Rio — RJ.

O CP-200 S, fabricado pela Prológica, é da linha compatível com o Sinclair, e como todos eles só gera imagem em preto e branco, com uma baixa resolução gráfica de 64 X 44 pixels, ou seja, pontos cuja colocação na tela pode ser programada.

GATILHO NO SUPERCORBA

"Se, no Supercobra do Odyssey, você estiver com 10 vidas na 11ª fase (Ovnis desarmados), acabe com os tanques de combustível do inimigo logo no início. Mate o maior número possível de Ovnis e, quando os Ovnis acabarem de passar, sacrifique uma de suas vidas. Com isto você fará pelo menos mais 300 pontos. Esta dica, porém, é aconselhável somente para quem tem mais prática, pois o jogador terá que passar pelos Ovnis armados e pegar a recompensa sem perder uma vida sequer". Marcelo Freire, Rua México 548, Uberlândia — MG.

CADE MEU AVIÃO?

"Eu queria saber por que no Comando Raid regravação pela Curt não aparece o avião soltando as bombas no aparelho Supergame". Yuri Eres, Rua Ferreira Leite 183, Abolição, Rio — RJ.

No Comando Raid a aparição do avião bombardeiro é determinada pela chave de dificuldade direita. Na posição A, ele não aparece. Coloque, portanto, a chave na posição B, antes de achar que o cartucho foi mal feito.

DICAS PARA O SINCLAIR

"Quando você tiver um programa no seu micro compatível com o Sinclair (TK85, CP200 etc) e quiser saber quanta memória ele ocupa, digite: PRINT (PEEK 16404 + 256 X PEEK 16405 - 16387) / 1024. Instantaneamente o resultado será mostrado na tela.

Se você for digitar um programa pequeno, antes de começar digite: POKE 16388,254
POKE 16389,76
NEW

Agora digite o programa. O tempo de gravação será bem menor". Daniel Mignone, Rua Gomes Carneiro 51/104, Ipanema, Rio — RJ

GATILHO NO PAC-MAN

"Quando estiver jogando o Pac-Man, pegue uma pilula de força e coma todos os fantasmas até ficarem os quatro aprisionados. Antes que eles saiam do quadrado do centro da tela, corra e coma outra pilula de força. Os fantasmas ficarão presos pelo tempo de três vitáminas e mais cinco segundos e com isso você terá tempo de comer mais waffers". Selivaldo Martins, Rua Santa Teresa 945, Caxias — RJ

Não teste o gatilho e não sei se funciona. Mas é bom lembrar que o maior volume de pontos no Pac-Man se consegue é comendo os fantasmas todas as vezes que possível, e não deixando-os apenas presos.

RECORTE E COLEIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Seja rápido ou os insetos comem todo o seu pomar

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Larry Miller para Activision, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 7
Grau de Interesse: 7

M.E.
(Colaboração nas estratégias de Paulo R. Cruz)

Seu pomar está sendo atacado por séries e séries de aranhas e outros insetos, que não descansam enquanto não carregarem com todas as suas frutas. Esta é a história do jogo Spider Fighter, o primeiro que Larry Miller, o desenhista do cartucho Enduro, criou para a Activision. Neste jogo, que tem tudo para gerar protestos dos ecologistas, a única arma de que você dispõe para acabar com as pragas é um inseticida pesado: bolinhas de veneno disparadas por uma bomba ejetora que se move — sob o controle do seu joystick — para a esquerda ou para a direita na base da tela. O inseticida é tão poderoso que apenas uma bolinha destruirá o inseto atingido.

Na verdade, você vai precisar deste poder, para enfrentar os quatro inimigos das laranjas, uvas, morangos e bananas do seu pomar. Eles são de quatro tipos.

O Ninho Mestre (The Master Nest) — É o líder dos ataques e o ladrão das frutas. O Ninho está protegido do inseticida por uma faixa branca, até que libere um Casulo Espião. A sua tática de ataque é deixar você tão ocupado com outros insetos que permita a ele fugir com as suas frutas.

Casulo Espião (Spy Pod) — Esta praga atua como batedor, orientando o Ninho Mestre a liberar mais insetos. Enquanto existirem na tela Casulos Espiões o Ninho Mestre continuará produzindo as aranhas.

Viúva Verde (Green Widow) — A função principal das Viúvas é dar cobertura ao Ninho Mestre, atuando como um escudo vivo que inclusive sacrificará sua própria vida para interceptar as suas bolinhas de veneno. Apesar de serem lentas e pouco esperetas as Viúvas Verdes têm uma mordida mortal.

Ferroadora (Stinger) — A mais perigosa e agressiva do grupo. As Ferroadoras perseguem a sua bomba ejetora com a única missão de destruí-la. Cuidado, pois quando você elimina o Ninho Mestre os Casulos e as Viúvas se transformam instantaneamente em Ferroadoras.

Para enfrentar estes perigos você conta com cinco bombas de inseticida, sendo quatro de reserva (que parecem na base da tela). Se você conseguir proteger todas as três frutas de um ataque dos insetos, você receberá uma bomba extra, até completar o máximo de quatro bombas na reserva. Caso você já tenha as quatro, então o bônus será dado no score, com 500 pontos adicionais.

O valor de cada inseto atingido dependerá do nível de dificuldade escolhido. Quando a chave "Difficulty" está na posição A, o jogo está em nível Normal, e o Ninho Mestre valerá 100 pontos, a Ferroadora e o Casulo Espião 50 pontos e a Viúva Verde 30 pontos. Com a chave na posição B você entra no nível Expert, e o valor dos insetos dependerá da fruta que estiver sendo defendida. Quando forem as uvas o valor será o dobro do normal, enquanto que para os morangos o valor será quadrupli-



SPIDER FIGHTER

cado. No caso das bananas os insetos valerão oito vezes aqueles valores normais.

O nível escolhido pela chave Difficulty esquerda também afeta a velocidade e o poder de fogo dos insetos. Já a chave direita define o controle dos seus próprios tiros: na posição A as bolinhas de inseticida saem sempre retas, enquanto que na posição B você poderá guiá-las depois de disparadas.

O controle do joystick em Spider Fighter não oferece problemas, pois só se movimenta em um único eixo. O botão de disparo, porém, exige que você o aperte a cada vez que queira ejetar uma bolinha. Durante a partida, você enfrenta quatro ondas de ataques às laranjas, às uvas e aos morangos. Depois, uma quantidade ilimitada de ondas de insetos atacarão as suas bananas. Cada onda começa com três frutas e quatro Ninhos Mestres.

Estratégias

Spider Fighter é um jogo no qual não se faz necessário um estudo profundo de táticas a serem adotadas, pois o que realmente conta é a rapidez com que você desloca a bomba lateralmente. No entanto, existem alguns cuidados que você pode tomar, como esperar o início do ataque sempre no canto esquerdo do vídeo e ter sempre em mente que deve evitar que o Ninho Mestre chegue ao canto direito da tela, ou seja, junto às frutas.

Mantenha sempre a sua bomba em movimento, sem perder, porém, a consciência de para onde a está levando. O espaçamento entre os disparos das aranhas é suficiente para a passagem da bomba, mesmo nas fases mais rápidas.

Larry Miller recomenda que você comece a atirar pelo Casulo Espião, para interromper a saída de inimigos. Depois, você pode cuidar dos demais atacantes, deixando o Ninho Mestre para o final. Ocasionalmente, o Ninho Mestre liberará uma série contínua de Casulos Espiões, e cada um que você atingir parecerá que esta sendo substituído por outro. Nestas horas, atinja imediatamente o Ninho Mestre e se prepare para enfrentar um esquadrão de furiosas Ferroadoras. Normalmente, no entanto, é melhor cuidar dos Casulos e das Viúvas que ficam perto da base da tela antes de atirar no Ninho Mestre. Uma Ferroadora que esteja voando baixo e a sua pior inimiga.

Dica Especial

Para obter uma boa pontuação, inicie o jogo no nível Expert até perder dois ou três canhões. Então, coloque a chave na posição A para recuperar todos os canhões, voltando a seguir ao nível Expert, e assim por diante.

CARTAS

MICRO ABANDONADO

"Tenho um CP 300 e gostaria de adquirir fitas cassete com jogos. É inadmissível o que a Prológica está fazendo. Está certo que ela deve incentivar seus lançamentos, mas é um absurdo esquecer os outros já lançados. Nós encontramos com facilidade fitas para o CP 400, mas com extrema dificuldade para o CP 300. Peço que dê uma solução para o meu caso". Mauro Nunes, Rua Visconde de Pirajá, 415/402, Ipanema, Rio — RJ.

Mauro, tenho certeza que a Prológica não lança jogos para o CP 300 porque este é o micro que dispõe do maior número de fitas piratas de jogos em todo o Brasil, trocados ou negociados entre si pelos milhares de usuários de micros compatíveis com o TRS-80 Mod. III. Acredito é que você esteja ainda mal enturmado. De qualquer maneira, aí vão duas sugestões: procure o Gávea Software Club, pelo telefone 274-9847 ou a Ciência Moderna Computação, na Avenida Rio Branco 156 subsolo.

GRAVADOR PARA MICRO

"Marcio, estou interessada em comprar um TK 85. Para usá-lo como videogame é necessário adquirir um gravador Nacional 2222 de dois joysticks?". Josete de Oliveira, Rua São Guilherme 139, Rio — RJ.

O gravador é importante quando se compra um micro doméstico porque só com ele você poderá carregar os jogos e os programas que são vendidos em fita cassete. O RQ-2222 da Nacional é o melhor gravador para esta finalidade pois tem controle de volume e de tonalidade e contador de giros. Quanto ao joystick, é claro que é mais fácil jogar com eles do que usando o teclado do micro.

PINOS DO JOYSTICK

"Caro amigo Marcio, gostaria de saber as funções de cada um dos nove pinos do joystick". Leonardo de Moraes, Rua República Árabe da Síria 141/102, Jardim Guanabara, Ilha, Rio — RJ.

Considerando o ponto de vista dos pinos (machos) que estão no console, e contando os cinco pinos de cima como de 1 a 5 e os quatro de baixo como de 6 a 9, o esquema é o seguinte: 1 — Para cima; 2 — Para baixo; 3 — Para a esquerda; 4 — Para a direita; 5 — Sem função; 6 — Botão de tiro; 7 — Sem função; 8 — Terra e 9 — Sem função. Do ponto de vista da tomada (fêmea) do joystick é só inverter.

ASSEMBLY DO TRS-80

"Marcio, que livros existem em português sobre Assembly para o TRS-80?". Fernando de Carvalho, Rua Alfredo de Moraes 109, Campo Grande — RJ.

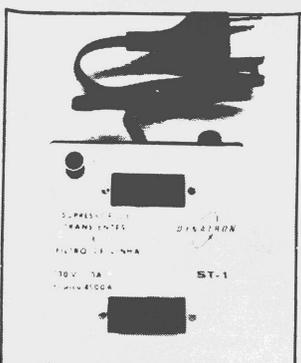
O único que conheço é o "Programação em Assembly e Linguagem de Máquina", de David C. Alexander, editado pela Campus, e que, apesar de misturar o nome da linguagem Assembly com o do programa Assembly, é bem razoável e pode ser usado com os Editores-Assemblers Series 1, da Radio Shack, ou Editores do Nordeste.

Os perigos que a eletricidade pode trazer aos micros

Quem tem microcomputador com certeza já enfrentou alguma vez este problema: de repente, no meio da execução ou da edição de um programa, o computador parece ter uma pane, com a tela inexplicavelmente se apagando ou se enchendo de caracteres sem sentido, além de o conteúdo da memória ir todo para o espaço. Se eram informações novas que estavam sendo digitadas, adeus, pois o trabalho todo se perdeu.

Se você nunca conseguiu descobrir o culpado, pode ter certeza que há grandes chances de a culpa ter sido da sua eletricidade. Pode ser uma surpresa para você, mas a eletricidade que chega pela sua tomada nunca é totalmente limpa e uniforme. De vez em quando, no meio das transmissões de corrente de 110 ou 220 volts, surgem pulsos de curtíssima duração — da ordem de microssegundos, mesmo — mas de grande amplitude, podendo alcançar até 2.000 volts.

Em aparelho como geladeiras ou liquidificadores isto não chega a ter qualquer influência, mas em estruturas sensíveis e delicadas como os semicondutores dos microcomputadores o efeito destes picos, chamados de "transientes", pode ser desastroso, le-



O Supressor de Transientes com Filtro de Linha, da Dynatron

vando inclusive, no caso de micro pessoais e domésticos como o Commodore, o Atari e outros de pequeno porte, ao perigo de os componentes entrarem em curto, obrigando o usuário a realizar reparos bem dispendiosos.

Não bastasse a existência de transientes, a corrente elétrica ainda apresenta outros problemas como "ruídos"

e variações bruscas de voltagem que podem ser gerados inclusive por outros equipamentos que compartilham a rede (uma geladeira cujo motor começa a funcionar, por exemplo). Enfim, há uma série de perigos a que estão sujeitos a memória e os componentes de um computador, a partir da sua simples ligação numa tomada elétrica.

Como evitar estes problemas, então? Felizmente existem hoje aparelhos como Filtros de Linha e Supressores de Transientes que, colocados entre o micro e a rede elétrica, absorvem todas as formas anômalas da corrente e liberam apenas uma onda uniforme, dentro das especificações de voltagem que o computador ou outro equipamento eletrônico exigir. Segundo José Tarcísio Freitas, da Dynatron, empresa especializada na fabricação de Filtros e Supressores, a produção destes aparelhos no Brasil é relativamente recente, levando a que alguns dos produtos existentes no mercado não atendam à todas as exigências técnicas normalmente encontradas no exterior. Diz Tarcísio que o comprador de um Supressor de Transiente deve se certificar da existência, no aparelho, de Varistores de Óxidos Metálicos, "os únicos componentes que, com eficiência,

são capazes de bloquear a passagem dos picos de tensão".

Fornecedora de Filtros e Supressores para equipamentos de grande porte, a Dynatron também mantém uma linha de Supressores de Transientes com Filtro de Linha para micros pessoais ou aparelhos eletrônicos de pequeno porte, com versões para os que usam 110 volts ou 220 volts. São os modelos ST-1 (3,58 ORTN, ou Cr\$ 191.300 em setembro), para consumo de até 8 amperes, e ST-2 (4,31 ORTN, ou seja Cr\$ 230.315) para até 10 amperes, sendo esta diferença baseada na complexidade do sistema — presença de drives, modems, impressoras etc..

Os Supressores de Transientes são, sem dúvida, aparelhos importantes para quem quer evitar maiores prejuízos com seus computadores, e o leitor que tiver um micro deveria procurar conhecer melhor as suas vantagens. Quem quiser se informar mais tecnicamente sobre o assunto pode procurar uma eletrônica de confiança ou a própria Dynatron, na Avenida Paranaíba 1563 s/208, na Ilha do Governador, Rio-RJ, com o telefone (021) 396-8718. Solicitando por carta eles enviam um folheto explicando as especificações dos seus produtos.

Correspondência: Praia de Botafogo 340, gr. 210 — CEP 22250 — Rio — RJ

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Siga a profecia de Krull e ajude a eliminar a Besta (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para Atari, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 9,5
Grau de Interesse: 7,5

M.E.

Depois de vagar pela escuridão do espaço passando por milhares de planetas, a terrível e poderosa Besta decidiu pousar a sua Fortaleza Negra no até então pacífico planeta Krull. Lá, de dentro da Fortaleza, fez sair um exército de soldados desumanos — os Trucidadores (Slayers) — que infestaram Krull matando e destruindo seus habitantes. Uma antiga profecia, porém, já havia antecipado a vinda da Besta, afirmando também que após uma futura rainha escolher o seu rei, a força de ambos, unidos, conseguiria derrotar a Besta.

Esta futura rainha é a Princesa Lyssa, que justamente está de casamento marcado com você, Príncipe Colwyn, seu futuro rei. Será que vocês dois conseguirão cumprir a profecia?

Com esta história começa o jogo Krull, baseado no filme de mesmo nome que em 1983 tanto sucesso fez entre os curiosos de aventuras de ficção científica. Assim como o filme, o jogo começa com o casamento de Lyssa e Colwyn. A partir daí, em várias cenas, Lyssa será raptada pelos Trucidadores, em plena cerimônia, e levada para a Fortaleza Negra, obrigando a que você, como Colwyn, tenha que descobrir onde está a Fortaleza

para depois tirar Lyssa do seu interior e, então, unirem seus poderes para derrotar a Besta.

As cenas, em Krull, na verdade são visualizadas através de quatro telas, cada qual exigindo de Colwyn um determinado tipo de ação. Estas telas serão descritas mais adiante com detalhes. Antes, porém, é importante que você conheça as informações mais gerais do jogo, como a de que Krull tem quatro variações: o jogo 1 é o Normal, enquanto o 2 é a versão para Principiantes, o 3 é a intermediária e o jogo 4 a versão avançada. Além disso, é bom saber que uma das grandes dificuldades do jogo é a passagem do tempo. Afinal, a Besta é esperta e mudará a posição de sua Fortaleza Negra a cada nascer do sol. Se você não conseguir chegar a ela a tempo, antes que o sol nasça, terá que reiniciar o trabalho de procura, o que, você verá, é bastante trabalhoso. Para controlar este tempo, no alto da tela há uma faixa indicando a passagem do sol. A cor da faixa mostra o momento do dia: vermelho indica o nascer e o pôr-do-sol, enquanto azul indica o dia claro e preto indica a noite.

Você começa o jogo com três vidas. No entanto, vidas extras poderão ser conseguidas quando você estiver atravessando o Deserto de Ferro durante o correr do jogo. Como este cartucho é para apenas um jogador por vez, somente o joystick esquerdo é usado. Com ele, você conseguirá mover Colwyn para cima, para baixo, para os lados e diagonalmente na direção que você apontar a haste do controlador. O botão vermelho terá seu uso dependendo de cada cena. Em Krull, as chaves Difficulty não têm função.

Semana que vem você conhecerá as quatro cenas de Krull: o Casamento de Lyssa e Colwyn, a Viúva da Teia, o Deserto de Ferro e a Fortaleza Negra.

TV/Monitor: a nova geração do vídeo

Interferências, fantasmas, instabilidades na imagem e nas cores. Toda esta série de problemas sempre conviveu com os espectadores de televisão, que até já se acostumavam a, de vez em quando, se levantar da cadeira para dar uma acertadinha na antena ou nos botões de sintonia do aparelho. Tudo muito razoável para quem estava apenas assistindo passivamente a televisão.

Nos últimos anos, porém, o aparelho de TV ganhou novas funções, com o usuário interagindo com as imagens e com os sons do aparelho através dos videocassetes, videogames e microcomputadores. Foi aí que todo mundo percebeu que era muitíssimo chato jogar um videogame ou escrever um programa no micro com os personagens do jogo ou as letreiras da listagem duplicadas ou distorcidas na tela.

Por que isto acontece?

A transmissão normal de televisão da emissora até a nossa casa não é diferente da transmissão de rádio, ou seja, ela se faz pelo ar. Não é por outra razão que captamos ambas através de antenas. O que muda, no caso, é a frequência dos sinais, que em qualquer caso levam o nome de "sinais de RF" (Rádio Frequency). Acontece que estes sinais de RF servem apenas para a transmissão a distância, para evitar que, como o telefone, você precise ter um fio ligando a estação central a cada aparelho na casa de cada pessoa. Dentro do televisor, porém, os sinais de RF precisam ser demodulados para as respectivas informações de áudio e de vídeo, e esta, por sua vez, em cada uma das três cores que compõem a imagem colorida das televisões — vermelho, verde e azul.

No caso das transmissões de televisão, a influência de outros sinais mais fortes no ar, além de condições meteorológicas e geográficas (morros no caminho, por exemplo), acabam fazendo com que os sinais das emissoras não sejam recebidos de forma tão pura. E aí que as interferências aparecem.

Por outro lado, porém, quando você não está transmitindo a distância — o que acontece quando o transmissor da imagem e o videogame, o micro ou o videocassete, plugados diretamente no televisor — você não precisa de sinais de Rádio Frequência. Bastaria transmitir em sinais de vídeo composto (as três cores misturadas) e de áudio que a televisão entenderia. Só que a maioria dos televisores até hoje no Brasil e no mundo só eram fabricadas para captar programas de televisão e, por isso, só previam a entrada normal de antena, aquela de plugues paralelos, com impedância de 300 ohms. Com isso, os novos aparelhos eletrônicos foram obrigados a converter seus sinais de saída de vídeo composto para RF, através de circuitos moduladores, de modo a que

pudesse haver a ligação para o televisor. Era aí que os cabos de ligação, transferindo sinais de RF, transformavam-se em "antenas" e se tornavam sujeitos àquelas interferências de todos os tipos.

Eletrônica moderna

Neste momento, os fabricantes de televisores finalmente acordaram e se deram conta de que a solução do problema era muito simples: como os videocassetes e os micros já tinham saída de vídeo, bastava prever também, nos aparelhos, entradas diretas para sinais de áudio e de vídeo, sem passar pelo demodulador de RF, que continuaria ligado à entrada usual de antena, para a recepção normal de programas de TV. Surgiram, então, as novas TV-Monitores, abrindo caminho para as mais fantásticas interligações que a moderna eletrônica pôde imaginar. Todos os recursos existentes, é lógico, não estão disponíveis em todos os aparelhos. Conheça agora, porém, o que você já consegue encontrar no Brasil:

— **Áudio in/Vídeo in:** são entradas de áudio e vídeo composto independentes da entrada de antena. Alguns têm até mais de um par de entradas independentes. Estas entradas normalmente são controladas por uma ou mais teclas VTR. Você pode ter a antena da televisão ligada na própria entrada e um micro ou um videocassete na entrada AV. Quando você apertar o VTR o sistema automaticamente virará monitor. Com uma imagem bastante mais limpa.

— **Áudio out/Vídeo out:** são saídas de áudio e de vídeo composto. Através da saída de áudio você pode conectar a TV a um sistema de som, para amplificar ou gravar o áudio de um programa. A saída de vídeo composto permite que você leve a imagem para outro receptor de TV, para um outro videocassete ou para um digitalizador de imagens ligado a um microcomputador.

— **Som estéreo:** o som transmitido pela TV no Brasil ainda é mono. No entanto, vários videocassetes hoje já têm capacidade de gravação e reprodução dos sons de suas fitas em estéreo verdadeiro. Assim, algumas TVs/Monitores têm circuitos que permitem a amplificação destes sons para saídas estéreo-fônicas em caixas acústicas. Além disto, quando a transmissão é mono,

elas mimetizam o estéreo através de uma melhor divisão das frequências em graves e agudos, conseguindo pelo menos alta-fidelidade do som.

— **Conexão RGB:** é o processo mais perfeito e profissional para a transmissão de cores, sendo praticamente imune a qualquer interferência. Por este método, são transmitidos, pelos cabos os sinais independentes e decompostos das cores vermelho, verde e azul (Red, Green & Blue).

Além destas, existem outras implementações mais genéricas, comuns aos televisores sofisticados como controles remotos, sistemas de auto-desligamento, controles automáticos de contraste, brilho e cor, entre outros.

Estes são os modelos de TVs/Monitores existentes atualmente no Brasil:

— **National Alfa TC.214 20":** Mono, um par de entradas AV e um par de saídas AV, controle remoto com 16 funções. Custo aproximado: Cr\$ 4,6 milhões.

— **National Alfa TC.213 20":** Mono, um par de entradas AV e um par de saídas AV. Custo aproximado: Cr\$ 3,8 milhões.

— **Philco PAVM-2050/20W: 20".** Estéreo, dois conjuntos de entrada AV com dois canais de áudio cada, um par de saídas TV em RF, um par de saídas de áudio com dois canais, um conjunto de saídas para monitor em AV com dois canais de áudio, duas saídas diretas para alto falantes de 8 ohms, potência de saída de áudio de 20 W, duas caixas acústicas destacáveis e um controle remoto com 35 operações. Custo aproximado: Cr\$ 6,1 milhões.

— **Philco PAVM-10 W:** igual ao anterior, sem as caixas acústicas e com potência de 10 W. Custo aproximado: Cr\$ 3,6 milhões.

— **Philips Trendset 20 Stereo Espacial: 20".** Estéreo, dois pares de entrada AV no painel traseiro, um par de entrada AV no painel frontal, uma entrada de vídeo RGB, dois pares de saídas de AV no painel traseiro, uma saída para Headfone no painel frontal, saídas para caixas acústicas externas com potência de 12W e controle remoto com 31 funções. Custo aproximado: Cr\$ 6 milhões.

— **Philips Trend 3 Monitor: 20".** Mono, com painel de conexões mais reduzido e controle remoto com 24 funções. Custo aproximado: Cr\$ 4,2 milhões.

Poderes de Greyskull

Se você sabe quem tem o manual original (ou uma cópia xerox) do jogo The Powers of He-Man, por favor escreva para a coluna. Você poderá ganhar um bom brinde. Talvez até um cartucho.

CARTAS

MISTERIO DO ZAXXON

"Marcio, o problema de alguns atarianos com o Zaxxon é que, se você estiver pilotando a sua nave no nível mais baixo, e passar ao lado de um Gun Turret, sua nave explodirá, mesmo com o combustível cheio. Para escapar, ou você destrói o inimigo ou terá que ficar num nível mais alto. Só que não são todas as naves Gun Turret que destroem a sua nave, s'ó algumas". André Vitorino, Rua Pedro Domingues 56/ fundos apto. 101, Encantado, Rio — RJ.



O Gun Turret e o Mobot

"Marcio, a nave do Zaxxon explode misteriosamente se estiver passando por um tanque de combustível e atirar no muro". José Pascual, Rua General Tasso Fragozo 24/ 101, Lagoa, Rio - RJ.

"Caro Marcio, a nave do Zaxxon explode sem nenhum motivo aparente quando você atira na muralha estando do lado direito da tela, tendo do lado esquerdo, um pouco acima da sua horizontal, um Mobot ou um Gun Turret, e estando em uma altitude que pudesse matar o Gun Turret ou o Mobot. É importante ressaltar que este defeito só acontece de vez em quando". Leonardo Rapoport, Rua Raimundo Correa 40/ 801, Copacabana, Rio-RJ.

Só posso concluir que o Gun Turret e o Mobot têm poder de atirar para o lado, e o fazem algumas vezes quando a sua nave passa por perto. O negócio então é seguir as recomendações do André Vitorino: ou atira neles ou passa por cima.

ATENÇÃO COMODOROS

"Caro Marcio, possuo um Commodore 64, um disk drive 1541 e um datassete 1530, e gostaria de saber quais programas e acessórios precisaria para tirar cópias de meus programas. E gostaria também de trocar informações com outros usuários do Commodore 64". Alexandre Ruiz Marques, Tel.: 287-7831, Rua Leopoldo Miguez, 161/ 501, Copacabana Rio-RJ.

Procure entrar em contato com o Electronic Games Clube, que também tem um grande acervo de programas e informações sobre o 64. Ele fica na Rua Visconde de Pirajá, 550 ss. 122, em Ipanema, com o telefone 259-4596. Outros usuários com certeza vão lhe procurar também. Que tal aproveitarem e criar um clube de usuários do Commodore 64?

FAÇA VOCE MESMO

"Caro Marcio, possuo um Basic Keyboard da Dynacom, e por ser muito difícil encontrar programas recreativos e utilitários para ele, gostaria de saber se você poderia dar-me alguma orientação". Ricardo Botticelli, Praia de Icaraí 113/ 1901, Niterói-RJ.

Difícil não, Ricardo, é impossível. O Basic Keyboard só serve para brincadeiras iniciais em Basic e ninguém jamais fará programas para vender para usuários deste teclado, porque não será possível. Se você já esgotou a sua capacidade de fazer você mesmo programas em Basic no Keyboard, então chegou a hora de você comprar um micro maior.

NÃO GARANTO A GARANTIA

"Caro Marcio, tenho um Odyssey e os controles estão danificados. Posso instalar outro tipo de controle sem perda de garantia?". Alexandre Mota, Travessa Mata Grosso, 7, Rio — RJ.

Se abrir o aparelho fora de uma oficina autorizada Philips, perde a garantia.

DISMAC DISSE ARREGO

"Marcio, todas as pessoas que conheço, inclusive eu, que compramos o videogame Dismac VJ 9100, tivemos problemas no joystick. Gostaria de saber o que o controle de qualidade da Dismac diz a respeito". Alexandre Ferrel, Rua Antonio Rego, 193/ 102, Olaria, Rio - RJ.

Um porta-voz da Dismac me informou que a Dismac decidiu se retirar do segmento de videogames, e parou de fabricar consoles e joysticks. O que ainda existir a venda é estoque antigo.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

GUIA



CARTAS

HISTÓRIAS DE BRUXAS

"Marcio, é mesmo verdade que o videogame estraga a televisão? Por que minha mãe e meu pai vivem dizendo isso!" Nuno Mira, Rua Domingues de Sá, 274/1201, Icaraí, Niterói — RJ

Pôxa, Sr. Pai do Nuno e Dona Mãe do Nuno! Que coisa mais feia de dizer para o seu filho! Jogar videogame não faz mal nem para a cabeça nem para a televisão de ninguém. Esta garotada de hoje já nasceu sob o domínio e o fascínio da TV e ainda vai passar muitos anos olhando para telas e monitores de computador.

De qualquer maneira, Nuno, não esqueça que com exagero até carinho faz mal. Por isso, nos seus momentos de lazer, arranje tempo para também ler livros — mesmo que sejam de aventuras —, praticar esportes e ir ao teatro ou ao cinema. Dizem os especialistas que, quanto mais saudável e arejada for a cabeça de uma pessoa, melhor ela jogará videogames!

PROGRAMA MISTERIOSO

"Caro Marcio, ao digitar RAND USR 1800 no meu TK 85 percebi que a tela ficou toda branca como se estivesse numa pausa. Ao pressionar o BREA recebi o código D/O, ou seja 'Programa travado por BREAK'. Ao pedir a listagem surge o inesperado. O computador lista um programa em linguagem de máquina com apenas uma linha número 8457, mas isto só funciona se não houver nenhum outro programa na memória. Por que ocorre este fato? O que vem a ser este programa misterioso?" Anderson de Carvalho, Vila Itanhaem 110, Vila Valqueire, Rio — RJ.

A instrução RAND USR nnnn é usada em Basic para transferir o controle do programa para uma rotina em linguagem de máquina que esteja no endereço nnnn. Se no endereço começar uma rotina correta, com começo e fim (normalmente um retorno ao Basic) o micro executa. Se não, o programa se perde e não consegue mais voltar de forma correta. O endereço que você chamou — 1800 — fica no meio de uma rotina da ROM que não tem retorno ao Basic. Por isso o micro trava. O que aparecer depois na tela é puro lixo contido na memória.

MANUAL DO DACTAR-COMP

"Amigo Marcio, adquiri um teclado Dactar-Comp, da Milmar, em ótimas condições, só que veio sem o manual. Se algum leitor da coluna possuir o manual poderia fazer o favor de me emprestar para tirar xerox? Meu telefone é 270-8108". Alexandre Ferrelli, Rua Antonio Rego, 193/102, Olaria, Rio — RJ.

Não Costumo publicar cartas com este tipo de pedido, mas atendi à sua por dois motivos: 1º — a Milmar parou de fabricar o Dactar-Comp e eu precisava uma desculpa para mais uma vez publicar esta informação para quem não leu e continua me escrevendo para perguntar sobre ele; 2º — agora posso sugerir que os interessados liguem para você para perguntar o que você achou do teclado.

ODYSSEIO NOVO

"Prezado Marcio, gostaria de saber quantos cartuchos existem ao todo para o Odyssey". Rogério Silva, Rua Cândido Benício 2508, Jacarepaguá, Rio — RJ.

No Brasil, a Philips já lançou mais de 40 cartuchos para o seu Odyssey apesar de que ainda existem outros nos Estados Unidos e na Europa que não chegaram ao Brasil. Tente ver se consegue a relação dos jogos completa com o Gerente de Promoções da Philips, Mario Lacerda, escrevendo para Av. Nove de Julho 5229/11º, São Paulo — SP. Diga que é leitor de Video Guia.

NÃO SE JOGA

"Caro Marcio, como se joga o cartucho 'Star Raiders'? André Castro, Rua Amâncio Bezerra 130 A/201, Irajá, Rio — RJ.

O cartucho Star Raiders exige um controlador especial que era fornecido com o jogo nas embalagens orifinais americanas. Se você não tem o controlador, não jogará o Star Raiders.

BEBENDO EM OUTRA FONTE

"Prezado Marcio, há algum inconveniente em usar a fonte do Atari no TK 85?" Marcelo Guerreiro, Travessa Castelo Branco 1714, Belém — PA.

Segundo a Microdigital, a ligação não daria certo por diferenças técnicas entre os dois equipamentos, tais como amperagem etc.

Marcio Ehrlich

Siga a profecia de Krull e ajude a eliminar a Besta (II)

M.E.

Quando você liga o cartucho de Krull surge imediatamente o cenário do Deserto de Ferro, apenas como demonstrativo. Mais adiante você saberá como agir quando esta fase surgir de verdade no jogo. Para começar a ação, bastará você pressionar o botão do joystick ou a chave Game Reset.

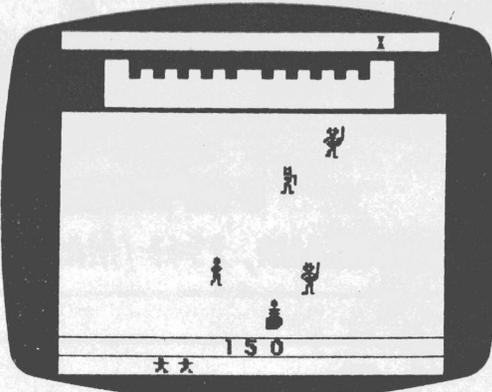
O Casamento de Lyssa e Colwyn: Você está dentro do palácio de Lyssa e vai começar a cerimônia do casamento. A marcha nupcial começa a tocar e, no alto da tela, você vê que o sol começa a nascer. De repente, a festa é brutalmente interrompida pela invasão do palácio pelos Trucidadores, que farão de tudo para raptar a princesa.

Para proteger Lyssa, você está munido de uma espada, e deve usá-la para eliminar os Trucidadores, chegando perto deles e apertando o botão vermelho do joystick para atingi-los. Dependendo da velocidade em que cada Trucidador vier, você ganhará de 10 a 90 pontos ao abatê-lo. É lógico que quanto mais veloz mais ele valerá. Cuidado, no entanto, pois alguns dos soldados inimigos estão armados de perigosas lanças de neon, que significarão morte se tocarmos em você. Estas lanças umas vezes aparecem só quando você está bem perto do Trucidador, outras quando eles estão à distância. Neste último caso o Trucidador a lançará sobre Colwyn e você deverá imediatamente desviá-lo do caminho da lança. Felizmente, a mobilidade do príncipe em todo o cenário é muito grande, em qualquer direção.

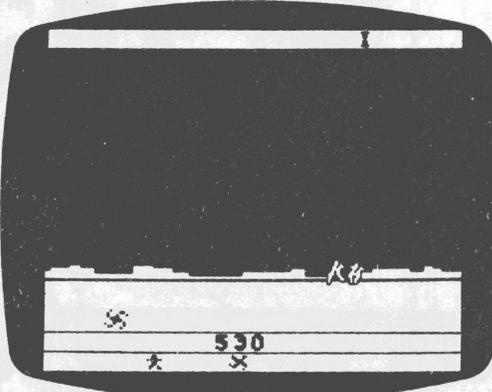
Todo o seu esforço e heroísmo nesta cena, porém, acabará sendo em vão. O exército da Besta é inesgotável e, mais cedo ou mais tarde, um Trucidador conseguirá agarrar Lyssa e levá-la rapidamente à Fortaleza Negra.

O Deserto de Ferro: Todos os trajetos em Krull são feitos passando pelo Deserto de Ferro. Aqui, você é visto montando uma velocíssima Egua de Fogo, acompanhado de um de seus fiéis companheiros. Quando você sai do castelo, você atravessa o Deserto para a direita, em direção à Viúva da Teia.

Durante o trajeto do Deserto você verá, um pouco abaixo do caminho seguido pela Egua de Fogo, algumas imagens de um objeto que parece uma hélice de pás curvas. Este objeto de quatro pontas é o Glaivo, uma ancestral arma krulliana que será utilíssima para o momento de destruir a Besta. Pegar os Glaivos espalhados pelo Deserto não é fácil. Você deverá pressionar o botão vermelho do joystick no exato momento em que a sua Egua de Fogo, que está na frente das duas, passar acima da imagem do Glaivo. Neste instante preciso, o objeto piscará para lhe alertar.



O CASAMENTO DE LYSSA E COLWYN, EM KRULL



O DESERTO DE FERRO

Também existirão no Deserto imagens de um boneco, em locais semelhantes aos dos Glaivos. Estas imagens representam as vidas extras que você conseguirá para Colwyn. Para coletá-las o processo é o mesmo que o usado para os Glaivos: aperte o botão na hora que passar por cima deles. Vale lembrar que os Glaivos e as vidas extras coletadas durante a corrida no Deserto de Ferro aparecerão numa faixa na base da tela, logo abaixo da que indica a sua pontuação.

(Continua semana que vem)

Charger libera vídeo para viagem

Quem tem videocassete portátil seguramente conhece o problema: sempre que se pensa em viajar e levar a câmera e o gravador para registrar as lembranças do passeio, acaba-se enfrentando a obrigação de também incluir na bagagem o delicado tuner do equipamento, com a única função de servir de carregador para a bateria do gravador, cuja carga é suficiente apenas para cerca de uma hora e meia de "filmagens".

Finalmente, porém, surgiu uma solução para este problema. A Procimar, uma assistência técnica paulista especializada em vídeo, criou e está vendendo o Automatic Battery Charger, um aparelho cuja única função é carregar baterias de vídeo e que, por suas pequenas dimensões (14 cm x 11,5 cm x 8,5 cm) e simplicidade de uso, se torna extremamente prático para servir de companheiro nas viagens dos amantes da gravação portátil em vídeo.

Video Guia recebeu um Automatic Battery Charger para testar e verificou que seu uso é realmente muito fácil e seguro, realizando-se em apenas três operações. Primeiro, liga-se o aparelho em qualquer tomada. Como ele está previsto para operar em 110 ou 220 volts, bastará você saber com anteci-



O Charger, da Procimar

dência a voltagem do lugar em que você estará para deixar a chave de voltagem preparada com antecedência. A seguir, deve-se introduzir a bateria no Charger. Duas placas metálicas internas farão o contato com os bornes da bateria. Finalmente, bastará apertar o botão Start, para iniciar a carga. Enquanto a luz vermelha indicativa de carga (Charge) estiver acesa, a bateria ficará carregando. Quando a bateria estiver totalmente carregada de novo a luz vermelha apagará e a carga se desligará automaticamente, mesmo que o Charger continue ligado, não havendo risco de sobrecarga. Ai, você po-

derá tirar a bateria de dentro do Charger e reutilizá-la no seu gravador, até que ela descarregue novamente. A carga completa leva em torno de 50 minutos a uma hora.

O Automatic Charger da Procimar existe em duas versões básicas: para a bateria dos vídeos Panasonic até o 8500 (que tem um chanfrado do lado) e para a bateria do Panasonic 9600. No entanto, a Procimar também poderá fornecer, a pedido, sem aumento de custo, em qualquer um daqueles modelos, entradas para plugues externos, como o da bateria do Panasonic 3200. Assim, o Charger fica com dupla utilidade. E o caso do aparelho que está na foto.

Até setembro, o preço do Charger era Cr\$ 410.000, bem razoável pela utilidade que ele tem, e por eliminar os riscos do transporte do tuner em viagens (o conserto por um acidente ficaria sem dúvida mais caro que isto). A Procimar pode vender pelo correio a qualquer estado do país. Quem quiser maiores informações, inclusive, pode escrever para a empresa, que fica na Rua Traipu 125, em São Paulo — SP, com o telefone (011) 826-0336. Com o Charger, com certeza você vai ficar até mais estimulado a viajar levando a sua câmera e o seu gravador de videocassete.

Desenho de Drácula chega ao videotape

A VTI-Video Interamericana lançou no seu pacote de vídeos de outubro mais um programa para crianças: o desenho animado "Don Drácula", o famoso conde vampiro em aventuras infantis, as mesmas que já começam a fazer sucesso nos programas de TV. A VTI, diz seu diretor Roberto Barbara,

ficou impressionada com o enorme sucesso que teve o lançamento, em um pacote anterior, do desenho animado infantil "Danger Mouse".

Ainda dentro do pacote de outubro a empresa colocou os filmes "O Piloto", com Cliff Robertson e Diana Backer,

"O Testamento de Medusa", com George Hamilton e Cameron Mitchell e "O Trapalhão nas minas do Rei Salomão", com Renato Aragão e os Trapalhães. Todos os filmes são a cores e os estrangeiros dublados. O preço do pacote é de Cr\$ 425.000.

RECORTE E COLECIONE



VIDEO

GUIA



Marcio Ehrlich

Siga a profecia de Krull e ajude a eliminar a Besta (III)

M.E.

Nas últimas duas semanas você viu como entender o jogo Krull, e quais são as suas duas primeiras cenas. Vamos continuar, agora, com o restante do jogo.

A Viúva da Teia: Para conseguir localizar o caminho correto até a Fortaleza Negra da Besta, o príncipe Colwyn deve recorrer aos poderes mágicos da Viúva da Teia. O palácio da Viúva e as suas passagens são cobertos por teias que se movem do centro para fora e que, por serem pegajosas, dificultam a locomoção de Colwyn. A única maneira de caminhar aqui é pulando os fios da teia, o que se consegue apertando o botão do joystick enquanto a haste estiver empurrada na direção para a qual se deseja o salto. Cada pulo bem sucedido lhe dará de 40 e 60 pontos.

A maneira de descobrir o caminho a tomar para a Fortaleza é fazer Colwyn chegar até o Casulo, um retângulo branco no alto da tela. Ao tocar o Casulo, você ganha 500 pontos e um ponto luminoso começará a piscar em uma das oito extremidades que estão nas laterais da tela. Este é o caminho a ser seguido. Decore a sua posição, pois assim que você deixar o Casulo a luz indicadora desaparecerá. Dirija-se imediatamente até a passagem indicada e você será colocado de volta ao Deserto de Ferro para encontrar a Fortaleza.

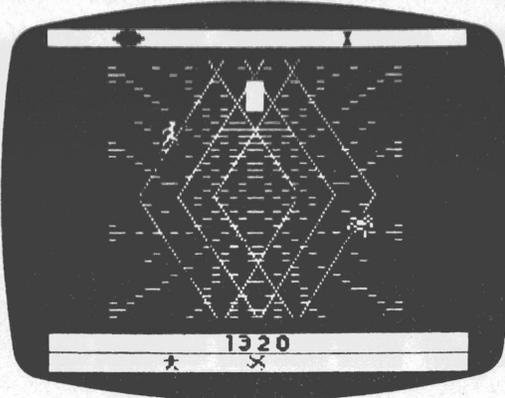
O tempo que Colwyn tem para chegar ao Casulo é restrito. No alto da tela, à direita, existe uma ampulheta, cuja areia começa a descer e a contar tempo assim que você pisa no palácio. Enquanto o tempo não acabar você está protegido de perigos. Ao final, porém, se você não tiver alcançado o Casulo, a Viúva da Teia enviará a Aranha de Cristal em sua perseguição. Em poucos segundos ela lhe alcançará e tirará uma vida.

No Deserto de Ferro, você terá novas chances de recolher Glaivos e vidas extras. Não as desperdice. Pouco tempo depois, se você tomou o caminho certo no palácio da Viúva da Teia e, ainda, se o sol não tiver nascido, você verá, de repente, a Fortaleza Negra se materializar na sua frente. Se, ao contrário, o caminho escolhido tiver sido o errado ou o sol tiver nascido e dado a oportunidade de a Fortaleza mudar de lugar, você não encontrará nada e suas Eguas de Fogo retornarão ao palácio da Viúva da Teia para você tentar mais uma vez, não sem antes o jogo lhe tirar uma das vidas extras. Caso você já não tenha mais vidas extras, perderá um Glaivo. Se nem Glaivo tiver, acabará o jogo. De qualquer maneira, na eventualidade de o jogo não acabar, o caminho de volta até a Viúva também lhe permitirá recolher novos Glaivos e vidas extras.

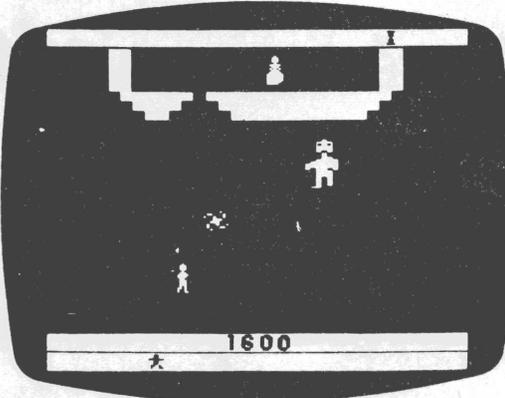
A Fortaleza Negra: Após a Fortaleza se materializar no Deserto, você se verá no seu interior, de frente para a Besta e tendo a Princesa Lyssa presa atrás de uma grossa mureta. Chegou a hora de usar os Glaivos. Cuidadosamente você deverá arremessá-los contra a parede para liberar a princesa, ao mesmo tempo em que evita as bolas de fogo que a Besta lança sobre você. O botão do joystick controla o lançamento do Glaivo. Aperte o botão para o Glaivo surgir na sua mão e solte-o para dispará-lo. Depois de lançado, o Glaivo pode ser controlado pela haste do joystick, mas depois de rebater na parede você ganhará 70 pontos e ele retornará na reta abaixo de onde bateu. Você deve recolhê-lo então para que ele não se perca. Cuidado também para não atingir a Besta com o Glaivo ou você o perderá. Se você não tiver mais Glaivos de reserva, poderá fugir pelas saídas existentes na base esquerda ou direita da Fortaleza.

Quando você tiver conseguido abrir um buraco na prisão de Lyssa que seja largo o suficiente para o Glaivo entrar, atire a arma para dentro da prisão. Lyssa então sairá da prisão em um fecho de luz até Colwyn, dando-lhe uma bola de fogo com a qual ele conseguirá eliminar a Besta. Jogue a bola diretamente sobre a Besta e ela será destruída, enquanto você recebe 3.000 pontos de prêmio.

Após a Besta ser morta, o jogo recomeça em um nível de dificuldade maior, com a teia da aranha ficando



A VIUVA DA TEIA



A FORTALEZA NEGRA

mais difícil de escalar, a ampulheta descendo mais rápido e a Besta atirando mais bolas de fogo.

Estratégias

Krull não é um jogo fácil. Por isso, comece a jogar pela Variação 2, de Principiantes, antes de tentar níveis mais difíceis.

Na cena do Casamento, não abandone Lyssa facilmente. Quanto mais tempo você resistir nesta fase mais pontos conseguirá somar. No Deserto não há macetes. E tudo uma questão de você se acostumar ao tempo certo de apertar o botão para recolher os Glaivos e as vidas. Recomendando talvez que você aperte o botão um pouquinho antes da posição visual exata, pois a demora do dedo muitas vezes acaba coincidindo com a passagem da Egua de Fogo, tão rápida que ela é. Seja como for, garanta ter pelo menos um Glaivo antes de entrar na Fortaleza Negra ou você não conseguirá salvar a Princesa Lyssa e combater a Besta.

Na tela da Viúva da Teia, procure subir pelo lado esquerdo superior ou tente chegar até o centro da teia, para que o movimento de expansão da teia o eleve até ao Casulo. Se você achar que não terá tempo suficiente para alcançar a Fortaleza Negra antes de o sol nascer, simplesmente fique aguardando em segurança sobre o Casulo da Viúva até o sol nascer novamente e aparecer uma outra indicação de caminho. Ai então vá atrás da Fortaleza Negra.

Se você for muito bom em atirar e recuperar os Glaivos, fique quebrando a parede da prisão de Lyssa e marcando pontos. Se não, não tente ficar jogando o Glaivo em qualquer lado pois será aumentar o risco de perder a arma. Escolha um dos lados da prisão e só atire nele. Vá até o lado oposto do escolhido para atrair a Besta e depois volte correndo e atire. Fique fazendo este movimento até abrir a brecha.

CARTAS

CLUBE DO 500

"Caro Marcio, tenho um CP-500 e gostaria de saber se existe algum clube que tenha bastante jogos, utilitários e aplicativos para a minha máquina. Se existe tal clube, ele possui jornal ou boletim?" Luciano Serra, Rua Ferreira Pontes 373/104, Andaraí, Rio - RJ.

Com as especificações que você quer, o mais antigo clube em atividade no Rio é o Tiger Clube, dirigido por Sebastião Machado, cujo endereço de correspondência é Caixa Postal 23095, Rio - RJ. Existe também o Gávea Software Clube, cujo endereço é Caixa Postal 38066, Rio - RJ.

PAUSA PARA O JEDI

"Marcio, descobri que em qualquer parte do Return of Jedi do Atari se você apertar a chave Game Select a tela ficará toda preta, numa espécie de pausa. Para continuar o jogo aperte o botão do joystick." Wagner Gaglione, Rua das Laranjeiras 470/201, Rio - RJ.

A informação sobre esta pausa consta do manual original, que informa também que, se na hora de apertar o Game Select, a música do jogo estiver tocando, você ouvirá um som contínuo durante toda a pausa. Para evitar isto, espere o som parar antes de entrar em pausa.

DUVIDAS E FRUSTRAÇÕES

"Caro Marcio, me ajude, estou cheio de dúvidas. Pretendo comprar o Atari 7800. Ele já foi lançado no Brasil? E a expansão do Copy Game para 8 Kbytes já foi lançada?" Nohilson Evangelista, Rua Coronel Alberto de Mello 583 c/2, Centenário, Caxias - RJ

Vou acabar com suas dúvidas mas enchê-lo de frustrações. O Atari 7800 teve o seu projeto suspenso pela Atari, nos Estados Unidos. Não foi lançado nem lá nem aqui. E a Micro-Hard julgou que não compensaria, pelo potencial do mercado, o aumento da capacidade de memória do Copy Game.

DICAS DO ADVENTURE

"Caro Marcio, o clube do qual sou sócio está com todas as dicas do cartucho Adventure e de outros. Só responderemos, porém, a quem mandar envelopes selados ou quem telefonar para 359-7609, das 15 às 16 horas e das 17 às 19 horas." Walter de Moraes, Rua Boiacá 227 Bl 12 ap. 406, Vila Valqueire, Rio - RJ

Por que você não me manda estas dicas?

MICROS COLORIDOS

"Caro Marcio, qual é o microcomputador com maior possibilidade de geração de cores e melhor capacidade gráfica: o Apple Plus, o Apple E ou o TRS-Color?" Luiz A. Rodrigues, SQN 105/Bl. B/ap. 607, Brasília - DF

O Apple E é o mais sofisticado dos três, e tem o melhor gráfico, em alta resolução.

Splice lança fitas para o seu Comp-K7

A Splice está colocando no mercado este mês 11 novas fitas de videogames para o seu charger Comp-K7, chegando com isso a uma linha de 68 títulos de jogos à disposição dos usuários. Entre eles estão sucessos como Demon Attack (Ataque Satânico), Keystone Kapers (Pega Ladrão) e outros de 4 Kbytes.

Ao mesmo tempo, a Splice acaba de criar novas maneiras de os donos de Comp-K7 adquirirem novas fitas, caso não as encontrem nas lojas habituais. No Rio, os jogos podem ser encontrados com certeza na filial da Splice, à Av. Marechal Câmara, 160 s. 1431 (Tel: 262-4371), enquanto que para o pessoal de outras cidades as fitas podem ser conseguidas através de pedidos pelo correio à matriz da empresa. Para isto, os interessados devem escrever à Splice do Brasil, à Av. Juscelino K. de Oliveira, 154, CEP 18110, Votorantim-SP (Tel: 0152-431316), solicitando a relação de fitas existentes e as instruções de como encomendá-las. O custo do transporte é por conta da Splice.

Tanto na filial do Rio quanto na matriz da Splice, cada cassete está sendo vendido a 0,35 ORTN, o que em outubro dá em torno de Cr\$ 20.400, e não há pedido mínimo de fitas.

Transcoder automático fica mais inteligente

Tudo o que é bom, ainda tem algo que pode ser melhorado. Foi provavelmente pensando assim que o engenheiro Luis Carlos de Freitas, da Dr. Video, acabou descobrindo e solucionando um problema que, ele garante, existe em praticamente todos os transcoders automáticos existentes atualmente no mercado.

O transcoder automático já é uma evolução sensacional. Afinal, é uma placa tão pequena que pode ficar embutida no aparelho de vídeo e ainda dispensa chaveamentos externos, descobrindo o usuário de ficar lembrando em

qual sistema pretende gravar ou reproduzir, pois os circuitos do aparelho detectam o sistema em que a gravação ou reprodução começou e fazem a transcodificação automaticamente.

No entanto, afirma Luis Carlos, estes transcoders automáticos não têm capacidade de sentir mudanças do sistema de cor no meio do processo de gravação ou reprodução. "Se o usuário está gravando num fita com a câmera e quiser gravar um trecho da TV", diz ele, "terá que desligar o aparelho e religá-lo antes da nova gravação, para não confundir o transcoder, nem perder o con-

trole das cores". Por isso, a Dr. Video desenvolveu o que chamou de Transcoder Automático Inteligente, com circuitos capazes de perceber as mudanças de sistema durante o processo e fazer a transcodificação sem interrupções.

A instalação do Transcoder Inteligente pode ser feita em qualquer videocassete importado, portátil ou de mesa. Quem quiser maiores informações pode procurar a Dr. Video, à Rua Barata Ribeiro, 344/206, no Rio (Tel.: 257-5520).

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

A força de He-Man poderá derrotar o Esqueleto? (I)

CARTAS

MONITOR DE VIDEOGAMES

"É possível colocar um monitor, igual àqueles usados em computadores, em um videogame Atari?" Sebastião Galvão Jr., Rua Pereira da Silva 678/66, Rio - RJ

A maioria dos monitores usados em computação são monocromáticos (tela verde ou âmbar), o que deixaria o videogame muito feio. Os policromáticos são muito caros, por outro lado. A solução mais recomendável, no caso, é adquirir uma destas novas TVs/Monitores (National, Philco ou Philips), que têm entradas separadas de vídeo composto e áudio. E, ao mesmo tempo, levar o videogame a uma oficina especializada e pedir que instalem no console uma saída de áudio e uma de vídeo que não passem pelo Modulador de RF. Ligando as novas saídas do videogame nas entradas da TV/Monitor a imagem ficará bem menos sujeita a interferências.

HA CLUBE PARA O 2000?

"Caro Marcio, já abriu algum clube para usuários do TK 2000? E também queria saber se o TK 2000 II é ou não da linha Apple?". Henrique Oliveira, Rua São Francisco Xavier 422/301, Maracanã, Rio - RJ

O microprocessador do TK 2000 II é o 6502, como o do Apple, e o interpretador Basic do 2000 tem praticamente as mesmas instruções do interpretador do Apple. Só faltam as instruções FLASH, IN e PR. Além disso, as ROM são diferentes. Por isso, o TK 2000 pode ser considerado compatível com o Apple II apenas em alguns programas de Basic. Nos programas que usam linguagem de máquina com acessos às rotinas da ROM a compatibilidade não existe.

Quanto ao clube, algum leitor pode ajudar?

MICRO EGOISTA

"Prezado Marcio, como se faz para transformar um videogame Odyssey em um microcomputador?". Sandro Moreira, Rua Albano 148 casa 7, Jacarepaguá, Rio - RJ

O Odyssey, como todo videogame, já é um micro. Só que capaz de receber apenas as informações para as quais está programado como videogame. Para você usá-lo como um micro mais interativo, seria necessário incorporar mais memória RAM e um interpretador Basic. Só que estes equipamentos adicionais nunca foram desenvolvidos para o Odyssey.

PELA LIBERAÇÃO DA MEMÓRIA

"Caro Marcio, possuo um Copy Game, o que me garante uma variedade grande de títulos. Porém, como é de seu conhecimento, este aparelho só grava e lê cartuchos de até 4 Kbytes de memória. Assim, tenho dificuldades para saber qual jogo posso gravar num universo tão grande de cartuchos Atari.

Então, por que você não acrescenta à análise dos cartuchos Atari estas informações de gerações, pois sei que você não gosta e também acho errada. Sou diga quantos bytes o programa tem". José Augusto Farias, Rua Nossa Senhora de Lourdes, Grajaú, Rio - RJ

Ja viu lá em cima?

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para Mattel, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 kbytes
Gráficos/Som: 7,5
Nível de Desafio: 10
Grau de Interesse: 8

M.E.

Pelos Poderes de Grayskull! Eu tenho a força do videogame de He-Man!! O famoso herói dos desenhos animados continua no vídeo, apesar de que desta vez através de um jogo que, mesmo já tendo dois anos nos Estados Unidos, só agora chega ao Brasil.

O seu objetivo, em The Power of He-Man, é guiar o herói através dos perigos de Eternia, para livrar o Castelo de Grayskull do seu arquiinimigo Esqueleto.

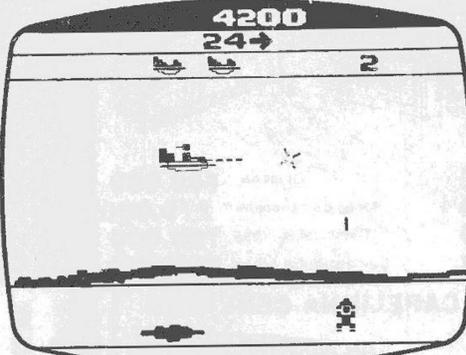
Na primeira parte do jogo, He-Man está pilotando a sua Nave do Vento e deve voar os 30 quilômetros que separam o laboratório de Mentor do Castelo de Grayskull. No início, o caminho pode ser tomado pela esquerda ou pela direita, que a distância não muda. No alto da tela, logo abaixo da indicação do score de unidades de energia, você encontrará o número de quilômetros que faltam para chegar ao Castelo e a direção sobre a qual esta distância foi calculada.

Em cada um destes quilômetros, He-Man enfrentará os Guerreiros do Mal, que podem ser brancos, pretos e até invisíveis. Tirando a maior ou menor facilidade de vê-los, eles não têm diferenças. Todos estão equipados com dois tipos de armas: as Setas de Energia e os Turbilhões Rastreadores. As Setas são disparadas para cima e podem destruir a Nave do Vento. Mas se He-Man se desviar delas, não será seguido. Já os Turbilhões, que parecem uma hélice girando, conseguem rastrear a posição da Nave e a seguirão, procurando derrubá-la.

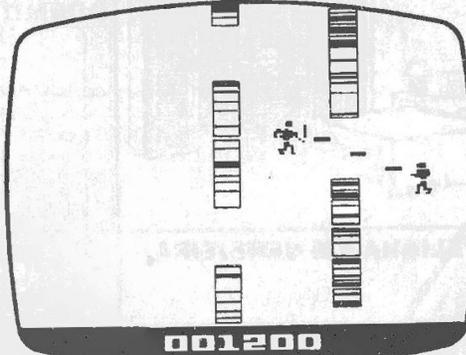
A Nave do Vento também dispõe de duas armas: o Canhão Iônico e as Bombas de Mutrons. Infelizmente, He-Man não consegue usar as duas ao mesmo tempo. Quando o Turbilhão Rastreador está aparecendo na tela, He-Man só consegue ativar o Canhão Iônico, disparando ao apertar o botão do joystick. Quando o Canhão está ativo, a borda da tela aparece vermelha. O Canhão pode disparar tiros isolados, se a chave TV Type estiver em Black & White, ou tiros seguidos, se a chave estiver em Color. Somente com estes tiros He-Man poderá destruir os Turbilhões, ao acertar neles. Assim que o Turbilhão explodir, a energia liberada também eliminará qualquer Setas de Energia que estiver na tela. Neste momento, a borda da tela fica verde e a Nave do Vento passa a ser capaz de soltar as Bombas de Mutrons. Atingindo o solo com uma Bomba, ela abrirá uma cratera na qual o Guerreiro do Mal poderá cair, permitindo que He-Man prossiga na missão.

Após viajar por 30 quilômetros, He-Man chega ao Castelo de Grayskull. A primeira parte da missão está completa e a força de Grayskull congelará os Trubilhões e afastará os Guerreiros do Mal. Aterrisse a Nave do Vento em cima do Castelo e He-Man será imediatamente transportado para os porões do Castelo, onde começará a batalha contra o Esqueleto.

No porão, você logo nota as Paredes Rolantes movendo-se para frente e para trás, da esquerda para a direita. Há apenas três passagens em cada Parede. He-



HE-MAN CONTRA OS GUERREIROS DO MAL



O PORÃO DAS PAREDES ROLANTES

Man deve atravessá-las para chegar à extremidade direita do porão, onde o Esqueleto se encontra. Se tocar uma Parede, He-Man é arremessado de volta ao lado esquerdo do porão e deve recomeçar o trajeto. Ele também perde algumas unidades de energia e diminui de velocidade por alguns segundos, até que a borda do porão pare de tremer. Quanto mais tempo ele levar para chegar ao Esqueleto, mais energia perderá e mais rápido as Paredes se moverão.

Há outro perigo também no porão do Castelo. O Esqueleto fica atirando Fachos de Laser que cruzam o porão em direção a He-Man. O herói consegue bloquear os Fachos se levantar a sua espada em frente a eles. Para conseguir isto, aperte o botão vermelho no momento exato. Se He-Man for atingido, porém, o efeito será o mesmo que o do choque com as Paredes. Se a energia chegar a zero unidades, o jogo acaba.

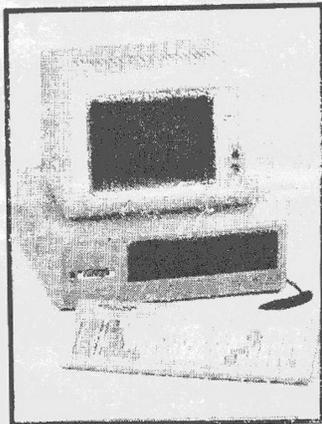
Alcançando afinal o lado direito do porão, He-Man deverá apenas tocar o Esqueleto para destruí-lo, pois, afinal, ele tem a Força. Uma tela comemorativa à vitória aparecerá, você ouvirá o tema musical de He-Man e, a seguir, o jogo recomeçará em um nível mais alto e mais difícil. Para reiniciar mais rápido, aperte o botão vermelho.

Semana que vem você conhecerá os demais detalhes e as estratégias do jogo The Power of He-Man.

Coringa da Sysdata tem múltipla compatibilidade

A Sysdata redesenhou e rebatizou o seu micro Sysdata IV, deixando-o com uma aparência mais semelhante com a da linha PC e com o nome de Coringa. Este nome deve-se à capacidade de o micro operar em qualquer DOS usado pelo TRS-80 Mod. III e no CP/M 2.2, opção em que o Coringa conseguirá RAM de 64K ou 128 Kbytes e formatação de tela de 80 colunas por 24 linhas.

O teclado, também redesenhado, ficou com 79 teclas, alfanuméricas, símbolos e bloco numérico reduzido. O Coringa, afirma a Sysdata, aceita todos os programas disponíveis para os compatíveis com os TRS-80 Mod. III ou IV, o que lhe confere uma das maiores bibliotecas de software existentes no mercado. Hoje, na configuração básica (64K de RAM), como na foto, o Coringa custa na faixa de 11 milhões de cruzeiros, incluindo o monitor monocromático.



O micro Coringa, da Sysdata

Um livro muito útil para o CP-400 e seus compatíveis

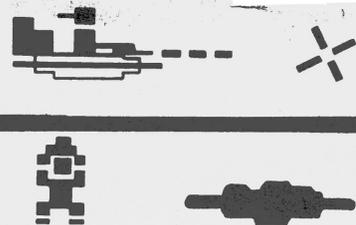
"Indo além com o CP 400 Color", de Paulo Addair, editado pela Editele (Cr\$ 48.000) é um livro que ninguém que tenha um micro compatível com o TRS-80 Color Computer deve ter em sua estante. Ao contrário, ele deverá estar sempre aberto sobre a mesa, ao lado do computador, de tão útil e cheio de informações interessantes. Na verdade, poucos livros sobre computadores publicados no Brasil já me impressionaram tanto. Como editor de livros e manuais de informática, Paulo Addair não se esqueceu de praticamente nada em seu próprio livro para tornar fácil a vida do leitor. Por exemplo, o livro tem um índice geral e um índice remissivo, todas as listagens de programas foram tiradas diretamente da impressora e não reduzidas fotograficamente, além de as linhas terem o comprimento da tela (32 colunas), o que facilita a leitura e a digitação. E para completar, o autor incluiu uma rotina de checksum (uma espécie de prova dos nove para programas de informática) que facilitará em muito a detecção de erros de digitação.

Nada disto seria suficiente, porém, se não fosse o conteúdo do livro. Bem-

impresso e bem editado, "Indo além..." serve como uma complementação do manual do CP-400, com informações não encontradas lá. Além disso, para cada novo recurso discutido é apresentado um programa completo, sendo 21 ao todo, de aplicação prática como Editor de Gráficos, Detecção e Edição Automática de Erros, ZAP400 (um programa para corrigir erros em disco), Color Assembler (Um editor/Assembler em Basic) e Color Disassembler (um desmontador escrito em Basic para análises de programas em linguagem de máquina), entre outros.

Para encerrar, Paulo Addair aumentou a utilidade do livro, ao incluir capítulos de referência, com todos os códigos de operação e mnemônicos do microprocessador 6809E, assim como diversas outras explicações sobre o hardware daquela família de computadores.

"Indo além com o CP 400 Color" é um livro que eu recomendo com tranquilidade. Quem for inteligente e souber analisar bem os programas e informações apresentados, vai passar a aproveitar muito melhor o seu computador.



A força de He-Man poderá derrotar o Esqueleto? (II)

M.E.

Quando você liga o console para jogar The Power of He-Man, a primeira imagem que aparece é do Príncipe Adam se transformando em He-Man. Após a transformação, a tela mudará para o cenário de Eternia, onde He-Man pilota a sua Nave do Vento. Para mudar de tela mais rápido, pressione o botão vermelho. O jogo começará assim que você mover a Nave do Vento, que está sobre o laboratório de Mentor.

A partida inicia com você tendo apenas uma Nave do Vento em ação e duas de reserva, que aparecem no alto da tela. Três Naves, aliás, é o máximo que se pode ter. Perdendo todas as três o jogo acaba. Você pode, porém, substituir uma Nave do Vento destruída se conseguir retornar ao laboratório de Mentor com pelo menos uma Nave intacta e unidades de energia suficientes para trocar pela nova Nave. Cada Nave do Vento custa 100 unidades vezes o nível em que você estiver no jogo. Ou seja, no 4.º nível, cada Nave adicional valerá 400 unidades de energia.

As quantidades de unidades de energia ganhas ou perdidas dependerão do nível em que você estiver no jogo. Os valores básicos de cada ação devem ser sempre multiplicados pelo nível. Estes são os valores básicos de unidades de energia que você conquista: atingir um Turbilhão, 100 unidades; derrubar um Guerreiro do Mal para dentro de uma cratera, 200 unidades; acertar uma Seta de Energia com a Bomba de Mutron, 300 unidades; por cada Nave de Vento remanescente quando chegar ao Castelo de Grayskull, 100 unidades; bloquear um Facho de Laser, 100 unidades; e destruir o Esqueleto no Porão das Paredes Rolantes, 200 unidades. Você também perde energia. Cada vez que He-Man toca uma Parede Rolante, ou é atingido por um Facho de Laser, ou ainda leva muito tempo no porão, perde 100 unidades vezes o número do nível em que estiver. O escore máximo exibido na tela é 999.900, após o que o placar volta a zero. A indicação do nível alcançado, porém, continua a aparecer no lado direito superior da tela, para provar até onde você chegou.

O jogo The Power of He-Man tem 8 níveis de dificuldade. Após o nível 8 você pode continuar jogando mas a dificuldade não aumenta. O jogo também memoriza, enquanto o console estiver ligado, o mais alto escore alcançado. Quando uma partida acaba, o escore mais alto fica piscando e alternando com o seu último escore, que aparece sólido. A chave Difficulty esquerda, colocada na posição A, permite que o jogo inicie

normalmente no nível 1 de dificuldade. Colocando a chave em B, o jogo já começa no nível 3. A chave Difficulty direita funciona como pausa, quando colocada na posição B. Colocando de volta em A, o jogo recomeça de onde parou.

Estratégias

A primeira coisa que se pensa ao jogar The Power of He-Man é que se você voar rápido numa direção conseguirá se livrar dos Guerreiros do Mal e dos Turbilhões. Ledo engano. Como os Turbilhões são rastreadores, eles seguirão a Nave em altíssima velocidade e a explodirão por trás antes que você perceba. Ao contrário, pela frente da Nave do Vento o Turbilhão se retrai, permitindo que você tenha mais oportunidade de atingi-lo. Assim, ou você enfrenta cada Turbilhão que surgir ou perde o jogo. Isto, porém, também serve de estratégia. Se um Turbilhão acontecer de ficar atrás de sua Nave, vire-se rapidamente e ele se afastará. Da mesma forma, evite ter o Turbilhão sob sua Nave, pois a parte de baixo dela também o atrai. Nestes casos, suba imediatamente e procure manobrar para ficar de frente.

Já que os seus tiros são inesgotáveis, mantenha-se atirando frequentemente. Lembre-se que apenas o Canhão Iônico dá tiros rápidos automaticamente. Para disparar várias Bombas de Mutrons é preciso ficar apertando seguidamente o botão. Assim que você perceber que eliminou o Turbilhão, use esta técnica. Afinal, quanto mais crateras no solo mais chance de eliminar o Guerreiro do Mal que estiver na tela e evitar os seus próximos Turbilhões, permitindo que você possa prosseguir.

Atenção que as crateras abertas não são eternas! Se você abrir uma cratera no solo e depois retornar no trajeto tirando a cratera da tela, quando você voltar o chão estará novamente fechado. Assim, procure não sair de cena após ter aberto a cratera. Fique evitando a Seta de Energia de um lado para outro da tela. Isto funcionará como armadilha para o Guerreiro, pois ele tentará acompanhá-lo para soltar uma Seta e acabará caindo na cratera. Se, na hora em que o Guerreiro cair, ainda houver um Turbilhão em cena, não se preocupe que outro Guerreiro não surgirá até o Turbilhão ser destruído (ou destruir você). Concentre-se, portanto, no Turbilhão, pois sem Guerreiro não haverá Setas de Energia atrás de você.

Ainda em relação às Setas, procure não voar baixo, já que o Guerreiro do Mal sentirá a sua presença e disparará uma Seta de Energia impossível de ser evitada.

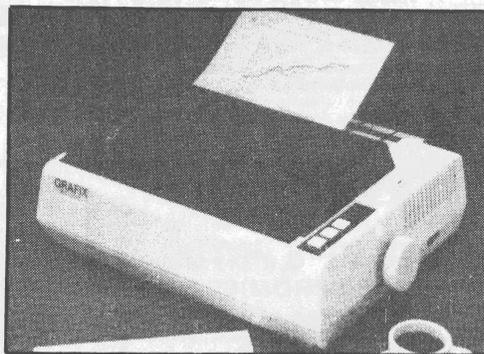
Activision faz software para criar videogames

Que tal criar o seu próprio videogame em casa?

Este sonho de milhões de videogamers em todo o mundo agora poderá se tornar realidade, com o lançamento, nos Estados Unidos, do programa GameMaker: O Kit de Desenho de Jogos para Computador, criado por Garry Kitchen para a Activision.

Lançado para os micros Commodore 64, Apple e Atari, GameMaker permite que os usuários de micros possam alcançar a habilidade de criar jogos tão profissionais quanto os que estão no mercado hoje, sem o conhecimento de linguagens de computação ou de passar meses programando. Garry Kitchen, conhecido criador de Keystone Kapers e Pressure Cooker, entre outros jogos, explica que através do joystick o criador seleciona, em um menu de comandos, os elementos que quer criar ou escolher para incluir em seu jogo. GameMaker inclui um número de elementos pre-programados, como um avião, um disco voador, um foguete e um homem correndo. Com o mesmo menu, o criador também programa a velocidade dos movimentos e a direção a tomarem, assim como os cenários de fundo, efeitos sonoros e a música.

GameMakers está sendo lançado este mês no mercado americano e, ainda, com ele, o usuário poderá gravar em disquete o jogo criado, duplicá-lo, jogar sozinho e até mesmo desafiar os seus amigos com ele. Como lembra Garry Kitchen, "esta pode ser a resposta da Activision às dezenas de milhares de cartas que vem recebendo nos últimos anos de jovens querendo ser criadores de jogos". Quem estiver indo aos Estados Unidos, não deve deixar de procurar GameMaker.



Nova Grafix imprime em folhas soltas

A Scritta Eletrônica está lançando sua nova impressora Grafix 80 F/T, especialmente criada para os proprietários de micros pessoais de 8 bits (TRS-80, Apple etc). Inteiramente compatível com as famosas impressoras Epson, a nova Grafix 80 F/T tem vários diferenciais sobre o modelo anterior: além de 160 cps, uma redução do nível de ruído e a possibilidade de utilização de formulários contínuos, quanto de folhas soltas, como envelopes, papéis de carta, tiquetas, memorandos etc. Neste caso, a tração da folha solta é feita através de cilindro de borracha, idêntico ao utilizado pelas máquinas de escrever, o que facilita enormemente a colocação e retirada do papel. A Grafix 80 F/T imprime gráficos utilizando densidade simples, dupla, tripla e quádrupla, com resolução de até 51.840 pontos por polegada quadrada.

CARTAS

ATARI X ATARI

"Caro Marcio, a linguagem de máquina na qual estão programados os cartuchos para o Atari 2600 é compatível com a dos micros Atari 400 ou 800? Eu poderia usar as fitas dos chargers do 2600 nos micros?". Sergio de Biasi, Rua Pinheiro Machado 99/ 901, Laranjeiras, Rio — RJ

A linguagem de máquina do videogame Atari é exatamente a mesma dos micros Atari, pois ambos usam micro-computadores semelhantes: o 6507 e o 6502, respectivamente. No entanto, os programas do videogame não rodam nos micros, e vice-versa, porque cada um tem a sua estrutura de hardware particular, com dispositivos de entrada e saída de dados diferentes.

Equipamentos de computação só conseguem ser inteiramente compatíveis quando têm uma mesma CPU, estruturas semelhantes de memória e os mesmos dispositivos de entrada e saída.

PINOQUIOS

"Prezado Marcio Ehrlich, você tinha me dito que o jogo Rally-X só tem nos arcades. Mas meus colegas estão falando que compraram o cartucho Rally-X no Barrashopping ou no Carrefour. Você está falando a verdade ou os meus colegas estão mentindo?". Rogério Silva, Rua Cândido Benício 2508, Jacarepaguá, Rio — RJ.

Por que você não pede para eles lhe mostrarem o cartucho, para você ver como é o jogo? Se for igual ao Rally-X, com as perseguições de carrinhos, as buscas de bandeirinhas com prêmios no labirinto, a fumacinha para despistar os perseguidores e aquela musiquinha infernal o tempo todo, eu deixo o meu nariz crescer.

Agora, se o cartucho for o Bank Heist, apenas parecido com o verdadeiro Rally-X, aí não vale.

RESPOSTA RUIM

"Caro Marcio, usando a joystick em programas de jogos no CP 400 Color, percebi que sua resposta é muito ruim. Existe no mercado alguma possibilidade de adaptação para joysticks de outros micros ou de videogames?". Sergio Abelson, Rua das Laranjeiras, 223/ 102, Rio — RJ.

O joystick original do CP 400 é do tipo analógico, que se movimenta livremente nos 360 graus do seu eixo e não tem retorno automático ao centro, como o usuário de videogames está acostumado. Só que não tem jeito. Os programas de jogos para o CP-400 (ou para os demais compatíveis com o TRS-80 Color Computer) já são criados prevendo este tipo de joystick. Qualquer outro não terá resultados previsíveis.

JOYSTICK DO COLECO

"Prezado Marcio, como poderia substituir a incômoda haste em forma de disco do joystick original do ColecoVision pela haste do joystick do Onyx Jr., que me semelhante?". Carlos Sholna, Rua Pedro Moacir 57/ 101, Vila Valqueire, RJ.

O problema destas substituições é que você perde as funções do teclado numérico do joystick do ColecoVision, que são fundamentais para a maioria dos jogos. Nos Estados Unidos existem joysticks de substituição, com haste alta e teclados preservado. No Brasil, não conheço quem os vende. Alguém leitor conhece?

NIVEL DO STARNASTER

"Caro Marcio, no jogo Starmaster, quando destruí todos os caças inimigos, o jogo não passa para a segunda fase. Eu preciso usar a chave Game Select?". André Nascimento, Rua Goiás 368, Encantado, Rio — RJ.

Precisa.

NÃO PASSARAS

"Caro Marcio, queria saber qual o recorde do cartucho Formula 1, do Odyssey. Fiz 7.162 pontos e nunca mais o passei". Antonio Gaze, Rua Santa Cecília 937/ 201, Bangu, Rio — RJ.

Nunca soube de alguém que passasse esta pontuação, com foto.

MUDANÇA NA SERRA

"Caro amigo, desde outubro, o nosso Marketing Center Video Clube está em novo endereço: Rua Edmundo Bittencourt 143 — Loja, próximo a Praça Olímpica, ainda em Teresópolis". Edgar Waehneltd Neto, Diretor

VIDEO

Marcio Ehrlich

Uma bela e difícil aventura na Grécia mitológica (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Rob Fulop para Imagic, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 kbytes
Gráficos/Som: 10
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8,5

M.E.

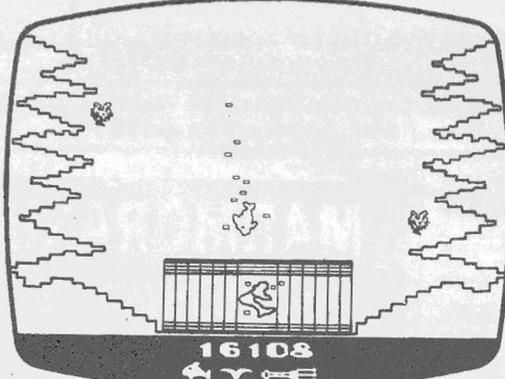
Na Grécia Antiga, os Titãs, filhos de Uranus (o Paraíso) e Gea (a Terra), raptaram e aprisionaram a sereia Neptina, filha do deus do mar Netuno, e também roubaram o seu mágico Tridente, quebrando-o em três partes e espalhando-as nos céus e nos mares. Sem o Tridente, Netuno nada pôde fazer contra os Titãs. A única salvação seria contar com a ajuda de Proteus, o ancião do mar, o deus imortal conhecido por sua sabedoria e capacidade mágica de se transformar em qualquer forma viva, e que, fiel a Netuno, poderia virar um golfinho ou uma gaivota para procurar, nas profundezas dos mares e nos infinitos dos céus, o Tridente e liberar a adorável sereia.

Esta é a fábula mitológica criada por Rob Fulop e a equipe da Imagic para o incrível jogo de aventura Fathom. Nesta história, o único erro é o nome do deus do mar. Na Grécia, o deus do Tridente chamava-se Poseidon. O nome Netuno, apesar de se referir à mesma divindade, pertence à mitologia romana.

O nome do jogo também tem um significado náutico. Fathom é uma medida náutica de profundidade que corresponde a seis pés (1,80 metros). Em inglês, o verbo "to fathom", significa, por extensão, ir fundo em alguma coisa, ou compreender profundamente algo. O que, você, afinal, terá que fazer para jogar bem este difícil videogame.

O objetivo do jogo Fathom está implícito na fábula criada. Representando Proteus, você terá que se transformar em golfinho ou em gaivota e procurar as partes perdidas do Tridente de Netuno. Encontrando-o, Proteus deverá ir até o fundo do oceano e libertar Neptina da prisão.

A aventura de Fathom tem sete fases e em cada uma delas as partes do Tridente estão escondidas em lugares diferentes, que caberá a você descobrir. O tempo para isto, no entanto, é restrito. Um contador de tempo e pontos está presente na base da tela em todas as fases do jogo, e começará a decrescer assim que você, como golfinho, começar a mergulhar. Durante o jogo, você



A SEREIA APRISIONADA EM FATHOM

poderá ganhar ou perder tempo/pontos, conforme verá mais adiante. Se o contador chegar a zero, o jogo simplesmente acaba. Não há vidas a ganhar nem a perder. Mas cada vez que você libertar Neptina, a pontuação daquela fase é guardada na memória e a fase seguinte começa com o marcador de tempo/pontos novamente em 50. Quando o jogo acabar, os pontos de todas as fases são somados e aparecerão na tela. O número de vezes que você conseguiu salvar Neptina estará representado por coraçõezinhos. Caso você consiga salvar a sereia as sete vezes o jogo acaba, e abaixo da pontuação surge a mensagem 31001 95031 LGCA, uma piadinha do autor que representa o número da Caixa Postal da Imagic, o número do seu CEP e as iniciais da sua cidade, Los Gatos, e do Estado, Califórnia.

A tela inicial de Fathom apresenta simultaneamente o golfinho e a gaivota. Nesta tela, se você não se mover, o tempo pára e permite que você descanse. No início do jogo, a extensão do território a pesquisar é pequena, não passando de duas ou três em cada direção. A cada nova fase do jogo os deuses aumentam o território de uma seção de céu, terra e mar para cada lado. O número da fase em que você está aparece do lado esquerdo do placar de tempo/pontos. Este número também serve de fator multiplicador para os pontos daquela fase. Ou seja, se você terminar a segunda fase com 60 pontos, ao seu score geral serão somados e arquivados 120 pontos (2 X 60 = 120).

Semana que vem você conhecerá as Fases do Golfinho e da Gaivota, e as estratégias do jogo Fathom.

VIDEO EXPO

Hoje é o último dia para os cariocas visitarem a Vídeo Expo Rio, no Hotel Nacional. Estão lá exposto 21 das principais empresas das áreas de vídeo e videogames, no maior encontro do setor que o Rio já teve. A Vídeo Expo Rio funcionará das 11 às 22 horas.

29 novos filmes à venda nos clubes

A indústria brasileira de filmes para vídeo a cada dia traz melhores as opções para o nosso usuário de videocassetes assistir a vídeos legalizados e legendados em português, com boa qualidade de som e imagem. Conheça os lançamentos dos últimos meses de alguns dos principais fabricantes:

CIC VIDEO: Brincou com fogo... acabou fisdado (Continental Devide), de Steven Spielberg e Michael Apted, com John Belushi e Blair Brown; A Conversação (The Conversation), de Francis Ford Coppola, com Gene Hackman, John Cazale e Harrison Ford; Em Algum Lugar do Passado (Somewhere in Time), de Jeannot Szwarc, com Christopher Reeve e Jane Seymour; Xanadu (Xanadu), com Olivia Newton John, Michael Beck e Gene Kelly; Uma Família em Pé de Guerra (Tank), com James Garner e Shirley Jones; O Rei da Noite, de Hector Babenco, com Marília Pera e Paulo José; Meus Amores do Rio, de Carlos Hugo Christiansen, com Jardel Filho e Suzana Freyre; Areias Escaldantes, de Francisco de Paula, com Regina Case, Diogo Vilela, Lobão e os Ronaldos. E mais o desenho Pica-Pau II, com uma coletânea de desenhos do Pica-Pau e seus amigos.

GLOBO VIDEO: Eles Não Usam Black-Tie, de Leon Hirszman, com Gianfrancesco Guarnieri e Fernanda Montenegro; Floradas na Serra, de Luciano Salce, com Cacilda Becker e Jardel Filho; Quilombo, de Cacá Diegues, com Antonio Pompeu, Zezé Mota e Toni Tornado; O Segredo da Múmia, de Ivan Cardoso, com Anselmo Vasconcelos e Wilson Grey; Além da Paixão, de Bruno Barreto, com Regina Duarte, Índia a Filha do Sol, de Fabio Barreto, com Glória Pires e Nuno Leal Maia; Noite Vazia, de Walter Hugo Khoury, com Odete Lara e Norma Bengueli; Eu Te Amo, de Arnaldo Jabor, com Sonia Braga e Paulo Cesar Pereiro; e Rei do Rio, de Fabio Barreto, com Nuno Leal Maia e Nelson Xavier.

VIDEOCAST: Fruto Verde, de Regina Duarte, com Regina Duarte e Ana Maria do Nascimento; Um Alibi Perfeito Demais, de Michele Lupo, com Gastone Moschin, Terry Thomas e Adolfo Celi; Sandokan, o Corsário Negro, de Sergio Sollima, com Kabir Bedi; Assassinos dos Mares, de Rene Cardonna Jr., com Susan George e Jennifer Ashley; Nina, de Vincent Minelli, com Liza Minelli, Ingrid Bergman e Charles Boyer; Cruz dos Executores, de Maurizio Lucidi, com Roger Moore e Stacy Keach; Podres da Máfia, de Damiano Damiani, com Giuliano Gemma; Mowgli, O Menino Lobo, com Sabu e Joseph Calleia. O Valor do Pudor, de Alberto Sordi, com Claudia Cardinale, Philippe Noiret e Florinda Bolkan; A Prima, de Aldo Lado, com Massimo Renieri; e Mundo Cão (Mondo Cane), de Gualtiero Jacopetti.

CARTAS

O SEGREDO DO DISQUETE

"Caro Márcio, como são armazenadas as informações nos disquetes dos microcomputadores?" Fernando Antônio, Avenida Governador J. Malcher 2953/314, Belém — PA

O disquete funciona de uma maneira muito parecida com o disco sonoro, com a grande diferença de que este tem uma superfície rígida, que só permite a leitura, e o disquete tem cobertura magnética, onde se pode gravar dados e ler o que se gravou, de uma forma rigorosamente igual à do gravador cassette, ou seja, com cabeças de gravação.

O macete é que o Sistema Operacional — o DOS-Disk Operating System — formata e (mapeia) a superfície magnética do disquete gravando nela determinados sinais que delimitam trilhas concêntricas (como das músicas em um disco) e dentro de cada trilha setores de tamanhos padronizados. Por exemplo: nos micros compatíveis com o TRS-80 Mod. III (CP-500 e outros), o disco é formatado em 40 trilhas, sendo cada uma com 18 setores de 256 bytes. Com o disquete totalmente mapeado fica fácil o DOS saber onde estão as informações que ele gravou, praticamente "espelhando" o que estava na memória. O índice das informações é chamado de Diretório, e também fica gravado no disquete, para acesso mais rápido pelo DOS.

CASO SUPERGAME

"Caro Márcio, na edição de 3/11/85, os leitores Henrique Franco e Luiz de Almeida Silva falaram que os cartuchos Decathlon e Robot Tank não pegam no Supergame. Eu tenho um Supergame CCE VG-2800 e cabem totalmente os jogos Decathlon e Robot Tank. Comentei o assunto com colegas que têm o Supergame e eles falaram

que não tiveram problemas". Márcio da Rocha, Rua Guilherme Marconi 121 ss. 201, Fátima, Rio — RJ

"Prezado Márcio, o leitor Luiz de Almeida Silva reclamou que o cartucho Decathlon não pegava no Supergame. Acontece que meu amigo já me emprestou o mesmo cartucho e ele entrou sem problemas no meu Supergame VG 2800 CCE". Eric de Andrade, Rua Conselheiro Rodrigues Alves 40, Queluz — SP

"Caro Márcio, tenho um Supergame VG 2800 e também o cartucho Robot Tank original, da Activision. No meu videogame todas as mensagens aparecem na tela sem problemas". Ricardo Gonçalves, Rua Mercúrio 449/302, Pavuna, Rio — RJ

UM PROBLEMA CÁSSETE

"Caro Márcio, tenho um TK 85 e nunca consegui armazenar ou recuperar programas em cassette, mesmo já tentando as instruções que vêm no manual. O que devo fazer?" Bruno Baqueiro, Rua do Camping 1029/23, Itapoá, Salvador — BA

Se você está seguindo corretamente as instruções do manual, o problema só pode ser de hardware. Ou a porta de saída/entrada de dados está com defeito ou o problema é com o gravador. Se a cabeça de gravação ou o rolete de tração da fita estiverem desalinhados ou sujos, você não conseguirá fazer as transferências para o cassette. Outra possibilidade é você não estar colocando o volume e a tonalidade do gravador na altura correta. De qualquer forma, leve o micro e o gravador às assistências técnicas para checarem os itens que citei.

MICRO MELHOR

"Caro Márcio, qual o micro, na sua opinião, melhor entre o CP 400 e o TK

2000 Color?". Bianca Brains, Praia de Botafogo 416/501, Botafogo, Rio — RJ

São dois micros excelentes. No entanto, como o CP 400 é inteiramente compatível com o TRS-80 Color Computer americano, enquanto o TK 2000 é apenas parcialmente compatível com o Apple, tendo a optar pelo primeiro, pois acredito que será mais fácil para o usuário encontrar livros e software para ele, sem necessidade de adaptações.

MEXE OS BOTÕES

"Caro Márcio, por que quando eu compro um cartucho na loja ele é colorido e na minha televisão a cor é mais fraca?". Adigilson de Farias, Avenida Carlos Meziano 337 lote 6 bloco 9 ap. 301, Ilha do Governador, Rio — RJ

Você já tentou regular os botões da sua televisão? Toda TV a cores tem botões de contraste, brilho e saturação de cor que permitem a você deixar a imagem da maneira que mais lhe agrada. Releia o manual de instruções da sua televisão.

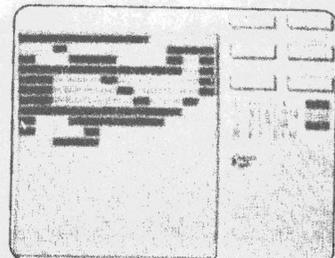
VIDEO BAIANO

"Caro Márcio, li no Vídeo Guia que uma leitora iria viajar para Salvador e não sabia onde encontrar um vídeo clube. Pois ela deverá ir ao 3º piso do Shopping Center Iguatemi, ao lado do Cine Iguatemi, que lá tem um". Roberto Ribeiro, Rua Carmela Dutra, 1837/303, Nilópolis — RJ

CLUBE DO 64

"Caro Márcio, gostaria de anunciar a formação de um clube especializado para os usuários do micro Commodore 64. Quem quiser maiores informações pode enviar-me envelope selado para resposta". Eduardo Egrejas, Rua Oito de Dezembro 514/201, Vila Isabel, Rio — RJ

Crie um videogame e ganhe um prêmio



Com o lançamento de seu novo software GameMaker, que permite a usuários de Commodore 64 e Apple II criarem jogos para seus micros iguais aos jogos profissionais, a Activision criou um concurso, através do qual o usuário que criar o melhor computer game usando o GameMaker receberá 5 mil dólares (cerca de 50 milhões de cruzeiros) e uma visita totalmente paga à sede da Activision na Califórnia, Estados Unidos.

Segundo Ken Coleman, vice-presidente da Activision, os detalhes do concurso virão junto com a embalagem original do GameMaker, e ainda serão distribuídos prêmios de 2,5 mil dólares e 1 mil dólares para o segundo e terceiro colocados, respectivamente.

Uma bela e difícil aventura na Grécia mitológica (II)

M.E.

(Cartucho gentilmente cedido para análise pela JVP)

Agora que você já conhece os objetivos do jogo Fathom, saiba o que fazer em cada uma de suas fases.

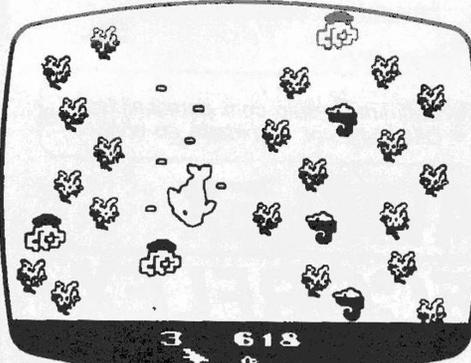
FASE DO GOLFINHO — Você começa todo jogo como um golfinho. Para nadar, aperte e mantenha pressionado o botão vermelho. Use o joystick para controlar a direção do golfinho. Para parar de nadar, solte o botão.

No mar, você encontrará polvos e algas marinhas passando num eterno vaivém de um lado para outro da tela, ao sabor das correntes. Cada vez que o golfinho toca um destes dois elementos perde pontos valiosos. Por outro lado, também existem no mar cavalos-marinhos que, diz a lenda, são animais com poderes mágicos. Ao tocá-los o golfinho ganhará muitos pontos e mais: se você conseguir pegar todos os cavalos-marinhos de uma seção antes de mudar de tela, poderá aparecer por perto uma estrela-do-mar. Esta estrela guarda o segredo do Tridente perdido, e também deve ser tocada para que uma das partes do Tridente surja na base da tela, logo abaixo do marcador de tempo/pontos. Tocando outros cavalos-marinhos também poderá aparecer na base da tela o símbolo de um pássaro (um sinal sonoro soará simultaneamente). Com ele, o golfinho poderá se transformar em uma gaivota assim que alcançar a superfície.

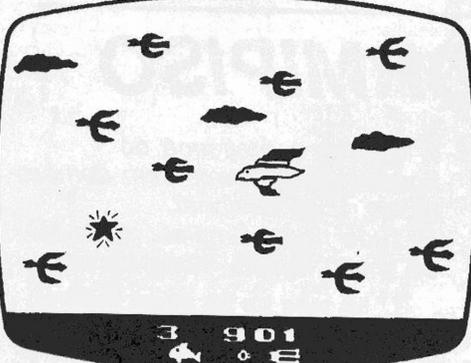
FASE DA GAIVOTA — Se você já tiver conquistado o símbolo do pássaro, assim que o golfinho pular fora da água você passará a ter controle da gaivota. Para voar, dê um toque no botão vermelho para cada batida de asas. Quanto mais vezes você apertar, mais alto e rápido o pássaro voará. Deixando de pressionar o botão, a gaivota planará e irá perdendo altura. Assim como o golfinho, o joystick comanda a direção seguida.

Nesta fase, o perigo está nos pássaros pretos que voam pelo céu. Chocar-se com eles lhe tira pontos. Mas esta fase também tem elementos positivos. São as nuvens rosa, que devem ser todas tocadas para você marcar mais pontos, revelar estrelas no céu que lhe darão novas partes do Tridente e ainda conseguir o símbolo do peixe para lhe permitir mais uma vez se transformar em golfinho. Você não deve demorar a tocar as nuvens rosa, pois elas se tornam nuvens cinza que, apesar de manterem o poder de revelar estrelas, tirarão seus pontos ao serem tocadas.

Após se transformar em gaivota, enquanto o golfinho aparecer na tela você só conseguirá voar para a esquer-



A FASE DO GOLFINHO EM FATHOM



A FASE DA GAIVOTA EM FATHOM

da ou para a direita. Assim que você mudar de tela, já poderá voar para telas mais altas. Voando lateralmente, porém, você verá que o cenário ao nível do mar é uma seqüência de praias e vulcões, sendo que cada lado de um vulcão tem uma praia. O primeiro vulcão, de cor marrom, não poderá ser ultrapassado até que você liberte Neptina pela primeira vez. A partir daí, você poderá alcançar vulcões mais distantes à medida que liberte a sereia mais vezes.

Semana que vem, finalmente, as estratégias para jogar Fathom.

Manaus: boa chance para comprar vídeo

A convite da Philips, estive na última semana de novembro, junto com outros jornalistas especializados em vídeo, visitando Manaus, a capital do longínquo Amazonas. Lá, a Philips mantém uma moderna fábrica de televisores, que estava completando a produção do seu milionésimo aparelho, e do videogame Odyssey, cuja fabricação pude acompanhar aos detalhes desde a montagem dos primeiros chips. Aprendi muita coisa na visita, e aos poucos passo a vocês.

Mas Manaus é também o local de nossa Zona Franca, onde dezenas de brasileiros mensalmente acabam comprando os seus videocassetes importados. E seja por que razão for, que só os economistas conseguirão explicar, as lojas da Zona Franca estavam repletas. Só no meu voo de retorno, que também passaria depois por São Paulo, mais de 30 videocassetes importados embarcaram.

O vídeo mais vendido atualmente em Manaus é o National NV-260, da Matsushita, com três cabeças de gravação/leitura para melhorar a reprodução em efeitos especiais como câmara lenta e congelamento de tela, e um controle remoto sem fio (na edição nº 40 da revista Video News, que está nas bancas, há uma ampla matéria sobre o NV-260). Este vídeo, naquela época, estava sendo vendido por Cr\$ 5,5 milhões já transcodificado.

Como a cota individual de compras em Manaus agora é de 600 dólares FOB (em novembro, pouco mais de Cr\$ 10 milhões), além do videocassete o visitante de Manaus ainda poderia trazer muito mais produtos importados, como a própria fita de vídeo. A TDK Super Avylin T-120, por exemplo, podia ser encontrada por, no máximo, Cr\$ 80 mil a unidade (o limite individual é 10 unidades). Na Importadora Cisne comprei por Cr\$ 70 mil.

Para os videogames também há muitos artigos interessantes neste verão de Manaus. Na loja Showtime Video Center, o Coleco-Vision podia ser encontrado a Cr\$ 790 mil e o módulo Intellivision a Cr\$ 120 mil. Por Cr\$ 190 mil cruzeiros, na Miami Importadora, você poderia comprar um Space Age Joystick, que mais parece uma pistola com gatilho em vez de botão disparador e uma haste facilíma de manejar no topo. Ou um controle para o jogo Star Raiders, por Cr\$ 50 mil. Sem falar que todas as lojas têm o Atari americano, por 650 mil, e inalterado, quer dizer, com os botões de dificuldade no seu devido lugar.

Para os videófilos ricos, Manaus tem, afinal, a grande novidade do setor: as Camcorders, que são as câmeras de vídeo que dispensam o videocassete portátil pendurado a tiracolo, pois a fita VHS é colocada dentro delas para gravar diretamente, como nos filmes Super-8. As camcorders estão bem salgadas: na Bemol, a câmara Hitachi custava Cr\$ 21,5 milhões e na Ico Filme e na Importadora Tubarão, a camcorder Panasonic chegava a 24 milhões de cruzeiros. Haja pioneirismo.

Um livro para você programar o TK-90X

O TK-90X, o micro doméstico brasileiro compatível com o inglês ZX-Spectrum, tem uma grande variedade de software disponível no mercado. Mas nem por isso você deixará de aprender a programar o seu computador, para ter os programas mais adequados às suas necessidades. E por isso que a Editora Aleph lançou o livro "Explorando o TK-90X" que, segundo ela, possui uma série de informações sobre "o que o manual não contou..."

Neste livro, você encontrará 16 programas entre utilitários (Editor de Caracteres, Disassembler etc.), Educativos (Ensinando a Subtrair etc.) e Jogos (Alienígenas etc.), que lhe darão várias novas e boas idéias para você aproveitar em seus próprios programas. Vale a pena conferir.

A Editora Aleph, aliás, mandou um exemplar do livro para Vídeo Guia sortear. Se você tem um TK-90X e quer concorrer, escreva para nosso endereço respondendo "Para que serve o comando UDG?". O sorteio será feito deste mês.

CARTAS

OPÇÕES DE ATARI

"Meu caro Marcio, eu queria comprar um videogame Atari, mas com a denúncia de que a Polyvox não estaria mais fabricando seus videogames com as chaves de dificuldade, eu achei melhor não comprar mais o Atari. Como eu poderia não fazer uma má compra da qual me arrependesse depois?"
Fábio Norte, Rua Manoel Correa 178, Piedade, Rio — RJ

Os principais fabricantes de videogames do sistema Atari são a CCE (Supergame), a Dismac (VJ-9000), a Dynacom (Dynavision) e a Microdigital (Onyx Jr.). Todos eles mantiveram em seus consoles os elementos originais do Atari, ao contrário da Polyvox, como você citou. Acredito que qualquer um daqueles seja uma boa compra pois não tenho recebido cartas de leitores com reclamações graves. E os meus leitores são os meus melhores orientadores.

MEMÓRIA X GRÁFICOS

"Caro Marcio, como o Odyssey, com apenas 2 Kbytes de memória pode ter gráficos tão acima de seus bytes? Tenho um TK-82 C e não consigo fazer gráficos tão bem detalhados, mesmo o meu micro tendo 16 Kbytes". Luiz Zegunis, Rua Antuérpia 509, Ponte Alta, Volta Redonda — RJ

"Como o jogo The Power of He-Man pode ter 8 Kbytes no Atari se o do Intellivision, que tem 8 Kbytes, é superior em gráficos e som ao criado para o Atari?"
Carmello Alves Filho, Estrada Velha da Pavuna 4441 bioco 06/313, Inhauma, Rio — RJ

A memória não é o único fator determinante de uma boa resolução gráfica. Alguns micros (os videogames são micros, lembrem-se?) têm dispositivos

geradores e controladores de gráficos e sons com maior capacidade que outros. O Odyssey, por exemplo, pode manipular cores em qualquer ponto da tela. O TK nem permite ao usuário controlar as duas últimas linhas do vídeo. Algo semelhante ocorre no Intellivision, no qual uma quantidade menor de memória do cartucho consegue melhores resultados de vídeo e de áudio.

E A GARANTIA?

"Caro Marcio, um cartucho do Atari, duplo, com dois jogos, tem conserto quando queima o 'transistor'? Pelo menos foi isto que o vendedor disse, afirmando que não há jeito. Ele está certo?"
Paulo Marangoni, Rua Pereira da Silva, 244/402, Laranjeiras, Rio — RJ

Alguns cartuchos efetivamente vêm com transistores, que não têm interferência direta na execução do programa mas sim na transferência das informações para o console. Se o transistor queimar, o jeito é trocá-lo e o cartucho ficará como novo. A questão é saber se o problema é realmente este e se o seu cartucho tem garantia.

E por isso que eu vivo repetindo aqui: só compre cartuchos cujo fabricante seja identificado e que possam oferecer garantia em caso de problemas.

O QUE É "MELHOR"?

"Caro Marcio, de tanto ler a sua coluna decidi comprar um videogame. Para isso, queria saber qual é o melhor: o Intellivision, o Odyssey ou o Atari?"
José Vitoriano, Reta do Rio Grande 273, Santa Cruz — RJ

Cada um tem um pouco de "melhor", e caberá a você decidir o que é melhor para você. O Odyssey é o que tem o console mais barato. O Intellivision é o que tem os jogos mais sofisticados. E o sis-

tema Atari é o que tem a maior popularidade e a maior quantidade de jogos, que também são os mais baratos.

ESSA NUNCA OUVI

"Caro Marcio, quando a Sharp lançou o Intellivision II, disse que se poderia retirar o controle tradicional e colocar um joystick. Só que coloquei um joystick do Atari no meu Intellivision II e não funcionou. Por quê?"
Carlos Simões, Rua 12 de Fevereiro, 522, Bangu, Rio — RJ

Nunca ouvi nem a Sharp nem ninguém falar isto. Principalmente porque a substituição não é possível. O esquema de fiação do joystick do Intellivision é diferente do do Atari.

ODYSSEY NÃO REPROGRAMA

"Caro Marcio, possuo um videogame Odyssey e oito cartuchos, mas já cansei de dois deles. Seria possível reprogramá-los com outros jogos do Odyssey ou de outros sistemas?"
Alexandre Lima, Rua Dr. Rubens Farula 115, Vila Rosali, São João de Meriti — RJ

Os cartuchos do Odyssey não podem ser reprogramados e mesmo que pudessem não poderiam o ser com jogos de outros sistemas, pois eles não funcionariam no console Odyssey.

GAMEMAKER

"Caro Marcio, o programa GameMaker, do Garry Kitchen, para o Apple, roda no TK 2000?"
Marco Antonio Meggiolaro, Avenida Delfim Moreira 192/102, Leblon, Rio — RJ

O GameMaker é escrito em linguagem de máquina e muito provavelmente realiza chamadas a rotinas da ROM do Apple, na versão deste micro. Assim, dificilmente ele rodará no TK 2000, cuja ROM não é compatível com a do Apple.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

FELIZ NATAL

Video Guia deseja que Papai Noel traga para cada um de vocês todos os videogames, cartuchos, videotapes, videocassetes, micros, softwares e outros hardwares com que vocês sonharam por este ano inteiro.

CARTAS

ESFORÇO DISPENDIOSO

"Caro Marcio, já que o Dynavision tem capacidade de trabalhar com até 64K de memória, seria possível a Dynacom aproveitar e fazer cartuchos detalhados, com gráficos, sons, diversas telas e outros detalhes que se assemelhassem a jogos de arcades? E ele poderia virar um micro com teclado e 64 K de RAM." Marcos Moraes, Rua Renato Dias 386, Juiz de Fora — MG

A capacidade gráfica e sonora de um videogame não depende somente da extensão da memória à disposição, mas também de outros dispositivos (como microprocessadores especiais) contidos no console. Aumentar a capacidade gráfica dos videogames do sistema Atari (como o Dynavision) ou transformá-los em micros mais potentes exigiria a inclusão de tantos circuitos adicionais que encareceriam demais o aparelho, deixando-o com o mesmo preço que os micros já existentes.

A VEZ DO ATARI 400

"Caro Marcio, possuo um micro Atari 400 e gostaria de saber se existe algum livro com programas de jogos para ele, assim como cursos?" Marcio de Lyra, Rua Mineira, 44/102, São Cristóvão, Rio — RJ

No Brasil não existem nem cursos especializados nem livros em português sobre os micros Atari 400 e Atari 800. No entanto, livrarias como a Ciência Moderna Computação (Av. Rio Branco 156 subsolo, Rio — RJ) têm dezenas de livros americanos com programas para eles.

O QUE DIZ O D

"Caro Marcio, no Apêndice D do Manual de Operação do TK 90X, o que significam 'depois de CB' e 'depois de ED'?" Antônio Fróes, Estrada Velha da Pavuna, 4341 Bl. 42/202, Inhaúma, Rio — RJ

Aquilo é informação para quem programa em Assembly, explicando que mnemônico corresponderá aos hexadecimais encontrados na linguagem de máquina. Ao se desassemblar, seguindo o primeiro caso do Apêndice D, se o hexa 00 aparecer sozinho, significará, em mnemônico de Assembly, NOP. Se vier depois de CB, ou seja, como CB 00, significará RIC B.

PIORES QUE O BOTAFOGO

"Prezado Marcio, possuo um videogame Odyssey e gostaria de localizar o Odyssey Clube, do qual sou sócio nº 5802, mas até o presente não consegui receber informações". Robson Santos, Rua Quatro, quadra 8, Parque Sayonara-Fragoso, Magé — RJ

Os clubes criados pelos fabricantes de consoles, como o Odyssey Clube, da Philips, e o Atari Club, da PolyVox, não foram muito para frente. Nenhum deles tem feito qualquer promoção para seus sócios. Na verdade, não há muitas novidades sobre o Odyssey. Quando há, são publicadas aqui.

JOYSTICK ATLETICO

"Caro Marcio, qual o melhor controle para jogar Decathlon: o de bolinha, o do Atari, do CCE ou do Dynastick, para não quebrar?" Renato Cunha, Rua Luiz Gurgel 119 c/9, Tomás Coelho, Rio — RJ

Para jogar Decathlon não é necessário força. Coloque a mão em forma de "U" e fique batendo os dedos no joystick. Não segure o cabo do controle. Só bata nele. Para este tipo de ação, gosto mais do joystick original do Atari. O Dynastick tem um formato anatômico que atrapalha e o CCE é duro demais para funcionar.

CRIADOR DE ABELHAS

"Caro amigo, para descobrir o nome do programador do cartucho 'Abelhas Assassinas', depois de ligar o seu console Odyssey, aparecerá na tela a frase KILLER BEES. Aperte a tecla de interrogação (sem parar) e pressione a tecla Action do controle manual. A frase BEES BY ROSHA aparecerá na tela". Paulo Santos, Rua Oliveira Figueiredo 18/301, Vaz Lobo, Rio — RJ

Muito legal esta descoberta. Obrigada.

TROCA DE PROGRAMAS

"Caro Marcio, gostaria de me comunicar com pessoas que tenham um Apple II com drive para troca de programas e informações". Rafael Maltez, Travessa Joaquim Távora, 510, Belém — PA

Uma bela e difícil aventura na Grécia mitológica (III)

M.E.

(Colaboração nas estratégias de Almir da Fonseca Marinho, Roberto do Vale de Lima, Nílvia Alcântara de Almeida e Glauco da Silva Alves, que chegaram até ao final do jogo)

Durante as duas últimas semanas você aprendeu todos os conceitos básicos e formas de controlar o golfinho e a gaivota em Fathom. Agora você está pronto para as suas estratégias. Vamos a elas.

Estratégias

Não bastasse a dificuldade de descobrir onde estão as partes do Tridente, você ainda terá que desenvolver uma técnica muito apurada de controle do golfinho e da gaivota, através dos momentos certos de apertar ou soltar o botão vermelho. Pode preparar o polegar que o desgaste físico, até você pegar o jeito, será muito grande. O controle do golfinho não é difícil, mas o da gaivota é extenuante e delicado, pois se você deixar o botão livre a gaivota perderá altitude e poderá descer para a tela

inferior, desperdiçando as nuvens tocadas e exigindo que você retorne à tela acima para tocar as nuvens novamente. Muito cuidado com os pássaros pretos que voam baixo, pois ao colidir com eles a gaivota é impulsionada para mais baixo ainda, também mudando de tela. Por isso recomendo que você pegue as nuvens da mais baixa para a mais alta, pois as chances de se manter na tela serão maiores.

A direita da tela central só existe um vulcão marrom. Todos os outros estarão à esquerda, com a seguinte ordem de cor: marrom (também), roxo, verde, branco, azul e dourado. O número de vulcões que podem ser ultrapassados à esquerda é sempre um a menos que a fase do jogo. Ou seja, na terceira fase, você ultrapassará dois vulcões. Já o número de telas de céus superiores é o mesmo da fase. Na terceira fase, existirão três telas de céus acima da tela que está no nível do horizonte.

Para mergulhar devagar e evitar os polvos e algas dê toques leves no botão. Deixando o botão pressionado, porém, o golfinho se move mais livremente. Nas fases mais avançadas, não apanhe todos os cavalos-marinhos, deixando alguns de reserva. Se chegou ao fundo do mar e não surgiu o símbolo do pássaro, suba à superfície e mergulhe novamente, apanhando novos cavalos-marinhos. Se, ao passar na tela central como gaivota e, acidentalmente, se transformar em golfinho, mergulhe e apanhe mais cavalos-marinhos até receber de novo o símbolo do pássaro.

Procure fazer um mapa da localização das estrelas e dos símbolos. Você pode desenhar o mapa colocando todas as telas interligadas, com as posições dos vulcões, praias e número de nuvens de cada tela e daí marcar em quais delas estão as peças do Tridente de cada fase. Ou pode então anotar as posições desta forma: Fase 2, 2ª estrela — 2º céu acima da 1ª praia à direita. Seja como for, apenas organizando um mapa você conseguirá prosseguir no jogo sem perder.

Não vou reproduzir aqui os mapas de todas as fases pois isto estragaria a graça do jogo. Mas veja a seguir detalhadamente como superar a Fase 1:

Após pressionar o Reset, mergulhe o golfinho para a tela abaixo. Você encontrará vários polvos e dois cavalos-marinhos. Toque ambos os cavalos-marinhos e a estrela-do-mar surgirá. Pegue-a antes de mudar de tela e uma das peças do Tridente aparecerá na base da tela. Sem perder tempo (a contagem decrescente não pára, lembre-se) mergulhe para a mais uma tela abaixo e toque um cavalo-marinho. O símbolo do pássaro surgirá na tela. Com o botão vermelho pressionado volte correndo à superfície (se você quiser tentar pegar outros cavalos-marinhos para ganhar mais pontos, o risco é seu).

Pule com o golfinho para fora da água e se transforme em gaivota. Voe para a direita. Quando a praia aparecer, bata mais as asas e suba para a tela do céu acima. Toque a duas nuvens rosas e mais uma estrela aparecerá. Toque-a e conquiste a segunda parte do Tridente. Desça e volte à tela central, tomando o caminho do lado esquerdo. Repita a operação de encontrar a praia e subir. A primeira nuvem que você tocar lhe dará o símbolo do peixe. A segunda fará surgir a estrela. Pegue-a e complete o Tridente.

Agora, volte à tela central, mude de forma e mergulhe até o fundo. Seguindo com o golfinho pela extremidade direita da tela há menos chance de ele encostar em algum polvo ou alga. Ao encontrar a prisão de Nepetina, toque-a e ela se dissolverá, liberando a filha de Netuno.

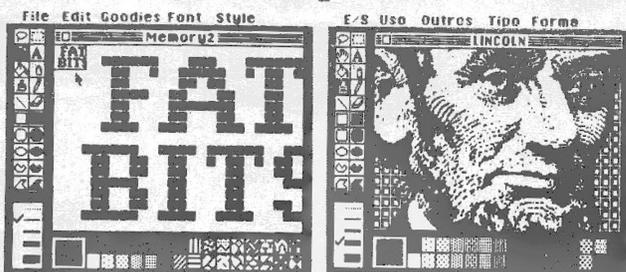
A sereia, na verdade, não é muito educada e sequer agradece a Proteus, dando-lhe um beijo ou coisa semelhante. Liberta, ela mergulha mais para o fundo. A fase, porém, não terá encerrado. Se você ficar parado à espera do agradecimento perderá tempo e pontos. Assim, tão logo liberte a sereia aperte o botão vermelho e volte correndo à superfície para se habilitar à fase seguinte ou, se quiser, descansar um pouco na tela central.

Color Max: Um editor gráfico para o CP-400

Para quem não sabe, um editor gráfico é um software que permite ao usuário controlar até ao limite máximo o potencial gráfico de um micro. E isto exatamente o que faz o Color Max, um programa para o CP-400 e outros micros compatíveis com o TRS-80 Color Computer, e que é tão poderoso que nenhuma matéria de jornal conseguirá dar a idéia completa de todas as suas funções. Eu mesmo só acreditei vendo o software em ação.

O Color Max, fabricado pela Novatec, é muito fácil de instalar, pois se apresenta como um cartucho normal para encaixar na abertura do micro. Automaticamente o computador ganha altíssima resolução, com capacidade de acessar os menores pontos da tela e não só a matriz normal de 64 x 64 pixels. Surge no vídeo então a tela de trabalho do Color Max, na qual você terá uma área livre para criar e, nas bordas, as diversas possibilidades que o editor lhe dá, como espessuras de linhas, densidade de retículas para encher áreas delimitadas pelo usuário, e várias opções de técnicas artísticas, como pincel, lápis e spray. Você pode desenhar ou pintar em qualquer cor e depois, se não gostar de um pedaço, apagá-lo com a função "borracha".

O mais incrível é que todas as ações são realizadas com o joystick normal.



Dois exemplos de telas do Color Max

ou seja, não haverá necessidade de controladores especiais. Terminada a arte, você poderá imprimir o trabalho na sua impressora usando a área total do papel ou reduções de até 1/8 de página. E, dependendo da versão utilizada, gravar todos os dados do desenho em fita cassete ou disco, para utilização ou edição posterior, inclusive junto a outros programas.

Dois coisas mais me impressionaram no Color Max. A área de desenho não está restrita às dimensões da tela. Ou seja, o desenho se deslocará para cima, para baixo ou para os lados, abrin-

do novas áreas se você quiser ampliar a arte. E você pode trabalhar sua criação aos detalhes, através de uma função que amplia partes do desenho para que você possa cuidar ponto por ponto. (Veja na ilustração do "FAT BITS" o detalhe ampliado e a visão definitiva no canto superior esquerdo da tela).

Quem tem CP-400 deve dar uma olhada no Color Max na sua loja de informática. Para quem usa gráficos no seu trabalho ou nas atividades escolares não encontrará auxiliar melhor. A Novatec atende pelo telefone (021) 245-5853 ou pela Caixa Postal 14744, Rio — RJ.

Pelé e outros astros nos videocassetes de dezembro

Os videofílios fãs de futebol vão gostar de saber que a Globo Vídeo está lançando no seu pacote de cassetes de dezembro o filme "Isto é Pelé", dirigido por Eduardo Escorel e Luiz Carlos Barreto, com uma hora e quinze de imagens do maior jogador brasileiro de futebol, desde os seus primeiros passos na Copa de 1958, até a fantástica Copa

nhado no pacote da Globo Vídeo. Também estão lá o premiado São Bernardo, de Leon Hirszman, com Othon Bastos, Isabel Ribeiro e outros, e mais música de Caetano Veloso; Garota Dourada, filme jovem com Bianca Bourdant e André de Biasi e músicas de Guilherme Arantes, Nelson Motta e Lulu Santos; e Meu Pé de Laranja Lima, de Aurélio Teixeira, baseado no romance de José Mauro de Vasconcelos.

Outros filmes lançados em vídeo este mês são da Videocast: Um Befe de Mestre (Bluff), de Sergio Corbucci, com Antony Quinn e Adriano Celentano; Jornada de Pavor (Journey Into Fear), de Daniel Mann, com Vincent Price e Shelley Winters; O Vingador Anônimo (The Anonymous Avenger), de Enzo Castellari, com Franco Nero; e o chocante Mundo Cão II (Mondo Cane), de Gultiero Jacopetti.

Correspondência: Praia de Botafogo 340, gr. 210 — CEP 22250 — RJ

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

O Jedi retorna para lutar contra a Estrela da Morte

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para Parker Bros, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 kbytes
Gráficos/Som: 10
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 7,5

M.E.

(Cartucho gentilmente cedido para análise pela JVP)

Depois de Jedi Arena e The Empire Strikes Back (O Império Contra-ataca), a saga de Luke Skywalker continua também nos videogames, com o cartucho Return of the Jedi/Death Star Battle (O Retorno do Jedi/A Batalha da Estrela da Morte), baseado no terceiro filme da famosa dupla George Lucas & Steven Spielberg.

Nesta aventura, assim como no filme, a sua missão é explodir a terrível Estrela da Morte das forças imperiais, antes que ela esteja totalmente construída e poderosa o suficiente para destruir a Terra e outros planetas da Aliança. Você precisará da Força para conseguir.

Para começar a jogar basta apertar o botão do joystick esquerdo ou a chave Game Reset. A sua nave Millennium Falcon surgirá na parte inferior da tela, logo abaixo do bellissimo Escudo de Energia colorido que protege a Estrela da Morte, que fica na parte superior da tela. Você pode notar que a Estrela ainda está em construção e que, da esquerda e da direita, alternadamente, surgem pedaços que vão se agregando à esfera. Caso ela se complete, o jogo acaba, pois a Estrela realizará a sua destruição total, inclusive de todos os Falcons remanescentes entre os cinco extras que você recebe no começo do jogo (eles estão na base da tela).

Você pode controlar o Millennium Falcon em qualquer das oito direções do joystick e disparar o seu laser com o botão vermelho. Na primeira fase do jogo, o inimigo a atingir são os Interceptadores, que ficarão transitando pelo espaço e, de vez em quando, atirando em sua nave. Cada Interceptador que você atingir, porém, lhe dará 50 pontos no escore.

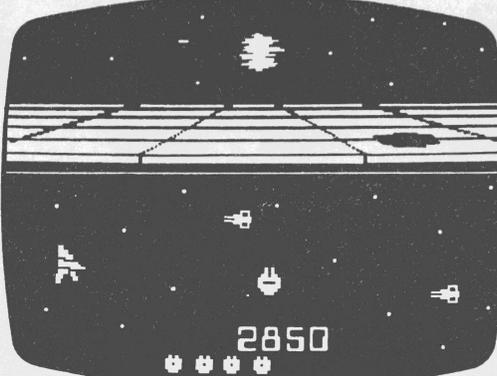
O espaço ainda lhe traz outros perigos. É claro que para perturbar a vida de Luke deveria aparecer o seu malvado pai Darth Vader. De tempos em tempos, durante a batalha, você ouvirá um sinal sonoro característico. Logo a seguir cruzará a tela a nave do Lorde Negro. Maior que a Falcon, ela destruirá a nave Jedi se nela encostar. A sua parte superior, porém, é vulnerável, e um tiro laser naquele local a destruirá, dando-lhe valores 3.000 pontos.

Finalmente, você precisará se defender do Raio da Morte. Veja bem na Estrela da Morte que há um quadrado verde que se move na sua região central. Se o raio vertical que desce da Estrela atingir sua nave, você a perde. Infelizmente, é impossível destruir o Raio da Morte.

Depois de atingir um certo número de Interceptadores (varia conforme a fase do jogo), começam a aparecer brechas no Escudo de Energia, que permitirão à nave Falcon atravessar o hiperespaço e atingir o local da Estrela da Morte, para a segunda e mais difícil fase do jogo. O acesso às brechas, porém, não é desprovido de dificuldade. Pouco abaixo do Escudo da Morte há uma faixa cinza de energia que ciclicamente aparece e desaparece. Se a Falcon encostar na faixa de energia, será fulminada. Mas enquanto a faixa estiver ausente, será a oportunidade de tentar ultrapassar a brecha no Escudo. Corra com a Falcon para a parte inferior da brecha e empurre o joystick como que para atravessá-la. Após alguns segundos de uma travessia bellissima pelo hiperespaço, você se verá enfrentando a Estrela da Morte.

Apesar de aqui você não ver mais o Escudo de Energia, a ação é bem parecida com a da fase anterior, pois continuam surgindo os Interceptadores e a nova do Lorde Negro. Igualmente aqui está totalmente ativo o Raio da Morte e em um campo de ação bem maior, pois a proporção da Estrela aumentou. A novidade é que o seu objetivo passa a ser destruir a Estrela, explodindo o seu núcleo amarelo. Para conseguir, você terá que agir um pouco como em Yar's Revenge, atirando na estrutura externa da Estrela para ir abrindo, pedaço por pedaço, uma brecha que lhe permita depois atingir o núcleo com seu laser. Cada pedaço que você destruir lhe dará 20 pontos. E se você conseguir a incrível (se não impossível) façanha de eliminar todos os pedaços antes de atingir o núcleo, ganhará um Falcon adicional.

Se você pensa que atingindo o núcleo tudo acabou, enganado seu. Assim que seu laser atingi-lo, a Estrela da Morte torna-se uma massa vermelha brilhante que ex-



RETURN OF THE JEDI/DEATH STAR BATTLE

plodir emitindo bolas de fogo em todas as direções. Estas bolas de fogo são muito destrutivas e você deve evitar ser atingido por elas, para não perder a nave e ganhar pontos de bônus. A destruição da Estrela, é claro, também lhe dará pontos, cuja quantidade dependerá de quantos pedaços você atingiu antes.

Encerrada esta segunda fase o jogo recomeçará na primeira fase. Não é aqui, porém, que a dificuldade aumenta, e sim cada vez que você marca mais 10.000 pontos no escore. Neste momento, você ganha um Falcon extra, mas os interceptadores atirarão mais frequentemente, o Raio da Morte girará mais rápido, a velocidade de construção da Estrela da Morte aumentará e o número de brechas no Escudo de Energia diminuirá.

Return of the Jedi/Death Star Battle tem duas variações selecionáveis antes de o jogo começar. A variação 2 já começa mais difícil. Depois de iniciado o jogo, a chave Game Select servirá de "pause", causando o escurecimento da tela. Para recomeçar do ponto anterior, basta pressionar o botão vermelho ou mover o joystick. Se na hora de usar o pause houver alguma música tocando, ficará um som contínuo no ar.

As chaves de dificuldade são fundamentais se você quiser aumentar o seu desafio. Com a chave esquerda em A (Expert) o seu Falcon explodirá quando colidir com os Interceptadores, o que não acontecerá se ela estiver em B (Novice). A chave direita controla a extensão de ação do Raio da Morte. Na posição A o Raio se move por toda a largura da tela. Na posição B ele se restringe ao diâmetro da Estrela da Morte.

Estratégias

Return of the Jedi é um jogo muito difícil pois não existe um lugar seguro para se descansar na tela. Assim como os Interceptadores, a nave Falcon tem o poder de circundar a tela. Se você sair por um lado aparecerá do outro. Ficando nas bordas da tela, porém, você pode ser surpreendido por um tiro de um inimigo recém-surgido, enquanto que no centro o perigo maior é o Raio da Morte. Aliás, jamais tire seus olhos do quadrado do Raio, para saber exatamente onde ele está e poder se colocar do lado oposto, passando por baixo nos momentos em que ele não dispara. Há uma certa regularidade na emissão dos Raios. Procure sentir o ritmo para ficar desviando e até passando perto.

Para marcar altos pontos você precisará ter calma, pois de grande valor só a nave de Darth Vader. E mesmo sabendo que, quanto mais tempo você demorar, mais completa ficará a Estrela da Morte, vale demorar um pouquinho na primeira tela para acertar pelo menos uns quatro Lordes Negros. Quando ouvir o som de chegada da nave de Vader vá para perto do centro da tela (sem se descuidar do Raio da Morte) e posicione-se para recebê-lo e atingi-lo na parte de cima, que é a vulnerável.

Durante a batalha com a Estrela da Morte, procure dar todos os tiros possíveis na mesma direção (abrindo canais profundos) enquanto o Raio da Morte não vier atrás de você. É mais produtivo que dar um tiro e correr, dar outro tiro e correr etc. Aliás, como o centro da esfera é mais compacto, quanto mais próximo da região central você atirar mais pedaços acertará. Além disto, é melhor ter a região do núcleo limpa enquanto o Raio está mais calmo do que com o decorrer da ação, quando ele perseguirá sua Falcon furiosamente. Limpando a área você poderá se dedicar a ficar marcando pontos com os pedaços da periferia e com as naves de Darth Vader, antes de dar o tiro final no núcleo e destruir a Estrela da Morte.

FELIZ 1986

Muito obrigado a todos os leitores que me acompanharam durante este ano, em especial aos que me enviaram mensagens tão gentis de boas festas. Em 1986 a informática estará ainda mais presente em nossas casas, escolas e trabalhos. E todos nós estaremos cada vez mais juntos.

CARTAS

DANDO A OUTRA FACE

"Caro Marcio, é confiável adaptar um disquete face simples para usar a outra face dele, fazendo os furos nos devidos lugares? Quanto dura o disquete adaptado?". Alexandre Balassiano, Rua Almirante Guilhem 74/ 501, Leblon, Rio — RJ

Os fabricantes de disquetes dizem que não garantem a qualidade das faces "não-oficiais" dos discos. Apesar de serem cobertas com a mesma substância magnética, as duas faces não necessariamente estarão livres de falhas. Os fabricantes afirmam que as testam e, se algum problema for descoberto, só venderão o disco como sendo de face simples. Apesar disto, muitos usuários fazem esta jogada de furar o disquete simples e usar o outro lado. Você pode tentar também. Mas evite usar o lado "novo" para gravações críticas. E tenha sempre backup de todos os seus discos (esta é a regra mais importante da informática).

EM FAMILIA

"Caro Marcio, com um videogame Dynavision, se lhe acoplar um keyboard da Dynacom a que família de microcomputadores ficará pertencendo? Se o keyboard for da Tron, o micro obtido muda de família?". João Ferreira da Cruz, Rua Sílvio Bocanera 52/ 201, Sulacap, Rio — RJ

Sendo o keyboard da Dynacom ou da Tron, no seu caso o micro fica pertencendo à família Ferreira da Cruz...

Como já escrevi aqui várias vezes, os teclados acoplados ao Atari só têm utilidade como recursos didáticos para o aprendizado do Basic. Os micros obtidos não são compatíveis com os de nenhuma grande família de micros. Só para aproveitar: o teclado da Tron é mais completo e poderoso que o da Dynacom. Em compensação, é mais caro.

ENIGMA ESTELAR

"Caro Marcio, o que significam as inscrições ADM, LT e AWOL no jogo Star Voyager?". Marcelo de Souza, Rua Figueiredo Pimentel 422 bloco 2/ 408, Piedade, Rio — RJ.

Ao final do jogo, dependendo de quantos pontos você fez, aparece na tela a sua promoção como piloto da nave Star Voyager. De 0 a 15 pontos você é um AWOL, algo como Aspirante. De 144 a 175 você vira LT, ou seja Tenente (Lieutenant); e de 208 em diante ADM, de Admiral, que em português é Almirante. No mais, de 16 a 47 recebe uma divisa; de 48 a 79 duas divisas; de 80 a 111 três divisas; de 112 a 143 quatro divisas; e de 176 a 207 o posto de Capitão.

DEPOIMENTO

"Caro Marcio, você recomendou ao amigo Fábio os videogames Supergame, Dismac, Dynavision e Onyx Jr. Sobre estes dois últimos nunca ouvi nada de ruim. Mas tenho dois colegas que têm o Dismac e em ambos os consoles a tecla Game Reset quebrou ao ser muito utilizada. Quanto ao Supergame, somente o controle é ruim. Mas você poderá trocá-lo pelo controle do Onyx, que além de compatível também é bom, ou mesmo pelos controles do Atari ou o Dynastick que também são bons". Sérgio de Carvalho Jr., Rua XV de Novembro 226/ 101, Três Rios — RJ
Obrigado pelo depoimento.

DÚVIDAS SOBRE OS CP

"Caro Marcio, qual a diferença entre o CP-400 e o CP 400 II? Eles são compatíveis com o CP-300 e o CP-500?". Eduardo Egrejas, Rua 8 de Dezembro 514/ 201, Vila Isabel, Rio — RJ.

A Prológica não é de explicar bem a diferença entre seus produtos. Mas sabe-se que a diferença principal é a colocação, nos modelos mais recentes, de um teclado profissional, do tipo anatômico, e não daquele tipo chiclete. Os CP-400 são compatíveis com o micro americano TRS-80 Color Computer, enquanto o 300 e o 500 são compatíveis com o TRS-80 Modelo III.

ERRATA

O telefone da Novatec, fabricante do editor gráfico Color Max, para o CP-400 e compatíveis com o TRS-80 Color Computer, saiu publicado errado na matéria da semana passada. Quem quiser informações pode ligar para (021)245-5823 ou escrever para a Caixa Postal 14.744, Rio — RJ.

Leitor de 12 anos ganha o livro sobre o TK 90X

Ives Avila, de 12 anos, e morador em Jacarepaguá, no Rio foi o vencedor do sorteio do livro "Explorando o TK enviado pela Editora Aleph para quem respondesse corretamente para que serve o comando UDG. Ives foi um acertaram e ainda teve a sorte de sair sorteado. Co-

mo ele disse, o comando UDG serve para acessar caracteres especiais, seja em português, espanhol ou definidos pelo usuário. Ives Avila ou seu responsável pode retirar o livro no endereço da coluna, a partir de quinta-feira, no horário comercial.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Popeye enfrenta Brutus pelo amor de Olívia (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para Parker Bros., em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 kbytes
Gráficos/Som: 8,5
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

M.E.

(Cartucho gentilmente cedido para análise pela JVP)

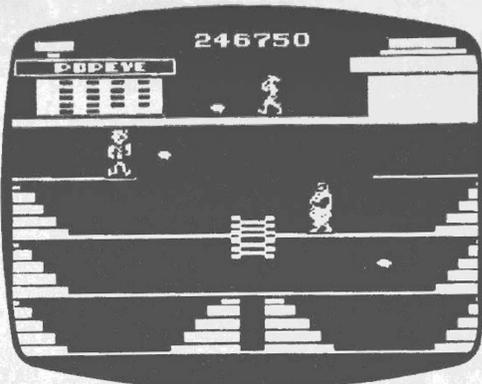
P repare o seu videogame, o seu joystick e abra uma lata de espinafre porque você vai ajudar Popeye a se defender de Brutus enquanto marca pontos junto a sua amada Olívia Palito. Tudo pronto? Então vamos lá.

Neste cartucho, você é o marinheiro Popeye. A sua missão é provar seu amor a Olívia pegando todos os símbolos — corações, notas e "Xs" (beijos) — que ela joga do alto da tela, antes que eles caiam n'água e afundem. E antes também que Brutus o soque ou a Bruxa do Mar derrube você com uma garrafa atirada de longe. Tudo isto acontece em três diferentes telas, cada uma para um símbolo. Conseguindo superar as três, você retorna à primeira, com maior dificuldade.

Para começar a jogar basta pressionar o botão vermelho ou a chave Game Reset. Você verá Popeye surgir sempre na plataforma mais alta, à esquerda. Quando o jogo inicia, você tem quatro vidas, sendo três em reserva, que aparecem no alto da tela (neste mesmo lugar surgirá o escore, assim que você marcar algum ponto). Popeye pode se mover para a esquerda e para a direita nas plataformas e para cima, para baixo e nas diagonais para subir e descer as escadas. O botão vermelho serve para Popeye dar socos nas garrafas da Bruxa do Mar e pegar o espinafre. Cada vez que você pressiona o botão o marinheiro dará um murro para frente. Deixar o botão apertado NÃO FAZ com que o soco se repita.

Apesar das telas diferentes, a estrutura do jogo não muda. No alto da tela Olívia fica jogando os símbolos para Popeye pegar. O marinheiro então deve movimentar-se por quatro plataformas buscando alcançá-los antes que caiam na água que fica abaixo da quarta plataforma e afundem, o que tirará uma vida de Popeye. Quanto mais alto estiver o marinheiro na hora de pegar o símbolo mais ele valerá. Na Plataforma n° 1 (a que ele surge inicialmente) cada símbolo pego vale 500 pontos; na n° 2 vale 300 pontos; na plataforma n° 3, 100 pontos; e na n° 4 ou enquanto estiver boiando na água, cada símbolo vale apenas 50 pontos. Durante todo o jogo, o maior inimigo de Popeye, o grandalhão Brutus, caça o marinheiro incessantemente tentando derrubá-lo. Brutus pode subir e descer as escadas, pular plataformas para baixo e inclusive, se agarrar numa plataforma superior ou se agachar em direção a uma plataforma mais baixa para pegar Popeye desprevenido. Como Brutus normalmente é mais forte que Popeye, ao ser pego nosso herói é eliminado, e uma de suas vidas de reserva (se houve alguma) continuará o jogo, com Popeye surgindo novamente na plataforma superior esquerda.

Todo mundo sabe, porém, que há um jeito de Popeye se tornar mais forte que Brutus. E quando ele come o espinafre, que neste jogo é representado por um quadrado que ficará piscando aleatoriamente em determinados pontos da tela (varia conforme a fase). Para Popeye pegar o legume basta se aproximar dele e você



POPEYE — TELA DOS CORAÇÕES APAIXONADOS

pressionar o botão vermelho. O marinheiro fica, então, vermelho, e começa a tocar sua conhecida música tema. Neste momento, Popeye ganha o poder de derrubar Brutus. E se o fizer, o brutamonte desaparece e você ganha 3.000 pontos. Além disso, todos os símbolos jogados por Olívia que você pegar enquanto a música estiver tocando valerão em dobro, em qualquer plataforma. O tempo de ação do espinafre não é muito longo e você saberá que ele terminou quando a música parar e Popeye mudar de cor novamente. Usado o espinafre, ele só voltará a aparecer na próxima tela.

O último perigo enfrentado por Popeye são as garrafas atiradas pela Bruxa do Mar. A feiticeira nunca aparece, mas estará sempre pronta para jogar nele uma garrafa, vista como um tracinho branco avançando em direção do marinheiro. Para se defender, Popeye deve socar a garrafa no momento exato em que ela estiver para atingi-lo. Se Popeye não conseguir se defender, a garrafa eliminará mais uma de suas vidas. Acertando, porém, ganhará 100 pontos.

No cartucho Popeye, as chaves Game Select, Color/Black & White e Difficulty não têm função. A dificuldade aumenta no decorrer do jogo através do aumento da velocidade com que Olívia atira os símbolos, a frequência com que a Bruxa do Mar atira garrafas e a maior marcação de Brutus sobre o herói. Vida extra você só recebe uma, quando completar 20.000 pontos.

PRIMEIRA TELA: CORAÇÕES APAIXONADOS

Nesta tela, você deve pegar 20 corações atirados por Olívia. Cada vez que pegar um, surgirá um "tijolo" na casa de Popeye, no canto superior esquerdo da tela. Assim que os 20 tijolos estiverem cobrindo a parede, o jogo evoluirá para a próxima tela.

A primeira plataforma é circular, ou seja, se Popeye sair para fora da tela surgirá do outro lado, na mesma plataforma. Ele também pode pular dela para a plataforma n° 2 sem se machucar. No centro desta plataforma há uma escada que, infelizmente, serve só para descidas. Ela é uma exceção, pois todas as outras escadas podem ser usadas para subir e descer. Brutus pode também usar as escadas, mas não conseguirá subir até a plataforma n° 1, exclusiva de Popeye. Nada impedirá, porém, que ele se agarre na plataforma e soque Popeye lá em cima. Nesta tela, o espinafre aparece aleatoriamente nas escadas da esquerda da plataforma n° 2 ou da n° 3.

Semana que vem, as duas outras telas de Popeye.

AOS LEITORES

Quando escrever uma carta, coloque seu nome, endereço completo e telefone. Quem sabe eu ligo para você? Mas não fique chateado se não encontrar aí embaixo a sua própria carta respondida. Como muitas perguntas se repetem, leia sempre todas as cartas publicadas que você acabará encontrando respostas às suas dúvidas.

CARTAS

MICROS SEM COR

"Caro Marcio, possuo um micro TRS-80 Color Computer com o sistema de cor diferente do brasileiro. Por isso ele só funciona em preto e branco. O que devo fazer?". Alexandre Balassiano, Rua Almirante Guilhem 74/501, Leblon, Rio — RJ

"Caro Marcio, o Commodore 64 entraria nas televisões brasileiras sem qualquer adaptação?". Guilherme Calbo, Rua Cândido Mendes 89/611, Glória, Rio — RJ

Todo equipamento americano é compatível com praticamente todas as condições brasileiras. A única diferença está no sistema de cor americano, o NTSC, incompatível com o brasileiro PAL-M. Segundo Jorge Andrade, da Bartô Computadores, jamais deve-se transcodificar um micro importado, para evitar abri-lo, o que sempre é ariscado. O melhor é transcodificar a televisão para que ela possa receber também sinais em NTSC. Como este é um procedimento comum para quem tem videocassete, qualquer oficina especializada nesta área poderá fazer a transcodificação. Esta operação não altera a transmissão dos programas de TV brasileiros, em PAL-M.

COLECOVISION ESPORTIVO

"Caro Marcio, existem para o ColecoVision jogos de esporte como vôlei, basquete e futebol? E o controle do mesmo pode ser substituído por outro igual ao do Atari 5200? Onde eu encontro o Comp-K7 para o Splicevision?". Nilvio de Almeida, Rua Roberto Schuman 201, Jardim América, Rio — RJ

Esporte no ColecoVision só conheço boxe (Rocky), Baseball, corrida de carros (Pitstop) e atletismo (Decathlon). O controle do Coleco pode ser substituído por vários outros anatômicos que existem à venda nos Estados Unidos, mas não pelo do Atari 5200 que é analógico e incompatível. Quanto ao Comp-K7 para o Splicevision até eu queria, mas o projeto foi congelado pela Splice.

MOONSWEOPER VARIADO

"Caro Marcio, quais são as quatro variações do cartucho Moonsweeper, visto que as diferenças não são muito evidentes?". José Padovani, Caixa Postal 1348, Campinas-SP.

A diferença está apenas nas cores das luas existentes em cada variação. A variação 1 só tem luas azuis e verdes. Na 2, entram poucas luas amarelas. Na variação 3 a maioria das luas é das cores verde e amarela. E na 4, além das três anteriores ainda existe a difícil lua vermelha.

APLICATIVOS PARA TK

"Caro Marcio, não consigo encontrar aplicativos e utilitários para o meu TK-85 com 48k de memória, nem mesmo os que vêm relacionados nos folhetos da Ciberne. Onde encontro a Ciberne?". Ricardo Gusmão, Rua Comandante Rubens Silva 105, Jacarepaguá, Rio — RJ.

Realmente a Ciberne só produz aplicativos para TK-85 com 16 kbytes de memória, pois estes representam a grande maioria dos equipamentos existentes no Brasil. Para conhecer os demais produtos da Ciberne vá à loja da empresa ou escreva para lá. O endereço é Avenida Graça Aranha 145 slj.1, Centro, Rio — RJ, com o telefone 262-6968.

PAUSAS

"Caro Marcio, no jogo Superman a tecla Game Select funciona como pause e no jogo Beany Bopper é a tecla Color/Black & White". Marcos de Mello, Avenida Marechal Fontenelle 4673, Mallet, Rio — RJ

Obrigado pelas dicas. Para complementar, no Superman você reconhece movendo o joystick em qualquer direção. E no Beany Bopper basta recolocar a chave na posição anterior.

SEM INSTRUÇÃO

"Gostaria de saber o endereço da Atarimania, e saber deles por que seus cartuchos mais recentes não têm instruções?". Carmem dos Santos, Rua Aires Saldanha 136/704, Copacabana, Rio — RJ

A Atarimania sugeriu que você peça cópia das instruções na loja na qual o cartucho foi comprado. Ou escreva para a empresa pedindo. A Atarimania fica na Avenida Copacabana 583 sala 904, Rio — RJ, com o telefone 257-1577.

Cometa do Didi sobe na tela e no vídeo

Ao mesmo tempo em que os cinemas brasileiros começam a exibir a comédia Os Trapalhões no Rabo do Cometa, a Globo Vídeo está lançando em seu pacote de vídeos de janeiro o mesmo filme de Didi e sua turma, para que a criançada que quiser rever todas as travessuras do quarteto possa fazê-lo na comodidade de casa, com a qualidade de uma cópia original.

Mas a Globo Vídeo, maior lançadora de videocassetes de filmes nacionais, ainda incluiu outros oito filmes no pacote, sendo um deles um verdadeiro clássico: o premiado Terra em Transe, de Glauber Rocha, com um elenco de nomes excepcionais como Jardel Filho, Paulo Autran, Paulo Gracindo e muitos outros.

Os outros filmes são Lição de Amor, A Grande Cidade, O Palácio dos Anjos, Máscara da Traição, O Caçador de Tubarões, Tati — A Garota e Samba da Criação do Mundo.

Livro ensina Assembly 6502

Se programar em Basic é bom, programar em Assembly é muito melhor, pois nos dá a emoção de vermos a velocidade incrível com que o micro executa as nossas instruções, de forma extremamente eficiente.

Só que a linguagem Assembly não é tão "coloquial" quanto o Basic, e para aprender é preciso um bom professor, apesar de que este pode ser um bom livro, ao lado do qual já é possível a qualquer um dar os primeiros passos e conseguir bons resultados se se quiser sair experimentando. Isto agora também é possível no Brasil a usuários de micros que usem o processador 6502 (Apples e TK 2000) e que não possam ler publicações sobre Assembly em inglês. É que a Editora Aleph está lançando o livro Assembly 6502, de Bernhard Wolfgang Schon, que pretende demonstrar aos brasileiros que "linguagem de máquina não é um bicho de sete cabeças, mas sim uma nova opção para ampliar a capacidade do seu microcomputador até ao limite de sua capacidade e

imaginação".

No livro de Schon, o leitor encontrará as explicações de como usar as instruções para acessar o 6502 e mais exercícios para que se verifique se a lição foi aprendida. E no final do livro, o autor apresenta tabelas com todas as instruções, para simplificar a consulta. A linguagem de Schon é bem didática, permitindo que mesmo quem jamais carregou no micro um Editor Assembler consiga entender o que está sendo apresentado. Enfim, quem tem um Apple compatível ou um TK 2000 e quer conhecer e dominar melhor o seu micro, tem agora a oportunidade.

A Editora Aleph também enviou a Vídeo Guia um exemplar do livro Assembly 6502 para que os leitores concorressem a ele. Só que desta vez não farei sorteio. Para concorrer, escreva-me contando por que você gostaria de ler este livro. O leitor que escrever a melhor carta vai ganhar o seu exemplar de presente da editora e de Vídeo Guia.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Popeye enfrenta Brutus pelo amor de Olívia (II)

M.E.

POR FIM, POPEYE COMEÇOU A ENFRENTAR BRUTUS PARA PROVAR O SEU AMOR A OLÍVIA PALITO. SEMANA PASSADA VOCÊ CONHECEU AS REGRAS DO JOGO E OS DETALHES DA TELA DOS CORAÇÕES APAIXONADOS. VAMOS CONTINUAR.

SEGUNDA TELA: NOTAS DO AMOR

Nessa fase do jogo, os símbolos atirados por Olívia são notas musicais, sendo que você deve pegar 20 delas. Da mesma forma que na tela anterior, cada nota pega será representada por um tijolo na parede de casa de Popeye, e tão logo todas sejam pegos o jogo avança para a tela seguinte.

Na tela das Notas do Amor a plataforma de travessia é a de número 2. A partir dela Popeye tanto pode subir as escadas para a plataforma nº 1 como pode pular sem risco para a plataforma nº 3 e ainda sair para fora da tela, que aparecerá do outro lado da mesma plataforma. Esta travessia por fora da tela, aliás, é exclusiva de Brutus. Mesmo que Brutus chegue à plataforma nº 2, ele conseguirá dar a volta.

Esta tela também tem uma espinha de dois trampolins colocados em cada um dos lados da quarta plataforma. Quando Popeye está na terceira plataforma ele pode pular de qualquer um dos lados e cair em cima do trampolim. Quando ele o atingir, quicará para cima e poderá parar na segunda ou na primeira plataforma! Brutus também pode usar o trampolim, mas só chegará à plataforma nº 2. E nestes trampolins que surgirá, nesta tela, o espinafre. Só que para pegá-los Popeye deverá estar pisando a quarta plataforma, e não pulando o trampolim.

TERCEIRA TELA: BEIJOS ARDENTES

A terceira tela do jogo Popeye representa o barco do marinheiro. Olívia fica caminhando na vigia, acima do mastro central, atirando beijos que são simbolizados por "Xs". A meta de Popeye é, como sempre, pegar 20 símbolos, que irão sendo representados por tracinhos no canto superior esquerdo da tela, cada vez que um X for pego. Após alcançar o vigésimo X, o jogo recomeça da primeira tela, em um nível maior de dificuldade.

No início do round Popeye aparece no lugar de sempre: o lado esquerdo da primeira plataforma. No centro desta plataforma, junto ao mastro, há um piso giratório. Quando nosso herói pisar nele, de qualquer dos lados, será transportado para o outro lado do mastro. Este piso só pode ser usado por Popeye, mas se ele errar cairá na plataforma de baixo.

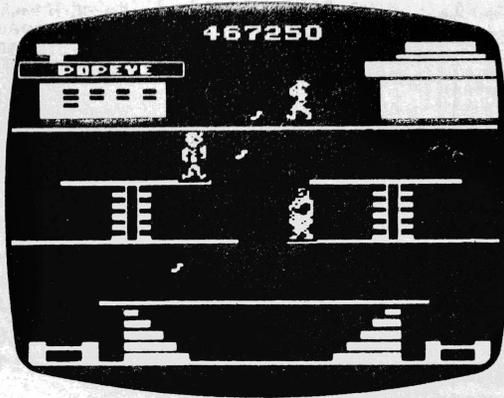
As plataformas nº 2 e nº 3 têm duas aberturas em diagonal próximas ao mastro. Estas aberturas servem de escorrega. Se Popeye cair pela abertura da segunda plataforma, escorregará para baixo através da abertura da terceira plataforma e aterrissará em segurança na quarta plataforma. Este artifício também é exclusividade de Popeye, pois nesta tela Brutus só consegue se utilizar das escadas.

A tela dos Beijos Ardentes também tem um espinafre. A lata aparecerá aleatoriamente em algum dos cantos da quarta plataforma.

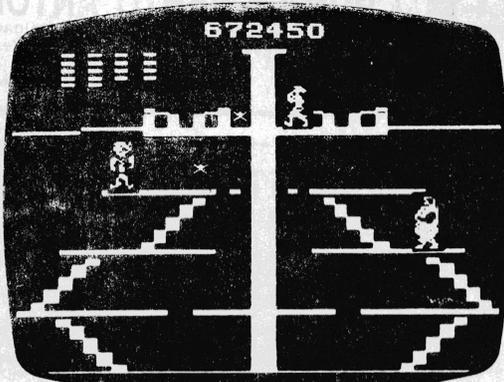
Estratégias

Popeye é um jogo muito difícil e imprevisível para ter estratégias definidas. A queda dos símbolos jogados por Olívia é aleatória e os caminhos a seguir são muitos, impossibilitando comportamentos padrões. Mas há muitos cuidados que podem ser tomados.

O primeiro cuidado é não ficar parado. Principalmente quando Brutus está passando pela plataforma abaixo, **ele com certeza pegará Popeye por baixo. Além dis-**



POPEYE — TELA DAS NOTAS DO AMOR



POPEYE — TELA DOS BEIJOS ARDENTES

to, parar também atrai a Bruxa do Mar, com suas garrafas. Aliás, apesar de o manual original não dizer nada a respeito, Brutus também parece que atira garrafas, e elas serão um grande perigo, pois têm uma velocidade maior que o marinheiro e ele não conseguirá escapar se virar as costas e correr. Quando as garrafas são jogadas pela Bruxa, de fora da tela, sempre haverá tempo de Popeye se virar de frente e socá-las ou mesmo escapar subindo uma escada, pois a distância é grande. Mas quando é Brutus o atirador, ele já está dentro da tela, e a curta distância e a frequência com que Brutus atira tornam a defesa impossível. Assim, o melhor a fazer é evitar ao máximo caminhar sobre uma plataforma na qual o brutamontes também esteja.

Lembre-se que os símbolos pegos durante a ação do espinafre vão em dobro. Mas saiba que enquanto o espinafre estiver agindo, Olívia parará e não jogará nada. Portanto, se você quer marcar mais pontos, nunca pegue o espinafre no momento em que não houver nenhum símbolo aparecendo na tela, ou a única pontuação que você fará será a de acertar Brutus. Na verdade, quanto a Brutus você pode ficar tranquilo ao pegar o espinafre. Ele não foge de Popeye e você poderá muito bem pegá-lo no caminho até alcançar os símbolos espalhados pela tela. Inclusive, dê prioridade aos que já estiverem dentro d'água, pois após dez segundos eles afundarão, tirando uma vida de Popeye. E mesmo durante a ação do espinafre eles não pararão de piscar.

AOS LEITORES

Quando escrever uma carta, coloque seu nome, endereço completo e telefone. Quem sabe eu ligo para você? Mas não fique chateado se não encontrar aí embaixo a sua própria carta respondida. Como muitas perguntas se repetem, tenha paciência e leia sempre as cartas publicadas que você acabará encontrando respostas às suas dúvidas.

CARTAS

DRIVE PARA O CP-300

"Como está, Marcio? Ai, cara, uma dica para ajudar o nosso colega Luiz de Menezes que queria colocar um drive no seu CP-300. Na loja Mikro's do Largo do Machado há para este micro um Sistema Mestre (SM-300) com controlador e drive. Aproveite para comunicar que gostaria de trocar jogos com quem tem micros compatíveis com o TRS-80 Mod.I ou III, com ou sem drive". Jodimar de Almeida, rua Moreira Sampaio 6/401, Méier, Rio — RJ

Confirmei com a Mikro's e eles ainda têm alguns sistemas para o CP-300. A oportunidade é ótima pois se trata dos últimos que ouvi falar no Rio. Quem tem este micro e quer passar para drive de disco deve correr lá. A Mikro's fica no Rio Infoshopping, à Rua do Cateite 311 lojas 118 e 119.

QUANTIDADE X QUALIDADE

"Caro Marcio, respondendo a um leitor que perguntava qual era o melhor entre o TK 2000 e o CP 400, você recomendou o 400 dizendo que a quantidade de software era maior. Eu já estive com um similar dele, o Color, da Radio Shack, e descobri que este equipamento não valeria nem a metade de meu TK 2000, pois os recursos gráficos dele são bem inferiores". André Ribeiro, Rua Marquês de Muritiba 792/302, Cocotá, Ilha, Rio — RJ

Jamais disse que a resolução gráfica do CP-400 é melhor que a do TK 2000, apesar de ela ser muito boa. O problema do 2000 é e continuará sendo pouca quantidade de software, enquanto que o CP-400 tem à disposição todo e qualquer programa criado nos Estados Unidos para o Color, o que muitíssimo mais que o dobro do que tem o TK 2000. No fim, porém, fica ao leitor o direito de escolher se prefere poucos programas de ótimo recurso gráfico ou muitos programas de bom recurso.

NÃO É DE FERRO

"Prezado Marcio, que marca de joystick você poderia me recomendar como bastante resistente, para suportar a agitação e euforia de determinados jogos, pois já tive o Superstick da Dismac, o Dynastick da Dynacom e o Joystick JS 115P da CCE e nenhum destes chegaram a suportar dois meses de uso contínuo?". José Araújo, Rua Bolivar 89/1002C, Copacabana, Rio — RJ

Infelizmente não existem joysticks de ferro para aguentar força bruta na hora de jogar. Joysticks funcionam a base de contatos elétricos, que não exigem a menor força para obter respostas. E mais fácil e barato você e seus amigos aprenderem a se controlar na hora de jogar. Todos os videogamers campeões que conheço jogam calmamente e fazem movimentos suaves com os joystick, marcando muito mais pontos por causa disso.

MISSÃO IMPOSSÍVEL

"Caro Marcio, estou prestes a adquirir um micro Expert MSX da Gradiente e queria saber se com ele poderia gravar cartuchos de videogame passando para fitas cassette". Luis Araújo, Rua Caramuru 23, Realengo, Rio — RJ

Nem com o Expert nem com qualquer outro micro, pelo menos com a configuração doméstica normal.

Leitores explicam redefinição de caracteres no Sinclair

Em algumas edições públicas, a carta de César Barbosa falando sobre "alta resolução gráfica" para os micros Sinclair. No entanto, pedimos informações e o seguinte: Ele viu a carta de César quando de outro leitor. Com as cartas estão muito interessantes reproduzidas duas.

César Barbosa, você lhe mandou mais detalhes sobre o redefinidor de caracteres, que nada mais é que uma pequena memória adicional que, futuramente, manterá um "arquivo" dos caracteres redefinidos por nós. Além desta memória é preciso um decodificador, formado por quatro portas NAND, que libera a nossa memória adicional sob certas circunstâncias, completando assim todo o hardware necessário.

"Esta memória trabalhará a partir do endereço 12288 até o 13311, que normalmente é a memória dos micros está sendo ocupado pelo EPROM original

repetição de dados. Por isso é preciso limpar esta repetição e partir do endereço usando para este fim também o nosso decodificador.

Para a redefinição de caracteres existe um software apropriado, gravado em fita cassete, que acompanha o decodificador. Ele permite o seu desenho em uma matriz de 8 X 8 pontos, que é a própria matriz do caracter normal do micro. Este arquivo não é apagado da memória do micro com um Reset ou New, podendo ser lido novamente. Espero ter atendido ao seu pedido. Mas gostaria de dizer que o número do meu telefone no jornal saiu errado. O certo é 352-1988". César Barbosa, Rua Lamberti 128, Madureira, Rio — RJ.

"Prezado Marcio, em relação à carta do leitor César Barbosa, o que ele cita é uma adaptação para que o TK-85 tenha um recurso semelhante ao UDG do TK-90X, com redefinição de caracte-

res, podendo assim o usuário criar desenhos de ponto em ponto, sendo ou só com um caracter ou formado por dois ou mais, como se fosse um mosaico.

"Como isso é feito? Bem, acrescenta-se uma memória-RAM de 2 Kbytes, transferindo-se com a ajuda de um software a tabela de caracteres da ROM do Sinclair para essa nova RAM, a qual está corretamente endereçada, podendo assim ter-se acesso à tabela de caracteres e modificá-la à vontade do usuário. A resolução gráfica do micro continua a mesma, sendo o PLOT na matriz de 4 X 4, conforme o programa da ROM de vídeo determina.

"Sendo assim, tem-se ou não vantagem?"

"Para jogos, sim, pois você irá sair dos Xs, Os e outros caracteres, para criar, dependendo do jogo, canhões espaciais, etc. Os programas de gráficos continuarão os mesmos, com suas linhas grossas e tudo o mais.

"Quem já viu o jogo Zaxxon para o TK-85 sabe que ele se parece mais com um jogo de Odyssey, todo 'quadrado'. Por outro lado, o Pac-Man, que é formado de caracteres únicos redefinidos é belíssimo e sensacional. O Pac-Man é um bonequinho bonitinho, os fantasmas são iguais aos do Atari e comem frutas como cerejas, maçãs e uvas em lugar de pontinhos e pastilhas.

"A redefinição de caracteres é uma opção boa mas que não resolve todos os problemas. O negócio era ter aqui no Brasil as interfaces que existem para o Sinclair no exterior, como 16 cores, alta resolução por pixels e tudo o mais. De qualquer modo, eu e meu irmão fazemos a adaptação da redefinição de caracteres. Quem estiver interessado é só me ligar à noite pelo telefone 791-3082". Marcio de Carvalho, Avenida Getúlio de Moura 1821/10, CEP 26500, Centro, Nilópolis — RJ

RECORTE E
COLEIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

O Cavaleiro dos Raios de Luz defenderá a Terra (I)

Sistemas: Atari 2600 VCS e ColecoVision
Criação: Dave Rolfe para Activision, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 kbytes
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 9,5
Grau de Interesse: 9

M.E.

(Cartucho cedido para análise pelo Electronic Games Club)

Quem pensava que os jogos do tipo corra-atire haviam acabado na época dos cartuchos de 4 kbytes, enganou-se. A Activision, sabendo que estes jogos fazem sucesso, lançou no final de 1983 seu cartucho Beamrider — sucesso do Intellivision — para os sistemas Atari 2600 e ColecoVision. O jogo é praticamente igual em todos os sistemas. Assim, as regras também podem ser aproveitadas por todos.

Neste jogo, você está cercado pelo Escudo Limitador, com 99 setores de profundidade acima da Terra. Você é o Beamrider (pronuncia-se "bim-raider"), o Cavaleiro dos Raios de Luz, com a missão de limpar o Escudo, enfrentando os inúmeros inimigos que circulam pelas suas paralelas.

Como Beamrider você controla uma Nave da Luz que se move da esquerda para a direita e vice-versa na base da tela. Esta Nave dispara dois tipos de mísseis: laços de laser e torpedos. No Atari, os laços de laser são disparados pressionando-se o botão vermelho do joystick, enquanto que no ColecoVision deve-se usar o botão do lado esquerdo. Os torpedos, no Atari, surgem quando você empurra a haste do joystick para frente e no Coleco quando você pressiona o botão direito. A primeira diferença entre os dois tipos de tiros é que os laços de laser são inesgotáveis e os torpedos não. Você só recebe três torpedos por cada setor. Os torpedos, porém, são mais poderosos, podendo destruir certos inimigos nos quais os laços de laser são ineficazes. Mas isto você verá mais abaixo.

Para iniciar a partida nos rounds, no Atari, basta mover o joystick para qualquer lado. No ColecoVision, mova-o para cima e a Nave da Luz sairá da Estação Espacial pelo Hipospaço para enfrentar a batalha. Dado o início, você terá que enfrentar e destruir 15 Discos Inimigos em cada setor. No alto da tela à esquerda aparece o número 15 para ir controlando quantos Discos você já atingiu. Os Discos (de cor branca) movem-se sobre os raios de luz em todas as direções, mas você só pode atingi-los se eles estiverem sobre as cinco paralelas verticais centrais (são paralelas sim, só que vistas em perspectiva...). É também somente por estas paralelas que seus mísseis conseguem avançar. Atingindo um Disco, o contador de discos do alto da tela decresce uma unidade.

Quando todos os 15 discos Inimigos de um setor tiverem sido destruídos, uma nave Sentinela do Setor cruzará o alto da tela de um lado para outro. Esta sentinela



BEAMRIDER

é muito valiosa e só pode ser destruída por um torpedo. Se você conseguir eliminá-la, além de seus pontos próprios receberá bônus que serão calculados a partir do número de naves reservas que você tiver. Só que para atrapalhar a sua perseguição à Sentinela do Setor, junto com ela surgem também Bloqueadores Verdes, naves rápidas que se colocarão no seu caminho e ainda tentarão lhe destruir. Estes Bloqueadores, infelizmente, não são vulneráveis aos laços de laser.

Como já disse acima, os laços de laser não são eficientes com todos os invasores. Só os Discos Inimigos e as Naves Amarelas Chilreadoras, que aparecem a partir do quarto setor, cruzando os raios horizontais do Escudo com seu chilreio característico, são destruídos. Os atacantes Azuis — que aparecem no 10º setor — e as Bombas Zig Vermelhas — que atacam a partir do 14º setor no ColecoVision — quando atingidos pelos laços de laser apenas são empurradas de volta pelo raio em que vieram. Todos os demais alienígenas são invulneráveis aos laços de laser e destruirão a sua Nave da Luz se ela ficar na frente. Já o torpedo é totalmente poderoso e explodirá o primeiro objeto que aparecer pela frente. Lembre-se, porém, que você só tem três deles por setor.

Há mais um elemento no jogo que merece a sua atenção. São os Rejuvenescedores Amarelos (parecem um Y de cabeça para baixo), que descem a tela pelos raios verticais. Deixe-os pousar sobre a Nave da Luz e você receberá uma nave extra de bônus. Mas se você atingir um Rejuvenescedor com um laço de laser ou um torpedo por engano, saia da frente, pois seus destroços se tornarão incandescentes e avançarão veloz para cima de você.

Cada vez que você destrói um inimigo, o seu score aumenta. O valor de cada inimigo é variável e cresce com o decorrer do jogo. No ColecoVision os pontos conseguidos surgem rapidamente em vermelho no lugar do score, assim que o alienígena é atingido.

Semana que vem, o restante das instruções para jogar Beamrider e as suas estratégias.

GATILHO NO POPEYE

Popeye tem um bug terrível, que dá ao videogame pelo menos 100.000 pontos. Ele acontece sempre na primeira vida, quando Brutus e o capitão estão na segunda plataforma. Para conseguir, pegue pelo menos uns dez corações. A seguir, perca uma vida (com uma garrafada não defendida, por exemplo). Assim que Popeye reaparecer, antes que Olivia jogue qualquer coração, desça a escada, pegue o espinafre e encoste em Brutus. Os pontos aumentarão imediatamente. É inacreditável.

CARTAS

IMPRESSONANTE

"Oi, Marcio! Ao processar um programa no micro, este aparecerá na impressora, caso esteja acoplada, durante ou logo após o processamento? E qual o micro de baixo custo que oferece linguagem Cobol?". Elaine Ribeiro, Rua Antonio de Lemos 42/103, Olarias, Rio - RJ.

Um computador não faz nada que não seja ordenado para fazer. E o programador que decide, através de instruções e comandos incluídos no programa, se haverá e quando haverá saída de dados para a tela, para o disquete, para o cassete ou para a impressora. Mesmo com a impressora ligada e acoplada, se não houver comando de saída, nada será impresso.

Nenhum sistema inferior a Cr\$ 9 milhões dispõe de Cobol, pois o compilador desta linguagem só é fornecido em disquetes. Daí serem necessários também um drive de disco e uma placa controladora, que elevem o preço do sistema.

MODEM PARA O 400

"Caro Marcio, possuo um CP-400 Color II e gostaria de comprar um modem. Qual é o melhor para este computador?". Alexandre Lima, Rua Dr. Rubens Farrula 115, Vila Rosali, São João de Meriti - RJ.

Ao contrário do que você está pensando, um modem se compra pensando nas suas necessidades de comunicação, e não no micro que se tem, pois desde que o micro possua uma interface serial, padrão RS-232C, qualquer modem poderá lhe ser acoplado. Defina para que você quer o modem (ligar ao Cirandão, ao Videotexto, comunicação entre micros etc) e ficará mais fácil escolher, nas lojas especializadas em informática, o modelo que melhor se adaptar em funções e preço.

ANTIPIRATARIA

"Caro Marcio, tenho um TK-85 e gostaria de saber se existe alguma lei que proíba pirataria de programas, para que eu possa resguardar os programas que invento?". Marco dos Santos, Caixa Postal 78251, Caxias - RJ.

E quando a gente começa a fazer programas que se percebe como faz falta no Brasil um melhor sistema de proteção ao software. Como a coisa é falha, o que a maioria das software-houses faz é desenvolver sistemas de bloqueio às listagens dos programas ou a cópias das fitas e discos. Se você não souber desenvolver estes sistemas, procure as produtoras profissionais de software e tente vender seu programa.

JOGOS EM MICRO

"Caro Marcio, é possível fazer jogos sofisticados em micros de grande memória e resolução gráfica, sem usar qualquer tipo de software de desenho?". Marcello Talarico, Rua Monteiro Lobato 157, Jardim Santo Antonio, Macaé - RJ.

Todo micro tem recursos gráficos que permitem a criação de jogos. É claro que quanto mais poderoso o micro for, melhores e mais sofisticados serão os jogos criados. Saiba, porém, que jogos verdadeiramente bons só se consegue programando em Assembly, pois o Basic não permite respostas tão rápidas.

FAIXA PRETA

"Amigo Marcio, há versão do sensacional jogo Kung Fu Master dos fliperamas para Atari? E onde são programados os jogos Atari? Em que tipo de computador?". Marcos de Queiroz, Rua Graçiliano Ramos 152, Boa Vista, São Gonçalo - RJ.

O único videogame de luta oriental que conheço para o Atari é Chuck Norris Superkicks. Procure conhecê-lo. Quanto à programação de Atari normalmente é feita nos micros Apple, com uma adaptação especial para mimetizar o hardware do videogame.

PRESTEM ATENÇÃO

"Caro Marcio, possuo um Supergame CCE e gostaria de saber se existe um teclado que se adapte a ele". Alcebiades Jr., Rua Artur Maia 59, Campos Elísios, Caxias - RJ.

Gostaria de não mais precisar repetir isto aqui, gente, por favor. O Supergame é um videogame do sistema Atari, e todos os cartuchos e extensões que existem para o Atari se adaptam nele também.

Vamos testar as dicas dos leitores

Freqüentemente recebo dicas de estratégias de leitores, que o grande volume não permite testá-las a todas para saber se realmente funcionam. Por isso, vou precisar da ajuda de vocês. Publicarei estas dicas aqui, e deixo para os leitores testarem. Gostaria, então, que vocês me escrevessem dizendo se a dica funcionou ou não, e se ela é útil para marcar mais pontos. Conto com vocês:

INFILTRATE (Atari): "Pegue os documentos (a barra) no andar mais alto e, quando eles aparecerem embaixo pegue o elevador e fique no terceiro andar. Então, aperte Game Reset e no começo do jogo a barra dos documentos já aparecerá no andar de baixo, dando-lhe 3.000 pontos de graça". Denys Correa, Av. Geremário Dantas 868 Bl/4B/105, Jacarepaguá, Rio - RJ

CONGO BONGO (Atari): "Um atalho: quando chegar ao segundo degrau, dirija o personagem até a beirada e então pule fora da escada, num suicídio. Assim que pular, coloque imediatamente o joystick entre a direita e a diagonal superior direita. Ele se agarrará à parede e subirá imediatamente, e você continuará o jogo a partir dali. Se fizer isso quando estiver no primeiro degrau (depois da faixa divisória, ou ele não chegará até a parede) ele também se agarrará, mas não subirá, caindo assim que a posição de joystick for modificada". José Padovani, Caixa Postal 1.346, Campinas - SP

BUMP'N'JUMP (Intellivision): "Quando se coloca o carro a uma velo-

cidade em que ele possa saltar, nota-se que o carro, ao ficar no alto, deixa uma ponta na roda não muito bem visível. O que se precisa fazer é sair da pista, ir para o canto da tela e colocar esta ponta da roda tangenciada ao final da tela. O carro tem que ficar fora da tela. Depois que se consegue esconder o carro pode-se até aumentar a velocidade pressionando a borda do disco para cima. Ah, é importante que a pessoa conte os bips, para então voltar, ou após o que o carro baterá. Na primeira fase conta-se 4 bips ou seja 4 rios. Depois vem Spring, 5 rios; Summer, 4 rios; Fall, 8 rios; e Winter, 8 rios". Marcio Meron, Rua José Francisco Souza Porto 280, Campo Grande - RJ

SERPENTE DO PODER (Odyssey): "Se o jogador mantiver o trenó espacial atrás das duas montanhas que ficam no lado direito da tela, ficará livre dos raios laser da serpente e das pedras que constantemente caem". Edson Alvarez Jr., Travessa 14 de Março 999 C/3, Umarizal, Belém - PA

KEYSTONE KAPERS (Atari): "Na fase em que os aviões de brinquedo vêm rápido e você precisa tomar o elevador de qualquer jeito, faça Kelly ficar abaixado até o elevador chegar. Após o primeiro avião passar entre rápido. No outro andar provavelmente virá um carrinho de compras em alta velocidade. Salte do elevador já com o botão pressionado e o joystick na direção desejada". Marcelo de Souza, Rua Figueiredo Pimentel 422 Bloco 2/408, Piedade Rio - RJ

Mais 36 jogos para o TK-90X

A Softkristian colocou no mercado 18 fitas com 36 programas de jogos para o micro TK-90X. Programados em linguagem de máquina, os jogos utilizam toda a capacidade sonora e de alta resolução gráfica do micro, criando, em alguns casos, resultados realmente surpreendentes.

O preço de lançamento de cada fita, que vem com dois jogos, é de Cr\$ 48 mil e elas podem ser encontradas em pontos de venda Softkristian de todo o país, incluindo grandes lojas como Mesbla etc.

A qualidade dos jogos e das fitas, pode testar, é boa. Só ficam a desejar um pouco as instruções, muito curtas e, às vezes, incompletas para se compreender o que fazer no jogo. Por exemplo, no conhecido Galaxian, é possível ao primeiro jogador usar o joystick (o TK-90X só tem uma entrada de joystick) apesar de o manual não falar nada. Mas a Softkristian não é nenhuma empresa clandestina e, honestamente, publica seu endereço e telefone em cada cartucho. Assim, quem tiver qualquer dúvida pode ligar para lá que eles informam. E quem quiser a relação dos jogos pode escrever solicitando: Rua Gonzaga Bastos 112, Tel. (021) 268-8249, CEP 20.541, Rio - RJ.

RECORTE E COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Você me ajuda?

Estou precisando localizar os manuais originais ou traduzidos dos jogos Encounter at L-5 e Moto Cross. Se você souber quem tem, conta para mim?

O Cavaleiro dos Raios de Luz defenderá a Terra (II)

Vamos testar as dicas dos leitores

No Atari 2600, Beamrider tem dois níveis de dificuldade, selecionados pela chave Difficulty esquerda (A=Avançado, B=Básico). No ColecoVision a dificuldade é definida pressionando-os os números 1, 2 ou 3 do teclado do controle. Desta forma você pode determinar se o jogo começará, respectivamente, pelo setor 1, 5 ou 10. No Coleco você poderá escolher de um a quatro jogadores e poderá dar uma pausa na ação se pressionar zero (0) durante o jogo. A tela escurecerá, voltando assim que você pressionar qualquer outro botão. Neste videogame, além do mais, é possível um videogamer sair fora de um jogo com vários participantes. Bastará pressionar (5) antes da sua vez de jogar e a ação prosseguirá com o próximo jogador.

Segundo a Activision, você pode se considerar um bom Beamrider se atingir o 14º setor com um escore acima de 40.000 pontos.

Estratégias

Nos antigos filmes de faroeste, era comum ouvirmos o chefe de uma caravana cercada por índios dizer, na hora de um ataque: "não atirem até verem a cor dos olhos deles". Ou seja, não corram o risco de errar um tiro.

Em Beamrider, esta norma é fundamental. De forma alguma você pode se precipitar e atirar em um Rejuvenecedor Amarelo, pois você precisará desesperadamente de todas as vidas extras possíveis para durar algum tempo neste jogo. Aguarde até ter certeza de qual objeto está se aproximando para então decidir se atira ou aguarda. No entanto, como o Rejuvenecedor só aparece uma vez em cada setor, depois de conseguir o do setor em que você estiver fique tranquilo e atire a von-

tade. Lembre-se que não há restrição de tempo durante o jogo. Se você não acertar o Disco Inimigo não se desespere que ele volta. Por isso, assim que você perceber que ele voltou para o fundo do setor e você não conseguirá pegá-lo desta vez, mude logo de raio para buscar outro disco. Aliás, quando acertar um Disco Inimigo vale também mudar imediatamente de raio, pois são muito pequenas as chances de um outro Disco vir por aquele mesmo raio.

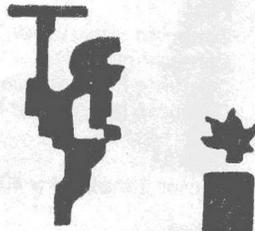
Muito cuidado com os Atacantes Azuis. Se você não os repelir seguidamente e permitir que eles cheguem à sua linha horizontal, eles ficarão lá parados por alguns segundos, impedindo a movimentação completa do seu canhão. Esta é mais uma razão para que, no geral, você prefira movimentar-se próximo do centro, evitando, de repente, se descobrir encurralado em um canto.

Haverá momentos em que o Rejuvenecedor Amarelo virá atrás de um inimigo invulnerável a seus laços de laser. A importância de uma vida extra é tão grande que vale você usar um torpedo para limpar o caminho. Mas só gaste um, para ter dois quando tiver que atingir a Sentinela do Setor. Falando nela, quando estiver para surgir, não fique parado no raio do qual você pretende atirar, ou os Bloqueadores Verdes caçarão seu canhão imediatamente. Ao contrário, fique em um raio de onde você não pretenda atirar (por exemplo, em um canto de onde a Sentinela surgiu). Assim que os Bloqueadores estiverem "presos" no raio errado, vá até um raio desbloqueado e dispare o torpedo. Só não se esqueça de usar a balística, ou seja, prever o tempo que o torpedo vai levar até o alto da tela para que ele não chegue depois de a Sentinela passar. Tanto no caso da Sentinela quanto das Naves Amarelas Chilreadoras, vale mais atirar de um raio à frente de onde os alienígenas estejam passando.

As dicas de jogos abaixo, enviadas por leitores, ainda não foram testadas por mim. Mas gostaria de contar com a ajuda dos leitores. Você as testam e depois me escrevem dizendo se elas funcionam ou não, e se são úteis para marcar mais pontos. Certo?

MOTO CROSS (Atari): "Assim que o jogo inicia, bote a sua moto para o lado esquerdo, a 30 M.P.H. e não mexa mais no controle. Ela vai correr a primeira fase todinha". Alex Teixeira, Avenida Nazaré 2367, Anchieta, Rio — RJ

H.E.R.O. (Atari): "A partir do nível 6, quando o jogo já começa com a parede de lava, decole e suba até a parte normal da parede (ela é dividida em duas partes). Quando chegar encoste bem na parede normal e solte o controle. Roderick cairá bem pertinho da parede de lava a bastará puxá-lo para baixo e soltar a bomba". Mauro Araujo, Rua Umbuzeiro 428 fundos, Ricardo de Albuquerque, Rio — RJ



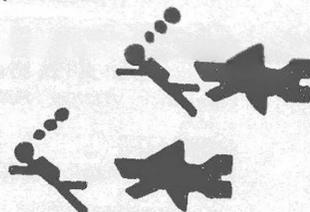
DUELO NO VELHO OESTE (Odyssey): "Quando estiver jogando contra o andróide, comece descendo o máximo possível e espere que ele venha até você. Desta forma já conseguiu ganhar o andróide de 10 a 0". Alexandre de Brito, Rua Manuel de Araujo 221/ 101, Rio — RJ

NO ESCAPE (Atari): "Após destruir todos os inimigos da terceira tela, e começar a contar os pontos, coloque a chave Black&White e na quarta tela os inimigos não atirarão, e assim fazendo depois de cada fase. Tente e verá que é fácil atingir altos pontos neste jogo". Marcelo Cardoso, Rua José Bonifácio 251/ 201, Méier, Rio — RJ

SUPERMAN (Atari): "Este gatilho só ocorre no início do jogo. Você vira Clark Kent e vai para a tela da ponte. Quando ela se destrui, antes de os pedaços saírem da tela, rapidamente puxe a chave Game Select e o jogo parará. Espere as telas do jogo passarem e quando chegar de novo a tela da ponte, continue. Você já poderá voar e a ponte se reconstruir sozinha". Carlos Savio, Rua Voluntários da Pátria 201/ 602, Botafogo, Rio — RJ

BUMP'N'JUMP (Atari): "Pelo menos na primeira fase deixe de derrubar os carros inimigos (não derrube nenhum) que você receberá incríveis 50.000 pontos". Glaucio Alves, Rua Pasteur 7, São João, Volta Redonda — RJ

SEAQUEST (Atari): "No começo do jogo não desça rapidamente. Espere um pouco do lado esquerdo do seu vídeo que irão aparecer quatro mergulhadores de uma só vez". Marcus Vinicius, Rua General Canrobert 65, Três Corações — MG



MR. POSTMAN (Atari): "Para abater o pássaro matador, suba até o canto superior esquerdo e atire sem parar. Ele será abatido sem maiores dificuldades". Angelo de Assis, Nilo Peçanha 53/ 1101, São Gonçalo — RJ

TAPPER (Atari): "Coloque a chave Difficulty esquerda em A e a chave direita em B. Introduza o cartucho no console e ligue. Aparecerão 5 taças de chopp no canto superior direito, enchendo e secando. Aperte o botão do joystick esquerdo e você ganhará 10.000 pontos logo no começo". Marcelo Guerreiro, Travessa Castelo Branco 1714, Belém — PA

CARTAS

MONITOR DE TELEVISÃO

"Um monitor monocromático ou policromático pode ser transformado numa televisão?". Paulo da Silva, Travessa Ferreira 91, Araruama — RJ

Um aparelho de televisão funciona de maneira muito semelhante a um sistema de som. Você precisa de um receptor de sinais (tuner), um amplificador dos sinais e um sistema de saída. No aparelho de som, as saídas normais são as caixas de som. Na TV, além de uma soldazinha de som você também tem uma saída de imagem, através do tubo de raios catódicos que comumente é chamado de tela. Um monitor nada mais é que um conjunto formado apenas por um amplificador e um sistema de saída de imagem. Ele não tem o receptor de sinais. Quando você liga nele um micro ou um videogame, estes aparelhos funcionam como geradores dos sinais que, então, serão amplificados e exibidos na tela.

No entanto, assim como na sua aparelhagem de som você pode ligar um toca-fitas (tape-deck) ou um toca discos, no monitor você pode ligar um videocassete, que tem seu tuner próprio e seu gerador de sinais (que é a fita de vídeo). Compatibilizando a forma com que estes sinais são transmitidos entre os aparelhos (em RF, vídeo compostos ou RGB) toda ligação é possível.

PERDIDO NO ESPAÇO

"Caro Marcio, adquiri um CP 400 II Color, mas após ler seu Manual de Operação tive uma dúvida: lá diz que não é preciso dar espaços nas linhas de programas, mas em todos os programas que eu encontro para linha TRS existem grandes espaços". Bruno Cruz, Rua Prof. Luiz de Melo Campos 293, Anchieta, Rio — RJ

Realmente não precisa. Acontece que os programas publicados em revistas muitas vezes são impressos com a utilização de utilitários que os reorganizam na impressora de forma diferente da que aparece na tela, para facilitar a posterior publicação nas revistas e mesmo a leitura do usuário. Daí surge espaço que são meramente de alinhamento da impressão, e podem ser eliminados por você na hora de digitar no seu micro.

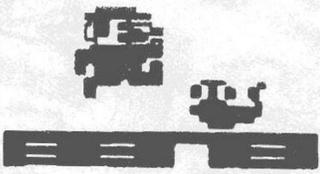
Aliás, acho que você está fazendo uma confusão. O CP 400 é compatível com o TRS-80 Color Computer. A maioria das vezes que em revistas aparece TRS-80 é para se referir ao Mod. I ou III, que no Brasil é representado pelo CP 500, DGT-1000, Sysdata etc. Digitar estes programas no CP 400 sem fazer

as alterações e adaptações (o que exigiria o conhecimento dos dois sistemas para fazer corretamente) poderá gerar erros na hora de processar o programa.

FOGO ENCURRALDO

"Caro Marcio, descobri que na segunda tela do jogo Donkey Kong do Atari você pode prender as bolas de fogo que passam nos andares. E preciso que você fique no canto esquerdo, onde as bolas vão passar. Quando uma vier em sua direção você pula por cima dela e da chapa, que vai desaparecer, deixando a bola de fogo presa". Luciano da Silva, Rua 217 n° 14, Conforto, Volta Redonda — RJ

A dica funciona. Obrigado.



AGUIA DE FOGO APAGADO

"Caro Marcio, tamanha foi a minha surpresa e de meu colega, após termos comprado o jogo 'Air Wolf' para o TK 90X, produzido pela Multisoft, e descobriremos que o helicóptero do jogo não subia tanto na minha fita quanto na dele, o que é imprescindível para a ação. O que diz a Multisoft? Não é possível que se compre um jogo e ele não possa ser jogado. Não há garantia?". Celso Silveira Filho, Avenida Paula Souza 122/ 402, Maracanã, Rio — RJ

A assistência técnica da Multisoft/Microdigital no Rio fica na Rua Santa Luzia 799 conj. 302 (Tel. 220-8263). Leve sua fita lá e eles a enviarão aos mecânicos de helicópteros da matriz em São Paulo para descobrir o que está havendo com o seu jogo.

REPOSIÇÃO DE JOYSTICK

"Caro Marcio, existe no mercado outras marcas de joysticks adaptáveis ao CCE já que o dele quebra tão fácil?". Aline S. da Costa, Rua Paramaribo 140, Vigário Geral, Rio — RJ

Qualquer joystick do sistema Atari serve no Supergame CCE. Todo revendedor de artigos de videogames tem joysticks de reposição para vender.

INFORMAÇÕES EM BYTES

"Prezado Marcio, como se gravam informações de áudio e vídeo nos circuitos integrados dos cartuchos?". Leadno Santos, Rua Francisco Motta 850 c. 132, Campo Grande — RJ.

As informações de áudio e vídeo são na verdade comandos e instruções de um programa de computador, interpretado pelo microprocessador do videogame. Existem aparelhos que gravam estes comandos nas EPROM, PROM e ROM, transformando-os em impulsos elétricos que lá ficarão memorizados. Para aprender mais, faça um curso de eletrônica.

VIDEOGAME PROGRAMADO

"Caro Marcio, eu posso programar um videogame com um computador MSX, como Hotbit ou Expert?". Pedro OH, Rua Dias da Cruz 188 loja 142, Méier, Rio — RJ

É claro que você pode programar jogos em qualquer micro, mas eles só serão possíveis de jogar nos micros semelhantes. Usar o programa para jogar em um console de videogame é bastante complicado. No Brasil, não temos tecnologia disponível para isto.

GALHO DURO DE QUEBRAR

"Amigo Marcio, no jogo Chuck Norris Superkicks (Karateca) existe alguma maneira de passar pelo galho que aparece de vez em quando no caminho?". Marcello Valverde, Rua Maranhão 238 c/5, Méier, Rio — RJ.

Não há Shuto-Uke ou Mae-Geri que quebre este galho. Ele significa que o caminho está bloqueado e você deverá tentar outra passagem.

PERNA-DE-PAU

"Caro Marcio, por que no jogo Soccer do Atari um lado da quadra leva mais gol do que o outro? Será que o cartucho está pifado? Ou o joystick estará com defeito?". Luciano da Silva, Rua 217 n° 14, Bairro Conforto, Volta Redonda — RJ

Já joguei várias vezes o Soccer e nunca percebi nada disto. Como é pouco provável que este tipo de problema seja do cartucho, se não dá nada de errado com o seu joystick acho bom ver se o perna-de-pau não é o técnico que está controlando o time perdedor.

CORTE E
ELECCION

VIDEO

Marcio Ehrlich

O tesouro de Montezuma espera os aventureiros (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Robert Jaeger para Parker Bros., em 1984
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 kbytes
Gráficos/Som: 10
Nível de Desafio: 9,5
Grau de Interesse: 9,5

M.E.

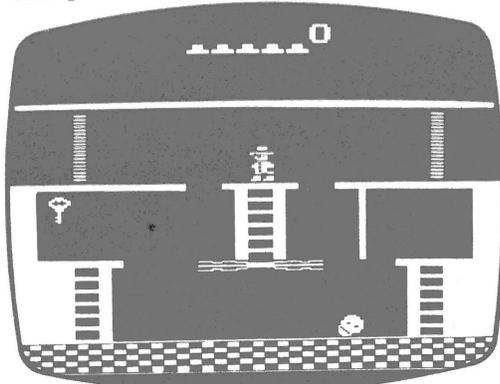
(Cartucho cedido para análise pela JVP)

Montezuma foi um Imperador asteca do México de 1502 a 1520. Foi em 1518 que, pela primeira vez, os espanhóis aportaram em seu país, atraídos pelas histórias de abundâncias de ouro e outros tesouros. Em 1519, quando Cortez e seus homens desembarcaram no México, Montezuma os recepcionou com honras, acreditando que seriam enviados dos deuses e que a convivência entre brancos e astecas fosse possível. Foi aprisionado e, mesmo assim, no ano seguinte, quando os nativos tentaram reconquistar a Cidade do México, Montezuma apareceu no teto do palácio para pedir que parassem o ataque aos espanhóis. Os astecas revoltaram-se com ele a ponto de o ferirem mortalmente durante a batalha e, depois da batalha, sequer prestar-lhe honras de Imperador no funeral.

Apesar de todo o saque feito pelos espanhóis, diz a lenda que ainda há muitas jóias escondidas nos inúmeros quartos do palácio-fortaleza de Montezuma. É por isso que o intrépido aventureiro Panama Joe não resistiu e dirigiu-se às ruínas do palácio, disposto a enfrentar todos os seus perigosos obstáculos em troca dos valiosos tesouros que encontrar. É aí que começa Montezuma's Revenge (A Vingança de Montezuma), um dos melhores e mais bonitos jogos eletrônicos de aventura já criados e que existe hoje disponível para o Atari 2600 VCS, ColecoVision, micros Atari e Commodore 64. É claro que no Coleco e nos micros o visual é incomparavelmente mais bonito de que no Atari 2600, mas os atarianos não se arrependem de conhecer Montezuma's.

Como em todo jogo de aventura, caberá a você descobrir as características de cada tela e como ultrapassá-la. Mas antes você precisa reconhecer a função de cada imagem que surgir nas telas. Para começar, localize o painel de informações, que fica no topo da tela. Na parte mais alta você encontra o seu score, com os pontos conquistados durante a partida. Logo abaixo do score, você vê no começo do jogo cinco chapéus. Eles representam o número de vidas extras de Panama Joe. Cada vez que você perder uma vida, um chapéu desaparecerá. Após sumir o último chapéu, você só terá mais uma oportunidade. No entanto, cada vez que você fizer mais 10.000 pontos durante o jogo e se não tiver o número completo de cinco vidas extras, receberá uma nova vida de bônus. Se os cinco chapéus já estiverem aparecendo, não receberá a vida extra. Finalmente, logo abaixo dos chapéus, está a Janela do Inventário. Cada vez que Panama Joe recolher um objeto (uma chave, a espada etc), ele aparecerá na Janela, indicando que estará disponível para uso. Atenção: só podem aparecer na Janela do Inventário até quatro objetos ao mesmo tempo. Completada esta cota, os objetos não conseguirão mais ser pegados até abrir uma nova vaga.

No interior dos quartos do palácio-fortaleza de Montezuma, você poderá encontrar três tipos de figuras: os Elementos do Quarto, as Criaturas Assassinas e os Objeto



MONTEZUMA'S REVENGE

tos Especiais & Prêmios. Eles serão descritos a seguir:

Elementos do Quarto

Portas de Laser: Estas portas destrutivas que intermitentemente aparecem e desaparecem podem ser encontradas simples e duplas. Panama Joe só conseguirá ultrapassá-las quando desaparecerem, ou será desintegrado ao contato.

Esteiras Rolantes: As esteiras que nunca param forçam Panama Joe a aumentar ou diminuir a sua velocidade, dependendo de o herói ir em sua direção ou ao contrário. Se Joe não conseguir se equilibrar a esteira, poderá cair, caso não pule fora com segurança. Quando Joe não acertar o pulo para dentro ou para fora da esteira, cairá no chão, perdendo uma vida.

Poços de Fogo: Certos quartos têm em seu fundo enormes poços de fogo e lava dos vulcões mexicanos. Se Joe bobear e cair no poço, a altíssima temperatura o transformará em fumaça imediatamente.

Pisos Intermitentes: Normalmente os quartos com poços de fogo têm estes pisos, que em intervalos regulares aparecem e desaparecem. É fácil imaginar o que acontecerá a Panama Joe se, na hora em que estiver atravessando o poço de fogo, o piso desaparecer.

Portas: No interior da fortaleza você encontrará diversas portas amarelas e azuis. Joe só consegue atravessar uma porta se tiver alguma chave na Janela do Inventário. Se tiver, bastará tocar a porta que ela se abrirá. A chave usada desaparecerá da Janela, mas você ganhará 300 pontos pela abertura da passagem.

Escadas: Você não terá dificuldade em reconhecê-las. Através delas você sobe e desce plataformas e também muda de andar na fortaleza. Para entrar nelas, basta se aproximar do seu centro e mover o joystick na direção desejada. Para sair, é o oposto, ora pois.

Correntes: No Atari 2600, mais parecem cipós, de tão finos. Elas pendem de certas plataformas e são uma maneira de acesso a determinadas alturas nos quartos. Para agarrar ou soltar uma corrente, basta pular em direção a ela ou em direção contrária. Em alguns casos, quando na plataforma exatamente acima da corrente não houver uma parede, Joe conseguirá passar da corrente para a plataforma, apenas continuando a subir. Você terá que testar para saber quais.

Semana que vem, mais informações sobre o incrível Montezuma's Revenge.

Quem são estes tais Z-80, 6502 e 6809?

A primeira coisa que complica a cabeça de quem se aprofunda sobre a estrutura de um micro é descobrir que ele usa um microprocessador, que geralmente leva o nome Z-80A ou 6502. Por exemplo, são micros que usam o Z-80, os novos MSX (Expert e Hotbit), os Sinclair (TK-85, TK-82, TK-83, CP-200, ZX-81 etc), o Spectrum (TK 90X), os TRS-80 Mod I ou III (CP 500, CP 300, DGT 1000, Sysdata Jr, Naja etc), o MC-1000 e até o ColecoVision. E usam o 6502 e suas variantes (6507, 6510 etc) os micros Apple (Unitron, MicroEngenho, Exato etc), o TK 2000, o Commodore 64 e toda a linha de Ataris, inclusive o videogame. E o novo sucesso do mercado brasileiro, o 6809E, dos compatíveis com o TRS-80 Color Computer (CP-400 e outros).

Mas o que vêm a ser estes números?

Em si, eles não representam nada além de códigos de produto dos seus fabricantes. Mas na prática identificam sistemas bastante diferentes de processamento computadorizado. Ou seja, cada microprocessador tem o seu próprio tipo de estrutura interna e manipula os bits e bytes que passam por seu interior de uma maneira particular. Por exemplo, o Z-80 consegue processar em ope-

quanto o 6502 só manipula de 8 bits (até 256). E há muitas outras diferenças. E por isso que a linguagem de acesso ao Z-80 não consegue ser compatível com a do 6502 e deste com a do 6809.

Estas linguagens de acesso é que são as chamadas linguagens Assembly (com y no final). Cada processador tem a sua: o Assembly Z-80, o Assembly 6502 e o Assembly 6809. E seja qual for a marca do micro, o Assembly que você utilizar nele será exatamente igual ao utilizado em outro micro que tenha o mesmo microprocessador. Assim, o Assembly usado no MSX é rigorosamente igual ao usado no CP 500 ou mesmo no TK 85 e no TK 90. E o Assembly usado no TK 2000 será o mesmo do Apple e do Atari 2600.

E aí surge a grande curiosidade dos leitores. Então os programas em linguagem de máquina do TK 90X podem rodar no Hotbit e no CP 500? Um programa do Atari 2600 funciona no TK 2000?

A resposta é NÃO. Mas por quê???? Porque um computador não é só o seu microprocessador central. O que faz o micro funcionar é a ligação deste processador enviando e recebendo dados dos vários dispositivos de entrada e

outros microprocessadores específicos. E cada família de micros usa dispositivos diferentes das outras, mesmo que o processador central seja igual. Veja só: o TK 85 só gera imagens em preto e branco, enquanto o TK 90 tem cores. E é nesta diferença de dispositivos que o programa vai mudar, sendo os endereços específicos para cada caso.

Para você entender melhor. Todos nós falamos português. A mesma linguagem. Mas você só poderá usar a instrução "Ligue o ar condicionado" se a sua casa tiver um ar condicionado. Se não, o seu interlocutor não vai aceitar a instrução e não a realizará. Com o micro a coisa funciona igual.

O que há de bom nisto tudo é que, desde que você saiba português, conseguirá mandar ligar o ar condicionado assim que comprar um. E se você souber a linguagem Assembly de um microprocessador, conseguirá facilmente programar qualquer micro que o utilize, desde que você saiba também, aprendendo nos seus manuais técnicos e livros especializados, através de que endereços da memória acessar os seus dispositivos de entrada e saída.

Mas os softwares prontos ainda terão que ser adaptados cada um para a sua

AOS LEITORES

Quando escrever uma carta, coloque seu nome, endereço completo e telefone. Quem sabe eu vou para você? Mas não fique chocado se não encontrar a resposta embaixo da sua própria carta respondida. Como muitas perguntas se repetem, tenha paciência e leia sempre as cartas publicadas que você achará encontrando respostas às suas dúvidas.

CARTAS

FA DO 90

"Marcio, li na sua coluna uma discussão em que você dizia que o CP 400 é bom porque tem uma grande coleção de software. Porém, o leitor discordou dizendo que o CP 400 tem muitos programas, mas não tem uma boa resolução gráfica, ao contrário do TK 2000. Francamente, amigos! Conheço um micro que reúne estas duas características, ou seja: alta resolução gráfica e uma quantidade ilimitada de software e muito mais: o TK 90X!!!". Marcio Martins Jr., Rua Paranaíba 27, Campo Grande, Rio - RJ

Nestes dois pontos você tem razão, o TK 90X tem muito software bons jogos com excelente resolução gráfica e sonora. Mas ele não tem algo muito importante que aqueles outros dois micros têm: teclado anatómico. Isto torna o TK 90X impossível para o aproveitamento profissional ou semiprofissional de processamento de texto. Ou seja, com ele você não conseguirá escrever cartas, artigos de jornal, livros, poesias etc. E por isso que eu digo sempre que antes de comprar um micro a pessoa deve saber exatamente o que pretenderá realizar com ele. Ou correrá o risco de se frustrar após a compra.

VICE-VERSA

"Caro amigo Marcio Ehrlich, existe para o Atari 2600 o cartucho Space Tunnel? Eu nunca vi, mas já vi para o Supergame CCE". Gilberto de Oliveira, Rua Cobé 1275, Bangu, Rio - RJ.

Assim como qualquer cartucho do Atari serve no Supergame, qualquer cartucho do Supergame serve no Atari, pois ambos são do mesmo sistema.

PEEK E POKES NO 2000

"Marcio, gostaria de conhecer um livro sobre o POKE e PEEK do TK 2000. O manual que vem com o computador só tem cinco instruções". Adriano Arantes, Rua Eurípedes Magalhães 28-A, Santanésia - RJ.

A obra mais detalhada sobre o TK 2000 é o Manual Técnico, editado pela própria Microdigital. Apesar de não ter a relação completa dos POKE e PEEK, dará informações fundamentais ao programador mais sério. Procure no representante técnico da Microdigital, que fica no Rio, na Rua Santa Luzia 799 sala 302, Centro, com o telefone 220-8263. O gerente é o Sr. Antonio Carlos.

RÍO SEM FIM

"Prezado Marcio, o River Raid tem fim? Marcia Barros, Rua Sara 64 c/3, Santo Cristo, Rio-RJ.

Não. As fases do Rio vão se sucedendo cada vez mais difíceis até você chegar a 999.990 pontos, após o que o jogo pára.

TROCAS DE MSX

"Caro Marcio, como os cartuchos e fitas cassetes do Expert são de um preço exagerado e são pouquíssimos os programas publicados nas revistas do ramo — que ainda vêm com muitos erros —, desejo trocar idéias e programas com outros donos de micros MSX". Luiz Oliveira, telefone (032) 213-5834, Avenida Rui Barbosa 763/301, Juiz de Fora-MG.

Olha aí, pessoal do MSX! Unam-se!

Livro sobre 6502 já tem ganhador

Dois cartas de leitores foram selecionadas para a promoção do livro "Assembly 6502", de Bernhard Wolfgang Schon, editado pela Aleph. Foram as dos leitores Henrique Chan, de Nova Friburgo-RJ, e Leonardo Rocha e Silva, de Muriaé-MG, as melhores que chegaram entre as muitas explicando por que gostariam de ganhar o livro. Ambos os leitores já fizeram cursos de Básico e Básico Avançado e estão no ponto de se aprofundar na linguagem da máquina de seus computadores.

Como, porém, só havia um livro para distribuir, tive que sortear entre os dois, ficando o "Assembly 6502" com Henrique Chan. Mas Leonardo não ficou de mãos vazias. Ele receberá uma Tabela de Memórias do Assembly 6502, também editada pela Aleph, para consultas rápidas ao lado do micro ou durante a programação. Ambos podem partir amanhã no endereço da casa onde se encontra o livro para receberem a sua identificação para receberem o prêmio.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

O tesouro de Montezuma espera os aventureiros (II)

M.E.

Agora você já conhece os Elementos dos Quartos do jogo Montezuma's Revenge: os Portões de Laser, as Esteiras Rolantes, os Poços de Fogo, os Pisos Intermitentes, as Portas, as Escadas e as Correntes. Vamos agora às outras figuras do jogo.

Criaturas Assassinas

Caveiras: Panama Joe terá que enfrentar dois tipos de caveiras em sua aventura pelo palácio-fortaleza de Montezuma: as caveiras rolantes, que só conseguirão ser ultrapassadas se Joe pular por cima delas; e as saltadoras, que só dão passagem por baixo. Se Joe encostar numa caveira, você o perderá. Mas se ele tiver na Janela do Inventário uma espada, a caveira será eliminada ao se chocar com Joe. Eliminar assim uma caveira lhe dará 2.000 pontos.

Cobras: Felizmente elas são imóveis, mas ainda assim mortais ao contato. Panama Joe terá que pular as cobras para ultrapassá-las. Cuidado porque nem a espada atua contra estes animais.

Aranhas: elas ficam passeando de um lado para outro da tela e eliminarão Joe ao menor toque. Mas as aranhas também são sensíveis às espadas e se você conseguir atingi-las com a arma ganhará 3.000 pontos. Se não tiver a Espada o melhor é pular as aranhas.

Objetos Especiais & Prêmios

Durante o seu percurso, Panama Joe encontrará alguns objetos que têm poderes especiais e poderão ajudá-lo em sua aventura. Em geral, para pegar estes objetos Joe deverá pular em sua direção. Havendo contato, o objeto passará a aparecer na Janela do Inventário até ser usado. Lembre-se que a Janela só pode conter até quatro objetos de uma vez.

Chaves: existem, em cada fase, quatro chaves para as seis portas da fortaleza. Apesar de toda chave abrir qualquer porta, ainda caberá a você descobrir quais portas abrir e quais não. Pegar uma chave lhe dá 100 pontos e abrir uma porta 300 pontos.

Espada: existe uma em cada fase do jogo. Com ela você consegue eliminar, em uma única vez, uma caveira ou uma aranha, após o que a espada desaparece. Pegar a espada já lhe garante mais 100 pontos.

Amuleto: este objeto em forma de martelo ajudará Panama Joe a enfrentar as criaturas assassinas. Assim que ele pegar o amuleto, todas as criaturas assassinas perderão o seu poder maligno por vários segundos, permitindo que Joe caminhe seguramente através delas. Ele poderá inclusive mudar de quarto sem perder o poder. Mas quando o tempo de ação do amuleto tiver passado, o objeto desaparecerá da Janela do Inventário e as criaturas retornarão às suas cores e à sua periculosidade originais. De qualquer modo, pegar o amuleto lhe dará 200 pontos.

Vamos testar as dicas dos leitores

SUPERMAN (Atari): "Esta superdica impede que a ponte seja destruída. Assim você terá somente que capturar os bandidos. Quando o jogo começar, mantenha o seu dedo pressionando o botão vermelho e conte até três segundos. Depois você pode iniciar o jogo normalmente. Mas se você tirar o dedo do botão antes do terceiro segundo, o mico não linciona". Carlos Santos, Av. Senador Lemos 729, Belém - PA.

BURGETIME (Intellivision): "Note que ao movimentar o mestre-cuca com o disco controlador, mesmo se pressionarmos em outra direção sem tirar o dedo do disco, ele continuará seguindo a direção anterior. Só quando houver uma escada ele moverá na nova direção. Portanto, a dica é já colocar o disco na direção que você pretende seguir, antes mesmo de chegar a escada, o que evitará tempo perdido, que muitas vezes pode custar uma vida". Antônio Frôes, Estrada Velha da Pavana 4341/ Bl. 42/ 202, Inhaúma, Rio - RJ.

OUTLAW (Atari): "Esta dica funciona nas variações em que você dispõe de seis tiros e a carruagem é móvel. Você deve fazer com que o seu inimigo gaste os seus tiros sem que você o faça. Quando isto acontecer, dirija-se à parte inferior da tela e fique bem perto da carruagem. Assim que ela passar, mova-se para a frente, acompanhando diagonalmente o movimento da carruagem. Assim você conseguirá passar para o campo do seu inimigo e destruí-lo várias vezes sem que ele possa se esconder. Quando você tiver, então, apenas um tiro, encoste na carruagem e você voltará sozinho para o seu campo, mais protegido de seu inimigo conseguir mais tiros e o atingir".

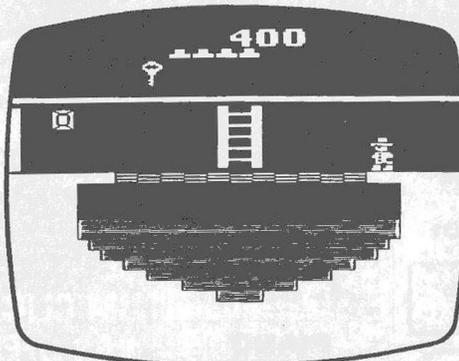
Luiz Fontes, Rua Silvio Starling Brandão 39, Ramos, Viosa - MG.

STAR WAR (Atari): "Este gatilho permite fazer pontos indefinidamente. Vá jogando em qualquer nível de desafio para apenas um jogador (para dois nem sempre dá certo), e deixe acabar as chances. Então, pressione primeiro a chave Game Select e depois a Reset. Os níveis irão passar velocemente. Quando estiver no nível em que você estava jogando, solte primeiro o Select e depois o Reset. O jogo recomeçará com um número duvidoso de chances (sem a indicação de quantas chances você tem) e muito mais difícil e rápido, mas com a mesma pontuação da partida anterior". Marcelo Zilli, Rua Arthur Silva 220, Alcântara, São Gonçalo - RJ.

FRANKENSTEIN'S MONSTER (Atari): "Se, no andar mais alto (o do monstro) você ficar encerrado entre o portão do castelo e o monstro, não se desesperar. Entre no Castelo. Logicamente, você não erguerá um andaime da parede, pois ainda não pegou o cristal. Mas em compensação você escapará de perder uma vida". Rubem Djelberian, Avenida Princesa Isabel 82/ 504, Leme, Rio - RJ.

ZAXXON (ColecoVision): "Para enfrentar a primeira esquadrilha de aviões no espaço, posicione-se na altura menor. Espere seus disparos e após estes complementarem o movimento semicircular atire diversas vezes rapidamente. Normalmente pega-se os três em linha". Jorge Pontes, Rua B 50, Portão do Rosa, São Gonçalo - RJ.

Escrevam contando se as dicas e gatilhos funcionam ou não.



MONTEZUMA'S REVENGE - O POÇO DE FOGO

Tocha: ao descer às profundezas do forte, Panama Joe poderá encontrar quartos totalmente às escuras, alguns até com criaturas assassinas que não conseguirão ser vistas. A única maneira de iluminar estes quartos é ter em seu poder a tocha. Pegar a tocha não é fácil, mas conseguindo você recebe 3.000 pontos e fica com ela até o final da fase.

Jóias: além do tesouro principal, existem espalhadas ela fortaleza diversas pedras preciosas: valem 1.000 pontos cada! Não deixe de pegá-las. Mas atenção: apesar de não aparecerem na Janela do Inventário, as pedras preciosas só poderão ser apanhadas se a Janela não estiver completa com quatro objetos.

Se Panama Joe conseguir ultrapassar todos os perigos da sua aventura, acabará chegando à desejada Sala do Tesouro de Montezuma. Lá, ele verá as inúmeras jóias brilhando. Joe terá então alguns segundos para recolher o maior número de jóias possível, pois quando o tempo acabar será automaticamente transportado para uma nova fase. Montezuma's Revenge tem três fases diferentes, com nível de dificuldade crescente. Após superar a terceira ela ficará se repetindo enquanto você tiver vidas extras para usar. Assim que você perder a última vida o jogo acabará, congelando a ação da última cena. Para recomeçar basta pressionar o botão vermelho do joystick e você será reconduzido à primeira tela.

O botão vermelho, aliás, durante o jogo, serve para fazer Panama Joe pular na direção em que estiver apontado o joystick. Com o joystick parado ele dará um salto curto para cima. Enquanto estiver nas escadas, Joe não conseguirá dar pulos. Nas plataformas, você fará Joe andar apenas colocando a haste do joystick na direção desejada. Como em todo jogo individual, apenas o joystick esquerdo é utilizado. Em Montezuma's Revenge não há função para as chaves Game Select, Color/Black & White e ambas as Difficulty.

Semana que vem a aventura continua.

Gatillo no Q*bert

No Q*bert do Atari, espere no cubo do alto da pirâmide e deixe Coily se aproximar. Quando ela estiver no ponto de saltar sobre aquele cubo do alto, faça Q*bert pular para fora à direita. Ele cairá, mas Coily será eliminada. O Curioso é que você receberá os 500 pontos por eliminar a cobra e um novo Q*bert aparecerá no topo da pirâmide sem custar ao jogador uma vida. Isto pode ser repetido indefinidamente.

CARTAS

DIFICULDADE DE PARAR

"Caro Marcio, me disseram que no jogo X-Man na dificuldade B fica tudo parado. Meu Atari não tem chave de dificuldade e eu não pude ver se é verdade". Amaury Júnior, Rua Major Ferraz 159, Barra do Pirai - RJ

Leve o seu Atari a qualquer assistência técnica autorizada da Gradient/Polyvox junto com a nota de compra e eles instalarão de graça as chaves de dificuldades no seu videogame, e você poderá confirmar que quando se coloca a chave na posição B você pode dar uma pausa no jogo X-man.

LEITOR EXEMPLAR

"Caro Marcio, na rua em que moro fui o primeiro a descobrir o Video Guia. Aqui há nove aparelhos do sistema Atari, um Odyssey e um CP 400. Graças a mim, agora todos têm o Video Guia, pois mostrei a todos a coluna e eles se interessaram. E no Hang Video Clube, de Madureira, resolvi colar algumas colunas e agora todos também têm Video Guia". Rafael Lima, Rua Milão 80 casa 5, Quintino, Rio-RJ.

Muito obrigado, Rafael. Como agradecimento, vou lhe mandar um brinde.

DÚVIDA DE COMPRA

"Caro Marcio, estou em uma grande dúvida sobre qual computador comprar: se o CP 400 ou o Hotbit. A resolução gráfica do Hotbit é melhor que a do CP 400? E o software? Na sua opinião, qual a melhor opção atualmente?". Filipe Quirino, Rua Arquias Cordeiro 890/ 201, Méier, Rio - RJ

A resolução gráfica do Hotbit e dos demais MSX é bem maior que a do CP 400. Mas o software do MSX atualmente no Brasil é bastante escasso e, sinceramente, não tenho idéia de como será nos próximos meses. Em princípio, a máquina MSX é excelente, mas quem pode prever o futuro? Do outro lado, o CP 400, que sem dúvida é um micro muito bom, mas não tão poderoso, tem uma extensa biblioteca de software já à disposição com preço baixo no Brasil. Eu diria que o CP 400 é um ótimo micro atualmente. Os MSX poderão vir a ser micros fantásticos no futuro, dependendo do seu software. A opção é sua.

TECLADO DESAGRADAVEL

"Prezado amigo Marcio, gostaria de adquirir um micro TK 90X devido ao excelente acervo de software e bons recursos que ele apresenta. Porém, seu teclado não me agrada, com a lentidão e a troca monótona de cursores. Existe para o TK 90 um teclado profissional que permita que as funções sejam digitadas letra por letra, como em outros micros?". Maurício Borges, Rua Uruguaí 194 bloco B, Tijuca, Rio - RJ

O sistema de colocar várias funções em cada tecla é princípio básico dos micros lançados por Sinclair, como também são o TK 85 e o CP-300. Isto é para diminuir o número de teclas e baratear o aparelho. Além disso, como o Spectrum é um micro principalmente destinado a laser e a principalmente em computação, não faz tanta falta um teclado mais profissional. De qualquer forma, pelo menos no Brasil não existe teclado opcional para o TK 90X.

PEGADOR DE VARIÁVEIS

"Caro Marcio, possuo um TK 2000 II e gostaria de saber se existe neste micro algum comando semelhante ao INKEY\$, que permite uma entrada manual sem interromper o programa". Aroldo Golinelli Jr., Rua General Sampaio 123, São Geraldo, Volta Redonda - RJ

A principal vantagem do INKEY\$, instrução constante do Basic da Microsoft (CP 500, MSX etc), é que, sem interromper o processamento (e não o programa), vai buscar no buffer do teclado qual o caracter pressionado. Quando o programa só exige a a entrada de um caracter o INKEY\$ é mais rápido que o INPUT, além de não alterar a tela com a interrogação e o cursor piscante que o INPUT tem.

No Applesoft Basic (também usado no TK 2000), a instrução que mais se aproxima é a GET, cuja principal diferença é que interrompe totalmente o processamento, só retomando após a digitação de qualquer tecla. Use a instrução como GET A\$, onde o A\$ pode ser substituído por qualquer outro nome de variável string.

Doze novos VTs de fevereiro

Continuam sendo lançados no Brasil videocassetes originais e legalizados pela Embrafilme. Conheça os lançamentos de fevereiro:

CIC VIDEO: Encurralado (Duel), de Steven Spielberg, com Denis Weaver; As Quatro Estações do Ano (The Four Seasons), de Alan Alda, com Alan Alda, Carol Burnett e outros; A Força do Destino (An officer and a Gentleman), de Taylor Hackford, com Richard Gere e Debra Winger; SOS Submarino Nuclear (Gray Lady Down), de David Greene, com Charlton Heston; O Rio do Desespero (The River), de Mark Rydell, com Mel Gibson e Sissy Spacek; e Mar de Rosas, de Ana Carolina, com Norma Benguel, Hugo Carvana e Ary Fontoura.

VIDEOCAST: "Romeu e Julieta", balé com música de Prokofiev, com o corpo de baile do Ballet Bolshoi; Casanova & Companhia, de François Legrand, com Tony Curtis e Marisa Berenson; e Manhattan Baby, de Lucio Fulci, com Martha Taylor e Christopher Connelly.

GLOBO VIDEO: O Gato de Madame, de A. Martins Pereira, com Mazaropi e Odete Lara; Os Herdeiros, de Cacá Diegues, com Sérgio Cardoso e grande elenco; e Tudo Bem, de Arnaldo Jabor, com Paulo Gracindo e Fernanda Montenegro.

Correspondência: Praia de Botafogo 340, gr. 210 - CEP 22250 - Rio - RJ

LM PRODUÇÕES

VIDEO

Cópias de fitas

National PANASONIC
Assistência Técnica Especializada
TV, SOM, CONSERTOS NO LOCAL E EM TODO GRANDE RIO
LIGUE 287-6149

BAZAR

Bazar e publicado aos domingos para você comprar

RECORTE E
COLEÇÃO

VIDEO

Marcio Ehrlich

Escadas do Pitfall

A maneira correta de descer ao subterrâneo de Pitfall sem cair pelos buracos e perder 100 pontos é já se aproximar da escada com o joystick apontado para baixo. Quando já estiver em vias de cair no buraco da escada, puxe o joystick para sudeste (se estiver indo para a direita ou então sudoeste se estiver para a esquerda) e Harry Pitfall agarrará a escada e descerá em segurança.

O tesouro de Montezuma espera os aventureiros (III)

M.E.

(Colaboração nas estratégias de Ubratan Linhares)

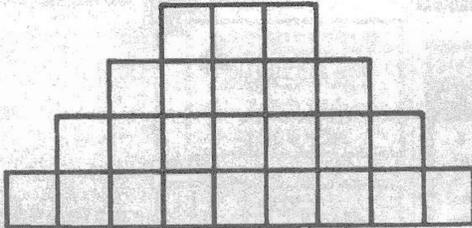
Tudo o que o manual original de Montezuma's Revenge conta você já viu aqui nas duas últimas semanas. Se você não conseguiu ficar bem consciente das características de cada criatura assassina e, principalmente, de cada objeto especial, releia as colunas com calma, pois sendo este um jogo de aventura, o domínio dos riscos e trunfos é fundamental para você estabelecer uma estratégia correta. De qualquer forma, aí vão algumas dicas.

A primeira recomendação é não ter pressa. Não há contagem de tempo e você pode muito bem ficar fazendo anotações para melhor compor o mapa que, inevitavelmente, terá que fazer se quiser chegar a algum lugar neste jogo. Mesmo durante o jogo normal, em grande parte dos quartos é possível parar para relembrar como enfrentar o próximo inimigo ou que ação tomar.

O palácio-fortaleza de Montezuma é uma pirâmide de quatro andares, como mostra a ilustração. Antes de começar a jogar, faça uma cópia da planta em uma folha maior de papel e prepare-se para ir desenhando, quarto a quarto, o que encontrar, não deixando de indicar os elementos dos quartos presentes, as criaturas assassinas, os objetos especiais e os prêmios. Eu diria que inicialmente a sua missão é exploratória, para descobrir como os quartos se comunicam e o que eles contêm. Aos poucos você conseguirá ir montando um roteiro, através do qual será inclusive possível prosseguir na exploração. Por exemplo: você saberá onde buscar as chaves para abrir as portas que você deseja etc. Dará trabalho, mas, afinal, é para isto que servem os jogos de aventura.

A parte de ação de Montezuma's também tem os seus truques. As correntes são as mais marotas. Saiba que Panama Joe consegue agarrá-las se pular para baixo em sua direção, com o joystick apontado na diagonal inferior correspondente. Mas é preciso dar o salto, ou ele simplesmente cairá da borda da plataforma. A corrente mais longa, normalmente de cor amarela, pode ser pega do chão situando-se Joe bem embaixo dela e apenas pressionando o botão para ele dar o pulo. Por outro lado, para sair basta puxar o joystick para baixo. De pequenas distâncias Joe pode cair que não sofre nada. Já da corrente mais curta não convém pular fora por baixo, e sim pelo lado em direção a alguma plataforma. Se você apontar o joystick para um dos lados e pressionar o botão vermelho, Joe saltará da corrente naquela direção. Isto inclusive é usado quando você precisa fazer o explorador pular de uma corrente para outra, como Tarzan pulando de cipós.

A tocha é complicada de pegar mas vale a pena, não



O PALÁCIO-FORTALEZA DE MONTEZUMA

só pelo seu alto valor como pela dificuldade que é andar no escuro se você não a tiver. De qualquer forma, se você surgir sem tocha num quarto escuro com poço de fogo, perceba que pode andar com segurança até próximo de onde pisca o chão intermitente. E quanto mais próximo você estiver da borda, mais fácil será atravessar este piso. Uma boa ajuda, com luz ou sem luz, é você acompanhar um pouco o ritmo do aparecimento-desaparecimento do piso. Entrando no ritmo você poderá fazer Joe dar um passo à frente mesmo quando o piso estiver apagado, de forma a que, quando ele sair fora da plataforma, o piso já tenha aparecido. Um passo então terá sido ganho e será mais fácil atingir o outro lado (aos pulos para apressar) ou dar uma parada estratégica na escada que costuma aparecer logo acima do centro do poço. Quando estiver passando pela escada, empurre o joystick para cima que Joe subirá sem problemas. Para descer a escada, o limite de segurança é percebido pelo pé de Joe. Enquanto o seu pé não ultrapassar o limite inferior da escada ele não cairá.

Em determinado quarto você encontrará escadas que piscam. Elas só podem ser subidas pulando degrau por degrau, o que se consegue pressionando o botão do joystick seguidamente. Como é impossível fazer de uma só vez, use o terceiro degrau, que é sólido, como descanso estratégico. As caveiras rolantes são fáceis. Pule-as somente quando estiverem vindo em sua direção.

Finalmente, um macete infalível para ultrapassar os portões de laser duplos. Oriente-se pelo ruído das passadas de Joe. Chegue bem perto do portão (sem tocá-lo, é claro). Assim que ele desaparecer, corra e conte três passadas. Solte então o joystick e Panama Joe estará pronto para ultrapassar o próximo.

Vamos ver se Montezuma's Revenge consegue conquistar tantos admiradores quanto o Caçadores da Arca Perdida (Raiders of the Lost Ark) e o Enigma da Esfinge (Riddle of the Sphinx) após a publicação de suas análises aqui em Video Guia. Escrevam-me contando o que acharam.

Telerj aluga no Rio modems para microcomputador

Pouca gente poderia imaginar mas a Telerj, empresa de telefones do Rio, está com um serviço de aluguel de modems para usuários de microcomputadores. Assim, quem quiser agora se comunicar com outros micros ou com os sistemas Círandão e Videotexto, mas não estiver disposto a comprar o seu próprio modem, pode apenas alugar.

O custo de utilização de um modem é o mesmo de um telefonema, com as mesmas tarifas e descontos: transmissões locais efetuadas entre as 20h e 8h da manhã seguinte ou nos domingos e feriados nacionais correspondem a um pulso, independente do tempo da ligação. Nas ligações em horário normal, pagará o tempo em que o micro estiver em comunicação, pois a linha telefônica obviamente estará ocupada. Encerrada a transmissão, porém, o telefone volta a funcionar normalmente, fazendo e recebendo chamadas.

O aluguel do modem, porém, não é barato para o pequeno usuário, quase que só compensando para quem o vá utilizar em negócios. O modem de 1.200 bps, do tipo mais usado em micros, está saindo por Cz\$ 314,69 por mês, vindo o pagamento incluído na conta telefônica e a manutenção gratuita pela Telerj. Quem quiser maiores informações pode ligar para 292-5353 (Rio Zona Centro), 287-5353 (Rio Zona Sul), 273-5353 (Rio Zona Norte), 710-5353 (Niterói) e 104 nas demais cidades.

CARTAS

MICRO REQUER ESTUDO

"Marcio, adquiri um micro Expert MSX da Gradiente e o achei um micro muito bom, mas não estou encontrando muita utilidade para ele porque não estou fazendo nenhum curso e achei aquele livro que acompanha o aparelho muito complicado e não estou entendendo nada. Mas quero que você me diga como posso programar jogos no meu micro". Luis Araujo, Rua Caramaru 23, Realengo, Rio — RJ

Muita gente compra computadores pensando que eles são brinquedos modernos e fáceis de se lidar. Se o usuário só comprar programas prontos, provavelmente não terá maiores dificuldades. Mas para programar, mesmo em Basic, é necessário estudo. Basic é uma linguagem, assim como o inglês, e ninguém espera sair falando inglês da noite para o dia sem fazer um curso ou ler livros didáticos. Junto com o seu Expert deve ter vindo o livro "Dominando o Expert". Ele é fácil de seguir e entender e servirá de base para futuros aprofundamentos na programação em Basic. Se você, porém, sentir dificuldades em aprender sozinho, faça um curso. Não há outras maneiras de aprender a programar.

CÂMERAS DE VIDEO

"Sou um amante assíduo da 'Sétima Arte' que é o Cinema, e possuo uma filmadora Super 8. Mas quero avançar um pouco mais. Gostaria de conhecer, através de revista ilustrada, câmeras de vídeo, capazes de, após a filmagem, usar em videocassete sem aquela necessidade de mandar revelar o filme". Josemir Campos, Avenida Minas Gerais 1342, Governador Valadares — MG

Existem diversos modelos de câmeras de vídeo, com diferenças que in-

cluem possibilidades de gerar títulos durante a gravação, foco automático, fade in/fade out automático etc., e até nas novas camcorders, a dispensa de o aparelho videocassete portátil estar acoplado à câmera, pois ela já permite a colocação da fita cassete de vídeo no seu interior, como no Super 8. Recomendando que você procure a revista Video News, que mensalmente nas bancas conta as novidades do setor. Se na sua cidade não chegar a revista escreva para a Sigla Editora, à Rua Alice de Castro 80, CEP 04015, São Paulo — SP

ATRAS DO HORIZONTAL

"Caro Marcio, na tela da minha tv os meus jogos estão ficando um pouco demais para o lado direito, cortando coisas como a escadinha do jogo Mr. Postman. Será defeito do videogame ou da televisão?". Renato Fernandes, Avenida Souza 122, Santo Antônio de Pádua — RJ

Não é defeito. É só uma questão de ajuste de horizontal. Normalmente atrás dos aparelhos de TV existe um botão para controle do horizontal. Ligue a TV e o videogame do Mr. Postman, que é bom para este ajuste por causa da escada, e vá girando o botão até ter a imagem ideal, sem aparecer uma barra preta na lateral do vídeo. Se não encontrar o botão horizontal, leve a TV e o videogame a uma oficina de eletrônica e peça para fazerem o ajuste.

CAVEIRAS SUBTERRANEAS

"Caro Sr. Marcio, na análise do Subterrânea, você disse que uma nave Ranger é perdida ao tocar as caveiras, tanto do alto como da base do túnel. Acontece que já toquei nas caveiras da base dos túneis e o máximo que aconte-

ceu foi perder alguns pontinhos". Rubem Djelberian, Avenida Princesa Isabel 82/504, Leme, Rio — RJ

Você tem razão. Eu publiquei a informação que traduzi exatamente do manual original do jogo, publicado pela Imagic. Mas até eles se enganaram. A afirmação correta, então, ficará "E se você tocar, no alto do túnel, alguma das caveiras lá incrustadas, perde uma vida", como você notou bem.

DÚVIDA FUNDAMENTAL

"Amigo Marcio, estou pensando em adquirir um TK 2000 Model II mas ninguém sabe me informar se ele é ou não completamente compatível com o Apple em Assembly". Fabiano Carneiro, Rua Thomas Cameron 34, Valparaíso, Petrópolis — RJ

Então eu informo. A ROM do TK 2000 não é totalmente compatível com a ROM do Apple. Por isso, nem todos os programas do Apple rodam no TK 2000, assim como nem todos os cartões e expansões. O mais conveniente é considerar os dois como micros diferentes que usam o processador 6502. Se você estava pensando em comprar um Apple compatível é melhor procurar outro micro.

COMPETIÇÃO COMPLICADA

"Prezado Marcio, por que o cartucho Decathlon do Atari não funciona no meu Dactar III e no Dactar de quatro outros colegas meus?". Wagner Nascimento, Rua Coronel Leite Pinto 88, Centro, Valença — RJ

Essa não! Agora complica! Estava parecendo que o problema era do videogame Supergame CCE, que também estava tendo dificuldades com o Decathlon e de repente surge esta novidade. Então, o problema não deve ser dos consoles, mas do cartucho Decathlon fabricado pela Polyvox. O jeito é os

donos de Supergames e Dactares comprarem cartuchos Decathlon de outras marcas.

VIDEOPROPAGANDA

"Caro Marcio, no começo do jogo Tartarugas, do Odyssey, deixe a tartaruga parar na tela do Hotel e, em vez de acionar o controle para começar o jogo, solte-o. Cerca de um minuto depois, onde está escrito "Turtles" surgirá a inscrição "Odyssey presents Turtles". Aguardando um pouco mais aparecerão pequenos comerciais dos jogos Acrobatas e Abelhas Assassinas". Cassius Figueiredo, Travessa da Branda 416/402, Penha, Rio — RJ

Legal, essa. Mas que é um baita desperdício da memória do cartucho lá isso é.

VIDEOGAME PARAENSE

"Marcio Ehrlich, sendo paraense, gostaria de saber onde podem ser adquiridos cartuchos para Atari no Brasil, pois acabo de adquirir um videogame para os meus filhos". José da Silva, Conjunto Euclides Figueiredo, Rua E 32, Belém — PA

Aí mesmo em Belém existe um bom clube de videogames, onde o paraense pode encontrar o que precisar para o seu hobby. É o Ação Imagic, que fica na Rua Monsenhor Miguel Inácio 90-A, com o telefone 223-0622. Vai lá que o pessoal é gente finíssima.

QUEM FAZ O TK 90X

"Caro Marcio, estou pretendo comprar o TK 90X e queria saber o endereço do fabricante para obter melhores informações". Cláudio Barbosa, Rua Maricá 28, Jacarepaguá, Rio — RJ

Escreva para Microdigital, a/c Sheyla Schuth, Relações Públicas, à Avenida Angélica 2318/14º andar, CEP 01228, São Paulo — SP. Não se esqueça de contar que é meu leitor.

Correspondência: Praia de Botafogo 340, gr. 210 — CEP 22250 — Rio — RJ

VIDEO GUIA

Marcio Ehrlich

Vamos botar a conversa mais em dia

SIGA OS EXEMPLOS

"Caro Marcio, acabo de ganhar um Expert mas, após ler os seus manuais, não entendi vários comandos e funções. Você conhece alguma revista de informática que trate deste padrão do Basic MSX?" André da Silva, Avenida Ministro Edgard Romero 125 casa 26, Madureira, Rio — RJ.

Informática não é para se decorar, e sim entender, raciocinar e até descobrir novas aplicações para os comandos que se têm à disposição. E manual não é só para se ler, por alto, sim para se seguir junto ao micro. Os manuais do Expert são excelentes e cheios de exemplos. Dos melhores que já vi.

O que eu recomendo a você e a todos os que têm micros novos é que digitem cada um dos exemplos incluídos nos manuais dos seus micros. Façam o programa rodar e raciocinem sobre o que está acontecendo em cada linha e a cada passo do programa. Façam pequenas modificações e vejam se dão certo. Experimentem até o absurdo, para conhecer os limites de cada instrução. Não tenham pressa. Quando acharem que entenderam o programa em questão, passem para a página seguinte do manual. Duvido que ao chegar ao final do manual vocês não estejam programando com mais segurança.

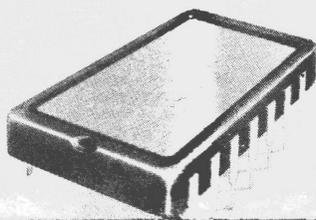
Quanto a revistas sobre o MSX, só há uma. Na época da Feira de Informática, em setembro último, a Fonte Editora lançou o número 1 de uma revista chamada MSX Micro. Mês passado surgiu a número 2. Vamos ver se a revista acontece.

Mas se você e outros leitores tiverem dúvidas de Basic, podem me escrever que procurarei responder.

DENTRO DO CHIP

"Caro Marcio, eu sei que dentro de um cartucho há um circuito integrado (chip). Mas de que e formado um chip?" Marco de Moraes, Rua Renato Dias 386, Bom Pastor, Juiz de Fora — MG.

O Chip é uma estrutura eletrônica. Por fora, parece uma centopéia chata e preta, tendo número variável de perninhas (pinos conectores). O Z-80 e o 6502, por exemplo, têm 40 pinos, que servirão para trocar impulsos elétricos com os demais componentes do aparelho no qual estiver. Dentro do chip existem inúmeras películas de espessura microscópicas superpostas, feitas de um mineral chamado silício. Cada película destas tem um desenho gravado nela, como um negativo fotográfico. E através das marcas do desenho que a corrente elétrica passa, comportando-se tal qual o faria através de componentes eletrônicos de maior porte, como resistências, transistores etc. Estas superposições de películas chegam a compor o correspondente a centenas de milhares de componentes eletrônicos, permitindo inclusive a montagem de estruturas de memória.



NOVENTA E NOVES FORA

"Caro Marcio Ehrlich, como é o fim do Beamrider do Intellivision, pois até aqui só cheguei ao setor 32 e o final é no setor 99?" Marcos Almeida, Rua Projetada "A" n.º 78, BL 5, Lote 3/ 1401, Pavuna — RJ.

Não faço ideia. Algum leitor já chegou lá?

GAME WATCH

"Caro Marcio, um colega meu foi a Manaus e trouxe um Game Watch. Eu me interessei por ele, mas aqui em Belém não sei onde encontrar. Existe quem venda por reembolso postal?" Waleriano Duarte, Travessa Mauriti, Vila Madalena 17, Belém-PA.

Não acredito que alguém venda Game Watches por reembolso. Em geral, estes joguinhos são encontrados em lojas importadoras, de japoneses. Deve haver alguma em Belém.

ATRAS DO INTELLIVISION

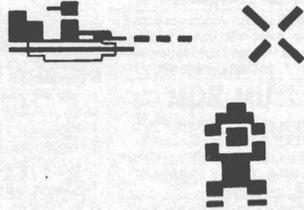
"Caro Marcio, existem jogos como Zaxxon, Enduro e Q*bert para o Intellivision?" Marcelo Pinto, Rua Belisário Pena 1208/ 304, Penha, Rio — RJ.

Zaxxon e Q*bert existem. Enduro, não. Mas há ótimos jogos de corrida para o Intellivision, como Auto Racing. No Brasil, quem faz cartuchos para este console é o VLS, que fica na Rua do Catete 310 sala 302, telefone 205-5738.

FRAQUEZA NO HE-MAN

"Caro Marcio, descobri que no He-Man, se você começar indo para a direita, perder duas vidas e, ainda na primeira fase, perder a terceira vida no mesmo momento em que o Guerreiro do Mal cai no buraco, a sua pontuação irá disparar até mais ou menos 480.000 pontos". Marcio Cordero, Avenida Ataulfo de Paiva 482/ 102, Leblon, Rio — RJ.

Comparando o seu relato com o de outro leitor que encontrou situação semelhante, pode-se concluir que o bug do He-Man existe no caso de a Nave do Vento ser atingida no mesmo momento em que o Guerreiro cai no buraco. Provocar esta situação quando a gente quiser é que não deve ser fácil.



MACETE DA ABERTURA

"Caro Marcio, qual é o comando no TK 90X que faz o desenho com o nome do jogo aparecer na tela antes que o jogo seja totalmente carregado?" Marcelo de Sá, Rua Uruguai 530 casa 2, Tijuca, Rio — RJ.

É simples, apesar de engenhoso. Acontece que quando você comanda em Basic, através do comando LOAD a carga do programa do jogo, na verdade você está iniciando a carga do programa que carrega o desenho inicial. Feita a carga, o programa joga o desenho na memória de imagem e dispara o restante do carregamento. Os comandos todos são em linguagem de máquina e exigem o conhecimento de endereços e rotinas da ROM que todo programador em Assembly acaba aprendendo. As vantagens do processo são muitas. Uma delas é que o usuário pode ficar esperando a demorada carga do jogo vendo um desenho mais bonito que a tela limpa (e que ainda pode conter instruções). Além disso, desta forma as instruções que formam o título do jogo não precisam ficar ocupando a memória RAM, o que restringiria espaço para um programa de jogo mais complexo. Após a abertura estar no vídeo (que é uma memória à parte), a memória destinada a programas fica liberada, podendo o jogo ocupar toda a extensão a ele disponível.

PERSONAGENS FAMOSOS

"Amigo Marcio, quais os cartuchos que foram feitos inspirados em filmes ou desenhos?" Marcos Albuquerque, Estrada do Dendê 211, fundos C/4, Ilha, Rio-RJ.

Esta sua pergunta é a mais absoluta falta do que pensar, não? Mas estes foram os jogos que encontrei em minha pesquisa:

B.C.'s Quest for Tires, Big Bird's Egg Catch (Garibaldi), Buck Rogers Planet of Zoom, China Syndrome, Cookie Monster Munch (Come-Come da Vila Sésamo), Donkey Kong/King Kong, E.T., Fantastic Voyage, Flash Gordon, Frankenstein's Monster, James Bond 007, Journey's Escape, Krull, MASH, Popeye, Porky's, Return of the Jedi, Raiders of the Lost Ark, Pigs in Space (Miss Piggy), Rocky, Snoopy and the Red Baron, Smurf, Sorcerer's Apprentice (Aprendiz de Feiticeiro, com Mickey), Strawberry Shortcake (Moranguinho), Spider Man, Star Trek, Star Wars/Jedi Arena, Superman, The Texas Chainsaw Massacre, Threshold, Towering Inferno, The Empire Strikes Back, Tarzan, The Power of He-Man e The Dukes of Hazzard.

Alguém lembra de outro?

ENTRE MAÇAS

"Caro Marcio, quero comprar um computador, mas não me decido entre o Exato e o Unitron. Gostaria que me aconselhasse". Rodrigo Antonio, Rua Pedro Américo 204/ 7, Glória, Rio — RJ.

A arquitetura básica das linhas do Exato e da Unitron é a mesma, a dos compatíveis com o Apple, e ambos gozam, como marca, de bom conceito no mercado. No entanto, existem diferentes modelos de micros Exato e micros Unitron, com variantes tais como teclados numéricos separados, caracteres em português etc. É claro que, quanto mais recursos tiver o modelo, melhor e mais caro ele será. Aí caberá a você escolher a partir das suas condições financeiras. De qualquer forma, ambas as marcas lhe deixarão satisfeito.

ARROBA

"Oi, Marcio, qual a função do símbolo @ que existe no teclado do TK 90X? E o que é bus?" Ríceles Costa, Alameda Índio Betan 265, Saudade, Castanhal — PA.

Este símbolo chama-se arroba. No TK 90 não consta ter função, além de representar um símbolo de aplicações comerciais. E bus é o nome dado a vias eletrônicas de passagens de informações. Por exemplo, diz-se que os microprocessadores conectam-se à memória do computador por meio de dois buses: o bus de endereços e o bus de dados. Existem outros buses, mas isto só interessa ao programador em assembly mais experiente.

COMPARAÇÃO GRAFICA

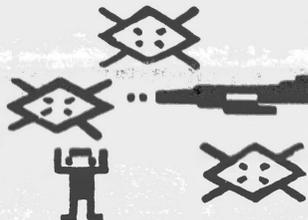
"Olá, Marcio, estou querendo comprar um micro para usar como videogame. Como o TK 90 tem 16 kbytes de RAM e 16 k de ROM, no caso os jogos seriam equivalentes aos do Intellivision grafica e sonoramente?" Inaldo Tavares, Rua Antonio Rosa Junior 180, Lorena — SP.

O melhor micro para jogos é o americano Commodore 64, pois para ele existem todos os melhores jogos já criados. Mas ele só existe no Brasil através de moamba, pois a importação é proibida. Todos os demais micros com cor e som, como TK 90, Apple, Expert, Hotbit, TK 2000 e outros, são de longe melhores grafica e sonoramente que o Intellivision. Para quem está interessado em micros, principalmente para jogos, o TK 90X é uma boa opção, principalmente porque apresenta muitos jogos e baixo preço.

CRUZES!

"Caro Marcio, no meu cartucho Flash Gordon, muitas vezes, após o quinto estágio as cruzes que indicam os Despedaçadores se desdobram em dois traços que cruzam toda a cidade e deixam o jogo e o jogador difícil e encurralado. Além disso, também aparecem traços naquele quadro de baixo onde ficam as naves de reserva". Antonio de Sá, Estrada Velha da Pavuna 525/ Bl. 1/304.

Não é a primeira carta que me comenta isto. Gostaria de saber dos leitores o que acontece na tela de cima quando, embaixo, o tracinho da sua nave se encontra com o tração.



ELETRÔNICOS SINCLAIR

"Caro Marcio, represento um grupo de amigos estudantes de eletrônica, que tem por principal objetivo o desenvolvimento de hardware e software para os computadores da linha Sinclair. Nossos trabalhos nos conduziram até agora a vários acessórios, como um leitor de cartuchos para os TK 82C, TK-83 e TK-85. Gostaríamos de entrar em contato com leitores interessados neste tipo de atividade, bem como aqueles necessitados de melhorar o equipamento Sinclair que possuem". Antonio Fonseca, Rua Haddock Lobo 131 casa 7, Tijuca, Rio — RJ.

A ideia parece interessante. Mas quem vai fornecer os cartuchos a serem lidos?

JUNIOR

"Caro Marcio, queria saber se o micro JR Sysdata tem cores e som". Marcio Marques, Rua Major Manoel de Farias 119, São Gonçalo — RJ.

A Sysdata já tirou de linha este seu micro. De qualquer modo, o Júnior só tem imagens em preto e branco, mas dispõe de som, que pode ser acessado através de rotinas em linguagem de máquina. No JR Sysdata é possível conectar cassete, drives de disco, televisão, joystick e amplificador de som.

4 MAIS QUE 64?

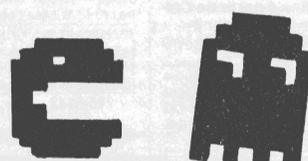
"Olá, amigo Marcio, um jogo em cartucho de 4 kbytes pode ser tão bom quanto um em fita de 64 kbytes? Meu micro é um CP 400". Marco Fonseca, Rua Bartolomeu Portela 25-A/ 202, Botafogo, Rio — RJ.

Cartuchos, fitas e disquetes são apenas meios de armazenamento de programas. Eles não interferem com a qualidade do que será exibido na tela. Por isso, é claro que um programa de 64 kbytes terá mais recursos que um de apenas 4 kbytes.

CADE A MÚSICA

"Prezado Marcio, tenho um Supergame da CCE. Outro dia emprestei meu cartucho Pac-Man para um amigo que tem um Atari e antes de ele escolher o nível de desafio acionou o Reset e tocou uma música. No meu Supergame em vez de música o jogo começou direto. O que eu faço para tocar a música?" Francisco dos Santos, Rua Cruz e Souza 287, Encantado, Rio — RJ.

Sempre que um novo Pac-Man surge (inclusive o primeiro) toca uma musiquinha. No meu Supergame, pelo menos, tocou a mesma que toca no Atari.



GARANTIA ORIGINAL

"Caro Marcio, há uma semana comprei um cartucho Star Master da Activision, mas após usá-lo por apenas duas vezes a programação do cartucho sumiu, aparecendo apenas na tela várias listas pretas. Gostaria de saber se há algum escritório de representação ou Assistência Técnica da Activision no Brasil, ou eu terei que mandar o meu cartucho para os Estados Unidos para fazer valer a garantia". Osmar Barroso, Rua Tenente Guarany 29, Estrela do Norte, São Gonçalo — RJ.

A Activision não tem representantes no Brasil. Se o seu cartucho é realmente original, comprado dentro da caixa lacrada da Activision e na nota fiscal de compra está claro o nome do produto e a data da compra, mande para os Estados Unidos porque normalmente americano respeita muito esse negócio de garantia.

AJUEDEM O JUIZ

"Caro Marcio, em Juiz de Fora não existe software à venda para o CP 400. Por isso peço aos seus leitores que quiseram vender programas para o CP 400, inclusive jogos como Simulador de Vôo, Super Pac, Columbia e outros, que me escrevam". Rogério Silva, Caixa Postal 118, Telefone (032) 211-3109, CEP 36100, Juiz de Fora — MG.

Atenção também outros juizes-forasteiros que tenham CP 400. Procurem o Rogério para aproveitar as cartas que ele receber e, quem sabe, criar um clube deste micro na cidade.

RESPOSTA DESCONTROLADA

"Caro Marcio, na edição de 2/ 2/ 86, respondendo à pergunta do atariano Angelo Camarano Jr., você disse que o cartucho Indy 500 é controlado por paddles. Na verdade, ele é controlado por um controle especial, adquirido com o cartucho". Alexandre Gonçalves, Rua dos Biólogos 590, Jacarepaguá, Rio — RJ.

Você tem razão. O meu assistente trapalhão Juca Tilt me confundiu de novo. É que o controle do Indy 500 é exatamente igual ao paddle, só que gira 360°.

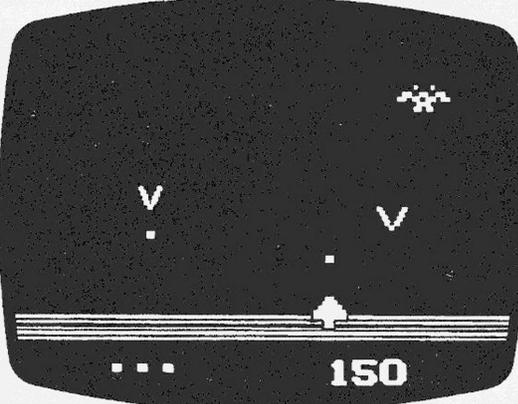
VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Os demônios também atacam sem piedade os odysseiros

Sistema: Odyssey
Criação: Rob Fulop, para Imagic, em 1982
Jogadores: até dois
Gráficos/Som: 8,5
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 9



DEMON ATTACK

Famoso por sua versão original do Atari, o jogo Demon Attack, em sua adaptação para o Odyssey, tem tudo para se tornar um cartucho obrigatório na prateleira de jogos de todo odysseiro. Afinal, foram mantidos aqui os principais conceitos e elementos que transformaram Demon Attack em um clássico dos jogos eletrônicos, a despeito de sua grande simplicidade.

O melhor de tudo do cartucho é que não se parece com um jogo do Odyssey. A começar pelo fato de que você pode escolher variações para um ou dois jogadores, jogando alternadamente ou cooperativamente, e com tiros laser retos ou teleguiados. Além disto, o jogo não acaba quando se leva um tiro (a característica mais irritante dos jogos do Odyssey): você começa o jogo com três vidas (duas de reserva) e pode ganhar vidas extras de reserva — até um máximo de seis vidas — cada vez que consegue superar uma onda de ataque dos demônios sem ser atingido.

Como já disse, Demon Attack é um jogo muito simples. Você controla com o seu joystick um canhão laser na superfície do planeta Krybor, movendo-se apenas lateralmente. De repente, vindos de raios que partem das laterais do escuro céu, materializam-se acima de você perigosos demônios. O que está mais próximo do seu canhão tem o poder de atirar bombas, que obviamente destruirão o canhão se nele tocarem. A partir da quinta onda de ataque, os demônios ganham um novo poder. Assim que atingidos, dividem-se em dois demônios menores, um dos quais ainda com capacidade de atirar bombas. Acontece que estes gêmeos são muito solidários, e se você acerta um deles, o outro mergulha como um kamikaze em sua direção, destruindo-o se você não conseguir desviar-se ou atingi-lo com seu canhão.

Estratégias

A principal recomendação para o Demon Attack do Odyssey é: jamais atire no demônio do alto enquanto houver algum demônio embaixo. Acontece o seguinte: cada onda de ataque tem um máximo de oito demônios,

sendo que, por alguma idiosincrasia do programador que fez a adaptação, apenas um demônio fica no alto da tela enquanto os outros sete podem se rematerializar na parte baixa. Ocorre que, após eliminar o demônio do alto, mais nenhum outro se materializa em baixo, e o jogo passa para a onda seguinte, impedindo que você marque os pontos pelos demônios a que ainda teria direito naquela onda. Assim, para conseguir o máximo de pontos por onda, elimine os demônios de baixo um a um e só atire no de cima quando apenas ele estiver sobrando.

Evite ficar parado, pois os demônios podem localizar a posição do seu canhão e persegui-lo. A melhor maneira de atingir um demônio é atirar enquanto passa correndo por baixo dele, nos intervalos de seus tiros. Inclusive, para que você consiga ter esta mobilidade, mantenha-se mais para o centro da tela que para os cantos.

Nas ondas em que os demônios se dividem, procure perseguir o que não atira. É mais fácil. Quando o outro gêmeo mergulhar para lhe atacar, automaticamente parará de atirar, o que lhe permitirá aguardar em uma posição abaixo dele, para atingi-lo com segurança. Vale a pena o risco, pois os demônios valem o dobro de pontos se atingidos enquanto estão mergulhando.

O maior score fotografado de Demon Attack do Odyssey é de 278.530 pontos, de Fausto Trautwein, do Paraná.

AOS LEITORES

Quando escrever uma carta, coloque seu nome, endereço e telefone. Mas não fique chateado se não encontrar a sua própria carta respondida. Como muitas perguntas se repetem, tenha paciência e leia sempre as cartas e matérias publicadas que você acabará encontrando respostas às suas dúvidas.

CARTAS

PREGUIÇA MANUAL

"Márcio, adquiri um CP 400 Color II mas não sei para que servem as teclas CTRL, PA1, PA2 e PA3?". Bruno Cruz, Rua Professor Luis de Melo Campos 293, Anchieta, Rio — RJ

Se você tivesse lido a apresentação na contracapa do manual do seu micro teria descoberto sozinho que elas serão utilizadas apenas em futuras expansões de micro e "no momento não possuem função alguma". Manual é algo que brasileiro não gosta de ler. Só que nos casos de micros é fundamental que todo usuário leia minuciosamente todas as páginas de seus manuais, pois eles são a melhor maneira de começar a aprender.

IN-TK-LLIVISION

"Caro Márcio, venho dar uma boa notícia aos usuários do TK 90X que também possuem o Intellivision. Depois de ficar cansado de jogar com as teclas do micro e com medo que elas ficassem avariadas, descobri que o joystick do Intellivision funciona nele, não precisando encaixá-lo totalmente. Basta estar firme e com contato. Verifiquei ainda que para fazer a conversão das teclas do TK 90X para o joystick teremos: 6, para a direita; 9, para a esquerda; 7, para baixo; 8 para cima; O, botão superior; e 1 (botão inferior)." Antonio Fróes, Estrada Velha da Pavuna 4341, Bloco 42/ 202, Inhaúma, Rio — RJ

NÍVEL MISTERIOSO

"Caro Márcio, gostaria de conhecer o significado da inscrição Level BC que surge na fase 10 do jogo Buck Rogers — Planet of Zoom do Atari 2600 VCS". Leonardo Soares, Rua Dr. Satamini 39/ 102, Tijuca, Rio — RJ

Não há qualquer citação a respeito no manual original do jogo. De qualquer modo, na complicada evolução de dificuldades deste jogo, é a partir do décimo nível que, diz o manual, "o número de postes aumenta de três a cada nível e a cada três níveis diminui de três enquanto a velocidade e a densidade dos ataques alienígenas aumenta".

MONITORES X TVS

"Caro Márcio, quais os tipos de monitores para computadores e qual a sua vantagem sobre as tvs comuns?". Eduardo Morinaka, Rua Municipalidade 949/ 1003, Belém - PA

A principal vantagem dos monitores é dispensar o sinal de RF-Rádio Frequency, que reúne as informações de áudio e vídeo, mas é muito sujeito a interferências. Os monitores permitem entrada separada de áudio e de vídeo, com sinais que possibilitam reproduções de melhor qualidade. No entanto, os monitores profissionais — principalmente os policromáticos, que dão imagens coloridas — são caríssimos, justificando-se apenas para usuários ricos ou de interesses profissionais, onde a precisão de cor é fundamental. A minha recomendação, no momento, é a de se usar os novos aparelhos da Philips, Philco e National que são TVs e monitores ao mesmo tempo, pois têm o sintonizador e permitem entrada de RF e também de vídeo e áudio separadas. Assim, quando o usuário não estiver computando ou jogando, poderá assistir a televisão.

Três INKEY\$ para o TK-2000

Há algumas semanas publiquei aqui uma carta de um leitor querendo saber se havia algum comando semelhante ao INKEY\$ para o TK-2000. Sugeri então o uso do GET, mostrando a diferença entre os dois. Três leitores, porém, enviaram novas sugestões, que passo a vocês:

"Há pouco tempo tive que traduzir e adaptar alguns livros de jogos para a linha Apple em que as instruções do tipo nnn A\$ = INKEY\$, onde nnn é o número de uma linha e A\$ o nome de uma variável, eram substituídas pela seguinte instrução composta: nnn A\$ = "": IF PEEK (-16384) > 127 THEN GET A\$

A substituição acima funciona perfeitamente para os micros da linha Apple. Porém, para o TK-2000 por não ter memória de endereço de memória. Depois de muitas pesquisas infrutíferas, cheguei à conclusão de que no TK-2000 não há PEEK que revele se uma tecla está sendo apertada. Um amigo que conhece bem o TK-2000 escreveu o seguinte programinha que funciona, então. Faça o seguinte:

```
1) Substitua a linha nnn pela seguinte:
nnn A$ = "": CALL -16397: IF PEEK (-16385) > 0 THEN GET A$
2) Entre com as seguintes instruções:
1 DATA 169,255,141,0,192,77
2) DATA 16,192,141,255,191,96
3 FOR I = -16397 TO -16386
4 READ A: POKE I, A: NEXT I
```

"Em lugar das linhas 1 a 4, você pode usar quaisquer outras linhas que estejam vagas no seu programa, contanto que as instruções FOR... e READ... sejam executadas antes do ponto em que se deseja ler o teclado". Ronaldo de Biasi, Rua Pinheiro Machado 99/ 901, Rio — RJ

"A falta de um equivalente ao IN-

KEY\$, que não interrompa a execução do programa, pode ser resolvida com a execução desta rotina em Assembly de apenas 7 bytes:

```
1) Digite o seguinte programa em Assembly:
$0302: JSR $F083
$0305: STA $0300
$0308: RTS
```

```
2) O comando CALL 770 substituirá, então, o INKEY$, colocando-se após a linha X = PEEK (768). Assim:
100 CALL 770
110 X = PEEK (768)
```

A variável X conterá o código ASCII da tecla pressionada. Quando nenhuma tecla for pressionada X será igual a zero". Fábio Gonçalves, Telefone 289-7558, Rua Carolina Santos 134/ 101, Petrópolis — RJ

"Existe uma maneira mais eficiente que usar o GET. É instrução PEEK, que lê o conteúdo de uma determinada posição de memória. Usando-se PEEK (39) chega-se a um resultado idêntico ao do INKEY\$, pois o endereço 39 contém o código da última tecla pressionada. Para saber qual o código de cada tecla use o seguinte programa:

```
10 K = PEEK (39): PRINT K: GOTO 10
e anote o código específico de cada tecla". Adriano Ferreira, Avenida Barão do Rio Branco 2010, Petrópolis — RJ.
```

Realmente, uma das melhores utilizações do INKEY\$ é dentro de uma subrotina, com GOSUB-RETURN para avaliar se e qual tecla foi pressionada. Em um jogo, isto permite que a ação continue na tela ao "mesmo tempo" em que se avalia que comandos o usuário está dando. Assim, em jogos, as sugestões das duas últimas cartas me pareceram mais apropriadas, pois evitam o GET, que efetivamente suspende o processamento.

Mac Color: para desenhar no CP-400

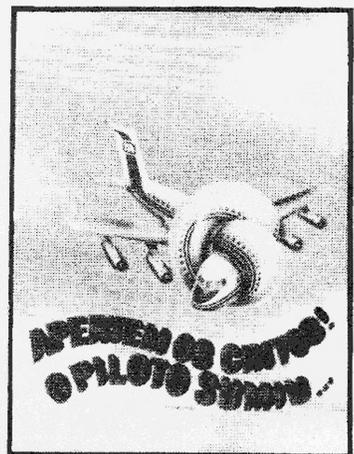
Mais uma versão surge no Brasil do famoso editor gráfico Mac Paint, para o CP 400 e demais compatíveis com o TRS-80 Color Computer. E o Mac Color, vendido pela VLS, conhecida fabricante dos cartuchos Intelligame, para Intellivision.

Com o Mac Color o usuário consegue criar desenhos os mais variados possíveis em altíssima resolução, acessando os 49.152 pontos da tela. E tudo isso usando apenas o joystick analógico do micro. O software e o módulo de hardware do Mac Color estão sendo vendidos no Rio nas lojas Tele-Rio, mas para outros estados a VLS faz vendas por reembolso. Quem quiser maiores informações pode escrever para Rua do Catete 310 sala 302, CEP 22220, Catete, Rio — RJ.

Duas boas comédias para rir em casa

"Apertem os Cintos! O Piloto Sumiu" é considerado uma das engraçadas e loucas comédias do cinema americano. Como também é "Um Tira da Pesada", com o já famoso Eddie Murphy. Quem gostou dos dois filmes vai ter a oportunidade de revê-los agora em casa, com uma qualidade visual bem semelhante a dos filmes originais, pois a CIC Vídeo incluiu ambas as comédias em seu pacote de março.

Além dele, também fazem parte do pacote filmes como "Ragtime", de Milos Forman, com James Cagney; "Miami Vice", com Don Johnson e Philip Michael Thomas; "Jesus Christ Superstar", o musical hippie da vida de Cristo; "Sexta-Feira 13 — 3ª Parte", de terror; "Os Heróis Não Têm Idade", de aventura; e "O Caso Cláudia", baseado no rumoroso caso verídico de Cláudia Lessin Rodrigues.



RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Um simulador de vôo para desafiar os odysseiros

Sistema: Odyssey
Criação: não creditada
Jogadores: um
Gráficos/Som: 8,5
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 9

M. E.

O odysseiro também merece o direito de ter um simulador de vôo, por que não? O cartucho Barão Vermelho vem atender exatamente a este desejo dos usuários do videogame Odyssey, colocando-os no cockpit de um avião de combate da primeira guerra mundial, em batalha contra a esquadilha do famoso piloto alemão Barão Vermelho (o mesmo que o Snoopy combate em suas fantasias de avião).

O gráfico pobre do Odyssey, é claro, não ajuda muito, impedindo que se tenha as importantes sensações de ver o horizonte se inclinar quando o avião faz as curvas durante o vôo, mas muitas outras emoções estão presentes, como o de levantar vôo correndo pela pista e ver aviões inimigos e aliados passando pela frente do seu aeroplano, enquanto você decide se atira ou não, controlando ao mesmo tempo o seu estoque de combustível e munição.

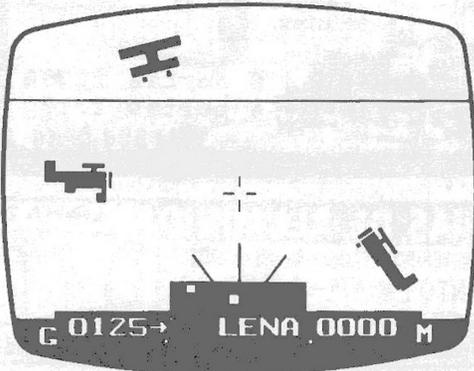
A tela de Barão Vermelho é simples. Na parte de baixo está representado o painel do avião. No canto esquerdo, uma letra G indica o estado do seu tanque de gasolina. No início do jogo, com tanque cheio, ele tem a cor verde, mas conforme o jogo evolui, vai passando para amarelo, vermelho e branco. Nesta última etapa o indicador começa a piscar, e se chegar a cinza significa que a sua reserva acabou.

Do lado direito da tela a letra existente é um M, indicando Munição. A evolução das cores aqui é a mesma da Gasolina. Entre as duas letras estão os marcadores de pontos, dentro do esquema normal do Odyssey de permitir a identificação do nome do videogame que obteve o maior escore da partida, cujos pontos aparecem do lado esquerdo. No painel você ainda encontra um indicador para pouso e decolagem (um quadradinho branco no alto central do painel) e um radar, representado por um quadrado branco menor que se move nas proximidades do indicador de pouso. Os tracinhos que ficam piscando acima do painel nada mais são que a representação da hélice frontal do teco-teco em movimento.

O restante da tela é dividido em duas partes. No alto, em cor mais clara, fica um espelho retrovisor, onde aparecerão os aviões que virão por trás em sua direção. Mais embaixo, em cor mais escura, o visor principal, onde você verá os aviões à sua frente, e onde está a mira que permitirá a você enquadrar os inimigos para abatê-los.

O jogo começa com a decolagem do seu avião. Após pressionar um número de 0 a 3 para selecionar o nível de dificuldade desejado, o motor automaticamente será ligado, e você terá que controlar o avião para que não saia da pista enquanto aumenta de velocidade automaticamente. Quando o avião atingir a velocidade ideal para decolar, o indicador luminoso começará a piscar. Neste momento, puxe a alavanca do joystick para trás e mantenha-a assim até que a pista desapareça completamente.

A partir daí, a batalha começa, e você deve estar preparado para atingir todos os inimigos que aparecerem. Só que, para complicar, também surgem na tela aviões aliados, que são reconhecidos por terem a cauda ama-



BARAO VERMELHO

rela. Quando eles vêm pelo lado é fácil identificá-los. Se vierem de frente, porém, será impossível distinguir um aliado de um inimigo, até que este comece a atirar em você. Ai, talvez, já seja tarde demais.

Em Barão Vermelho você ganha pontos se atingir um inimigo ou os perde se o atingido for um avião amigo, apesar de os valores serem os mesmos. Attingir um avião vale 5 pontos. Derrubar um avião por trás vale 40 pontos e pela frente 80 pontos. Se você atingir um avião inimigo em ataque poderá ganhar 10 ou 20 pontos, dependendo do tamanho do avião. Se você for atingido, porém, perderá 10 pontos. A cada 200, 500 e 1.000 pontos o nível de dificuldade será automaticamente elevado, com o aumento da velocidade de ação e a diminuição da pista de pouso e decolagem.

Estratégias

Antes de começar a jogar, assista ao modo de demonstração que acontece quando você tecla "D" logo após o Reset. Isto valerá para dar uma noção de como os elementos aparecem na tela.

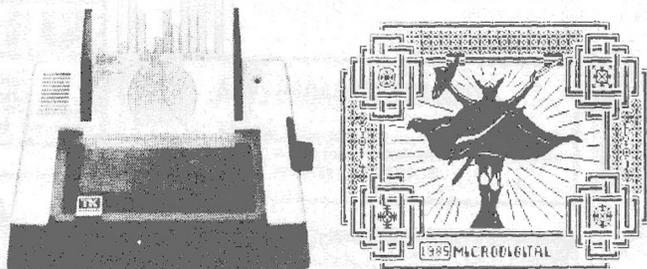
Os controles sem dúvida lhe parecerão estranhos, pois, como em todo simulador de vôo, o joystick se comporta como um manche de avião, ou seja, puxando para baixo (ou para trás) o avião sobe, enquanto que empurrando para a frente o avião desce. Como o horizonte não se move, o único referencial que você terá serão os demais aviões que aparecem no visor. Se você descer, verá que eles subirão e vice-versa. Por isso, usei um esquema que deu certo: passei a movimentar o joystick na direção que eu queria que os aviões inimigos se movessem. Ou seja, se o inimigo estava acima da minha mira e eu queria que ele descesse, eu deveria fazer com que o meu avião subisse e, para isso, apontava o joystick para baixo. Para o inimigo subir, então, apontava a haste para cima.

Quando a gasolina estiver acabando, você pode reabastecer o seu avião se aterrissar com sucesso e logo depois decolar novamente. Na verdade, por mais que eu tentasse no dia em que peguei o jogo para analisá-lo, não consegui aterrissar. Nenhum leitor também conseguiu me explicar com perfeição o processo. Segundo o manual, para pousar você deve mover a alavanca do joystick para a frente até derrivar e ver o indicador de pouso começar a piscar. Ai então, mova a alavanca para trás para fazer o avião parar. Se algum de vocês conseguir, escreva-me para que eu possa passar a dica aos demais leitores.

Microdigital lança impressora doméstica

Finalmente os usuários de micros domésticos vão ter uma impressora compatível com o porte do seu equipamento: a Microdigital apresentou, durante a Feira de Informática, a sua nova impressora TK 500 Printer, especialmente criada para micros como os TKs 85, 90X e 2000, além de funcionar com outros como CP 200, CP 300, Commodore 64 etc.

Pesando apenas 1,5 Kg e medindo 21 cm X 25 cm, a TK 500 Printer custará entre dois e dois e meio milhões de cruzeiros quando chegar às lojas até o fim deste mês. Fornecida em duas versões — a 500 S para o TK 90 X que não precisa de interface e a 500 C para os micros com interface paralela (padrão Centronics) —, a TK Printer imprime não só textos como gráficos, utilizando papel comum, e opera a 40 CPS (Caracteres Por Segundo) em até 46 colunas de texto, um excelente padrão para listas de programas, etiquetas de endereço e pequenos textos.



A TK 500 Printer e um exemplo de sua capacidade gráfica

Considerando que a próxima impressora em preço no Brasil custa Cr\$ 8 milhões (Mônica, da Elebra, com 100 CPS em 80 colunas), a TK 500 Printer sem dúvida poderá ser uma excelente saída para os pequenos usuários de computadores que querem ver ampliados os seus limi-

tes dentro da microinformática. A Microdigital já nos garantiu que, assim que ela estiver à venda, receberemos um exemplar para teste. Enquanto isto, vejam só, na ilustração, um exemplo do que ela estava imprimindo durante a sua demonstração na Feira.

CARTAS

ROTINAS DE ENTRADA

"Tenho um MC-1000 e verifiquei que ele aceita as instruções INKEY\$ usada em strings e GET em variáveis numéricas. Entretanto, uma linha como 10 A\$=INKEY\$: IF A\$=" " GOTO 10 fará com que o programa pare, por mais que se aperte o teclado. Como poderia resolver isto, sem usar o INPUT que requer dois toques no teclado?" Sydenham Lourenço, Rua Gumercindo Siqueira 89, São Gonçalo — RJ

O MC-1000 não reconhece como instruções Basic o INKEY\$ e o GET. Você se confundiu porque o micro os aceitou, sim, mas como variáveis comuns. Tanto que, se você usar apenas as duas primeiras letras de cada um, como IN\$ e GE, encontrará os mesmos valores que em INKEY\$ e GET, pois também o Basic do MC-1000 só reconhece numa variável as duas primeiras letras.

Lendo o Manual de Referência do MC-1000, porém, descobri que o endereço de memória 011BH (que em decimal equivale a 283) funciona como um buffer que guarda o valor em ASCII da última tecla pressionada, e acho que isto resolverá o seu problema. Você poderá simular o INKEY\$ com esta rotina:
10 A=PEEK(283): IF A<32 THEN 10

20 PRINT CHR\$(A): POKE 283,0
Na linha 10 restringi o A como menor que 32 porque até o código ASCII 31 só existem caracteres de controle, que não nos interessam aqui, e com isso você elimina qualquer RETURN (código ASCII 13) dado em algum IMPUT anterior. Na linha 20, depois de imprimir na tela o caractere teclado, usei o POKE para limpar o buffer, zerando o seu conteúdo.

Tente incluir uma linha 30 GOTO 10 e faça experiências tirando o POKE etc.

RESISTENCIA

"Quantas horas posso jogar no meu Supergame CCE sem queimar a fonte de alimentação ou danificar o meu videogame?" Paulo S. da Silva, Rua Firmino Gameleira 403, Olaria — RJ

Em tese, tanto o videogame quanto a fonte são capazes de suportar as condições de uso de qualquer videogame normal. De qualquer modo, o mais sujeito a pifar é a fonte, pois esquenta mais que o console. Nos micros, existem ventoinhas que são colocadas junto ao equipamento para ajudar a refrigerá-los. Como não existem similares para os videogames, sugiro que, se você for jogar demais, ou jogue em ambiente refrigerado, ou com boa ventilação, ou então coloque um pequeno ventilador apontado para a fonte do seu videogame.

Rio e SP terão feiras de vídeo

A indústria do vídeo no Brasil ganha afinal suas feiras. Em dezembro próximo, no Rio e em São Paulo, a Convideo, empresa do grupo da Embravideo, vai estar realizando a Video Expo Rio (de 4 a 8) no Hotel Nacional e a Video Expo São Paulo (de 18 a 22) no Anhembi.

As feiras, que são as primeiras do gênero promovidas no Brasil, vão mostrar os principais fabricantes de equipamentos, como videocassetes, câmeras, TVs, telões, acessórios, videogames, antenas parabólicas, fitas virgens e equipamentos profissionais de produção, assim como os fornecedores de serviços para vídeo e distribuidores de fitas gravadas.

Segundo Fernando Mariano, idealizador das feiras, as Video Expo Rio e São Paulo terão programações específicas para os profissionais do setor e para o público em geral, evitando choques de interesse durante as visitas (como, aliás, ocorreu na Feira de Informática, em São Paulo). Quem estiver interessado em maiores informações das Video Expo pode procurar a Convideo, no Rio, pelo telefone (021) 239-9299. Video Guia já garantiu que vai estar lá.

RECORTEE
COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

MOTO-CROSS

Estou precisando de cópia do manual original (americano) do jogo Moto-Cross. Alguém leitor me emprestaria para eu fotografar e xerocar?

Hoje o assunto está nas cartas de vocês

VIDEO DE PAPEL

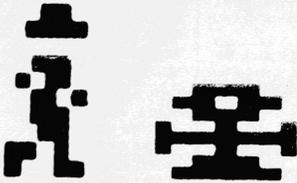
"Caro Marcio, na sua análise do jogo Spider Fighter você disse que Larry Miller era o desenhista do cartucho Enduro. Como assim? Os jogos de videogames são desenhados?". Marcelo de Souza, Rua Figueiredo Pimentel 422 Bl. 2/408, Piedade, Rio — RJ

O "desenhista" aqui foi usado como tradução de "designer", que é como os americanos chamam os criadores de jogos, principalmente porque antes de escrever o programa do computador que exibirá o jogo, o criador tem que planejá-lo — cenários e personagens — graficamente aos detalhes, em um trabalho como de desenhista. Além do mais, hoje em dia, desenhar em vídeo com softwares gráficos é algo absolutamente corriqueiro.

CAÇADOR COMUNICATIVO

"Caro Marcio, descobri coisas interessantíssimas no Caçadores da Arca Perdida e gostaria de me comunicar com pessoas também viciadas neste jogo para trocar idéias". Luiz Santoro Neto, Rua Haddock Lobo 131 casa 2, Tijuca, Rio — RJ.

Ei, também quero saber que coisas são essas!



KARATECA GANANCIOSO

"Caro Marcio, peguei o jogo Chuck Norris, conhecido como Karatê, e fui passando de faixas até chegar na faixa preta. Acontece que não consigo passar dela. O que devo fazer?". Leonardo Couto, Rua Hildebrando Barbosa 6/302, Barra do Pirai — RJ

Se nem no Karatê real é possível passar da faixa preta (só se ganham novos "dan") como é que você quer passar no videogame? Neste cartucho, após chegar à faixa preta, você deve entrar no Mosteiro e enfrentar os Ninja assassinos até acabar com todos eles ou o tempo terminar. Depois disto, só recomendo da faixa branca, após um Reset.

GRAFICOS NO SINCLAIR

"Caro amigo Marcio, posso construir gráficos com o TK 85 ou o CP 200? Se puder, com que comando?". Marcelo de Paula, Rua Antonio Saraiva 240, Cavalcante, Rio — RJ

Você pode criar gráficos nestes micros com programas em linguagem de máquina ou em Basic com os comandos PLOT e UNPLOT e com os 22 símbolos gráficos previstos na ROM. Estes gráficos aparecem em preto & branco na resolução de 44 X 64 pontos.

INICIANTE EM MICROS

"Prezado Marcio, o que são interfaces? Como funcionam? E quais são as vantagens e desvantagens do gravador cassete em relação ao disk drive?". João Domingos, Avenida São Guilherme de Norwich 70 Bl. "B"/301, Rio — RJ.

Uma interface é um nome genérico dado a estruturas que permitem a ligação entre dois equipamentos. A função das interfaces é compatibilizar a forma de saída da mensagem de um equipamento com a forma de entrada do outro e vice-versa. Na ligação entre um micro e uma impressora, a interface pega os dados do micro e transmite para a impressora imprimir e recebe da impressora informações de que ela está cheia, por exemplo, e transmite ao micro para que ele espere um pouco mais antes de enviar novas informações.

A maior vantagem do drive é que ele possibilita um meio de armazenamento e recuperação de programas e informações mais confiável e muito mais rápido, permitindo aplicações profissionais. Um programa que leve cinco minutos para carregar em fita pode ser carregado em disco em menos de quinze segundos. A maior desvantagem é que por ser um aparelho muito sofisticado e delicado pela exigência de precisão, torna-se caro. Mas é um investimento que compensa.

A melhor maneira de você e outros leitores tirarem dúvidas como estas, típicas de quem está iniciando em informática, é fazer um curso entre os muitos que existem por aí. Façam que vale a pena.

TK OU ATARI?

"Caro Marcio, estou vendendo o meu Odyssey para comprar um TK 85. Queira saber se os jogos do Atari são programados também para este micro-computador". João Guimarães, Rua Barbara Heliodora 83, Sulacap, Rio — RJ.

Apesar de o TK 85 ser um bom e barato micro para se começar a aprender programação em Basic, se você estiver comprando pensando em jogos vai se decepcionar, pois sendo em preto e branco e não tendo som ele não terá a mesma beleza e emoção que o Atari — assim como o próprio Odyssey — pode lhe dar.

ARCADES

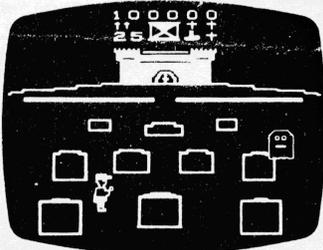
"Prezado Marcio, o que é arcades?". Pedro Oh, Rua Dias da Cruz 188 loja 142, Méier, Rio — RJ

Arcades (pronuncia-se "arquedies") é o nome dado nos Estados Unidos às casas de jogos eletrônicos. Tenho usado este termo pois o acho mais amplo que somente "fliperama", que se refere apenas a aqueles jogos de flipper, da bolinha prateada. Afinal, nestes locais, joga-se mais jogos de tela que de flipper.

QUERO MAIS FANTASMAS

"Caro Marcio, o cartucho Ghost Manor termina quando chega na quinta fase?". José de Moraes, Avenida Suburbana 8985 c/70, Piedade, Rio — RJ

Assim como Chuck Norris e Spike's Peak, também jogos da Xonox, Ghost Manor termina após o videogame atingir o objetivo final. Neste seu jogo, depois de libertar a mocinha da prisão do castelo e descer com ela as escadas, você retornará ao cemitério, a musiquinha de "final feliz" tocará e o jogo acabará. Para jogar mais, recomece com um Reset.



ATARI NA AMERICA

"Caro Marcio, como anda a produção de cartuchos para o Atari no mercado americano, depois da queda de interesse que os videogames tiveram por aquelas bandas? Podemos esperar sempre novos lançamentos? E o controle paddle é ainda usado em novos jogos ou tende a cair no esquecimento?". José Padovani, Caixa Postal 1.346, Campinas — SP

Com computadores que custam praticamente o mesmo que os videogames, por que os americanos ainda pensariam no Atari 2600? Por isso não há mais porque as software houses de lá lançarem novos cartuchos. Em 1985 não tive conhecimento de nenhum. Nem com joystick nem com paddle.

CORRIDA A DOIS

"Existe cartucho de corrida de carros para dois participantes no Atari?". Angelo Camarano Jr., Rua Guatambu 120, Belo Horizonte — MG

Só conheço o Indy 500, que por ser um dos primeiros lançamentos para o Atari, tem gráficos muito primitivos. E é controlado por paddles.

TAMANHO DE JOGOS

"Caro Marcio, poderia me dizer quantos Kbytes têm os jogos do Atari: Seaquest, Moon Patrol, Krull, Motocross, Pac-Man e Air Raiders?". Cláudio Ottero, Rua Anibal Furtado de Souza 155, São José, Além Paraíba — MG

Seaquest, Pac-Man e Air Raiders têm 4 kbytes. Os outros têm oito.

MENOS UM CHARGER

"Oi, Marcio, por que o Copy Game, que originalmente vinha com 160 jogos agora só vem com 80? Já escrevi para a Micro-Hard duas vezes, pedindo informações sobre este "charger", mas a empresa nunca me responde. Como posso adquirir o aparelho se ela não explica". José Guilherme Queiroz, Travessa 1ª de Queluz 218, São Brás, Belém — PA.

Acredito que o Micro-Hard saiu do negócio, pois também tenho tentado comunicação sem sucesso.

CHARGERS DESCARREGADOS

"Caro Marcio, existem aparelhos que gravem e reproduzam em fitas cassete jogos que usam mais memória?". William Sant'Anna, Avenida 28 de Setembro 407A-C3/ 201 Vila Isabel, Rio — RJ

O único charger que também podia gravar jogos pelo usuário era o Copy Game, mas que se restringia ao máximo de 4 Kbytes. Os demais, como Game Charger e Comp-K7 só podiam reproduzir jogos gravados pelos fabricantes. De qualquer forma, os chargers estão praticamente fora do mercado. Com poucos lançamentos de fitas nem compensam ser comprados.

CASO SUPERGAME

"Caro Marcio, o meu Supergame CCE não aceita de forma alguma o cartucho Decathlon. Gostaria de uma explicação". Paulo Corrêa, Rua Monsenhor Marques, 816, Rio — RJ.

Até agora não consegui encontrar quem dê uma explicação razoável sobre este problema, que está deixando muito técnico de cabeça branca, pois há outros leitores que escrevem dizendo que não têm problemas. Sugiro que você leve o seu videogame à Assistência Técnica da CCE, junto com o cartucho.

PADRÕES DO TK 2000

"Caro Marcio, no computador TK 2000 II Color (64 Kbytes), quantas são as linhas horizontais e colunas verticais? E em quantos bauds ele transmite?". Kidmar Batista, Rua Ponche Verde 25/202, Campo Grande — RJ

No modo texto, o TK 2000 exibe 24 linhas de 40 colunas. No modo gráfico de baixa resolução, as 20 linhas superiores dividem-se em duas cada, ficando com 40 linhas de 40 colunas. Em alta resolução, a tela é dividida em 280 pontos horizontais por 192 verticais. Quanto aos bauds Sheyla Schuth, relações-públicas da Microdigital, informa que a taxa de transmissão é de 1.500 bauds.

MICRO SEM SOFTWARE

"Oi Marcio, adquiri um micro Expert MSX da Gradient e estou um pouco frustrado por não ter ainda encontrado no mercado software para ele. Os revendedores dizem que até agora ainda não foi lançado. Nem livro estou encontrando sobre o Basic MSX. O que você acha?". Ricardo Costa, Rua Anatole France 40/102, Realengo, Rio — RJ

Você e outros 9.999 compradores de micros MSX no Brasil podem ser considerados pioneiros, pois adquiriram um computador que tem de tudo para ser muito bom mas ainda é uma incógnita quanto a seu futuro no Brasil. Os MSX são sucesso na Europa e Japão, mas não nos Estados Unidos, de onde é trazido a maioria de nosso software. Tenha um pouco de paciência, porém, porque tenho ouvido de pessoas ligadas ao varejo e editoras de informática que me garantiram que, até o fim deste ano, a situação deverá estar regularizada. Este é o prazo que precisam os nossos importadores do software e livros para descobrir o que existe para estes micros nas novas praças da Europa e Japão e trazer para cá.



SUPERTEVE

"Marcio, a Mitsubishi lançou o maior TV do país com tela gigante de 40 polegadas. Gostaria de saber se posso acoplar um micro ou um videogame sem ter problemas de imagem, como uma imagem pequena". José da Silva, Rua 24 de Maio 791, Sampaio, Rio — RJ

Micros, videogames e videocassetes são miniestações de televisão, ao serem imagens para uma TV. Assim como a imagem preenche a tela nos formatos de 10, 14, 20 ou 26 polegadas, preencherá de 40 ou até 80 polegadas, se fabricarem deste tamanho. Mas sem dúvida que um videogame na superteve da Mitsubishi deve ficar sensacional.

CHEIO DE GALINHAGEM

"Caro Marcio, no cartucho Freeway da Dactar (fabricado pela Milmar), diz o manual que 'com a chave de dificuldade na posição B sua galinha é recuada uma via quando bater num veículo; na posição A, sua galinha retornará ao começo'. Ocorre é que somente a galinha da esquerda retorna uma via com a chave em B, enquanto a da direita sempre volta ao início, independente da posição da chave. Erro de impressão? Erro de programação?". José Moreira, Rua Coronel Almeida 141 Bl. K/403, Rio — RJ

O manual da Dactar está correto e de acordo com a informação do original da Activision. Há uma terceira hipótese que você não aventou: erro na sua chave de dificuldade direita? Quem sabe não estará pifada? Teste com outros jogos que usem a chave de dificuldade direita, ou leve a uma assistência técnica, pois é muito mais fácil um console de videogame pifar que o programa de um cartucho.



SÓCIOS DO NADA

"Caro Marcio, ainda possuo o cupom para entrar no Atari Club, mas tenho medo de perdê-lo pois um colega mandou o mesmo cupom para a Polyvox no começo do ano passado e até hoje não recebeu nenhum tipo de resposta. O que houve?". Andréa Rebello, Rua Henrique Lacombe 230/101, Rio — RJ.

A Polyvox desativou o Atari Club. O seu cupom você pode jogar fora que não vale mais nada. Para quem já tem o cartão de clube, sugiro usá-lo como palheta para jogar botão.

CLUBES DO 400

"Caro Marcio, tenho um computador CP 400 e gostaria de saber de um clube que tivesse jogos, utilitários e aplicativos". Francisco Amorim, Rua Major Rego 229/201, Olaria, Rio — RJ.

No Rio, entre em contato com o 6809 - Rio Color Clube (Caixa Postal 15.115, Rio — RJ), ou com o TRS-80 Color Clube (Caixa Postal 2951, Rio — RJ) ou com a Micromaq (Rua Sete de Setembro 82 lj. 106, Rio — RJ).

ASSEMBLY 6809

"Caro Marcio, onde posso encontrar livros em português sobre programação em Assembly do microprocessador 6809? E cursos no Rio?". Sérgio Macedo, Rua Cardoso Marinho 18/402, Santo Cristo, Rio — RJ.

Por incrível que pareça, ninguém ainda editou um livro no Brasil sobre Assembly 6809. E uma boa lembrança para as editoras Campus, Atlas, Aleph e McGraw-Hill, que atuam na área. E cursos, a Micromaq me informou que está para programar. Assim que estiver definido, publico a notícia aqui.

COM QUEM FALA O MC

"Caro Marcio, o MC-1000 é compatível com algum outro micro?". Maurício Figueiras, Rua Bambina 501/104, Botafogo, Rio — RJ.

A origem do MC-1000 não é muito clara. Sabe-se apenas que seu projeto original é de Taiwan e que nenhum outro micro no Brasil usa o mesmo projeto. Ou seja, não há compatibilidade, e software para ele só os criados especificamente. Quem sabe outros usuários do MC-1000 lhe escrevem para trocar idéias com você?

CLUBE DOS 2 K

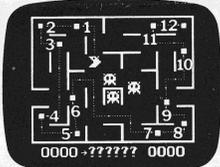
"Caro Marcio, possuo um TK 83 com 2 K de RAM e gostaria de fundar um clube de TK 82, 83, 85 e CP-200. Quem estiver interessado me escreva enviando dados pessoais acompanhados de um programa com 2 K e eu enviarei a lista de jogos. A pessoa escolhe e eu remeterei o programa desejado". Alex Sá, Estrada do Gabaln 1801 Bloco 1/203, CEP 22700, Freguesia, Jacarepaguá, Rio — RJ

Está dado o recado.

No Odyssey, ninguém come mais do que o Come-Come!

Criação: desconhecida para a N. A. Philips
Jogadores: um
Gráficos/Som: 7
Nível de Dificuldade: 7
Grau de Interesse: 7

M.E.



Apesar de se chamar Come-Come II, este jogo, cujo nome original é K. C. Munchkin, foi lançado com enorme sucesso nos Estados Unidos anos depois do nosso Come-Come I. E foi motivo de um processo que a Atari moveu em 1982 contra a North American Philips, acusando-a de plagiar o não menos famoso Pac-Man. A N.A.P., inclusive, suspendeu a sua fabricação nos Estados Unidos, e foi uma surpresa para mim vê-lo lançado aqui.

Nesta sua aventura, o Come-Come deve percorrer um labirinto para comer dois biscoitos (munchies) — oito quadrádmios brancos e quatro pilulas de energia coloridas e piscantes — que se movem através da tela, com velocidade crescente durante o jogo. Comer um biscoito branco lhe dá um ponto, enquanto engolir uma pilula de energia lhe dá três pontos e o direito de perseguir e comer todos os "munchers", que são monstros que perseguem o Come-Come no seu percurso e podem destruí-lo se nele tocarem. Quando comidos, o primeiro Muncher vale cinco pontos; o segundo, dez pontos; e o terceiro, 30 pontos.

Come-Come II oferece dez tipos de tela fixos e mais um programável pelo videogamer, pressionando a tecla P. As variações de 0 a 3 apresentam jogos em que as mesmas telas se repetem, mas a velocidade dos biscoitos e monstros aumenta a cada fase. Na variação 4, as telas mudam a cada fase. De 5 a 9 as telas são invulnérveis, e so aparecem quando o Come-Come encosta nelas.

Finalmente, vale lembrar que o Come-Come só tem uma vida. Se for pego, o jogo recomeça do zero, memorizando, porém, o maior recorde da rodada.

ESTRATEGIAS

Se você estiver sendo perseguido, deixe pelo menos um centímetro de distância entre o Come-Come e o monstro, para dar tempo de você dobrar as esquinas com segurança. Lembre-se também que, ao aumentar a velocidade durante o jogo, o último biscoito branco correrá com a mesma rapidez do Come-Come. Você não conseguirá persegui-lo. A única maneira de pegá-lo é prever o seu caminho e tentar encurralá-lo. Nestas horas, a saída lateral (que dá a volta na tela) é muito útil.

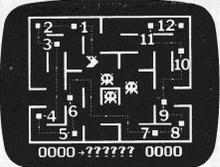
DICA ESPECIAL

Se você guardar uma pilula de energia para o final, após comê-la a fase seguinte recomparará com os Munchers ainda vulneráveis. Se você for rápido, poderá pegar todos três quando eles estiverem saindo de casa no centro da tela.

No Odyssey, ninguém come mais do que o Come-Come!

Criação: desconhecida para a N. A. Philips
Jogadores: um
Gráficos/Som: 7
Nível de Dificuldade: 7
Grau de Interesse: 7

M.E.



Apesar de se chamar Come-Come II, este jogo, cujo nome original é K. C. Munchkin, foi lançado com enorme sucesso nos Estados Unidos anos depois do nosso Come-Come I. E foi motivo de um processo que a Atari moveu em 1982 contra a North American Philips, acusando-a de plagiar o não menos famoso Pac-Man. A N.A.P., inclusive, suspendeu a sua fabricação nos Estados Unidos, e foi uma surpresa para mim vê-lo lançado aqui.

Nesta sua aventura, o Come-Come deve percorrer um labirinto para comer dois biscoitos (munchies) — oito quadrádmios brancos e quatro pilulas de energia coloridas e piscantes — que se movem através da tela, com velocidade crescente durante o jogo. Comer um biscoito branco lhe dá um ponto, enquanto engolir uma pilula de energia lhe dá três pontos e o direito de perseguir e comer todos os "munchers", que são monstros que perseguem o Come-Come no seu percurso e podem destruí-lo se nele tocarem. Quando comidos, o primeiro Muncher vale cinco pontos; o segundo, dez pontos; e o terceiro, 30 pontos.

Come-Come II oferece dez tipos de tela fixos e mais um programável pelo videogamer, pressionando a tecla P. As variações de 0 a 3 apresentam jogos em que as mesmas telas se repetem, mas a velocidade dos biscoitos e monstros aumenta a cada fase. Na variação 4, as telas mudam a cada fase. De 5 a 9 as telas são invulnérveis, e so aparecem quando o Come-Come encosta nelas.

Finalmente, vale lembrar que o Come-Come só tem uma vida. Se for pego, o jogo recomeça do zero, memorizando, porém, o maior recorde da rodada.

ESTRATEGIAS

Se você estiver sendo perseguido, deixe pelo menos um centímetro de distância entre o Come-Come e o monstro, para dar tempo de você dobrar as esquinas com segurança. Lembre-se também que, ao aumentar a velocidade durante o jogo, o último biscoito branco correrá com a mesma rapidez do Come-Come. Você não conseguirá persegui-lo. A única maneira de pegá-lo é prever o seu caminho e tentar encurralá-lo. Nestas horas, a saída lateral (que dá a volta na tela) é muito útil.

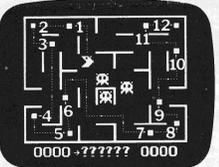
DICA ESPECIAL

Se você guardar uma pilula de energia para o final, após comê-la a fase seguinte recomparará com os Munchers ainda vulneráveis. Se você for rápido, poderá pegar todos três quando eles estiverem saindo de casa no centro da tela.

No Odyssey, ninguém come mais do que o Come-Come!

Criação: desconhecida para a N. A. Philips
Jogadores: um
Gráficos/Som: 7
Nível de Dificuldade: 7
Grau de Interesse: 7

M.E.



Apesar de se chamar Come-Come II, este jogo, cujo nome original é K. C. Munchkin, foi lançado com enorme sucesso nos Estados Unidos anos depois do nosso Come-Come I. E foi motivo de um processo que a Atari moveu em 1982 contra a North American Philips, acusando-a de plagiar o não menos famoso Pac-Man. A N.A.P., inclusive, suspendeu a sua fabricação nos Estados Unidos, e foi uma surpresa para mim vê-lo lançado aqui.

Nesta sua aventura, o Come-Come deve percorrer um labirinto para comer dois biscoitos (munchies) — oito quadrádmios brancos e quatro pilulas de energia coloridas e piscantes — que se movem através da tela, com velocidade crescente durante o jogo. Comer um biscoito branco lhe dá um ponto, enquanto engolir uma pilula de energia lhe dá três pontos e o direito de perseguir e comer todos os "munchers", que são monstros que perseguem o Come-Come no seu percurso e podem destruí-lo se nele tocarem. Quando comidos, o primeiro Muncher vale cinco pontos; o segundo, dez pontos; e o terceiro, 30 pontos.

Come-Come II oferece dez tipos de tela fixos e mais um programável pelo videogamer, pressionando a tecla P. As variações de 0 a 3 apresentam jogos em que as mesmas telas se repetem, mas a velocidade dos biscoitos e monstros aumenta a cada fase. Na variação 4, as telas mudam a cada fase. De 5 a 9 as telas são invulnérveis, e so aparecem quando o Come-Come encosta nelas.

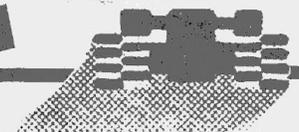
Finalmente, vale lembrar que o Come-Come só tem uma vida. Se for pego, o jogo recomeça do zero, memorizando, porém, o maior recorde da rodada.

ESTRATEGIAS

Se você estiver sendo perseguido, deixe pelo menos um centímetro de distância entre o Come-Come e o monstro, para dar tempo de você dobrar as esquinas com segurança. Lembre-se também que, ao aumentar a velocidade durante o jogo, o último biscoito branco correrá com a mesma rapidez do Come-Come. Você não conseguirá persegui-lo. A única maneira de pegá-lo é prever o seu caminho e tentar encurralá-lo. Nestas horas, a saída lateral (que dá a volta na tela) é muito útil.

DICA ESPECIAL

Se você guardar uma pilula de energia para o final, após comê-la a fase seguinte recomparará com os Munchers ainda vulneráveis. Se você for rápido, poderá pegar todos três quando eles estiverem saindo de casa no centro da tela.



A estrada não tem fim na dura prova do Enduro

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Larry Miller, em 1983,
para a Activision
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 9
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

M.E.

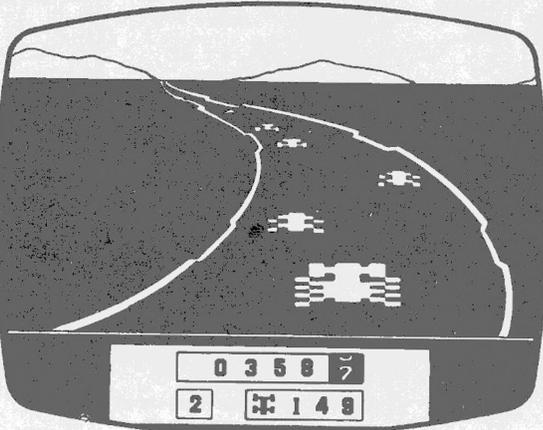
Nos jogos de corridas de carro para o Atari, Enduro tem disputado com Pole Position a preferência dos videogames de todo o mundo. E não é sem razão, pois além de oferecer um real desafio, Enduro ainda consegue ser muito bonito, mantendo a tradição das demais criações da Activision.

Como o nome do jogo indica, esta é uma corrida de resistência. A sua missão é dirigir o seu carro dia após dia, tendo como única exigência para prosseguir a ultrapassagem de um determinado número de carros a cada dia: 200 no primeiro dia e 300 nos dias seguintes.

Mas para tornar o jogo mais emocionante, durante o dia você passa com seu carro por diversos cenários: o amanhecer, a estrada congelada, o entardecer, a noite, a neblina e, finalmente, o renascer do dia. Na pista de gelo, como é de se esperar, o seu carro torna-se muito mais sensível ao controle, derrapando com facilidade. Quando anoitece, a visão dos outros carros se restringe aos faróis trazeiros, mas você ainda os percebe quando surgem no horizonte. Na neblina a coisa se complica mais, e você só consegue enxergar as luzes dos seus oponentes quando eles estão bem próximos, e o risco de uma colisão é iminente.

A parte inferior da tela traz um painel simplificado para você controlar a sua situação na corrida. Os dígitos da parte superior funcionam como um odômetro, indicando o número de quilômetros percorridos. A quilometragem é contada inclusive com o dígito que fica girando. Afinal, depois de dirigir dez dias inteiros sem parar o mais lógico é que você tenha percorrido, por exemplo, 12.537 quilômetros, e não apenas 1253,7.

Na parte de baixo do painel aparecem: à esquerda, o número de dias percorridos; e à direita, o número de carros que ainda falta você ultrapassar. Se você conseguir passar a todos, surgem no painel bandeirinhas que se agitam ao som de trompetas para lhe saudar, e você ainda poderá continuar correndo até o dia clarear,



somando mais quilometragem ao seu resultado. Por outro lado, se você bater em outro carro, ou se encostar nas laterais da estrada, o seu carro não será destruído, mas terá a sua velocidade tão reduzida que diversos concorrentes poderão ultrapassá-lo, fazendo os números da tela outra vez aumentarem. Quando as 24 horas do dia estiverem para se encerrar, um sinal começa a soar, indicando os dez últimos segundos de chance para que você ultrapasse os carros necessários.

Se você chegar ao quinto dia de corrida, o carrinho que aparece neste painel é substituído por uma taça, e você passa a merecer o título de membro dos "Roadbusters", e o respectivo emblema, se enviar uma foto da tela à Activision nos Estados Unidos.

O controle do joystick é muito fácil. Movendo a haste para a esquerda ou para a direita o carro se desloca na mesma direção. O botão vermelho é o seu acelerador. Quanto mais você o pressionar, maior a velocidade alcançada. Quando você soltar o botão, esta velocidade será mantida. Para freiar, solte o botão vermelho e puxe o joystick para trás. As chaves de dificuldade e de seleção de jogos não são utilizadas.

A contagem de pontos em Enduro inclui tanto o número de dias quanto o de quilômetros ultrapassados.

Estratégias

Enduro é uma prova de resistência, e não de velocidade. Portanto, a velocidade máxima a que seu carro deve chegar é aquela suficiente para ultrapassar os carros de cada dia, e isto você facilmente sentirá com um pouco de prática. Não abusando da

velocidade você causa menos colisões, que devem ser evitadas a todo custo. Inclusive, se você tiver que optar entre bater no carro da frente ou se encostar na margem da estrada, prefira esta última, pois a redução da sua velocidade será bem menor.

Dirija sempre pelo meio da pista e não distraia muito olhando o painel ou mesmo o seu próprio carro. Fique de olho na estrada à frente, para prever os carros que estão se aproximando. Não pressione o botão vermelho direito. Toques curtos e rápidos controlam com mais facilidade a velocidade. Nas retas, porém, pise fundo, pois o campo de visão é maior.

Procure ultrapassar o máximo de carros durante os períodos mais luminosos do dia, para poder diminuir a velocidade na neve e na neblina. Uma boa média é chegar a neve com o painel indicando 230 carros a ultrapassar; na noite faltando 120 carros e na neblina com apenas 50 carros para o final.

Dica Especial

Quando surgirem três carros em diagonal ocupando toda a pista, você tem duas opções: reduzir a velocidade esperando eles sumirem na distância quando então se rearrumarão na estrada, ou tentar uma saída mais rápida, que é chegar ao seu carro, sem bater, próximo do que estiver mais à frente. Logo em seguida o último carro costuma sumir, permitindo que você reduza um pouco a sua velocidade e ultrapasse pela brecha deixada. (Colaboração nas estratégias dos leitores José Mauro Nana, Paulo Roberto Cruz e Marcos Fernandes Cruz).



Sinclair também combate Zaxxon

O terrível robô Zaxxon, que tanto sucesso faz nos arcades e nos videogames, agora está disponível para micros compatíveis com o Sinclair, como os TKs e o CP-200.

Segundo a Datamicro, que está vendendo a fita por 10 mil cruzeiros, o jogo reproduz os efeitos tridimensionais, com o avião do jogador tendo que enfrentar poderosos asteróides e armadilhas mortíferas.

A Datamicro fica na R. Visconde de Pirajá 547 slj. 211, no Rio, com o telefone (021) 511-0395. A loja aceita pedidos de outros Estados, através do envio de cheque no valor da fita junto com o envelope do pedido.



CARTAS

MELHORES JOGOS

"Quais são os melhores jogos já lançados para o Atari, para o Odyssey, para o Intellivision etc?": UM Monte de Gente, Brasil

Olha, pessoal que tem feito esta pergunta nas cartas: Jogo é uma questão de gosto, em primeiro lugar. Em segundo, cada um destes sistemas tem mais de uma centena de jogos lançados, sendo muitos excelentes, o que tornaria impossível listá-los a todos. Portanto, se vocês querem saber quais são os jogos a comprar ou pegar emprestado, continuem lendo Video Guia toda semana, acompanhando as análises dos jogos e as respostas das cartas, que vocês vão encontrar as opiniões deste colunista amigo e dos seus colaboradores.

INTELLIVISION

"Por que os cartuchos do Intellivision são mais caros?": Carlos de A. Monte Jr., Rio — RJ.

"Houve alguma coluna Video Guia que tenha falado somente sobre o Intellivision?": Alexandre C. Braga, Rio — RJ.

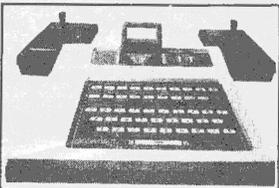
Os jogos do Intellivision normalmente exigem 12 Kbytes de memória, o que torna o cartucho deste console mais caro até nos Estados Unidos. E no Brasil, como ainda há relativamente poucos possuidores do Intellivision, apenas a Sharp/Digisplay fabrica os jogos, sendo obrigada a fabricá-los com alto custo.

A coluna Video Guia nunca cobre apenas um aparelho em qualquer uma de suas edições, para atender às dúvidas de todos os que gostam de video. Fique ligado, porém, que sempre terá alguma coisa sobre o seu videogame.

FOLHETOS DO ODYSSEY

"Gostaria de receber folhetos sobre todos os jogos do Odyssey, pois não conheço a maioria dos jogos deste console?": Marcelo de Carvalho, Rio — RJ.

A Philips do Brasil tem diversos posters muito bonitos e folhetos sobre os jogos do Odyssey. Quem sabe você não consegue escrevendo para lá. Mande a carta para Av. Nove de Julho, 5229/ 11º andar — São Paulo — SP, aos cuidados do Sr. Milton Bonano, Gerente de Propaganda e Promoções. E não se esqueça de dizer que é leitor de Video Guia. Pode ajudar.



Tudo o que você queria saber sobre os teclados do Atari

Os teclados que "transformam o Atari em um microcomputador" têm sido objeto de algumas das principais dúvidas dos leitores desta coluna. Muita gente quer saber sobre os programas que podem ser feitos com estes teclados, e se, com ele, o Atari fica ou não igual aos outros micros.

A bem da verdade, qualquer videogame já é um microcomputador. O jogo nada mais é que um programa que está rodando no micro. A diferença principal entre os micros mais conhecidos e os consoles de videogames é que nestes, em vez de um teclado para receber as informações do usuário, são utilizados joysticks, paddles e os próprios botões existentes nos consoles (o botão vermelho do joystick não é uma tecla?). Portanto, o que os teclados adicionais fazem é apenas possibilitar uma nova forma de você acessar a memória dos microprocessadores que estão dentro do videogame.

Os consoles de videogame, no entanto, têm memórias RAM (interna) e ROM (normalmente do cartucho) muito pequenas, suficientes apenas para executar o jogo, que por ter sido escrito em linguagem de máquina (mais fácil de ser interpretada pelo microprocessador), não ocupa tanto espaço. Imaginem vocês que o Atari 2600 tem apenas 128 bytes de

memória RAM, e admite cartuchos somente de até 8 kilobytes. Assim, alguns teclados incluem memórias adicionais, para permitir que o usuário programe na linguagem Basic, mais fácil para o iniciante em computação.

De qualquer maneira, por causa da estrutura interna do Atari 2600 (ou similares), os teclados são de tal modo simplificados que não conseguem, de forma alguma, transformar o videogame em um micro tão poderoso como o Apple, o Commodore 64, o Vic 20, o TRS-Color Computer, ou mesmo os micros Atari 400, 600 XL, 800 ou 800 XL. Além disto, por diversas diferenças de estrutura, o Atari com teclado não é compatível com nenhum destes micros citados.

Veja bem: se você comprar o teclado para o Atari 2600 acreditando que com isso terá um computador para trabalhos mais sérios (ou mesmo para os mais-ou-menos sérios) com certeza vai se decepcionar e lamentar o capital aplicado (afinal, apesar de estarem bem abaixo dos preços dos micros, os teclados, na maioria, não estão nada baratos). No entanto, para quem tem disponibilidade de dinheiro, o teclado pode ser um excelente acessório para brincadeiras, variando um pouco a utilização do console, possibilitando

um aprendizado dos princípios da linguagem Basic.

Todo teclado é acoplado por cabos e interfaces à entrada de cartuchos do console, e pode ser retirado a qualquer hora, para você jogar de novo os seus videogames. A maioria dos teclados para Atari 2600 existentes no Brasil são baseados no CompuMate americano (fabricado pela Spectravideo, e vendido nos EUA por menos de 80 dólares) e apresentam um ROM de 16 Kbytes, que inclui o interpretador de linguagem Basic, e uma RAM de 2 Kbytes. Além disto, têm capacidade de produção de duas oitavas de som e 10 cores, podendo ainda gravar os pequenos programas criados em fita cassete.

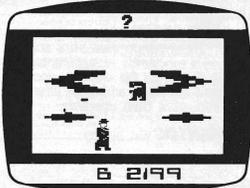
A Dynacom, no entanto, coloca este mês nas lojas um teclado que, segundo Gabriel Almog, diretor da empresa, será ainda mais simples, para atender apenas às necessidades dos iniciantes em computação (ficará por menos que Cr\$ 100 mil), o que, disse Almog, "é mais compatível com a finalidade do aparelho". Sem interface para cassete, este teclado terá Basic de apenas 4 Kbytes e RAM de 128 bytes, apesar de a capacidade de som e imagem ter sido mantida.

Março Ehrlich

Uma aventura para ajudar o E.T. a voltar para casa (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Howard Warshaw para Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos: 8m.7
Nível de Desafio: 9,5
Grau de Interesse: 8

M.E.



E.T., O EXTRATERRESTRE

estes doces como pequenos tracinhões pretos que surgem no meio do caminho. Para pegá-los, bastará o E.T. tocar neles enquanto caminha. E.T. poderá ir guardando consigo quantos doces conseguir coletar. Você saberá quantos existem na sua reserva pela indicação numérica que aparece à esquerda do placar de energia.

Se E.T. não tiver nem um doce de reserva e sua energia acabar antes que ele consiga ser salvo, entrará em estado de choque e Elliott aparecerá na tela para salvá-lo, fornecendo-lhe, de seu próprio corpo, 1.300 unidades de energia adicionais, com as quais, E.T. poderá tentar novamente prosseguir na sua busca. Em cada partida, Elliott poderá fornecer esta "energia de emergência" apenas três vezes. Existe, porém, uma chance extra: ela acontecerá se, por acaso, em alguma de suas quedas no fundo de um buraco, E.T. encontrar uma flor marchada escondida e a reviver usando os seus poderes. Ai então ganhará o direito de ser salvo uma quarta vez por seu amigo Elliott. De qualquer maneira, expiradas as três ou quatro chances, E.T. entrará em hibernação, encerrando a partida.

Como disse acima, E.T. deve tomar muito cuidado com o Agente do FBI e com o cientista. O agente do FBI, reconhecido por sua roupa marrom e amarela, é o mais perigoso, pois tirará de nosso herói pelo menos um das peças do telefone interplanetário que ele tiver encontrado. Se o Agente pegar o E.T. sem que ele tenha qualquer peça do telefone, então levará todos os doces que o pequenino tiver recolhido. O cientista, vestido de cinza, apesar de não ser tão mau, também atrapalhará muito, pois se agarrar o E.T. o levará até o Instituto de Ciências para estudá-lo, tirando-o completamente do seu percurso.

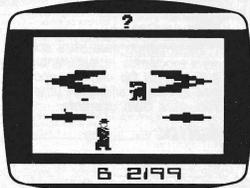
Semana que vem você saberá como E.T. poderá usar os seus fantásticos poderes.

Março Ehrlich

Uma aventura para ajudar o E.T. a voltar para casa (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Howard Warshaw para Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos: 8m.7
Nível de Desafio: 9,5
Grau de Interesse: 8

M.E.



E.T., O EXTRATERRESTRE

estes doces como pequenos tracinhões pretos que surgem no meio do caminho. Para pegá-los, bastará o E.T. tocar neles enquanto caminha. E.T. poderá ir guardando consigo quantos doces conseguir coletar. Você saberá quantos existem na sua reserva pela indicação numérica que aparece à esquerda do placar de energia.

Se E.T. não tiver nem um doce de reserva e sua energia acabar antes que ele consiga ser salvo, entrará em estado de choque e Elliott aparecerá na tela para salvá-lo, fornecendo-lhe, de seu próprio corpo, 1.300 unidades de energia adicionais, com as quais, E.T. poderá tentar novamente prosseguir na sua busca. Em cada partida, Elliott poderá fornecer esta "energia de emergência" apenas três vezes. Existe, porém, uma chance extra: ela acontecerá se, por acaso, em alguma de suas quedas no fundo de um buraco, E.T. encontrar uma flor marchada escondida e a reviver usando os seus poderes. Ai então ganhará o direito de ser salvo uma quarta vez por seu amigo Elliott. De qualquer maneira, expiradas as três ou quatro chances, E.T. entrará em hibernação, encerrando a partida.

Como disse acima, E.T. deve tomar muito cuidado com o Agente do FBI e com o cientista. O agente do FBI, reconhecido por sua roupa marrom e amarela, é o mais perigoso, pois tirará de nosso herói pelo menos um das peças do telefone interplanetário que ele tiver encontrado. Se o Agente pegar o E.T. sem que ele tenha qualquer peça do telefone, então levará todos os doces que o pequenino tiver recolhido. O cientista, vestido de cinza, apesar de não ser tão mau, também atrapalhará muito, pois se agarrar o E.T. o levará até o Instituto de Ciências para estudá-lo, tirando-o completamente do seu percurso.

Semana que vem você saberá como E.T. poderá usar os seus fantásticos poderes.

Março Ehrlich

Uma aventura para ajudar o E.T. a voltar para casa (I)

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Howard Warshaw para Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos: 8m.7
Nível de Desafio: 9,5
Grau de Interesse: 8

M.E.



E.T., O EXTRATERRESTRE

estes doces como pequenos tracinhões pretos que surgem no meio do caminho. Para pegá-los, bastará o E.T. tocar neles enquanto caminha. E.T. poderá ir guardando consigo quantos doces conseguir coletar. Você saberá quantos existem na sua reserva pela indicação numérica que aparece à esquerda do placar de energia.

Se E.T. não tiver nem um doce de reserva e sua energia acabar antes que ele consiga ser salvo, entrará em estado de choque e Elliott aparecerá na tela para salvá-lo, fornecendo-lhe, de seu próprio corpo, 1.300 unidades de energia adicionais, com as quais, E.T. poderá tentar novamente prosseguir na sua busca. Em cada partida, Elliott poderá fornecer esta "energia de emergência" apenas três vezes. Existe, porém, uma chance extra: ela acontecerá se, por acaso, em alguma de suas quedas no fundo de um buraco, E.T. encontrar uma flor marchada escondida e a reviver usando os seus poderes. Ai então ganhará o direito de ser salvo uma quarta vez por seu amigo Elliott. De qualquer maneira, expiradas as três ou quatro chances, E.T. entrará em hibernação, encerrando a partida.

Como disse acima, E.T. deve tomar muito cuidado com o Agente do FBI e com o cientista. O agente do FBI, reconhecido por sua roupa marrom e amarela, é o mais perigoso, pois tirará de nosso herói pelo menos um das peças do telefone interplanetário que ele tiver encontrado. Se o Agente pegar o E.T. sem que ele tenha qualquer peça do telefone, então levará todos os doces que o pequenino tiver recolhido. O cientista, vestido de cinza, apesar de não ser tão mau, também atrapalhará muito, pois se agarrar o E.T. o levará até o Instituto de Ciências para estudá-lo, tirando-o completamente do seu percurso.

Semana que vem você saberá como E.T. poderá usar os seus fantásticos poderes.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Uma aventura para ajudar o E.T. a voltar para casa (II)

M.E.

(Colaboração nas estratégias de Dilson Moreira)

Assim como em qualquer jogo de aventura, ao jogar E.T. você terá que estar atento a uma série de símbolos, de cuja compreensão dependerá o seu sucesso como aventureiro.

Em E.T., você deve conhecer sete símbolos, que representam sete diferentes zonas nas quais o Extraterrestre conseguirá realizar determinados poderes especiais fundamentais para o jogo. Estas zonas são locais exatos pelos quais E.T. passa em qualquer das seis locações normais do jogo. Assim que ele pisa na zona de poder o símbolo respectivo aparecerá no centro da faixa clara que fica no alto da tela, e o poder poderá ser utilizado. Por exemplo, se E.T. estiver pronto para chamar a sua nave espacial, ele precisará estar sobre a zona de "chamar a nave", ou nada acontecerá. Estas zonas não aparecem sempre nos mesmos lugares em todos os jogos, sendo redistribuídas aleatoriamente assim que você pressiona o botão Game Reset.

As zonas de poder são as seguintes:

Zona de encontrar Peça do Telefone — Quando E.T. usa o seu poder nesta zona, poderá aparecer a indicação de que há alguma peça escondida naquela tela. A indicação será através de um tracinho que ficará piscando. E.T. deverá então ir na direção do tracinho, cair no buraco onde a peça estiver, tocá-la e ela será transferida automaticamente para a barra superior da tela, onde irá sendo montada.

Zona de Mandar os Humanos Embora — Se estiver sobre esta zona, E.T. conseguirá mandar de volta para os seus respectivos edifícios os adultos que o estiverem perseguindo. Repare que o símbolo é parecido com dos prédios.

Zona de Comer Doce — Nesta zona, E.T. poderá comer um dos doces que estiver carregando, transformando-o em energia. Neste momento, a contagem de doces na base da tela diminui um ponto e a de energia aumenta.

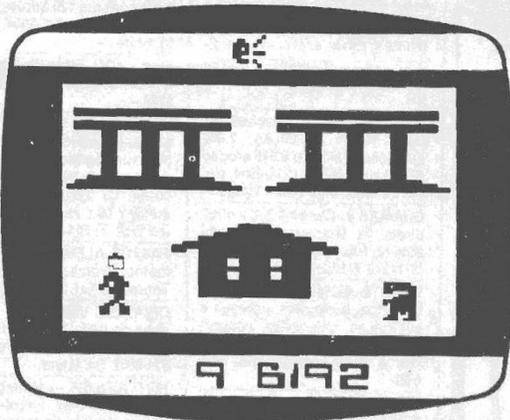
Zona de Chamar Elliott — O garoto amigo de E.T. virá em seu socorro quando o Extraterrestre o chamar. Se E.T. tiver nove doces, Elliott os levará, expulsará os adultos e sairá para procurar uma peça do telefone interplanetário, trazendo-a de presente para E.T. Se Elliott tiver menos que nove doces, Elliott os levará de volta para casa e você ganhará pontos por cada doce levado.

Zona de Mudar de Locação — Executando o poder em qualquer destas quatro zonas, E.T. será automaticamente transportado para a locação que estiver na direção indicada pela seta.

Zona de Chamar a Nave — E.T. deve usar esta zona para chamar a nave espacial depois que o telefone estiver montado. Assim que o poder for usado, um "relógio" aparecerá no alto da tela à direita, contando o tempo que E.T. terá para chegar até a zona de Aterrissagem da Nave. Normalmente este tempo é de duas voltas no relógio. Em alguns casos, o E.T. não conseguirá usar o seu poder na Zona de Chamar a Nave se algum adulto estiver presente na locação.

Zona de Aterrissagem da Nave — E.T. deve estar sobre esta zona para que a Nave possa socorrê-lo quando aterrissar. No entanto, se houver algum humano quando a Nave aparecer, ela voltará a subir deixando mais uma vez o Extraterrestre abandonado na Terra.

Agora que você já conhece as bases desta aventura, pode começar a jogar, pressionando o Game Reset ou o botão vermelho enquanto o rosto do E.T. estiver aparecendo na tela inicial. Para controlar o Extraterrestre mova o joystick na direção desejada. Para fazer com que ele consiga evitar e escape dos buracos, pressione o botão vermelho e a seguir empurre o joystick para a frente. Para que o E.T. escape dos humanos, coloque o joystick na posição desejada para a fuga e pressione o botão. Lembre-se, porém, que quanto mais rápido o E.T. andar, mais energia gastará. E, finalmente, para executar um dos poderes, o pequeno herói terá que estar em uma das sete zonas descritas acima, enquanto você aperta o botão vermelho do joystick. Você verá que enquanto executa o poder, o E.T. estica o seu pescoço.



Existem três variações de jogos em E.T. No jogo 1, todos os humanos aparecem durante a aventura. No jogo 2, apenas Elliott e o Agente do FBI participam. E no jogo 3, apenas Elliott estará presente durante as jogadas.

A chave Difficulty direita controla a velocidade dos humanos. Na posição A os humanos movem-se mais depressa que na posição B. A chave esquerda determina as condições de aterrissagem da Nave de Resgate. Se a chave estiver na posição A, Elliott não poderá estar presente no quadro quando a Nave chegar, mas se a chave Difficulty esquerda estiver em B Elliott poderá estar presente quando E.T. chamar a Nave e quando ela pousar.

O score final do jogo é resultado da contagem de energia que sobrar em E.T., somada aos pontos conquistados de bônus, que dependerão da movimentação dos doces durante o jogo. Por cada doce que E.T. levar junto consigo quando a Nave de Resgate decolar você ganhará 490 pontos. Por cada doce dado a Elliott na Zona de Chamar Elliott você ganhará 770 pontos. E por cada doce coletado após você ter pego 31 doces, você ganhará 1.000 pontos. No entanto, aqui você também receberá uma penalidade, pois por cada novo doce após o 31º, 700 pontos de energia serão descontados na contagem de energia da próxima partida que você jogar (obviamente se você jogá-la logo a seguir). Aliás, após permitir que E.T. seja resgatado você poderá continuar jogando uma nova partida, mantendo a pontuação anterior (fora a eventual penalidade descrita acima). Para recomeçar basta apertar o botão vermelho.

Estratégias

Em jogos de aventuras perde a graça dar-se muitas dicas, pois o divertido é descobrir como desvendar os mistérios. Mas algumas recomendações podem ser válidas. Como, por exemplo, a de que você jamais deixe de pegar um doce, pois mais bônus e mais reserva de energia você terá. Use os buracos como zonas de escape. Como os adultos não podem entrar neles, pode ser válido o E.T. pular para dentro de um buraco se estiver sendo perseguido pelo Agente do FBI, por exemplo. Lembre-se, porém, que levar para fora do buraco custa energia. O buraco também pode servir de pausa no jogo, pois lá dentro, sem se mover, o E.T. não sofre ameaças nem perde energia, seja por quanto tempo. Quando você quiser voltar a jogar, levite-o para fora.

Algumas vezes E.T. cai de novo no buraco logo após ter levitado de volta à superfície. Para prevenir isto, mova o E.T. para a direita ou para a esquerda assim que a tela mudar do interior do buraco para o campo gramado. Assim E.T. se moverá do poço para uma superfície sólida. Cuidado também quando passar de um quadro para outro pois há alguns deles em que os buracos situam-se nos limites da tela e se você entrar neste quadro vindo da mesma altura do buraco no quadro anterior (mesmo que neste quadro anterior a posição fosse de chão firme), sem dúvida você cairá sem ter tempo nem de pensar. A altura média da tela costuma ser a mais segura para evitar estes casos.

Procure marcar bem as posições das zonas de poder, principalmente a Zona de Chamar a Nave e a Zona de Mandar os Humanos embora da floresta. Depois de montar o telefone, vá até a Zona de Chamar a Nave, chame-a e corra para a Zona de Mandar os Humanos Embora, enquanto espera a Nave. Se algum humano adulto aparecer use o poder de E.T. para mandá-lo de volta e corra então para a Zona de Aterrissagem.

Caso você não consiga chegar a tempo de pegar a Nave, volte à Zona de Chamar e repita todo o processo

RECORTE E
COLEIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Você me ajuda?

Estou querendo comprar tanto manuais originais (em inglês) de videogames como xerox deles. Se o leitor tem manuais originais e quer negociar, escreva-me contando quais são. Você pode estar me ajudando a fazer um Vídeo Guia cada vez melhor.

CARTAS

COPIAS FALSAS

"Aqui em minha cidade existe um videoclube que vende cartuchos, mas acho que são cópias falsas, pois não têm o nome do fabricante. Tem apenas 3M ou Atarimania e outros somente o nome do jogo. Devo comprá-los?" Renato Sabat, Rua A. Montenegro, 30/68, Belém (PA).

No Brasil, como não há direito autorral para software, todas as cópias são falsas, exceto as da Polyvoz, que obtém legalmente os direitos de reprodução. No entanto, há muitas cópias de cartuchos de boa qualidade, que podem ser compradas sem medo. Nunca compre um cartucho que não traga a identificação clara de origem, e exija da loja uma garantia de que o trocará, caso surjam defeitos. Em relação ao Atarimania, tenho recebido informações de que se trata de um fabricante de boa qualidade.

CASSETES NO MICRO

Prezado Márcio, "como armazenar programas em fita utilizando o TK85 e o tape-deck CCE CD-724? Posso utilizar que saída do mesmo? E para recarregar posso me utilizar de um walkman?" Alexandre J.G. dos Santos, Rua São José 121, Fonseca, Niterói

Para gravar uma fita você deve utilizar a entrada de microfone do gravador, enquanto que para recarregar o programa você deve usar a saída de fones, que muitas vezes aparece como saída de alto-falantes, monitor, etc. Em princípio, qualquer aparelho que use fita cassete servirá para estes fins. O problema é que a gravação de programas de micro é algo muito sensível, e só com testes é possível descobrir se um aparelho consegue ou não ser utilizado para aquele fim. Por que você mesmo não testa os seus?

ODYSSEIRO EM DUVIDA

"Por que o Odyssey parou de ser fabricado nos Estados Unidos? Por que os cartuchos da série estratégica têm preços superiores aos outros? Existe versão do cartucho Yars Revenge para o Odyssey?"

Quería também avisar aos odysseiros que não comprem cartuchos europeus porque eles têm uma ciclagem diferente e por isso o jogo não chegaria ao final". José B. Monteiro II, Avenida Roberto Silveira 288 c/7, Nilópolis (RJ).

Com o lançamento de consoles mais sofisticados, o Odyssey parou de vender nos Estados Unidos, e a Philips achou melhor interromper a produção. Os cartuchos estratégicos têm cartelas e outras peças para jogar, que encarecem o preço final. E não existe Yars Revenge para nenhum outro sistema além do Atari.

NA FRIA DO SWORDQUEST

"Caro Márcio, um colega meu teve a infelicidade de comprar o cartucho Fireworld/Swordquest original da Atari e você tem razão: é mesmo uma "fria" comprar estes cartuchos. Quebramos a cabeça tentando jogá-lo sem chegar a lugar nenhum, mesmo traduzindo o manual de instruções e tentando assimilar o livreto de história em quadradinhos. Por isso, gostaria que você publicasse um pedido para quem tenha descoberto a solução do cartucho anterior, que mande para você publicar". Dennis Daniel e Sydney Ricardo, Rua Padre Peroneilli 165, Jardim América, Rio (RJ). Quem souber pode mandar, que publicarei de bom grado.

TAMANHO SEM PADRÃO

"Caro Márcio, tenho uma televisão de 26 polegadas e gostaria de saber se existe um padrão de tamanho de imagem de um videogame ou se a imagem se apresenta do tamanho da tela". Seivaldo B. Martins, Rua Santa Teresa 945, Vila São Luiz, Caxias (RJ).

A imagem de um videogame entra pela antena da televisão, e se comporta como uma transmissão normal de TV, tomando o mesmo tamanho do vídeo, seja ele uma microscópica TV japonesa de uma polegada ou um enorme telão. Aliás, já imaginou que barato jogar videogame em um telão?

ONDE É QUE EU APERTO?

"Nos joysticks que possuem dois botões, para que serve o da haste e o da parte de baixo?" Paulo R.C. Corrêa, Trav. São Roque 747, Icoaraci (PA).

Os botões estão ligados em paralelo ou seja, tanto faz apertar um como o outro que o efeito será o mesmo.

Até no Odyssey, os sapos sofrem pra chegar em casa

Sistema: Odyssey
Criação: Ed English para Parker Bros., em 1983
Jogadores: apenas um
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 8

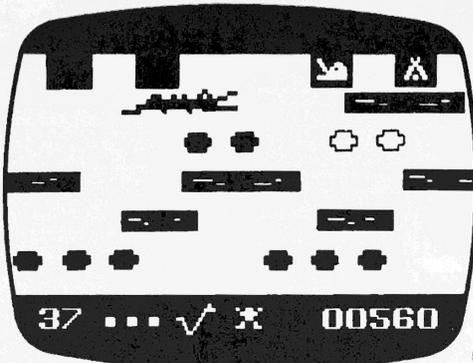
M.E.

Mais um clássico dos videogames que também foi adaptado para o Odyssey, Frogger traz a aventura de um sapinho que deve atravessar em menos de 45 segundos uma estrada movimentada e um rio caudaloso até chegar à sua casa. Cada uma destas fases ocupa uma tela diferente. Na estrada, o desafio de Frogger é cruzar cinco pistas de automóveis e caminhões que se movimentam em direções alternadas e velocidades crescentes com o decorrer do jogo. Chegando ao outro lado da estrada sem ser atropelado, Frogger passa automaticamente para a segunda tela, a do rio, na qual precisará pular sobre cinco fileiras de troncos e tartarugas, que também se movimentam em direções alternadas, até alcançar a outra margem.

Nesta tela, as dificuldades são maiores, pois do segundo nível em diante surge um crocodilo no lugar de um dos troncos da fileira próxima à margem. Se Frogger pular sobre suas costas não sofrerá nada, mas tocando a boca aberta do crocodilo, perderá uma vida. Além disso, algumas tartarugas são traçoeriras. Repentinamente começam a submergir e podem afogar Frogger se ele se mantiver sobre elas. Como se não bastassem estes perigos, nos níveis de dificuldade superiores uma cobra atravessa a margem inicial do rio, obrigando Frogger a se lançar imediatamente para a travessia. Finalmente, o sapinho ainda corre o risco de encontrar, no barranco para onde deve saltar na margem oposta, um crocodilo escondido só com a cabeça de fora, pronto para devorá-lo se ele ousar pular naquele local.

O rio, porém, não é feito só de perigos. Frogger também pode encontrar no barranco uma mosca que, se comida quando o sapinho pular sobre ela, dará 200 pontos de prêmios. E, nos troncos da segunda fileira, Frogger também pode encontrar uma sapinha branca. Se ele encostar na sapinha ela pulará em suas costas (Frogger muda de cor, então), dando 200 pontos de prêmio quando ambos chegarem ao barranco.

Para fazer Frogger pular basta mover o joystick direito em uma das quatro direções normais. O botão vermelho não é usado. E, para cada pulo, é necessário um movimento do joystick. O jogo inicia-se com Frogger tendo quatro vidas de reserva, indicadas por quadradinhos na base da tela. O jogo não concede vidas extras, e termina quando você perde o último Frogger. Cada pulo dado para frente vale 10 pontos. Chegar ao barranco vale 50 pontos e mais 10 pontos por segundo restante no cronômetro. Conseguindo completar a meta de cinco barrancos você ganha 1.000 pontos e passa ao nível de dificuldade seguinte.



FROGGER

Estratégias

Mesmo não parecendo haver espaço, Frogger pode "caminhar" por sobre toda a base das duas telas, inclusive passando por cima dos placares de pontos. Apesar de não ser recomendável sair do meio da tela na fase da estrada — para ter uma visão melhor do trânsito — na fase do rio pode ser interessante se deslocar inicialmente para a esquerda, acompanhando a direção das tartarugas e do tronco que passara com a sapinha. Seja como for, jamais suba em objeto próximo do momento dele sair da tela. Se Frogger sair junto com o objeto, perde uma vida. Nada impede, porém que ele pule para trás, tomando outra direção.

A capacidade de Frogger pular para o lado pode ajudá-lo a se posicionar melhor sob os troncos, e mesmo entre os grupos de tartarugas. Cuidado, porém, para não passar dos limites e fazê-lo cair na água. O sapinho também pode saltar de lado a cobra, mas a manobra é bastante arriscada, e só deve ser tentada em último caso, ou você tendo muita prática.

As tartarugas que submergem ficam sempre azuis antes de desaparecer e logo após voltar à tona. Se você subir numa tartaruga e ela se tornar azul, saia logo de cima, para frente ou para trás. No entanto, se o grupo estiver na fase de saída de dentro d'água, pode subir tranqüilo que o tempo até a próxima submersão será suficiente para você tomar um novo rumo.

Dica Especial

O barranco que fica no canto esquerdo da tela é o mais difícil de pegar. O macete aqui é você acompanhar a segunda fileira de tartarugas, checando o grupo de tartarugas que vai submergir. Assim que algum grupo se tornar azul, faça Frogger pular sobre a primeira tartaruga do grupo seguinte. Deixe ele ir nadando até perto da margem esquerda da tela. Quando chegar bem em frente ao barranco da esquerda, prepara-se. Um tronco vai começar a surgir no canto da tela. Rapidamente sem perder um segundo, com dois pulos firmes, passe da tartaruga ao tronco e dele ao barranco.

Activision dá emblemas a recordistas

Que tal ganhar um lindo emblema colorido comprovando que você é um recordista nos videogames?

Pois isto é exatamente o que você pode conseguir se mandar uma foto de seus recordes para a fabricante americana de cartuchos Activision, desde que, é claro, o recorde seja em um dos jogos originais daquela empresa. A seguir, você encontra uma relação dos recordes mínimos que você deve bater para ter direito aos emblemas. Se você consegue superar estes recordes e tem uma foto para comprovar, em que apareça claramente a pontuação, coloque a foto em um envelope com o nome do jogo e o recorde no canto esquerdo inferior, e envie para Activision, no seguinte endereço: Drawer n.º 7287, Mountain View, California 94039. USA. Algum tempo depois (pode demorar), se o recorde for aceito, você receberá em casa o seu emblema de membro do clube de recordistas daquele jogo. Os jogos da Activision cujos recordes mínimos conseguiu relacionar são: Barnstorming (33.3 segundos), Chopper Command (10.000), Crackpots (75.000), Decathlon (de 8.600 a 8.999, Medalha de Bronze;



O emblema do Chopper Command

de 9.000 a 9.999, Medalha de Prata; mais de 10.000, Medalha de Ouro), Dolphin (80.000), Dragster (6.000), Enduro (5 dias), Freeway (20 vezes no jogo 3 ou jogo 7), Frostbite (40.000), H.E.R.O. (75.000), Ice Hockey (vencer o computador, com testemunha identificada), Kaboom! (3.000), Keystone Kapers (35.000) Laser Blast (100.000), Megamania (45.000), Oink! (25.000), Pitfall! (20.000), Pitfall II (99.000),

Pressure Cooker (45.000), River Raid (15.000), Robt Tank (48 tanques), Skiing (28.2 segundos no jogo 3), Spider Fighter (40.000) e Stampede (3.000).

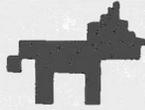
Fotografar a tela é fácil. Mantenha a câmera a uma distância média de 1,5 m, escureça bem o ambiente (feche luz e cortinas) e use uma velocidade baixa. Jamais use flash! E preste atenção a mais um detalhe importantíssimo se você pretende usar a foto para ganhar o emblema. Em muitos dos jogos relacionados acima, o fabricante brasileiro coloca o seu nome no lugar do da Activision, que deveria aparecer no canto inferior esquerdo da tela quando o jogo acaba. Se com o seu cartucho o nome que aparece não é o da Activision, procure não deixar o nome brasileiro aparecer na foto, ou a Activision desclassificará você por não estar usando um cartucho original.

Só mais um detalhe: é óbvio que Vídeo Guia não pode garantir que a Activision — lá nos Estados Unidos — cumprirá sua promessa. Assim, se você não receber seu emblema, não adianta escrever para mim reclamando, pois em nada poderei ajudar.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich



Gato e rato se estranham neste videogame do Odyssey

Sistema: Odyssey
Criação: não creditada
Jogadores: até dois
Gráficos/Som: 9
Nível de Desafio: 7
Grau de Interesse: 8

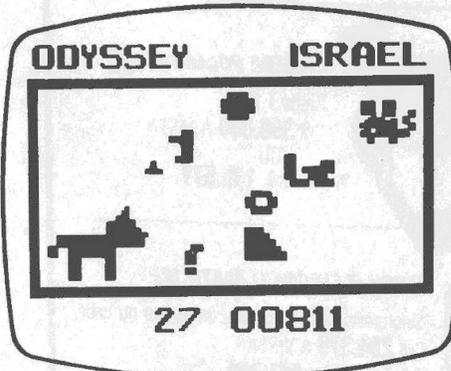
M.E.

A conhecida perseguição do gato ao rato, que além de desenhos animados gerou videogames como Mouse Trap, para o Atari e Coleco-Visión, também ganhou uma versão original para o Odyssey, com o cartucho "O Gato e o Rato". Um jogo sem dúvida de temática infantil, mas que também poderá trazer divertimento para toda a família, já que existe a possibilidade de se jogar sozinho, contra o computador, ou contra um outro videogamer.

Em qualquer caso, um competidor fará o papel do rato e outro o do gato. A função do rato é percorrer a tela para comer os diversos pedaços de queijo que estão nela espalhados, marcando pontos por isto. Já o gato, é claro, tem que perseguir o rato para não deixá-lo comer o queijo e ainda para aprisioná-lo. Isto é conseguido por intermédio de linhas que o gato vai traçando na tela e que impedem a livre movimentação do rato, até que ele esteja totalmente encurralado e preso na armadilha.

Como o gato nunca marca pontos (o que ele faz é impedir que o rato continue marcando), o cartucho O Gato e o Rato incorporou uma interessante novidade: a alternância dos dois jogadores nos papéis dos dois bichinhos. Cada partida se compõe, na verdade, de seis séries de perseguições, com três oportunidades para cada jogador de fazer o papel do rato. Isto leva a que o odysseiro tenha que ser bom não só em comer queijo como em atrapar o rato, quando estiver atuando como gato. E se você pensa que ser gato é fácil, não se iluda. O gato não tem tanta moleza assim. Ele só tem direito a usar, no jogo 1, 40 linhas na construção da armadilha. Cada vez que ele deixa uma linha na tela (apertando a tecla Action enquanto move o joystick) um contador situado no canto inferior esquerdo da tela diminui uma unidade. Se chegar a zero, o rato terá toda a liberdade de sair comendo o queijo que encontrar pela frente.

Terminada a série de seis, o computador somará os pontos de cada competidor e anunciará o vencedor. Vo-



O GATO E O RATO

cê poderá então escolher entre continuar jogando uma partida semelhante ou com outros níveis de dificuldade. O Gato e o Rato lhe permite escolher o nível de dificuldade de cada jogador em oito diferentes variações, que incluem aberturas especiais na tela para o rato escapar do gato, pedaços de queijo que se movem e outros que aparecem e desaparecem. Mudando o nível de dificuldade você pode escolher o número de linhas a que o gato terá direito e a velocidade da ação.

O Gato e o Rato é um jogo bem interessante para o Odyssey, cujo ponto fraco é apenas a grotesca e desnecessária imagem que aparece entre cada partida, do gato abocanhando e comendo, pedaço a pedaço, o rato aprisionado. As regras para jogar, o odysseiro seguramente conseguirá encontrar no manual que acompanha sempre os cartuchos. A recomendação que posso deixar aqui para quem for curtir o jogo é que, no papel do rato, procure se afastar um pouco do gato para ter a tranquilidade de ficar apertando o botão quando estiver em cima de um queijo, ou você não conseguirá marcar os seus pontos. E no papel do gato, a jogada é procurar encurralar o rato cada vez mais cercando-o em um canto. É mais fácil usar uma das linhas laterais como parte da armadilha do rato do que tentar criar as quatro linhas do centro da tela.

Polyvox modifica e deixa inútil seu videogame Atari

Se você estiver pensando em comprar um videogame do sistema Atari, muito cuidado ao escolher a marca. Se for o da Polyvox, atente para um detalhe, que nos foi relatado por diversos leitores insatisfeitos. A Polyvox, por alguma razão absurda e inexplicada, eliminou de seus videogames as chaves de dificuldade, tornando o aparelho praticamente inútil para uma grande quantidade de jogos.

Apesar de não ser utilizada em alguns jogos, as chaves de dificuldade fazem parte obrigatória de todos os consoles do sistema Atari, pois a maioria dos jogos as utiliza para permitir ao videogamer variações na ação, através do aparecimento ou não de determinados personagens, da mudança do comportamento de tiro e até mesmo como pausa. E o caso de jogos excelentes como River Raid, Demon Attack, E.T., The Power of He-Man etc. Além disto, há jogos, como Space Shuttle e Riddle of the Sphinx, em que as chaves de difi-

dade participam ativamente da ação, tornando impossível jogá-los sem a sua presença.

Retirar do videogame Atari as chaves de dificuldade sem comunicar ao consumidor é sem dúvida alguma lesá-lo, principalmente aos que compraram o console e se descobriram impedidos de usar os jogos em todas as suas potencialidades. Em países onde a defesa do consumidor é mais organizada, como nos Estados Unidos, isto poderia ser motivo de processo judicial contra a indústria, visando a devolução do dinheiro. Aqui, procuramos duas vezes a Polyvox para obter informações mas a assessoria de imprensa não se preocupou em nos responder. Por isso, não sabemos que atitude a empresa pretende tomar em relação ao seu produto, se os consumidores que se julgaram prejudicados não conseguirem a devolução do videogame nas lojas onde o compraram.

A sugestão de Vídeo Guia é que es-

tes consumidores procurem conseguir da Polyvox que as suas assistências técnicas autorizadas através do país repõem as chaves de dificuldade no aparelho, aproveitando a existência ainda no console dos buracos destinados às chaves. E isto sem qualquer espécie de ônus ao usuário, que comprou o videogame acreditando que ele viesse completo.

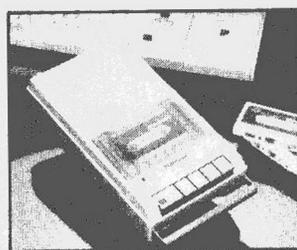
Para quem ainda não comprou, a recomendação é que tenham certeza que o videogame que está sendo comprado tem todos os elementos padronizados do sistema Atari: uma chave Power, duas chaves de dificuldade, uma chave Game Select, uma chave TV Type (Color/B&W) e uma chave Game Reset, além, é claro, de duas entradas para os joysticks e o slot do cartucho. Se algo faltar, procure outra marca.

Ajudem a divulgar isto a todos os seus amigos para que, cada vez mais, todos possamos nos divertir ao máximo com nossos videogames.

National aperfeiçoa gravador para micros

O sucesso do gravador RQ-2222 junto aos usuários de microcomputadores domésticos, para arquivamento de seus programas em fita cassete, fez com que a National decidisse lançar um novo modelo de gravador, mais adaptado ainda às necessidades dos usuários de micros, o modelo RQ-2234.

Assim como o modelo anterior, o RQ-2234 tem sistema de gravação "Um Toque" (para acionar simultaneamente de forma fácil as duas teclas de gravação), contador de voltas da fita, ajuste independente para volume e para tonalidade, e entrada para plugue



O gravador RQ-2234

"remote" controlado pelo micro. Há duas importantes novidades, porém: uma tecla Pause, para facilitar a vida de usuários de micros que não têm "remote", e sistemas de teclas Cue/Review, que, permitindo o avanço ou o retrocesso rápido da fita ao mesmo tempo em que se ouve o som, possibilita a rápida localização do início dos programas na fita, sem aquela chatíssima repetição de acionamentos das teclas Stop e Play.

O gravador RQ-2234 será vendido normalmente em lojas de eletrodomésticos.

VAMOS CRESCER

Ajude a fazer com que todos os videogamers do Brasil sejam leitores de Vídeo Guia toda semana. Avise a seus amigos que ainda não têm e mesmo aos que ainda não têm videogames. Leve cópias da coluna ao seu videoclube e cole na parede. Vamos criar o maior clube de leitores de Vídeo Guia.

CARTAS

VIDEO COMPARTILHADO

"Caro Marcio, meu irmão comprou um videocassete. Ele mora no 1º andar do bloco I e eu moro no 2º andar do bloco II. É possível eu ligar a minha televisão ao mesmo tempo que a dele no videocassete?" Ilca Sant'Anna, Rua Inglês de Souza 7/101, Jardim Botânico, Rio — RJ

É perfeitamente possível, só que não é nada barato. Primeiro, o cabo de saída do videocassete terá que ser ligado em uma caixinha que divide os sinais para permitir a ligação a duas televisões. Daí você terá que estender o seu cabo da casa dele até a sua. O ideal é usar um cabo coaxial, menos sujeito a interferências. E claro que você terá que contar com a boa vontade do condomínio para facilitar a passagem externa do cabo. Finalmente, como poderá ter havido enfraquecimento do sinal pela distância, será conveniente instalar um amplificador de sinal antes da ligação com a televisão. Qualquer loja especializada em antenas lhe mostrará que equipamentos são estes. Não há mistérios para a instalação.

TECLADO INTELIGENTE

"Caro Márcio, os periféricos do Unifon AP II T.I. servem no Apple II Plus? Qual dos dois tem mais programas de jogos a venda no Rio? Qual a resolução gráfica de cada um?" Alexandre Moriya, Rua Guilherme Leite Ribeiro 210, Campo Grande, Rio — RJ

O Unifon AP II T.I. é inteiramente compatível com o Apple II Plus, tanto o original americano quanto o fabricado no Brasil. A diferença é que o T.I. quer dizer teclado inteligente, ou seja, ele tem um teclado em português, exatamente igual ao das máquinas de escrever, com acentos, til etc., o que é uma enorme vantagem na hora de escrever textos. A resolução gráfica de todos estes micros é igual, 280 X 192 pontos, em alta resolução, e os jogos que rodam em um servem no outro. A Unifon recomenda que você procure seus produtos (inclusive software) na Computicro, à Rua Sete de Setembro 99/11, com o telefone 224-7007.

ASSINATURA MISTERIOSA

"Caro Marcio, o que significam as letras RF que aparecem na 13ª variação do jogo Missile Command, quando se perde todas as cidades e não se faz nenhum ponto?" Roberto Ribeiro, Rua Carmela Dutra 1837/303, Centro, Nilópolis — RJ

Boa descoberta, esta. As letras são as iniciais de Rob Fulop, criador do Missile Command que deve ter inventado este macete para poder assinar o jogo, pois a Atari americana, que lançou o cartucho, não permitia que os seus criadores se identificassem publicamente na embalagem dos videogames.

Esta proibição, inclusive, levou alguns bons desenhistas de videogames a se revoltarem e deixarem a Atari. Rob Fulop foi para a Imagic, onde estreou com o fantástico Demon Attack. Depois, ainda lançou Cosmic Ark e o sofisticado Fathom.

PADRÃO MSX

"Caro Marcio, é conveniente comprar um micro MSX nos Estados Unidos e trazer para cá? E se eu comprar uns jogos para o MSX aqui no Brasil e levar para os Estados Unidos daria certo?" Juan Cortez, Caixa Postal 92877, Teresópolis — RJ

O MSX é um micro que tem a sua arquitetura padronizada, para permitir total compatibilidade entre as diversas marcas de fabricantes. Assim, um jogo vendido no Brasil rodará em um MSX americano, e vice-versa. Comprar um micro nos Estados Unidos não tem problema, a não ser a falta de garantia e a obrigatoriedade de comprar a vista (além de ser em dólares). O MSX brasileiro, como o Hot Bit, da Sharp, já tem estas vantagens.

DICA ERRADA

"Na Dica Especial do jogo Moon Patrol houve provavelmente um erro de impressão, pois vocês dizem que se fizer uma coisa o tiro vai para a esquerda, e se fizer o contrário, também..." Sérgio De Biasi, Rua Pinheiro Machado 99/901, Laranjeiras, Rio — RJ

Foi mais uma do meu assistente trapalhão Juca Tilt. A dica certa do Paulo Roberto Cruz é: "Se você acelerar o buggy, os tiros serão desviados para a esquerda, enquanto que se você diminuir a velocidade, serão desviados para a direita".

A Sharp lança esta segunda-feira o seu micro Hot-Bit, o primeiro brasileiro da linha japonesa MSX. Video Guia vai testar o micro e publicar aqui a sua recomendação. Aguardem.

Alta radioatividade agita a mina de Miner 2.049er

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Bill Hogue, para Tigervision, em 1982
Jogadores: um, com Joystick
Memória: 8 kbytes
Gráficos/Som: 7,5
Nível de Desafio: 10
Grau de Interesse: 8

M.E.

O interior de uma mina de urânio abandonada não é o melhor lugar do mundo para alguém se perder. Pois foi justamente em uma delas que se embrenhou Bounty Bob, o mais ousado membro da Polícia Montada da Canadá, em busca do foragido Yukon Yohan. O bandido jamais será visto e Bounty Bob terá que passar o resto do seu tempo vaando entre as galerias da mina, enfrentando os inúmeros perigos que ela esconde. Pior para ele, melhor para nós, pois os perigos é que valorizam o jogo Miner 2.049er (Mineiro 2.049º), um cartucho que deve agradar bastante os curtidores de jogos de escadas estratégicas.

Você já deve ter percebido que o papel a desempenhar é o do Bounty Bob, controlando seus movimentos através da mina, em três diferentes galerias, cada uma em uma tela. Em todas as plataformas da mina, você notará que o chão é composto por diversos segmentos ocios — são os blocos de urânio — que vão se enchendo a medida que Bounty Bob passa sobre eles, recolhendo-os. Na verdade, recolher o urânio passa a ser o verdadeiro objetivo do jogo, pois apenas quando todos os segmentos de uma galeria estiverem cheios, com todo o urânio recolhido, você poderá passar para a tela seguinte. Esquecendo de recolher umzinho sequer que seja, o jogo não avança.

Para isto, porém, você tem um tempo determinado. No canto superior da tela aparece um contador de tempo decrescente, disparado em 999 assim que você surge em cada galeria. Se o contador chegar a zero, Bounty Bob perde uma vida. Se a galeria for completada antes disso, a contagem de tempo remanescente é adicionada ao seu escore como bônus.

Se não bastasse a restrição do tempo, Bounty Bob ainda encontra na mina diversos seres mutantes, que apesar de aparentemente inofensivos, foram afetados pela radioatividade do urânio e causarão a morte do policial e mineiro se forem tocados. Você pode evitar os mutantes mudando de trajeto ou pulando sobre eles (o que se consegue apertando o botão vermelho enquanto estiver correndo na direção dos bichinhos). Entretanto, para felicidade de Bob, nas duas primeiras galerias do jogo o antigo proprietário da mina, Nuclear Ned, deixou alguns objetos que, também afetados pela irradiação, ganharam poderes especiais. Ao tocá-los, Bounty Bob ganha uma força adicional, ao mesmo tempo em que os mutantes ficam amarelos e se tornam vulneráveis por um curto período de tempo. Neste período, se Bob tocá-los, eles serão destruídos.

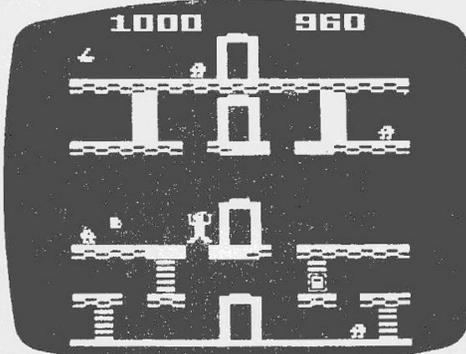
Miner 2.049er só tem uma variação, que obrigatoriamente começa no nível 1 da primeira tela e termina no nível 2 da terceira tela. Parece pouco, mas se você conseguir chegar lá, pode se considerar um grande videogame. Você inicia o jogo com três vidas para Bounty Bob. Infelizmente não há como ganhar vidas adicionais. No começo do jogo, após ligar o console, você verá as três galerias se alternando no vídeo. Para começar, pressione o Reset. Cada bloco de urânio que você recolher lhe dará 2 pontos. Os mutantes valem 30 pontos cada e os objetos deixados por Nuclear Ned, 10 pontos.

Estratégias

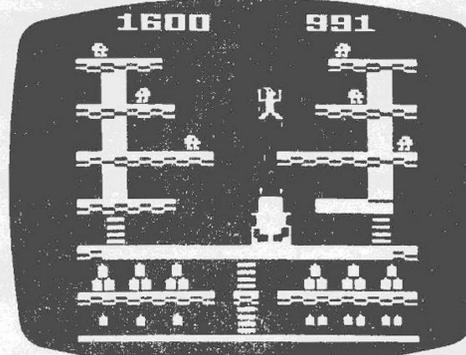
Cada galeria tem uma característica diferente, o que torna o jogo mais animado.

Primeira Galeria: Os Escorregas

Nesta tela, você verá três escorregas (um deles é vertical) do lado direito da mina. Se Bounty Bob pisar no bloco de fora do ângulo do escorrega, deslizará até o seu final, o que pode tomar-lhe muito tempo se este não for o movimento desejado. No bloco de dentro do ângulo é seguro pisar. É impossível interromper a descida. Mas você pode ficar preparado para continuar assim que Bob parar, pois ele cai em pé. Bob pode também pular sobre os escorregas, assim como saltar sobre as aberturas mais estreitas existentes entre as plataformas. Chegue bem perto das bordas para dar um salto mais seguro. Nuclear Ned deixou nesta galeria uma Marmita (sob a plataforma mais baixa), uma Caixa de Ferramentas (na do meio) e uma caneca (na plataforma do alto). Toque-os para poder destruir os quatro mutantes.



MINER 2.049ER — A GALERIA DO ELEVADOR



A GALERIA DO CANHÃO

Nesta primeira tela, Bob pode cair de plataformas de pequenas alturas que não perderá a vida. Um detalhe final: os blocos de urânio que ficam no extremo direito da galeria só podem ser acessados pulando o escorrega vertical. As barras verticais tracejadas obviamente são escadas.

Segunda Galeria: O Elevador

A característica desta tela é a presença de um elevador central que permitirá a Bounty Bob alcançar as plataformas mais altas. Para usá-lo, basta colocar Bob no seu interior. Empurrando a alavanca do Joystick para cima o elevador subirá. Puxando para baixo, descera. As fendas nas plataformas também podem ser superadas por saltos e Bob ainda conseguirá pular da primeira plataforma para o solo sem morrer. Os objetos deixados são uma Caixa de Ferramentas, uma Caneca e uma Lamparina. Da terceira para a quarta plataforma existem dois escorregas verticais.

Terceira Galeria: O Canhão

Nesta tela, em que Bounty Bob enfrenta seis mutantes sem poder contar com um objeto de Nuclear Ned sequer, as três plataformas mais altas de cada lado da galeria só conseguirão ser alcançadas se Bounty der de homem-bala e se projetar para o alto por intermédio de um canhão situado na segunda plataforma. E aí que reside a grande dificuldade desta tela. Para se projetar, Bounty Bob deverá coletar algumas cargas de TNT que estão nas plataformas mais baixas da galeria, entrando a seguir dentro do canhão. Estando pronto, bastará você pressionar o botão vermelho do joystick e o mineiro será projetado para o alto. Se você tiver calculado a quantidade certa de TNT para a plataforma desejada, ele pousará nela com segurança. Se você calculou a menos ou a mais, pobre Bob...

Superado o primeiro nível destas três galerias, eles se repetem com maior grau de dificuldade. A primeira e a segunda galeria, por exemplo, não mais terão objetos que possibilitem a eliminação dos mutantes. E a terceira galeria, por sua vez, terá menos TNT à disposição.

Como em todo jogo com contagem decrescente de tempo, Miner 2.049er exigirá de você o desenvolvimento de uma estratégia de melhor trajeto. Procure evitar passar pelo mesmo lugar mais de uma vez. Se isto for inevitável, passe pela segunda vez pulando para ganhar tempo. Use os escorregas a seu favor, como atalhos. Por exemplo, procure deixar intocados os blocos de urânio da esquerda do escorrega vertical na primeira galeria. Se você puder, só pegue este escorrega pela plataforma mais alta. Assim, enquanto você cai, vai cobrindo os tais blocos que faltam.

CARTAS

ESCOLHA DE MICRO

"Amigo Marcio, queremos nos iniciar na informática mas temos dúvidas a respeito do computador a ser adquirido. Um de grande memória não nos servira, uma vez que não utilizaremos toda a sua capacidade. Um de pequena memória seria, ao nosso ver, incompleto. Gostariamos de uma opinião". Emerson e Anderson, Rua Carlos Maximiano, 153, Fonseca, Niterói — RJ.

Apesar da memória não ser o fator determinante de compra de um computador, o mínimo necessário a que o usuário execute qualquer programa mais sério é 48 Kbytes. Um micro que não possa ser expandido até esta quantidade de memória não vale ser comprado, a não ser para brincadeiras. De resto, porém, tenham a certeza que a capacidade e a qualidade de um micro são diretamente proporcionais ao preço dele. Quanto mais caro um micro melhor ele será. Assim, não se deve economizar ao comprar um sistema de computação. Analisem com realismo de quanto vocês dispõem e compreem o que o dinheiro der, prevendo, obviamente, que a seguir vocês quererão uma impressora e, podendo, drives de disco.

QUAL É O CERTO?

"Final, qual é a verdadeira capacidade de memória do Intellivision? Já li que eram 8 Kbytes, 12 Kbytes, 14 Kbytes e 16 Kbytes. Qual é o certo?". Carmélio R. Alves Filho, Estrada Velha da Pavuna 4441 Bl.6/ 313, Inhaúma, Rio — RJ

Segundo Sílvia Ávila, diretora de desenvolvimento da VLS, que fabrica no Rio os cartuchos Intelligame, para o Intellivision, este aparelho tem, além de outras memórias para manipulação de vídeo, som etc, uma memória RAM de 1 Kbyte para controle das informações não constantes, como as produzidas pelo videogame, e uma capacidade de aceitação de programas em ROM ou EPROM de até 16 Kbytes. No entanto, o máximo que ela já viu utilizado em jogos foi 12 Kbytes (cartuchos como Atlantis e Microsurgeon). A maioria dos jogos para o Intellivision tem 4K (como Astrosmash, Pitfall, Star Strike e os esportivos) e 8K (como Dracula, Popeye, Safecracker, Super Cobra, Nova Blast etc).

MONITOR PARA O 2000

"Caro Marcio, quero comprar um monitor de vídeo para o meu TK 2000 Color e gostaria de saber se o monitor de vídeo dos micros Exato, Unitron ou do Apple II Plus servem para o TK 2000". Wagner Maia, Rua Guapeni 22/ 201, Tijuca, Rio — RJ.

Servem perfeitamente. Mas você deve analisar se vale a pena comprar um monitor monocromático, pois com ele você não poderá ver os seus jogos coloridos. Se você usa o micro mais para jogos que para aplicações profissionais, ou você compra um monitor policromático que aceite sinais de vídeo composto ou um TV/Monitor, como os National Alfa, os Philco PAVM ou os Philips Trend 3 Monitor e Trendset Stereo.

INCOMPATIVEL

"Amigo Marcio, ganhei um teclado Compugame que transformou o meu Atari em um micro. Quería saber quais são os micros compatíveis com ele. Existem programas para ele? E clubes?". Marcelo Ennes, Rua Manoel de Araujo 114/ 203, Vista Alegre, Rio — RJ

O Compugame e outros teclados aumentam a capacidade de computação do Atari através de um interpretador Basic. Só que a compatibilidade com outros micros se dá apenas a nível dos principais comandos do Basic. Você mesmo terá que escrever os programas. Quanto a clubes, não conheço nenhum.

SEM CARGA

"Caro Marcio, gostaria de saber se o Copy Game ou o Game Charger podem ser usados para gravar ou reproduzir jogos no Odyssey". Alexandre Lima, Rua Dr. Rubens Farrula 115, Vila Rosali, São João de Meriti — RJ

Os chargers são compatíveis unicamente com os videogames do sistema Atari. Não existe nenhum para o Odyssey.

Videocassete já ensina yoga no Brasil

Quem tiver video cassete e quiser se iniciar no aprendizado da yoga já pode. A Videocast, de São Paulo, está lançando a fita "Yoga para Iniciantes", com cerca de 50 minutos de instruções da professora Patricia Athié, com séries para

postura, redução de peso e relaxamento de tensão. Quem estiver interessado pode escrever para a Videocast, à Rua Tabapuá 41/ 3º andar/conj. 32 — CEP 04533 — São Paulo — SP, com os telefones (011) 282-1000 ou 280-5034.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

VAMOS VOTAR

Ajudem a indicar quais os cinco melhores jogos para Atari, Intellivision, ColecoVision e Odyssey. Escrevam dizendo a sua indicação e ainda concorrerão a um brinde de Vídeo Guia.

CARTAS

SWORDQUEST: UMA FRIA!!!

"Gostaria de saber como jogar o cartucho Swordquest/ Fireworld, da Atari". Marcos A. F. Couto, Rua N. S. Conceição 40-F, Resende - RJ

Os piratas dos videogames no Brasil, que copiam qualquer jogo sem imprimir manual e sem dar bola para quem vai comprar o cartucho estão fazendo muita gente entrar em fria com os jogos Swordquest.

Esta foi uma série de quatro cartuchos de aventura lançados nos Estados Unidos pela Atari como uma promoção que daria um espadim de ouro a quem chegasse à solução final. Para jogar o primeiro cartucho da série Swordquest - Earthworld - era fundamental ter o manual e uma revista de história em quadrinhos que acompanhava a embalagem original. Cada cartucho seguinte exigia, além do manual e da respectiva história em quadrinhos, a solução do cartucho anterior. Ou seja, é totalmente impossível jogar o Swordquest sem ser comprando os cartuchos originais da Atari em suas embalagens fechadas, para jogar na seqüência certa e com informações certas.

Portanto, prestem atenção: NÃO COMPREM QUALQUER CARTUCHO SWORDQUEST FABRICADO NO BRASIL, porque vocês jamais conseguirão jogá-lo.

CRISE EPILEPTICA

"Caro Márcio, é verdade que o Defender causa epilepsia, problemas de visão e outras coisas desse tipo? O que já foi constatado?" Paulo Cezar L. Barreto, Al. São Boaventura 890 B. 4/ 504, Niterói - RJ.

A história não é bem assim. Acontece que quem já tem epilepsia é muito sensível a imagens que piscam, pois elas podem desencadear uma crise epiléptica. Por isso, o Defender e outros jogos cuja imagem pisca muito não são recomendados para videogamers que tenham epilepsia.

O ROUBO DA OLIMPIADA

"Por que no cartucho Decathlon, após fazer recorde, o juiz tira pontos?" Luiz E.A. Teixeira, Rua Itabaiana 26/ 101, Rio - RJ.

O gatilho que muita gente usa de ficar apertando o botão vermelho no salto de vara para o atleta subir mais do que o normal acaba prejudicando o jogo, porque pode dar tilt na hora ou, depois, se o placar ultrapassar os 20 mil pontos, fazer o programa retirar 10 mil da contagem. Procure jogar sem o gatilho que isto não acontecerá mais.

PARA OS GEMINIANOS

"Prezado Márcio, na sua coluna de 26 de agosto, uma geminiana escreveu queixando-se de problemas de cabo no joystick do seu Gemini. Tive, recentemente, problemas semelhantes, que consegui resolver no Studio Vídeo Audio, que fica na Rua Conde de Bonfim 229 loja 301, na Tijuca, no Rio." Dilson G. Moreira, Rua Assunção 112, Rio - RJ

Os geminianos, com certeza, agradecerão a informação.

JOYSTICK COMPATIVEL

"Querida saber se o Supergame CCE funciona normalmente com o joystick de outros videogames da linha Atari". João Carlos P. Pontes, Rua Adalgiza Suzano 20, Santa Cruz - RJ

Todo e qualquer console de videogame do sistema Atari (Supergame, Dynavision, VJ8900, Onyx Jr., etc.) aceita todo e qualquer produto produzido para o sistema Atari, como joysticks, cartuchos, chargers, teclados, etc.

VIDAS DO DIDI

"Há algum meio de ganhar outra vida no jogo Didi na Mina Encantada, do Odyssey?". Guilherme A.V. Teixeira, Rua Pinto H. de Azevedo 107, Vitória - ES

O Didi só tem uma vida. Se um pedregulho se chocar com ele, o jogo acaba.

CLUBE DE AMIGOS

"Estou fundando o clube ('Datamigos' para a troca de correspondência entre amantes do videogame e do computador, entre 0 e 150 anos, e nem é necessário possuir game ou micro. Cartas para o meu endereço." Gláucio C. Guimarães, Rua Demétrio de Souza 72, São Gonçalo - RJ

Está dado o recado a seus futuros datamigos.

A Patrulha Lunar depende de você para sobreviver

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para Atari em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 7
Grau de Dificuldade: 8

Análise de Paulo Roberto F. Cruz
(Participação nas estratégias de Sônia Buarque)

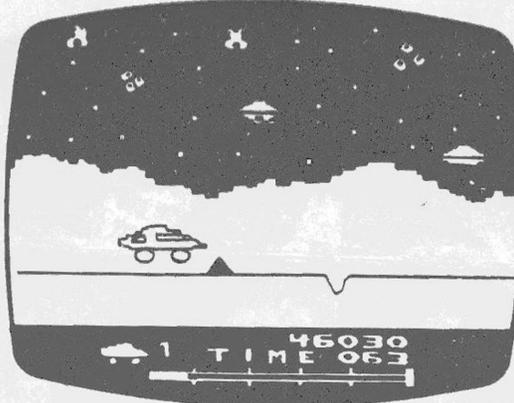
Em Moon Patrol, a sua missão é controlar um buggy que deve atravessar a superfície lunar, evitando crateras, minas subterrâneas, rochas e OVNI's inimigos, sendo que estes dois últimos também podem ser atingidos pelos disparos do buggy, que saem ao mesmo tempo para cima e para a frente quando o botão vermelho é pressionado. Para saltar as crateras e os mísseis, pressione o joystick para diante. O jogo começa quando se aperta o botão de tiro.

O jogo tem dois cursos e três níveis. Cada curso é dividido em 26 segmentos indicados por um X ao longo do caminho. De cinco em cinco segmentos completa-se uma seção que, quando ultrapassada, tem o indicador no centro inferior da tela colorido mais um pouco. Completado o curso 1, inicia-se automaticamente o curso 2, com o conseqüente aumento de dificuldade. Também no fundo da tela um contador marca o tempo da viagem. Quando são atingidos 999 segundos, a contagem é suspensa, embora o jogo prossiga.

Moon Patrol tem seis variações. A variação (5e6) para crianças e iniciantes, começa no curso 1 e o aumento da dificuldade é lento: há menos crateras, minas subterrâneas e mísseis inimigos. Já as variações médias (1 e 2), apesar de começarem no curso 1, aumentam de dificuldade mais rapidamente. As variações difíceis (3 e 4) já começam no curso 2, com aumento muito rápido no nível de dificuldade. A chave de dificuldade esquerda é utilizada para controlar o tema musical (A=desligado/B=ligado). A chave direita define o número de velocidade do buggy lunar (A=2/ B=3). Finalmente, você inicia o jogo com quatro buggies. Quando um deles é destruído, o jogo recomeça no mesmo segmento, e o número de remanescentes aparece na tela. O jogo termina quando todos os veículos forem destruídos, mas você recebe um buggy extra aos 10.000, 30.000 e 50.000 pontos.

A marcação de pontos é bastante complexa: no curso 1, o jogador recebe 1.000 ao completar cada seção e mais 100 pontos de bônus por cada segmento abaixo do limite de 55 segundos nas seções 1 e 2. Nas seções 3 e 4, o bônus de 100 pontos é por cada segundo abaixo dos 60 segundos, e ao completar a seção 5 e o fim do percurso o bônus é dado por cada segundo abaixo dos 65 segundos de limite. Já no curso 2, cada seção vale 2.000 pontos, sendo o bônus de 100 pontos por cada segundo abaixo de 70 segundos. O curso inteiro vale 10.000 pontos.

Os saltos sobre minas subterrâneas, rochas, tanques, crateras simples e crateras duplas valem, respectivamente, 50, 80, 100, 100 e 200. Alvejando rochas, OVNI's



MOON PATROL

comuns, tanques e OVNI's que abrem crateras dão ao jogador, respectivamente, 100, 100, 200 e 200 pontos. O carro inimigo, quando atingido, acrescenta ao score 500, 800 ou 1000 pontos, aleatoriamente.

Estratégias

Sempre que possível, mantenha o buggy em velocidade constante, acelerando ou reduzindo quando estiver sendo atacado, para melhor mirar nos OVNI's inimigos. De qualquer forma, não permita que os OVNI's fiquem sobre o buggy, para não ser atingido no momento em que estiver saltando. Entre destruir e saltar uma rocha, prefira a primeira opção, que vale maior número de pontos. Quando dois obstáculos estiverem separados por um pequeno intervalo, tente um salto longo sobre os mesmos. Mas quando aparecerem três rochas com uma cratera entre elas, procure destruir duas pedras e então realizar o salto longo.

Acostume-se a saltar a cratera com a antecedência suficiente para cair bem próximo a ela. Assim você terá mais tempo e espaço para, se for necessário, saltar ou ajeitar outro obstáculo. Os tanques que aparecerem pela frente devem ser destruídos, atirando sem parar, pois assim você intercepta seus tiros e evita pular sobre eles, o que é extremamente difícil. Os OVNI's que têm a forma de hélice devem ser destruídos prioritariamente, antes que abram crateras à frente do buggy. Quando aparecer o carro inimigo (parece um míssil ou um foguete) atrás do buggy, acelere ao máximo para distanciar-se dele e, assim, ter tempo de saltar na hora em que ele se movimentar.

Dica Especial

Os disparos do buggy para cima podem ser dirigidos: aumentando-se a velocidade, os disparos serão desviados para a esquerda, ao passo que diminuindo-a, os disparos serão desviados para a esquerda.

SOCORRO, LEITOR!

Se você souber responder as dúvidas dos seguintes leitores de Vídeo Guia, por favor escreva uque publicarei a resposta:

"Onde posso comprar o volante para o jogo Turbo do Coleco-Vision Quanto ele custa?". Carlos D. M. Pereira, Belém - PA

"Tenho um TK-2000 e gostaria de saber quais são as maneiras de destrancar os seus programas". Marcio Alves, Rio - RJ

"Como se resgata a presa de guerra no Super Cobra do Odyssey? Nem no manual vêm explicações". Marcelo F. Caldas, Rio - RJ

"Comprei um micro Atari 800 XL nos Estados Unidos e não consigo encontrar hardware ou software para ele. Existe algum clube de usuários dos micros Atari no Brasil?". Sérgio C. de Biasi, Rio - RJ

Assembly, o atalho para a rápida linguagem de máquina

Entre as principais curiosidades dos iniciantes de informática e de videogames está a seguinte questão: quais as reais vantagens do Assembly sobre o Basic? Leia, então, com atenção:

Quanto mais próximo um programa estiver escrito dos códigos usados pelo microprocessador do computador, mais rapidamente as mensagens serão executadas, pois o computador perderá menos tempo tentando interpretá-las. Por isso, jogos eletrônicos e outros programas sérios que precisam de ações rapidíssimas são criados em Linguagem de Máquina, e não em Basic, que ainda exigirá interpretação.

Escrever em Linguagem de Máquina, porém, é difícil. Para isto existem programas chamados Editores/Assemblers que facilitarão a vida do programador. O Editor é que

permite você escrever um programa em Assembly, usando códigos chamados mnemônicos. Por exemplo, o mnemônico que manda o micro pular (JUMP) para o endereço de memória 402D é "JP 402DH". Depois, o Assembler automaticamente transforma o seu programa escrito em Assembly na forma final da chamada Linguagem de Máquina. Assim, o JP 402DH será transformado pelo Assembler em "C3 2D 40", o que, quando for lido pelo computador, será executado extremamente rápido (em milésimos de segundos).

Cada família de micros utiliza uma Linguagem de Máquina própria para o seu microprocessador e, com isso, os mnemônicos do Assembly serão diferentes, e os respectivos cursos também. Procure uma loja de microcomputadores perto de sua casa. Seguramente o pessoal lá saberá lhe indicar bons cursos.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Pelos Poderes de Greyskull

A JVP está lançando semana que vem com exclusividade no Brasil o cartucho The Power of He Man. E no próximo domingo Video Guia dará todos os detalhes, regras e estratégias deste jogo.

CARTAS

NÃO ESTRAGA NADA

"Amigo Marcio, muita gente ainda não tem videogames porque os pais dizem que estraga a televisão etc. Você poderia explicar para os pais dos nossos amigos?" Daniel Muniz, Rua Cachoeiro do Mato 239, Cacua, Ilha, Rio - RJ.

Mas que mania destes pais falarão mal dos videogames. Espero repetir isto pela última vez, senhores pais: VIDEOGAMES NÃO ESTRAGAM A TELEVISÃO DE FORMA ALGUMA. Se algum técnico disser isto, ele estará mentindo ou, pode ter certeza, não entende nada de televisão. A TV pode ficar ligada o tempo todo no videogame ou no micro ou ainda no videocassete que não estragará nem um pouquinho.

Se alguém conseguir provar o contrário, publico aqui o nome, o endereço e a foto, fazendo propaganda de graça.

GRILLOS NO SUPERGAME

"Caro Marcio, por que o cartucho Robot Tank da Polyvox não funciona no Supergame?" Luis Grisólia, Rua Dr. Padilha, 425/201, Engenho de Dentro, Rio - RJ.

"Caro Marcio, adquiri o cartucho original Robo Tank, da Activision, e ao tentar jogá-lo no meu Supergame VG-2800 o jogo não apareceu, só a mensagem "To reserve tank". Testei em cinco outros Supergames e não funcionou, apesar de funcionar perfeitamente em consoles de outras marcas". Henrique Franco, Rua Maria Meyer 78, Lorena - SP.

"Caro Marcio, estou lhe escrevendo para perguntar por que o cartucho Decathlon não pega no Supergame CCE. Já o testei em três Supergames e aconteceu o mesmo". Luiz de Almeida Silva, Rua Luis Barbalho 501, Rocha Miranda, Rio - RJ.

Não tenho idéia do que pode estar acontecendo com o Supergame, mas estou enviando cópias destas cartas à CCE para ver se eles dão alguma explicação.

JOYSTICK DO 300

"Caro Marcio, possuo um CP-300 e adquiri um joystick Greika para o mesmo. Mas não é com todo jogo que o joystick funciona. Por que?" Fabiano Carneiro, Rua Thomz Cameron 34, Valparaíso, Petrópolis - RJ.

Para que o joystick funcione, o software precisaria ter sido criado prevendo a utilização do controlador. Normalmente isto é feito pelo programa checando se há alguma informação na porta de entrada na qual está ligado o joystick. Outros programas, porém, só checam a entrada do teclado, para saber se alguma das teclas (normalmente as setas) foram pressionadas. A maioria dos programas americanos de jogos é compatível com o uso de joysticks, e isto aparece bem claro nas instruções que surgem na tela. Se em outros jogos não há citação de como usar o joystick e o dito cujo não funciona enquanto as teclas sim, é porque o programa foi escrito prevendo unicamente o teclado.

LEITOR SALVADOR

"Caro Marcio, sou leitora assídua da sua coluna e através dela tenho obtido informações valiosas sobre videogames. Você me mudou para Salvador, BA, e pretendo continuar comprando o Globo só para ler sua coluna. Mas gostaria de saber se lá, em Salvador, também existem clubes que aluguem ou emprestem cartuchos de Atari. Você sabe?" Heloisa Augusto, Rua Paula Brito 778, Andaraí, Rio - RJ.

Haverá algum bom baiano lendo a coluna que saiba responder à nossa amiga? Mande a informação então para eu publicar.

VIDEO CLIPS

"Caro Marcio, existem fitas para videocassete com os clips de Madonna, do Michael Jackson e do Prince? E já lançaram os filmes Purple Rain e Procura-se Susan Desesperadamente?". Evanon Filho, Rua Padre Telêmaco 103 c/15, Cascadura, Rio - RJ.

Ambos os filmes ainda são inéditos em vídeo no Brasil. Quanto aos clips, também lamento, mas os únicos musicais em vídeo lançados no Brasil foram pela Mac Video, com o show de Elton John no Central Park, o show Tina Turner Rainha do Rock'N'Roll e a fita An Evening with Charles Aznavour.

Há delícias e perigos no pomar de cerejas de Mr. Do

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada para arcades, da Universal, em 1982
Adaptação: não creditada, pela Coleco, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 8,5
Grau de Interesse: 8

M.E.

Jogos de labirinto são sempre emocionantes, com suas perseguições, buscas de bônus, tomadas rápidas de decisões e outros suspenses. Inovar, porém, é difícil. Por isso, Mr. Do (pronuncia-se "Mister Du") consegue ser um jogo interessante, pois cria uma nova possibilidade de estratégia: em Mr. Do, é você quem faz os labirintos!

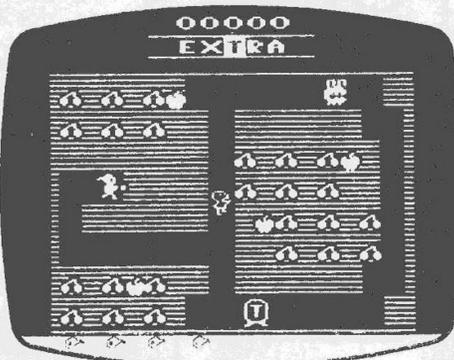
Mr. Do é um palhacinho dono de um pomar de cerejas e maçãs. Como ele adora cerejas, deve ir abrindo caminho no gramado do pomar para recolhê-las. Só que, ao abrir o caminho, ele deixa livre o trajeto para que os Badguys (Caras Maus), seus arqui-inimigos possam perseguí-lo. E não tenha dúvida que eles o farão, implacavelmente, cada vez que um deles surgir no pomar, a partir do centro da tela. Se um Badguy tocar Mr. Do, nosso herói, perde uma de suas vidas.

O palhacinho, porém, tem a sua arma contra os Badguys. É a Bola de Força, uma espécie de bumerangue que vai e volta, que ele traz sempre consigo. Esta Bola pode ser atirada quando o Mr. Do aperta o botão do joystick, e sairá para a frente, quicando nas bordas do caminho. Se ela encontrar um inimigo, o destrói imediatamente e depois retorna a Mr. Do, fazendo um som típico. Se não, ela continuará quicando através do pomar, criando um problema para Mr. Do, pois enquanto ela não retornar ao palhacinho não poderá ser usada novamente. Mr. Do, de qualquer maneira, tem outra forma de defesa: as maçãs. Quando Mr. Do passa por baixo de uma maçã no pomar, deixando a área inferior livre, a fruta cairá até encontrar um caminho sólido. Neste trajeto ela poderá esmagar um ou mais inimigos que estiverem perseguindo Mr. Do, caso eles estejam abaixo delas. Ou então obstruir-lhes o caminho, se você conseguir colocá-la entre Mr. Do e seu perseguidor.

Os Badguys não têm este nome por acaso. Eles são tão maus que, se Mr. Do demorar a destruí-los, se transformarão em horríveis Blue Chompers (Mastigadores Azuis), com capacidade de comer a grama e ir abrindo espaço na direção de Mr. Do. Felizmente, os Chompers também são sensíveis às Bolas de Força e às maçãs.

Você começa o jogo com quatro vidas de reserva na Variação 1 — a mais fácil — e três nas variações de 2 a 4. Para conquistar novas vidas, o cartucho Mr. Do também é diferente. Note que no alto da tela, abaixo do score, há um placar com a palavra EXTRA, com um marcador que fica movendo-se sobre as letras. Cada vez que você conquista um múltiplo de 1000 pontos e o marcador está sobre uma letra que você ainda não tem, surge na tela um Alfamonstro, em cujo peito está a mesma letra que o marcador indicava no momento. Os Alfamonstros são tão perigosos quanto os Badguys, saindo também em perseguição a Mr. Do, pelos caminhos já abertos. Só que, se atingidos pela Bola ou por uma maçã, os Alfamonstros lhe dão o crédito da letra do placar. Quando você conseguir montar toda a palavra EXTRA, ganha uma vida adicional para Mr. Do.

Sempre que você conseguir colher todas as cerejas, ou então eliminar todos os seis Badguys que aparecem, ou ainda soletrar a palavra E-X-T-R-A, você é transpor-



MR. DO

tado para uma nova tela, com maior grau de dificuldade. De todo modo, em qualquer fase do jogo a pontuação é a mesma; cada cereja colhida vale 50 pontos, mas se você colher um grupo de seis cerejas da mesma correira em uma só sequência, além dos pontos de cada uma recebe 500 pontos de bônus. Cada Badguy ou Blue Chomper atingido pela Bola de Força vale 500 pontos, enquanto que esmagado pela maçã vale 1.000 pontos. Os Alfamonstros atingidos valem sempre 500.

Estratégias

No começo de cada tela, o retorno da Bola de Força a Mr. Do é mais rápido, pois quanto mais inimigos ele destrói com a Bola mais tempo ela levará para retornar. Por isso, aproveite para, assim que a música inicial parar, subir um pouquinho para perto do ponto em que os Badguys surgem. Quando o primeiro aparecer, jogue a Bola. Ela voltará logo, a tempo de você imediatamente atirar para destruir o segundo, partindo para a colheita de cerejas em seguida, sem esperar que a Bola retorne. Assim, você deixará apenas quatro inimigos para perseguirem Mr. Do a partir daí.

Quando os Badguys começarem a perseguição, não deixe que se aproximem muito, pois a velocidade deles é maior que a do palhacinho e dificilmente haverá oportunidade de fazer uma curva ou de dar meia-volta para tentar atirar a Bola de Força Aliás, atirar a Bola em campo aberto é um absurdo, pois torna-se impossível prever a sua direção. Desta forma, atire a Bola apenas quando a passagem for estreita e você tiver certeza que ela vai acabar se encontrando com o inimigo. Se você estiver com um Badguy em seu rastrol, tente atrair o para uma armadilha abrindo caminho no meio do gramado e se virando a tempo de atirar a Bola.

Procure acompanhar mentalmente quantos Badguys e Blue Chompers você já destruiu. Tome cuidado para manter pelo menos um vivo enquanto ainda existirem cerejas para colher, já que não compensa perder os pontos das frutas pela mudança da tela. Fique de olho também na pontuação, para prever o surgimento dos Alfamonstros. Eles são prioritários, pois lhe dão a única chance de ganhar vidas extras. Como os Alfamonstros só podem entrar em caminhos já abertos, use com eles a estratégia da armadilha.

Dica Especial

Algumas vezes, quando Mr. Do bloqueia o caminho de um Badguy com uma maçã, o malvadinho fica furioso e se transforma em um Blue Chomper. Se isto acontecer, afaste-se da maçã por um segundo. O Mastigador então, começará a cavar para baixo. Neste momento, empurre rapidamente a maçã sobre ele.

Programar em Assembly no TK é fácil

As quatro principais ferramentas para quem gosta de programar em linguagem de máquina são quatro programas que levam o nome de Editor, Assembler, Monitor e Disassembler. Com eles, e um bom manual da linguagem Assembly usada pelo microprocessador do micro em questão, será possível se fazer praticamente tudo em programação Assembly.

O Editor é igual a um processador de texto, que permitirá que você digite o programa fonte do Assembly de uma forma muito parecida com a do Basic, ou seja, com linhas numeradas, cada uma contendo instruções e até comentários, facilitando por demais a escrita e a leitura. O Assembler então lerá o programa escrito e automaticamente o transformará no programa objeto em linguagem de máquina, sem que você

tenha sequer que se preocupar em fazer os cálculos de distância dos bytes para "jumps". O Monitor, a seguir, permitirá que você teste o seu programa escrito, podendo interrompê-lo a qualquer momento para examinar os registradores e saber se tudo está certo. E por sua vez o Disassembler servirá para modificar programas já existentes em linguagem de máquina, dos quais você não tem os programas fonte, pois ele faz ao contrário do Assembler, ou seja, lê os códigos da linguagem de máquina e os traduz para uma listagem em Assembly, possível de editar e modificar.

No Brasil, existem diversos Editores/Assemblers (normalmente eles vêm juntos), Monitores e Disassemblers para micros como o TRS-80 Mod. III, Apple e Color Computer, sendo bastante conhecidos de seus

usuários. Surpresa para mim foi no entanto saber já na Feira de Informática, que a Microsoft software house ligada à Microdigital, está comercializando aqui estes programas para o TK 80, o TK 85 e demais compatíveis com o Sinclair ao razoável preço de Cr\$ 27.500 qualquer das fitas: do Editor/Assembler Z-80 ou do TKBUG, o Monitor/Disassembler da empresa.

Se você já começou a aprender programação em linguagem de máquina para o Sinclair e acha que poderia tentar até criar programas inteiros em Assembly, e não só rotinas para usar com programas em Basic, dificilmente se arrenderá de ter estas ferramentas. Você vai sentir a incrível sensação de ver os seus programas funcionando na fantástica velocidade limite de seu computador.

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

GUIA

Marcio Ehrlich

Videogamer nato

Obrigado a todos que me escreveram cumprimentando pelo nascimento do meu filho no último dia 11 de abril. Léo — este é o nome dele — está passando bem, e até já consegue fazer mais de 50.000 pontos no Pac-Man. Vocês não acreditam?

CARTAS

CORREÇÕES NOS ASTROS

“Prezado Marcio, colaborando com a perfeição do seu trabalho, pediria que você corrigisse alguns errinhos que apareceram na última relação dos Astros do Joystick:

— O recorde do Bermuda Triangle saiu 78120, mas eu mesmo já havia mandado em dezembro foto de 781.238, assim como Dragster, que saiu 6.04, mandei a foto com 6.01.

— O recorde de Galaxian, do Paulo Roberto Cruz, saiu 630, quando o correto é 79.630. E deixou de constar o recorde de Polaris, com 327.700 pontos, pertencente a Marcos Caramico, de 20 anos, de São Paulo.

— Os jogos Snoopy e Snoopy and the Red Baron são os mesmos. Aparecem os dois nomes, com recordes diferentes. O certo, portanto, deve ser 130.260 pontos.

Abraços. “Dilson Moreira, Rua Assunção, 112, Botafogo, Rio — RJ

Você está certíssimo. O meu assistente trapalhão Juca Tilt me faz passar cada vergonha...

FOGO NO ZAXXON

“Respondo à dúvida do leitor A. Andrade, sobre como neutralizar o míssil disparado pelo robô Zaxxon, no jogo do Apple:

1º) Coloque a sua nave na terceira graduação, de baixo para cima, do medidor de altitude que está no canto esquerdo da tela. Dirija para o lado direito do percurso. Quando o Zaxxon aparecer e vier para cima de você, leve a sua nave para a esquerda e atire feito um louco. Acerte-o muitas vezes até deixá-lo preto e receberá bônus de cinco mil pontos. Caso não consiga deixá-lo preto, pelo menos você não morrerá, pois destruirá o míssil que ele dispara.

2º) Para passar pelo míssil de Zaxxon no meio do percurso, desça para o nível zero.

3º) Uma dica para fazer muitos pontos é manter-se sempre no nível 3, por onde também se passa pelo campo de força. Apenas desça e suba quando necessário e, é claro, não pare nunca de atirar.” Luiz Henrique C.O. Penha, Rua Pampeiro 44, Rio — RJ.

Obrigado pela dica. Aliás, a altitude 3 também é boa para o Zaxxon do ColecoVision.

NO TANQUE ERRADO

“Caro Marcio, troquei com o conhecido meu o cartucho Robot Tank e pelo que já li no Video Guia este jogo tem noite e dia e os pontos conquistados são mínimos. No meu cartucho não existe dia e noite e cada tanque vale 1.000 pontos. Existem dois tipos de Robot Tank ou o meu cartucho é falso?” Bruno Wille, Rua Torres Homem 80/306, Vila Isabel, Rio-RJ

O nome do seu cartucho com certeza é falso, pois o seu jogo não é o Robot Tank. Veja você o que fazem os piratas brasileiros dos videogames...

Muito provavelmente você está com o jogo Battlezone, lançado pela Atari, e com estilo parecido. Divirta-se, porém, pois este também é um bom jogo.

HAJA JOGO

“Caro Marcio, ouvi uns comentários de que o Atari é o videogame que tem o maior número de cartuchos. Gostaria de saber quantos são e, se possível, que você publicasse aos poucos quais são eles”. André Flauzino, Rua Mário Nardale 125, Campo Grande-RJ.

Você ouviu bem. O sistema Atari dispõe de cerca de 500 jogos, que servem em todos os consoles compatíveis com ele, como Dynavision, VJ 9000, Supergame, Robby e Onyx Jr. Video Guia já publicou a análise detalhada de mais de 30 e continuará publicando análises e dicas de muitos outros.

REPROGRAMAÇÃO

“Prezado Marcio, achei os endereços de lojas que fazem reprogramação de cartuchos, permitindo que quem tem um jogo muito chato (ou no qual já seja cao possa jogar outro até melhor. No Rio, elas ficam na Rua Constante Ramos 30 (Copacabana), Rua Bolívar 86 (Copacabana) e Rua Senhor dos Passos 49 (Centro)”. Flávio Nepomuceno, Rua Lima Drummond 405, Vaz Lobo, Rio-RJ.

A rainha comilona do vídeo também é caça-fantasmas

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: não creditada, para arcades
Da Bally-Midway, em 1982
Adaptação: pela Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

M.E.

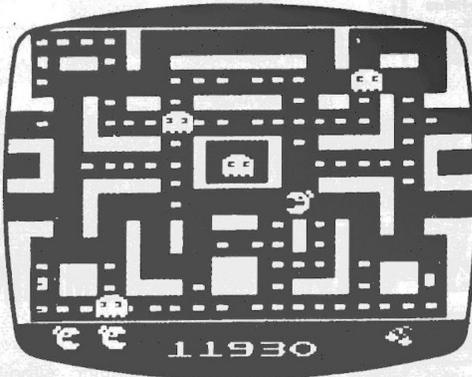
Fita no cabelo, toda gatinha, Ms. Pac-Man chegou aos videogames para reaquecer o sucesso trazido por seu namorado, o Pac-Man, na linha de jogos de labirinto. E ela conseguiu se tornar um novo clássico, por adicionar ao labirinto novos desafios, como brindes extras e uma ação aleatória dos fantasmas, além de um gráfico mais sofisticado. A história continua a mesma: Ms. Pac-Man, tão comilona quanto o Pac-Man, deve procurar comer todos os video-wafers espalhados pelo labirinto e mais as frutas e biscoitos, e as pilulas de energia que ficam situadas nos quatro cantos da tela. Para dificultar a sua refeição, quatro fantasmas coloridos — Inky, Blinky, Pinky e Sue — perseguem-na através da tela, podendo destruí-la se nela tocarem. No entanto, se Ms. Pac-Man comer uma das pilulas de energia os fantasmas tornam-se azuis por alguns segundos e podem ser perseguidos, passando a ser um valioso alimento para a nossa heroína. Limpada a tela dos comestíveis, Ms. Pac-Man é colocada em um outro labirinto, com um grau de dificuldade maior.

Ms. Pac-Man tem quatro variações, indicadas por símbolos que aparecem na base da tela antes do jogo começar. Uma cereja indica a Variação 1, a mais difícil e igual à do jogo nos arcades, com a presença dos quatro fantasmas. A Variação 2 é indicada por um urso, sendo a versão mais fácil: apenas um fantasma ataca Ms. Pac-Man. As variações seguintes são caracterizadas pela presença no jogo de dois ou três fantasmas, com a indicação, na tela, de dois ou três ursinhos. Todas as quatro variações começam no nível mais fácil, em que a fruta é uma cereja. O jogo então progride até o nível mais alto, o da banana. Se você sobreviver até lá, os labirintos passarão a se alternar entre o terceiro e o quarto, até que o jogo acabe por falta de Ms. Pac-Man para competir. A cada duas vezes que você limpa a tela, as frutas são selecionadas aleatoriamente, e o tempo em que os fantasmas ficam azuis diminui. As chaves de dificuldade não têm função neste cartucho.

Você começa o jogo com três vidas de reserva para Ms. Pac-Man, e só ganha mais uma de bônus quando alcança 10.000 pontos. Cada pontinho (ou video-waffer) vale 10 pontos, e cada pilula de energia, 50. As frutas e biscoitos valem o seguinte: cereja, 100 pontos; morango, 200 pontos; laranja, 500; biscoito pretzel, 700; maçã, 1.000; pêra, 2.000; e banana, 5.000 pontos. O primeiro fantasma comido vale 200 pontos. O segundo fantasma comido durante o efeito da mesma pilula de energia já vale 400 pontos, enquanto o terceiro vale 800 e o quarto 1.600.

Estratégias

Se há um jogo em que se recomende começar pela versão mais fácil, e este. Só assim você conseguirá pe-



MS. PAC-MAN

gar a sensação perfeita da velocidade de ataque e de fuga tanto da Ms. Pac-Man quanto dos fantasmas, além de melhor dominar o jeito de movimentar a simpática gordinhinha pelas esquinas e alamedas do labirinto. Começar já na Variação 1 pode ser frustrante. E conhecer o labirinto é importante porque na prática é melhor primeiro você limpar o caminho dos pontinhos (deixando só as pilulas de energia) e depois se dedicar com calma à estratégia de comer fantasmas. Além disso, você pode passar a usar melhor os túneis laterais para escapar de um fantasma que o persegue ou se aproximar rapidamente de algum fantasma azul que esteja no lado oposto da tela. Aprenda também a atrair os fantasmas para perto de você na entrada de um túnel. Depois atravesse correndo e saia do outro lado com o caminho livre.

A técnica de aguardar para atrair os fantasmas deve ser usada também quando você for comer uma pilula de energia. Quanto mais fantasmas estiverem perto de Ms. Pac-Man nesta hora, mais pontos você terá chances de fazer, pois na primeira tela os fantasmas ficam azuis só por oito segundos, e este tempo diminui dois segundos a cada uma das três telas seguintes.

No começo de cada labirinto, enquanto nem todos os fantasmas saíram do quadrado central, procure comer os pontos das regiões de mais difícil acesso e mais perto do centro. Tome um cuidado especial com o fantasma vermelho, pois ele é o mais veloz dos quatro. Lembre-se também de sempre deixar algum pontinho antes de comer a última pilula de energia. Assim, você poderá perseguir os fantasmas antes de limpar o labirinto e mudar de tela.

Dica Especial

Existem 150 pontinhos na primeira tela. Procure acompanhar mentalmente a contagem de pontos comidos. Quanto estiver chegando aos 50, fique perto dos túneis da direita, pois após o 50º pontinho a primeira fruta sai de um túnel para ficar passando pelo labirinto por 25 segundos. Se sair por um dos túneis da direita, você já estará perto dela. E se sair pela esquerda, entre rápido pelo túnel mais próximo e encontre a fruta do lado esquerdo. Repita o procedimento perto do 100º pontinho, quando a segunda fruta aparecerá.

Game Charger ganha novos jogos em fita

A VGS, fabricante de cartuchos e do carregador de fitas cassete para Atari Game Charger, está lançando quinze novos jogos em fita para o seu aparelho. Cada cassete custa Cr\$ 6 mil, contendo apenas um jogo que, no entanto, está gravado nos

dois lados da fita, para facilitar o carregamento. Os novos jogos são Commando Raid, Demon Attack, Decathlon, Fathom, Futebol (Realsports Soccer), Front Line, H.E.R.O., Snoopy, Space Shuttle e Volleyball, e o telefone da VGS é (021) 541-3549.

Os jogos de 4 e 8 K do Intellivision

Semana passada, um engano do meu assistente trapalhão Juca Tilt fez com que não saísse a relação dos jogos de 4 e 8 kbytes que a VLS está fabricando no Brasil para o Intellivision, com o nome de Intelligame.

Pois bem, os jogos de 4 kbytes, ou seja, cujos programas ocupam 4 kbytes na memória do aparelho, são: Astrosmash, Frogger, Sharp

Shot, Skiing, Space Hawk, Stampe-de, Star Strike e Utopia. E os jogos de 8 kbytes, que têm o dobro de memória e, por isso, são mais detalhados visualmente, são: Blockade Runner, Dracula, Ice Trek, Lady Bug, Mission X, Popeye, Q* Bert, Safecracker, Sewer Sam, Tron Maze-A-Tron, Tropical Trouble e Zaxxon. O telefone da VLS é (021) 205-5738.

Network lança filmes para vídeo no Brasil

A Video Network está lançando três videocassetes no Brasil, já de acordo com a nova legislação brasileira do setor, para que o produto possa ser vendido, alugado ou emprezado pelos videoclubes e locadoras do país. São estes os filmes:

“A Mente Selvagem” — com David Carradine, conta a história do pintor Gauguin.

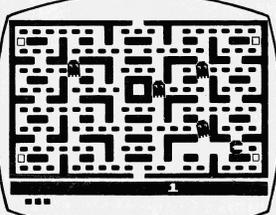
“Conspiração Total” — com Peter O'Toole, David Hemmings e Donald Pleasance. O filme conta a história de um golpe de estado em um país imaginário da Europa.

“Esquizofrenia” — com Klaus Kinsky, caso de mistério e terror.

A Video Network é representada pela Video Interamericana, que fica na Rua da Lapa 120/ 3º andar, no Rio, com os telefones (021) 222-9337 e 222-2725.

Ajude o Pac-Man a ser o maior glutão do vídeo

Criação: desconhecida
Jogadores: até 2, com joystick.
Gráficos/Som: 7
Nível de Dificuldade: 8
Grau de Interesse: 8
M.E.



D e todos os clássicos dos videogames, Pac-Man seguramente é o mais jogado até hoje, e continua sendo um desafio irresistível (e recomendável) para cada novo computador de um console da linha Atari.

O objetivo do jogo é extrair mentes simples. Você controla com o joystick o herói do jogo, levando-o através do labirinto para que coma 122 "video-wafers", ganhando um ponto por cada um, e passando para um novo labirinto. Para dificultar o jogo, quatro fantasminhas perseguem o Pac-Man por todo o caminho querendo comê-lo.

A única maneira de simpatizar com o herói é destruí-lo com as brancas de força que ficam piscando nos cantos da tela. Neste momento, os fantasminhas ficam atônitas e o Pac-Man aparece pouco a pouco na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Além disso, você pode ganhar mais 100 pontos fazendo o Pac-Man comer uma "vitamina" que aparece aleatoriamente no centro da tela, sob o quadrado onde moram os fantasmas. Finalmente, saiba que o Pac-Man inicia o jogo com quatro vidas, e a cada tela que limpa, também ganha uma vida extra, ao que parece sem limites.

Em síntese, se você for bom mesmo, em cada labirinto pode fazer 1.342 pontos, pelo menos: 122 dos wafers, 20 das quatro pilulas de força, e 1.100 de todos os fantasmas comidos nas quatro vezes, sem fazer nas eventuais vitaminas.

Estratégias
A primeira preocupação neste videogame é você aprender a controlar o joystick, porque o Pac-Man não fraia se você soltar o controle, ou seja, ele prossegue na última direção indicada pelo joystick, até bater uma parede de labirinto. Com isso, você pode facilmente errar uma fu-

ga e dar de cara com um outro fantasma, ou passar da esquina certa onde deveria dobrar.

Procure usar com inteligência as saídas de emergência no alto e embaixo do labirinto. Saíndo por uma, o Pac-Man aparecerá pouco a pouco na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Você viu pelas contagens feitas mais acima que o comando de poder das pilulas. Espere no canto do labirinto, próximo delas, até que, de preferência, os quatro fantasmas estejam próximos. Então, atinja a pilula, e persiga os fantasmas, enquanto tocar a musquinha. Quando ela parar, você ainda terá alguns segundos de proteção, antes que os fantasmas retomem o seu poder.

Para treinar melhor, use a variação n° 3, na qual o Pac-Man move-se rapidamente e os fantasmas são lentos. A variação mais difícil é a de número 4, onde todos são rápidos. Na 1ª variação, o Pac-Man é lento e os fantasmas estão na velocidade média, numa combinação bastante interessante.

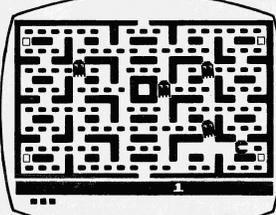
Dica Especial
Jamais deixe uma pilula de força como a última coisa a ser comida no labirinto. Deixe sempre, pelo menos algum wafer à distância média. Assim, ao pegar a pilula, a tela não mudará, e você terá tempo de perseguir os fantasmas. Depois disso, sim, come o último wafer.

Como em todo jogo de labirinto — desde Dedalo e assim —, a principal estratégia é você estabelecer um mapa dos melhores caminhos e segui-lo sempre que possível, adaptando em cada fase as mudanças de velocidade dos fantasmas. Todo campo do Pac-Man tem o seu mapa. De qualquer maneira, o início do trajeto é praticamente igual em todos, já que os fantasmas saem da casa logo no começo do jogo, o passo inicial deve ser sempre circundar a casa dos fantasmas saindo pelo lado esquerdo como mostra o mapa da Figura 2, como sugerido para o 1º labirinto.

Veja bem que o ideal é você traçar caminhos de modo a que esteja sempre comendo wafers. No entanto,

Ajude o Pac-Man a ser o maior glutão do vídeo

Criação: desconhecida
Jogadores: até 2, com joystick.
Gráficos/Som: 7
Nível de Dificuldade: 8
Grau de Interesse: 8
M.E.



D e todos os clássicos dos videogames, Pac-Man seguramente é o mais jogado até hoje, e continua sendo um desafio irresistível (e recomendável) para cada novo computador de um console da linha Atari.

O objetivo do jogo é extrair mentes simples. Você controla com o joystick o herói do jogo, levando-o através do labirinto para que coma 122 "video-wafers", ganhando um ponto por cada um, e passando para um novo labirinto. Para dificultar o jogo, quatro fantasminhas perseguem o Pac-Man por todo o caminho querendo comê-lo.

A única maneira de simpatizar com o herói é destruí-lo com as brancas de força que ficam piscando nos cantos da tela. Neste momento, os fantasminhas ficam atônitas e o Pac-Man aparece pouco a pouco na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Além disso, você pode ganhar mais 100 pontos fazendo o Pac-Man comer uma "vitamina" que aparece aleatoriamente no centro da tela, sob o quadrado onde moram os fantasmas. Finalmente, saiba que o Pac-Man inicia o jogo com quatro vidas, e a cada tela que limpa, também ganha uma vida extra, ao que parece sem limites.

Em síntese, se você for bom mesmo, em cada labirinto pode fazer 1.342 pontos, pelo menos: 122 dos wafers, 20 das quatro pilulas de força, e 1.100 de todos os fantasmas comidos nas quatro vezes, sem fazer nas eventuais vitaminas.

Estratégias
A primeira preocupação neste videogame é você aprender a controlar o joystick, porque o Pac-Man não fraia se você soltar o controle, ou seja, ele prossegue na última direção indicada pelo joystick, até bater uma parede de labirinto. Com isso, você pode facilmente errar uma fu-

ga e dar de cara com um outro fantasma, ou passar da esquina certa onde deveria dobrar.

Procure usar com inteligência as saídas de emergência no alto e embaixo do labirinto. Saíndo por uma, o Pac-Man aparecerá pouco a pouco na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Você viu pelas contagens feitas mais acima que o comando de poder das pilulas. Espere no canto do labirinto, próximo delas, até que, de preferência, os quatro fantasmas estejam próximos. Então, atinja a pilula, e persiga os fantasmas, enquanto tocar a musquinha. Quando ela parar, você ainda terá alguns segundos de proteção, antes que os fantasmas retomem o seu poder.

Para treinar melhor, use a variação n° 3, na qual o Pac-Man move-se rapidamente e os fantasmas são lentos. A variação mais difícil é a de número 4, onde todos são rápidos. Na 1ª variação, o Pac-Man é lento e os fantasmas estão na velocidade média, numa combinação bastante interessante.

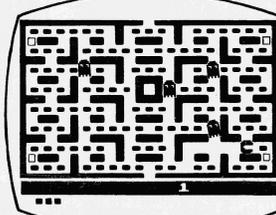
Dica Especial
Jamais deixe uma pilula de força como a última coisa a ser comida no labirinto. Deixe sempre, pelo menos algum wafer à distância média. Assim, ao pegar a pilula, a tela não mudará, e você terá tempo de perseguir os fantasmas. Depois disso, sim, come o último wafer.

Como em todo jogo de labirinto — desde Dedalo e assim —, a principal estratégia é você estabelecer um mapa dos melhores caminhos e segui-lo sempre que possível, adaptando em cada fase as mudanças de velocidade dos fantasmas. Todo campo do Pac-Man tem o seu mapa. De qualquer maneira, o início do trajeto é praticamente igual em todos, já que os fantasmas saem da casa logo no começo do jogo, o passo inicial deve ser sempre circundar a casa dos fantasmas saindo pelo lado esquerdo como mostra o mapa da Figura 2, como sugerido para o 1º labirinto.

Veja bem que o ideal é você traçar caminhos de modo a que esteja sempre comendo wafers. No entanto,

Ajude o Pac-Man a ser o maior glutão do vídeo

Criação: desconhecida
Jogadores: até 2, com joystick.
Gráficos/Som: 7
Nível de Dificuldade: 8
Grau de Interesse: 8
M.E.



D e todos os clássicos dos videogames, Pac-Man seguramente é o mais jogado até hoje, e continua sendo um desafio irresistível (e recomendável) para cada novo computador de um console da linha Atari.

O objetivo do jogo é extrair mentes simples. Você controla com o joystick o herói do jogo, levando-o através do labirinto para que coma 122 "video-wafers", ganhando um ponto por cada um, e passando para um novo labirinto. Para dificultar o jogo, quatro fantasminhas perseguem o Pac-Man por todo o caminho querendo comê-lo.

A única maneira de simpatizar com o herói é destruí-lo com as brancas de força que ficam piscando nos cantos da tela. Neste momento, os fantasminhas ficam atônitas e o Pac-Man aparece pouco a pouco na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Além disso, você pode ganhar mais 100 pontos fazendo o Pac-Man comer uma "vitamina" que aparece aleatoriamente no centro da tela, sob o quadrado onde moram os fantasmas. Finalmente, saiba que o Pac-Man inicia o jogo com quatro vidas, e a cada tela que limpa, também ganha uma vida extra, ao que parece sem limites.

Em síntese, se você for bom mesmo, em cada labirinto pode fazer 1.342 pontos, pelo menos: 122 dos wafers, 20 das quatro pilulas de força, e 1.100 de todos os fantasmas comidos nas quatro vezes, sem fazer nas eventuais vitaminas.

Estratégias
A primeira preocupação neste videogame é você aprender a controlar o joystick, porque o Pac-Man não fraia se você soltar o controle, ou seja, ele prossegue na última direção indicada pelo joystick, até bater uma parede de labirinto. Com isso, você pode facilmente errar uma fu-

ga e dar de cara com um outro fantasma, ou passar da esquina certa onde deveria dobrar.

Procure usar com inteligência as saídas de emergência no alto e embaixo do labirinto. Saíndo por uma, o Pac-Man aparecerá pouco a pouco na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Você viu pelas contagens feitas mais acima que o comando de poder das pilulas. Espere no canto do labirinto, próximo delas, até que, de preferência, os quatro fantasmas estejam próximos. Então, atinja a pilula, e persiga os fantasmas, enquanto tocar a musquinha. Quando ela parar, você ainda terá alguns segundos de proteção, antes que os fantasmas retomem o seu poder.

Para treinar melhor, use a variação n° 3, na qual o Pac-Man move-se rapidamente e os fantasmas são lentos. A variação mais difícil é a de número 4, onde todos são rápidos. Na 1ª variação, o Pac-Man é lento e os fantasmas estão na velocidade média, numa combinação bastante interessante.

Dica Especial
Jamais deixe uma pilula de força como a última coisa a ser comida no labirinto. Deixe sempre, pelo menos algum wafer à distância média. Assim, ao pegar a pilula, a tela não mudará, e você terá tempo de perseguir os fantasmas. Depois disso, sim, come o último wafer.

Como em todo jogo de labirinto — desde Dedalo e assim —, a principal estratégia é você estabelecer um mapa dos melhores caminhos e segui-lo sempre que possível, adaptando em cada fase as mudanças de velocidade dos fantasmas. Todo campo do Pac-Man tem o seu mapa. De qualquer maneira, o início do trajeto é praticamente igual em todos, já que os fantasmas saem da casa logo no começo do jogo, o passo inicial deve ser sempre circundar a casa dos fantasmas saindo pelo lado esquerdo como mostra o mapa da Figura 2, como sugerido para o 1º labirinto.

Veja bem que o ideal é você traçar caminhos de modo a que esteja sempre comendo wafers. No entanto,

RECORTE E
COLECIONE

VIDEO

CARTAS

Marcio Ehrlich

Um saltitante narigudo vive nas pirâmides do Odyssey

Sistema: Odyssey
Criação: não creditada para Parker Bros. em 1983
Jogadores: apenas um
Gráficos/Som: 8
Nível de Desafio: 8
Grau de Interesse: 7,5

M. E.

O narigudo personagem saltador dos videogames, de nome estranho Q*bert (pronuncia-se, em inglês, "quíubert"), além de nas conhecidas versões para Atari, ColecoVision, Intellivision, Commodore e Apple, faz as suas estripulias no Odyssey, mantendo, surpreendentemente, as mesmas características que o jogo consagrou nos outros sistemas. É claro que no Odyssey os gráficos tiveram que ser simplificados, com a famosa pirâmide de cubos tridimensionais dando lugar a uma pirâmide de retângulos bidimensionais coloridos. Mas a diversão não foi prejudicada por isto.

Neste jogo você controla Q*bert, um bichinho que se diverte pulando para cima e para baixo em uma pirâmide, para mudar as cores dos 28 cubos por onde passar. No começo do jogo até que a mudança é simples. Basta mudar de uma cor inicial para outra final, com apenas um pulo. Com o decorrer da ação, em níveis mais avançados, surgem cores intermediárias, obrigando a que Q*bert pule uma segunda vez sobre o cubo para chegar à cor final. No todo, são nove níveis de jogo, cada um com quatro etapas a superar.

Durante a brincadeira de Q*bert, surgem na pirâmide seis outros personagens dispostos a atrapalhar o nosso herói, seja mudando de volta as cores dos cubos já pisados, como faz o Manhoso, ou mesmo eliminando o bichinho, como fazem o Perigo Vermelho, o Perigo Roxo, o Pula-Pula e Coily, a serpente. E se você deixar que sejam eliminados os sete Q*berts com os quais inicia o jogo, a aventura acaba.

Q*bert é um jogo divertido e o manual que acompanha todo cartucho do Odyssey explica direitinho as características de cada um dos personagens. Para quem não está atrás só de jogos de guerras especiais, a opção pode ser boa.



Q*BERT

Estratégias

O mais difícil em Q*bert é a movimentação em diagonal do personagem obrigando a que você posicione o joystick em posições pouco usuais em outros jogos. No começo o joystick será o seu pior inimigo, mas com a prática procure se acostumar a dirigir o Q*bert sem deixar de olhar para a ponta e a base da pirâmide, pois de lá vêm os outros personagens do jogo. Você precisará saber a direção que eles estão tomando para decidir para que lado pulará o Q*bert: na trilha deles ou para longe. Note bem que os dois personagens que podem ser paralisados são de cor verde, enquanto os que destroem Q*bert são vermelhos ou roxos. Isto ajudará você a treinar reações instintivas de aproximação ou fuga assim que vir a cor do personagem. Quando for o Perigo Roxo, que antecede à Coily, aproxime-se dos Discos Voadores de fuga, para pular neles no momento certo.

Evite passar desnecessariamente por um cubo já pintado. Como os cubos externos da pirâmide só têm saída para o lado de dentro, dê preferência para pintá-los primeiro. Desça pela esquerda, cubra a base e suba pela direita, deixando o miolo para o fim.

TK 2000 TEM BONS JOGOS?

"Prezado Marcio, como ex-possuidor de um Odyssey me sentia muito satisfeito com o seu desempenho. Mas ávido de algo melhor, troquei o jogo por um micro TK 2000 II, na esperança de que a sua alta capacidade gráfica e sua memória de 64 Kbytes me proporcionasse algo melhor em matéria de jogos. Minha decepção foi grande, pois todos os jogos que possuo até o momento não superam os do antigo videogame. Gostaria que o prezado amigo me indicasse alguns jogos que use a capacidade plena do micro ou pelo menos se assemelhe aos famosos Super Cobra, Barão Vermelho etc". Antônio Ferreira, Rua Duque de Caxias 32, Centro, Itaperuna - RJ.

O TK 2000 realmente não tem jogos em profusão, pois, como a ROM dele é diferente do Apple, nem todos os jogos deste micro podem ser adaptados para o 2000. Mas com menor resolução que o do Odyssey é difícil de acreditar. De qualquer modo, solicite à Softkristian a relação de seus jogos para o TK 2000, escrevendo para Rua Gonzaga Bastos 112 - CEP 20 541 - Rio - RJ. O diretor da Softkristian, Marcelo Meireles, sugere as fitas Eliminator e Night Mission dentro do estilo solicitado pelo leitor.

VISÕES DO COLECO

"Caro Marcio, estou interessado em adquirir um videogame do sistema ColecoVision e gostaria de saber quais são suas principais vantagens e desvantagens em relação ao sistema Atari e também se é possível rodar um jogo do Atari em um ColecoVision". Roberto Peradelles, Rua 60 n° 635-B-60, Volta Redonda-RJ.

O ColecoVision é um console que tem uma resolução gráfica e uma capacidade de memória bem superiores às do Atari, permitindo com isto jogos mais sofisticados e bonitos. A disponibilidade de cartuchos para o sistema hoje, apesar de menor que do Atari, é bem razoável, com cerca de 100 títulos. Além do mais, é o único videogame que ainda tem jogos sendo lançados nos Estados Unidos. Um ColecoVision importado está custando hoje em Manaus Cr\$ 700 mil e no Rio cerca de Cr\$ 1,9 milhão enquanto seus cartuchos, fabricados no Brasil, em torno de Cr\$ 150 mil.

O console ColecoVision em si não permite o uso de cartuchos Atari. Mas existe à venda um módulo de expansão que, acoplado ao Coleco, dá a ele aquela possibilidade.

A maior desvantagem do ColecoVision está no seu controle, que é pouco anatômico. Mas não é impossível se acostumar com ele.

REMOTO DISTANTE

"Marcio, seria verdade o que andam dizendo que existem controles remotos nos joysticks dos videogames?". André Vitorino, Rua Pedro Domingues 58 fundos/101, Encantado, Rio - RJ

Existem sim, mas eu só vi lá em Manaus, na Zona Franca. O controle remoto sem fio funciona plugando-se normalmente nos buracos dos joysticks o módulo base do controle. A partir daí você pode usar os dois joysticks remotos sem fio sem ficar perto do console do videogame. Para quem se agita muito quando joga e costuma derrubar o console da mesa ao puxar o cabo do joystick ao se desviar de um inimigo o joystick remoto sem fio é uma boa pedida.

DRIVE PARA O 300

"Prezado Marcio, quais são as lojas que vendem drives para o CP-300, pois tenho um na versão cassette e quero passar para disco". Luiz de Menezes, Rua Correia Dutra 129/503, Catete, Rio - RJ

Más notícias. Toda aquela propaganda da Prológica em relação ao "Sistema 300" deu em nada. A empresa voltou atrás e suspendeu a fabricação do drive para o CP 300 e da placa controladora que permitiria ao usuário usar drives de outros fabricantes como a Elebra. Agora, só se houver sobre de estoque em alguma loja. Se algum leitor puder ajudar...

TOMANDO UMA ALTA RESOLUÇÃO

"Caro Marcio, percebi que alguns leitores têm problemas com a resolução gráfica dos micros da linha Sinclair. Mas há uma adaptação para colocar alta resolução gráfica no Sinclair que serve para redefinir um ou vários caracteres do micro, podendo assim fazer melhores desenhos com gráficos. Caso alguém esteja interessado em tal adaptação é só entrar em contato comigo pelo telefone 359-1988, só à noite". César Barbosa, Rua Lambari 128, Madureira, Rio - RJ.

Se você também puder me mandar mais detalhes, agradeço.

Polyvox vai repor chaves faltosas dos seus Ataris

Os compradores recentes de videogames Atari da Polyvox que surpreenderam-se por não encontrar em seus consoles as chaves Difficulty podem começar a comemorar. A Assessoria de Imprensa da Gradiente/Polyvox acaba de nos enviar um comunicado informando que "a sua rede de assistência estará à disposição dos clientes para colocação gratuita das chaves de dificuldade no videogame".

A denúncia de que os novos Atari da Polyvox estavam sendo vendidos sem chaves de dificuldade, e sem que o consumidor fosse conscientizado a respeito, foi publicada nesta coluna em dezembro último, a partir de inúmeras queixas de leitores, que se encontraram impossibilitados de utilizar o videogame com todo o seu potencial. A grande maioria dos jogos do sistema Atari utiliza a chave de dificuldade para, como o nome diz, controlar o nível da dificuldade que o videogame enfrentará; seja aumentando ou diminuindo o tamanho do canhão, como em Space Invaders; seja colocando ou não na ação um Bombardeiro, como em Commando Raid; ou definindo tiros retos ou dirigíveis, como em River Raid. Há cartuchos em que a chave define a existência ou não de música (Moon Patrol) e mesmo a possibilidade de pause (The Power of He-Man).

Mas as chaves Difficulty se tornam imprescindíveis em vários jogos, como Space Shuttle e Riddle of the Sphinx, nas quais elas são mobilizadas durante toda a ação. Ou em ou-

tros como Casino, onde serve para a escolha das regras do jogo; Othello, onde define o campo que dará a partida; ou Burgertime, onde além do pause (chave esquerda) se determina o número de jogadores (chave direita). Retirando as chaves sem informar o comprador nem lhe reduzir o custo do aparelho — mais caro até que alguns concorrentes que eram vendidos completos —, a Polyvox causou um grande dano ao mercado, descaracterizando um produto padronizado e consagrado.

Agora, porém, "com o objetivo de manter a sua política de bom atendimento aos consumidores", como disse o comunicado, a Gradiente/Polyvox se retrata e entrega ao público aquilo que ele acreditava que estava comprando junto com o aparelho.

Segundo a Assessoria de Imprensa, esta semana a Gradiente enviará a todas as suas assistências técnicas autorizadas através do país um comunicado autorizando a instalação das chaves faltantes sem qualquer espécie de custo para o usuário. A única exigência da empresa é a de que o dono do Atari leve consigo um cartucho no qual as chaves de dificuldade tenham atuação, para que se possam realizar testes. A relação de jogos com esta característica é muito grande. No entanto, para facilitar a procura do leitor, pesquisei a minha coleção de manuais e relacionei alguns dos jogos que poderão ser levados às assistências técnicas da Gradiente/Polyvox, além daqueles já ci-

tados no começo da matéria:

Adventure, Air-Sea Battle, Artillery Duel, Asteroids, Bank Heist, Barnstorming, Beamrider, Bermuda Triangle, Boxing, Canyon Bomber, China Syndrome, Circus Atari, Condor Attack, Congo Bongo, Cosmic Ark, Cross Force, Defender, Demons to Diamonds, Dolphin, E. T., Frankenstein's Monster, Freeway, Frogs and Flies, Frogger, G. I. Joe Cobra Strike, Galaxian, Gamão, Gangster Alley, Ghoster Manor, Golf, Haunted House, Ice-Hockey, Indy 500, Infiltrate, Jawbreaker, Journey Escape, Kaboom, M.A.S.H., Maze Craze, Megaforce, Megamania, Missile Command, Mouse Trap, Nexar, Night Driver, No Escape, Oink, Outlaw, Pac-Man, Pelé's Soccer, Phoenix, Pigs in Space, Planet Patrol, Porky's, Pressure Cooker, Qbert, Reactor, Return of the Jedi, Revenge of the Beefsteak Tomatoes, Skiing, Sky Diver, Slot Racers, Solar Fox, Sorcerer's Apprentice (Mickey), Space Battle, Spider Fighter, Stampede, Spike's Peak, Star Raiders, Spacemaster, Star Voyager, Stargunner, Superman, Surround, Tap Worm, Tennis, Time Pilot, Towering Inferno, Vanguard, Venture, Video Pinball, Volley, Wabbit, Worm War I, e Yar's Revenge.

Você notará que, colocando a chave Difficulty na posição A, os jogos acima se tornarão mais difíceis, levando a que, mesmo após você ter dominado as estratégias básicas da ação, o desafio se renove.

Supergame, Dismac e Dactar também são Atari

Aos leitores que ainda não entenderam o que é o sistema Atari: se você tem um videogame Supergame (CCE), ou Dynavision (Dynacom), ou VJ 8900 (Dismac), ou Onyx Jr. (Microdigital), ou Dactar (Milmar), ou Atari 2600 (Polyvox), saiba que ele é do sistema Atari e, por isso, tem total

compatibilidade com estes outros videogames do sistema. Assim, qualquer cartucho, fita, joystick, teclado, charger etc. que servir em um também poderá ser usado tranquilamente no outro sem qualquer adaptação, pois os plugues e tomadas são padronizados.

Aventure-se pela solução do Enigma da Esfinge (I)

Sistema: Atari 800 VCS
Criação: Bob Smith, para o Insigne, em 1982
Já disponível em um systec
você pode encontrar
no endereço:
Grau de Interesse: I



Riddes de Rodolfo da Esfinge é um jogo de aventura que tem suas peças adaptadas ao sistema Amstrad do gênero no Brasil. No entanto, não há nenhuma novidade para os jogos de aventura de cartucho para o português, tornando-o pouco interessante para os jogadores brasileiros. A partir desta semana, porém, Vício Gata vai publicar em exclusiva primeira mão no Brasil, a tradução adaptada para o português das regras completas de Rodolfo da Esfinge, em poucos minutos em que desata os mistérios e desenvolve todos os seus enigmas e enuncia as soluções encontradas. Você está pronto?

O Enigma antigo está enfrentando um maléfico do deus Anúbis. Para libertá-lo, o Príncipe, Filho do Faraó e Herdeiro do Egito, deve cruzar a sala do Vale do Rei no deserto, solucionar diversos enigmas e alcançar o Templo do Rei. Para isso, precisa vencer os obstáculos que se oferecem a ele. Há libertar finalmente o Egito da praga de Anúbis.

O Príncipe também diminuiu a velocidade do Príncipe. Ele se move da seguinte maneira: movendo-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, e para os diagonais. Não pode saltar, nem se mover para cima ou para baixo. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

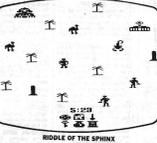
Os heróis também diminuíram a velocidade do Príncipe. Ele se move da seguinte maneira: movendo-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, e para os diagonais. Não pode saltar, nem se mover para cima ou para baixo. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Quando o Príncipe aparece na base de uma pedra, imediatamente acima do escuro. O príncipe só pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Quando o Príncipe aparece na base de uma pedra, imediatamente acima do escuro. O príncipe só pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Aventure-se pela solução do Enigma da Esfinge (I)

Sistema: Atari 800 VCS
Criação: Bob Smith, para o Insigne, em 1982
Já disponível em um systec
você pode encontrar
no endereço:
Grau de Interesse: I



Riddes de Rodolfo da Esfinge é um jogo de aventura que tem suas peças adaptadas ao sistema Amstrad do gênero no Brasil. No entanto, não há nenhuma novidade para os jogos de aventura de cartucho para o português, tornando-o pouco interessante para os jogadores brasileiros. A partir desta semana, porém, Vício Gata vai publicar em exclusiva primeira mão no Brasil, a tradução adaptada para o português das regras completas de Rodolfo da Esfinge, em poucos minutos em que desata os mistérios e desenvolve todos os seus enigmas e enuncia as soluções encontradas. Você está pronto?

O Enigma antigo está enfrentando um maléfico do deus Anúbis. Para libertá-lo, o Príncipe, Filho do Faraó e Herdeiro do Egito, deve cruzar a sala do Vale do Rei no deserto, solucionar diversos enigmas e alcançar o Templo do Rei. Para isso, precisa vencer os obstáculos que se oferecem a ele. Há libertar finalmente o Egito da praga de Anúbis.

O Príncipe também diminuiu a velocidade do Príncipe. Ele se move da seguinte maneira: movendo-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, e para os diagonais. Não pode saltar, nem se mover para cima ou para baixo. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

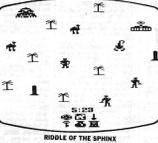
Os heróis também diminuíram a velocidade do Príncipe. Ele se move da seguinte maneira: movendo-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, e para os diagonais. Não pode saltar, nem se mover para cima ou para baixo. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Quando o Príncipe aparece na base de uma pedra, imediatamente acima do escuro. O príncipe só pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Quando o Príncipe aparece na base de uma pedra, imediatamente acima do escuro. O príncipe só pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Aventure-se pela solução do Enigma da Esfinge (I)

Sistema: Atari 800 VCS
Criação: Bob Smith, para o Insigne, em 1982
Já disponível em um systec
você pode encontrar
no endereço:
Grau de Interesse: I



Riddes de Rodolfo da Esfinge é um jogo de aventura que tem suas peças adaptadas ao sistema Amstrad do gênero no Brasil. No entanto, não há nenhuma novidade para os jogos de aventura de cartucho para o português, tornando-o pouco interessante para os jogadores brasileiros. A partir desta semana, porém, Vício Gata vai publicar em exclusiva primeira mão no Brasil, a tradução adaptada para o português das regras completas de Rodolfo da Esfinge, em poucos minutos em que desata os mistérios e desenvolve todos os seus enigmas e enuncia as soluções encontradas. Você está pronto?

O Enigma antigo está enfrentando um maléfico do deus Anúbis. Para libertá-lo, o Príncipe, Filho do Faraó e Herdeiro do Egito, deve cruzar a sala do Vale do Rei no deserto, solucionar diversos enigmas e alcançar o Templo do Rei. Para isso, precisa vencer os obstáculos que se oferecem a ele. Há libertar finalmente o Egito da praga de Anúbis.

O Príncipe também diminuiu a velocidade do Príncipe. Ele se move da seguinte maneira: movendo-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, e para os diagonais. Não pode saltar, nem se mover para cima ou para baixo. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Os heróis também diminuíram a velocidade do Príncipe. Ele se move da seguinte maneira: movendo-se para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo, e para os diagonais. Não pode saltar, nem se mover para cima ou para baixo. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Quando o Príncipe aparece na base de uma pedra, imediatamente acima do escuro. O príncipe só pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

Quando o Príncipe aparece na base de uma pedra, imediatamente acima do escuro. O príncipe só pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais. Não pode mover-se para cima ou para baixo, nem para a esquerda ou para a direita, nem para os diagonais.

RECORTE E
COLECIONEVIDEO **GUIA**

Marcio Ehrlich

Voe fundo atrás de cristais
nas cavernas subterrâneas

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Mark Klein, para Imagic, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Gráficos/Som: 8,5
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8,5

M.E.

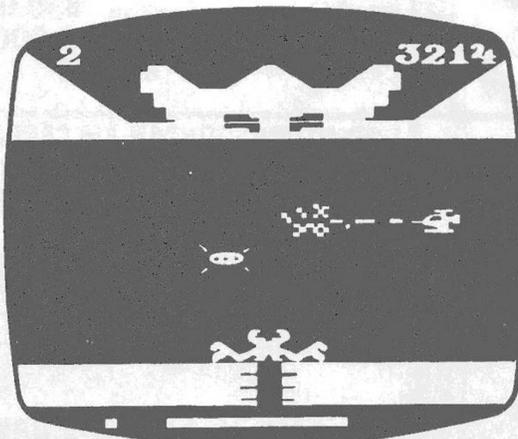
Subterrânea, em síntese, é mais um jogo do tipo "voe-e-atire", com uma certa influência do clássico Defender. Só que, como todo jogo da Imagic, tem detalhes que o deixam com personalidade própria, e bem gostoso de jogar.

Neste cartucho, a ação se divide em três fases bem distintas. Primeiro, você se encontra pilotando sua nave, chamada Cave Ranger (Patrulheiro da Caverna), dentro do covil do perigoso Hexuplex, um ser abissal que fica rastejando pela base da caverna enquanto lança mortíferos Aerobots (Robôs Aéreos) para lhe destruir. Você deve atingir todos os Aerobots antes que eles se choquem com o seu Ranger. Uma barra luminosa na parte inferior da tela vai diminuindo enquanto você elimina os inimigos, indicando quantos ainda faltam para terminar a fase. Depois do último Aerobot ser atingido, o Hexuplex sai de cena, deixando no solo um Tesouro de Cristal, que deverá ser recolhido por seu Ranger, voando rente ao solo. Neste momento, então, uma passagem se abrirá na base da caverna, e você deve levar o seu Ranger através dela, para iniciar a verdadeira luta subterrânea.

Na segunda fase do jogo, o Cave Ranger se encontra em túneis repletos de oponentes voadores, que também podem se chocar com a nave, além de que, em certos túneis, eles até atiram. Para piorar a situação, o Ranger não pode tocar a base e o teto do túnel, sob pena de perder pontos enquanto estiver em contato. E se tocar, na base e no alto do túnel, alguma das caveiras lá incrustadas, perde uma vida. Também nesta fase uma barra na base da tela indica quando os oponentes voadores estão acabando. Assim que todos forem destruídos, a barra desaparecerá e o jogo emitirá um curto sinal sonoro, indicando que é tempo de você passar pelo terceiro obstáculo de Subterrânea: os Portões Elétricos.

Para chegar aos Portões Elétricos você deve dirigir o Ranger em direção a qualquer um dos lados do túnel. Você os notará brilhando e emitindo um som, dentro de um ritmo bem determinado e constante. Você tem três oportunidades para tentar ultrapassar os Portões Elétricos sem ser atingido pelos raios que eles emitem. Se não conseguir, terá que repetir a ação do mesmo túnel, só que desta vez sem marcar qualquer ponto: No entanto, você não tem muito tempo para ficar pensando na hora de ultrapassar os Portões Elétricos, pois a cada raio emitido pelos Portões mais pontos são tirados do seu score. Assim que você passar, irá se transferir para outro túnel, com oponentes ainda mais perigosos. Chegando ao último túnel e conseguindo eliminar todos os oponentes, surgirá no solo do túnel um Portão de Trânsito luminoso, que o levará a uma nova caverna na qual o Hexuplex, de volta, emitirá novos Aerobots e o ciclo se reiniciará, cada vez mais difícil.

Subterrânea tem quatro variações, para um ou dois jogadores e em dois níveis de dificuldade. Antes de iniciar o jogo a variação é indicada por dois dígitos no alto da tela, sendo o primeiro o nível de dificuldade e o segundo o número de jogadores. Assim, "1 2" significa nível 1 para 2 jogadores. Você começa o jogo com quatro Rangers de reserva, mas pode ganhar mais, até um



SUBTERRAÑA

máximo de sete de reserva, toda vez que completar a missão em um túnel sem perder nele um Ranger. Controlar a Cave Ranger é fácil: basta mover o joystick na direção desejada. O botão vermelho permite tiros rápidos ou tiros contínuos, se ficar pressionado. Cada Aerobot atingido lhe dá 100 pontos, e cada Tesouro de Cristal capturado mais 1.000 pontos. O valor dos oponentes voadores inicia-se em 25 pontos e vai até 99 pontos com o decorrer do jogo. As chaves "Difficulty" não têm função.

Estratégias

Na caverna do Hexuplex, você notará que o monstro procura seguir os seus movimentos, para lançar um Aerobot bem próximo do seu Ranger. Se você se movimentar pouco, isto facilmente acontecerá, sem lhe dar tempo de posicionar-se para atingi-los. Por isso, prefira um certo movimento de zigue-zague em direção oposta à que o Hexuplex estiver seguindo. Lançado o Aerobot, então, analise a distância e decida se já dá para você se virar e atirar ou o melhor é desviar por cima ou por baixo do Aerobot até chegar a uma boa distância para refazer a mira. Nesta fase, não tenha medo de tocar as paredes pois nada lhe acontecerá. Também não se preocupe em voar muito baixo pois será impossível chocar-se com o Hexuplex, que está protegido por um campo de força invisível.

Chegando aos túneis, a estratégia é a contrária. Não adianta nada sair correndo de um lado para outro, nem tentar perseguir os oponentes voadores pelo túnel afóra. Eles voltarão após saírem da visão da tela, apesar de que não necessariamente voltarão voando na mesma altitude. Nesta fase, é mais prudente ficar pelo centro da tela, observando o melhor momento de atingir um a um. Aqui, há um grande macete, não indicado em nenhum manual de Subterrânea: quando um oponente vem em uma faixa de vôo que poderá atingir o seu Ranger, ele emite um som que parece um pato grasnando, e que é audível mesmo antes dele surgir na tela. Assim, você até pode ficar com o seu Ranger parado no centro da tela, sem ligar para os oponentes que passam em silêncio por cima ou por baixo do Ranger. Fique, porém, de ouvido aberto, e quando surgir o som prepare-se olhando para os dois lados para saber por onde ele vai entrar. Se conseguir atingi-lo de frente, tudo bem. Se não, tire o Ranger levemente do trajeto, deixe o oponente passar, volte à altitude anterior e acerte-o por trás. Aliás, a técnica de acertar por trás também é a mais recomendada para os oponentes voadores que passam em silêncio.

Finalmente, em relação aos Portões Elétricos, procure entrar no ritmo deles. Perceba que há um breve momento em que nenhuma das barreiras emite raios. Posicione então o seu Ranger bem próximo do portão e, quando este breve momento surgir, puxe rapidamente o Ranger para baixo, ultrapassando com segurança.

RECORTE E
COLEIONE

VIDEO

Marcio Ehrlich

Prepare o seu fôlego para enfrentar um grande agito

Sistema: Atari 2600 VCS
Criação: Mark Turmell para Fox, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 kbytes
Gráficos/Som: 6,5
Nível de Desafio: 9
Grau de Interesse: 8

M.E.

(Cartucho cedido para análise pelo Video Game Club)

Turmoil, em inglês, quer dizer tumulto, agitação. Melhor nome não poderia ter este difícil jogo que, mesmo sendo antigo e tendo apenas uma tela, apresenta ação suficiente para se-
quer dar tempo ao videogamer de respirar.

O cenário de Turmoil (pronuncia-se "termóiel") é composto por sete alamedas horizontais pelas quais passam rapidamente vários tipos de naves e alienígenas inimigos. Você também controla uma nave, que se move verticalmente em uma alameda central, e a sua missão é ativar no máximo de inimigos possível, subindo e descendo na tela. Os alienígenas se tornam perigosos neste momento pois, mesmo não atirando, podem se chocar com a sua nave e destruí-la.

Como jogo de apenas um jogador, Turmoil só utiliza o joystick esquerdo. Movendo-o para cima e para baixo você sobe e desce na alameda central. Com o joystick para a esquerda ou para a direita a sua nave muda a direção apontada do seu canhão, permitindo que você possa atingir os inimigos pela frente ou por trás, após passarem pelo centro da tela. Os seus tiros são disparados pelo botão vermelho, que pode inclusive ficar pressionado para tiros contínuos.

É claro que tudo não poderia ser tão fácil quanto está parecendo. Entre os seres estranhos que aparecem atravessando a tela, há alguns com características diferentes, para as quais você deve estar atento, pois o obrigam a interromper o seu ritmo de ataque. Um destes elementos são as Setas. Se elas conseguirem atravessar a tela inteira, surgirão do outro lado como Tanques. Estes Tanques são vulneráveis por trás. Atingidos pela frente, apenas recuarão um pouco. Você precisará aguardar que eles passem pelo centro da tela para eliminá-los. O outro elemento aparece sempre parado nos cantos da tela, em alguma alameda. São os Prêmios, que parecem ovos que ficam piscando. Se você não os pegar rapidamente eles se transformarão em perigosíssimas Bolas de Canhão Supersônicas, que ficarão quicando de um canto até outro da tela pondo em risco a sua nave. Para pegar o Prêmio você terá a única oportunidade possível de entrar na alameda horizontal em que ele estiver. Entre e após tocar o Prêmio ele desaparecerá. Você deverá retornar rápido para o centro da tela, já que do lado oposto da alameda surgirá a destrutível Nave Fantasma, que esmagará sua Nave se você não sair da frente.

Turmoil tem nove níveis de dificuldade, que podem ser selecionados pela chave Game Select ou surgirão progressiva e automaticamente cada vez que você supera um nível, destruindo todos os alienígenas. Quando o jogo começa, você tem quatro Naves de reserva. Se conseguir eliminar todas as naves inimigas e superar o nível, ganha uma nave de bônus, até o máximo de seis na reserva. Para começar ou recomeçar uma partida basta apertar o botão do joystick. Turmoil não usa as chaves de dificuldade. Mas a chave Color/Black & White pode ser usada, a qualquer tempo, para dar uma pausa no jogo. Sai-se da pausa retornando a chave à posição anterior.

CoCo ganha catálogo de produtos

A Microma, a loja carioca de computadores que tem procurado se especializar nos micros compatíveis com o TRS-80 Color Computer (CP-400 e outros), está lançando o seu Catálogo de Produtos 1986, com a relação completa dos livros, suprimentos e softwares para os CoCos lá existentes.

Com 24 páginas, e muito bem impresso, o catálogo da Microma

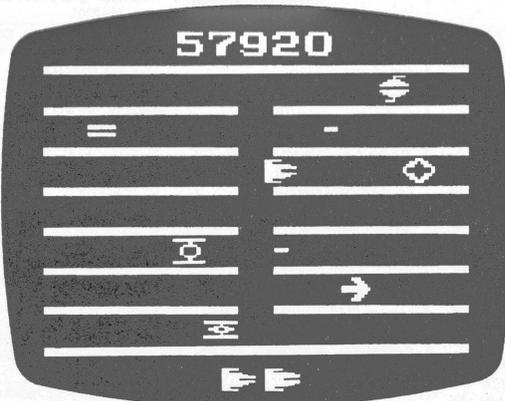
apresenta todos os seus preços em ORTN, para não perder a validade com o tempo. E as duas últimas páginas trazem a orientação de como fazer encomendas pelo correio. Quem tiver um Color Computer ou compatível e quiser o catálogo pode escrever para a Microma, à Rua Sete de Setembro 92 lj. 106, CEP 20050 Tel. (021) 222-6088, Rio - RJ.

Jogos para o TRS-80 em pacotes

O Gávea Software Clube lançou três pacotes de software de jogos para os micros compatíveis com o TRS-80 Mod. III, como o CP-500, CP 300, DGT-1000 e outros. O Pacote n° 1 tem 27 jogos em basic e linguagem de máquina sendo o tema principal "Jogos de Azar". A apresentação é em disquete com DOS-500. Os dois outros pacotes são em fitas

cassete. O n° 2 tem 45 jogos nacionais e estrangeiros em linguagem de máquina e o n° 3 tem 62 jogos, também em linguagem de máquina.

Quem quiser maiores informações deve solicitar a Alexandre Costa Gae, escrevendo para Rua Marques de São Vicente 512/1002, CEP 22451, Rio - RJ.



TURMOIL

O elemento de maior valor em Turmoil é o Prêmio, que lhe dá 800 pontos. Cada Seta atingida vale 200 pontos. A Bola de Canhão Supersônica, 100 pontos. O Tanque, 50. As Naves alienígenas (cujos nomes estou inventando pela semelhança apenas para identificá-las) valem: Nave-Sanduiche, 10 pontos; Nave-Aranha, 20 pontos; Nave-Foguete, 30, Nave-Losango, 40; e Nave-Sanfona, 60 pontos. O seu escore aparece acima das alamedas. A maior pontuação desde que o console foi ligado aparece entre os jogos na cor laranja, alternando com o da última partida.

Estratégias

Em Turmoil você só marca pontos movendo-se rapidamente de cima para baixo e vice-versa com o botão vermelho pressionado. Atire contra tudo porque mal não lhe fará. Enquanto sobe e desce vá alternando o lado para o qual atira, obviamente preferindo o que tiver mais inimigos. Como o acesso às alamedas horizontais durante a grande parte do jogo é vedado, vale a pena mover o seu joystick na diagonal. Ou seja, se você quer subir atirando para a direita, coloque o joystick apontado para o nordeste. E assim por diante.

Quando um Prêmio surgir utilize o mesmo procedimento. Como a entrada daquela alameda estará aberta, a posição diagonal do joystick levará a que a sua Nave entre rapidamente na alameda quando passar por lá. Assim que tocar o Prêmio volte correndo, também colocando o joystick na diagonal. A passagem para o outro lado da alameda estará automaticamente fechada e sua Nave parará no centro se já não estiver direcionada também para cima ou para baixo.

A Nave Fantasma surge mais frequentemente quando você movimenta menos a sua Nave. Antes de ela aparecer, porém, você ouvirá um sinal sonoro. Prepare-se, então, e, quando ela estiver chegando próxima ao centro, reduza o curso da sua Nave na alameda central. Quando ela passar, volte a extensão normal. O mesmo deve ser feito com o Tanque, atingindo-o após ele passar.

Procure não errar nas três primeiras fases para chegar à quarta fase com as seis naves de reserva. Você precisará delas, já que no quarto, no sexto e no oitavo níveis costuma acontecer de as barras que separam as alamedas ficarem invisíveis, dificultando ainda mais a ação. Quando isto ocorrer, você terá que se basear nas trajetórias dos alienígenas para mentalmente se localizar na tela.

Romeu e Julieta agora em vídeo

Também a CIC Vídeo lançou uma grande variedade de filmes em seu pacote de videocassetes de dezembro. São 10 fitas, mas algumas se destacam, como a bem-sucedida de bilheteria Romeu e Julieta, de Franco Zeffirelli, com Leonard Whiting e Olivia Hussey; e Um Corpo que Cai (Vertigo), a obra-prima de Alfred Hitchcock, com James Stewart e Kim Novak. Ou até mesmo Justiciero Implacável (Rooster Cogburn and the Lady), western com John Wayne e Katharine Hepburn.

Além destes, fazem parte do pacote Trocando as Bolas (Trading Places), De volta para o Inferno (Uncommon Valor), The Doors - Dance on Fire, Viajantes do Tempo (Voyager from Unknown), Das Trips Coração, Eros O Deus do Amor e A Turma da Mônica.

VAMOS CRESCER

Ajude a fazer com que todos os videogamers e videófilos do Brasil sejam leitores de Video Guia toda semana. Avise aos amigos que ainda não lêem e mesmo aqueles que ainda não têm videogames. Faça xerox da coluna e cole na parede do seu videoclub. Vamos criar o maior clube de leitores de Video Guia.

CARTAS

AOS MEUS LEITORES

Quando você escrever para Video Guia, tenha a certeza de colocar, além do seu nome, o endereço completo, com o nome e número da rua e em que bairro e cidade ficam. Se tiver telefone, coloque. Quem sabe eu ligo para você.

Mas não fique chateado se a sua próxima carta não for respondida imediatamente. É impossível responder às mais de 30 cartas que recebo por semana. Porém, como muitas perguntas se repetem, leia sempre todas as cartas publicadas que você acabará encontrando as respostas às suas dúvidas.

SPICEVISIONÁRIO

"Há alguns dias adquiri um console Spicevision e confesso que fiquei impressionado com a qualidade de imagem do sistema ColecoVision, que se aproxima muito dos jogos de arcade. E eu sempre fui um atariano! Gostaria, por isso, de saber quanto custam atualmente os cartuchos deste sistema e se as condições para entrar em clubes de Coleco são as mesmas do Atari. Aproveito para pedir que os Coleco e Spicevisionários entrem em contato comigo para troca de informações e cartuchos". Jorge da Silva, Rua Eduardo de Sá 67/302, Higienópolis, Rio - RJ

Você tem razão. O ColecoVision é o sistema de videogames que tem a melhor imagem e jogos mais sofisticados. Qualidade, porém, custa caro e os cartuchos para ele e o Spicevision custam em média 120 mil cruzeiros. As condições dos clubes são as mesmas.

ATARI DA DISMAC

"Caro Marcio, quais são os cartuchos compatíveis com o videogame Dismac? Por quanto tempo pode ficar ligado o videogame sem prejudicá-lo?". Pedro Bertrand, Rua Baronesa de Uru-guiana 90/101, Lins, Rio - RJ

O console Dismac é do sistema Atari. Qualquer cartucho que sirva no Atari pode ser jogado nele. E pode jogar nele o tempo que você quiser, pois a resistência de equipamentos eletrônicos costuma ser maior do que a sua capacidade de ficar usando. A não ser que você seja um videogamer desarvorado, você pifará antes do seu vídeo.

CAIXA EXAGERADA

"Caro Marcio, possuo um Basic Keyboard e não sei como lidar com ele. É verdade o que diz na caixa que a gente pode criar o jogo que quiser?". Cláudio Vianna, Rua Franklin de Moraes 270, Barra do Pirai - RJ

Não é bem assim. Você só poderá criar jogos simples. Na verdade, brincadeiras com pontinhos que vão e voltam. Para aprender como criar, leia com atenção o folheto que acompanha o Keyboard. Ele serve de cursinho de Basic.

JOYSTICK ATARI NO COLECO

"Caro Marcio, vou dar uma dica aos colecovisionários que querem jogar seu videogame com joystick do Atari. Antes de o jogo começar, sempre demora um pouquinho. Assim, com o controle original escolha o nível de dificuldade e rapidamente troque para o joystick, antes que o jogo comece". João dos Santos, Rua São Januário 65, Fonseca, Niterói - RJ.

É uma operação delicada pela pressão, mas deve funcionar.

DACTAR

"Caro Marcio, estou pretendendo comprar um videogame Dactar e queria saber se ele tem algum defeito ou não é bom". Rodrigo José, Rua Luis de Azevedo 28, Higienópolis, Rio - RJ.

Tive poucos contatos com o Dactar, console do sistema Atari. No entanto, jamais recebi uma carta de leitor reclamando alguma coisa dele.

90 SÓ FAZ FITA

"Qual o drive que posso conectar ao meu TK 90X? E o que fazer para copiar um programa trancado para outra fita?". Francisco Carvalho, Rua Ribeiro de Almeida 12/301, Laranjeiras, Rio - RJ

Ainda não existe possibilidade de interfacear um drive de disquete no TK 90X. Você terá que continuar usando fita cassete. Quanto ao macete para você se tornar um pirata, desconheço.

CCE E DO ATARI

"Caro Marcio, quantos cartuchos tem o videogame Supergame da CCE?". Pedro de Barros, Rua Baronesa 248, Jacarepaguá, Rio - RJ

O Supergame é do sistema Atari. Por isso, qualquer dos 300 cartuchos que sirvam para o Atari deve funcionar nele.