

CARTUCHOS NACIONAIS

Todos os cuidados que você deve ter antes de comprar os seus... **14**



VIDEO GUIA QUEM SABE, ENSINA

Comentários e críticas sobre filmes como o épico Gandhi, o de suspense Psicose, o nacional Pixote, o erótico Emily, a comédia Vitor ou Vitória e muitos mais... **28**

As dicas de filmagem de Tizuka Yamazaki, a consagrada diretora de Gaijin e Parahyba Mulher Macho... **26**

JOYSTICK

Análises e dicas de jogos como Ms. PAC-MAN, Defender, Pitfall, Zaxxon, Penetrator, TK-MAN... **17**



VITRINE

O novo micro da Dismac.
O I-7000 da Itautec.
O DGT-1000 da Digitus.
O super-Apple Dactron E. O "16 bits" pessoal da Scopus... **5 e 46**

GERAÇÃO TRS-80

A coluna dos micros compatíveis com o TRS-80, da Radio Shack.

MERGE — Duas maneiras para encadear seus programas em cassette... **49**

PROCURA — Um arquivo para suas revistas, livros, discos, fitas etc... **50**

BANCO DE DADOS

Tudo o que você precisa saber para transformar o seu micro pessoal em um poderoso arquivo... **32**



CAPA: Ilustração Dam

PROMOÇÕES

I Concurso "Jovem Programador do TK" — A oportunidade de você escrever um programa e se habilitar a mais de Cr\$ 1,5 milhão em prêmios oferecidos pela MICRODIGITAL e MICRO & VIDEO... **39**

Concurso "Campeão do Mês" — Prove que você é um Supercampeão de Videogames e ganhe Diplomas e Cartuchos oferecidos pelo CANAL 3 E MICRO & VIDEO... **13**

EDITORIAL

JORNAL DA TELINHA

Os Coleco nacionais. Discos brasileiros para o Color Computer. Consentio para joystick quebrados. Um biblioteca de software. Manutenção de fitas de vídeo e diversos outros assuntos e notícias... **7**

GUIA DE SERVIÇOS

Mais de 250 endereços de assistência técnica, lojas de suprimentos, video clubes, software houses, locadoras de videogames e o que mais o leitor necessitar... **53**

DICAS E DÚVIDAS

Limpesa das cabeças de vídeo. Como gravar um videogame em VT. Adaptador Coleco no Atari? Um PATCH para entrar no Basic. Gráficos Rápidos do micro... **11**

CURSOS

Desde "Basic para Criança" até "Circuitos Lógicos CMOS", nos cursos de novembro... **57**

QUEM TEM O QUÊ

O ponto de encontro dos usuários... **58**

CATÁLOGO

Uma coletânea mensal de todos os videogames já existentes e dos lançamentos nacionais e internacionais... **25**

APPLE PIE

Para os leitores que têm micros compatíveis com o Apple IIe. Um CATALOG que divide os arquivos por data na tela... **59**

A versão em Applesoft do PROCURA, o arquivo para revistas, livros, discos, fitas etc... **60**

TK. 200 & FAMÍLIA

Um espaço para os micros compatíveis com o Sinclair. Super Load — Um programa para dobrar a velocidade do seu micro, e ainda criar a função VERIFY... **40**

NA BASE DO BASIC

As instruções GOSUB-RETURN. Como usar os superpoderes das subrotinas... **43**

DONKEY KONG ▲▲▲▲▲

Coleco, para Colecovision
Gráficos / Som: 10
Ação / Controles: 9

DONKEY KONG ▲▲▲

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

DONKEY KONG ▲▲▲

Coleco, para Intellivision
Gráficos / Som: 7
Ação / Controles: 7

L.M.

Neste jogo você é Mário, um carpinteiro que vive a namorada seqüestrada pelo vilão Kong. Seu objetivo é resgatá-la das garras do leão. Kong refugiou-se em um prédio em construção e utiliza-se de barras e bolas de fogo para impedir você de alcançá-lo.

Donkey Kong é um dos jogos da Nintendo de maior sucesso em fitas e em todo mundo. No Brasil é fácil encontrá-lo, só que com o nome alterado para Kong, apenas.

A Coleco, uma das mais agressivas companhias de videogame do mercado americano, comprou da Nintendo os direitos de reprodução do jogo e o lançou em 3 versões diferentes: para Atari 2600, para Intellivision e para seu próprio sistema, o Colecovision.

No jogo original existem três telas diferentes onde transcorre a ação. A única versão doméstica que mantém isto é a do Colecovision. As demais possuem apenas duas telas, sendo suprimida a dos elevadores. A Coleco alegou limitação de memória das versões

mais concorrentes. O que parece, entretanto, é que há um certo descuido prepositivo no acabamento das versões dos cartuchos concorrentes para valorizar, mais ainda, a superioridade gráfica e de memória de seu próprio sistema.

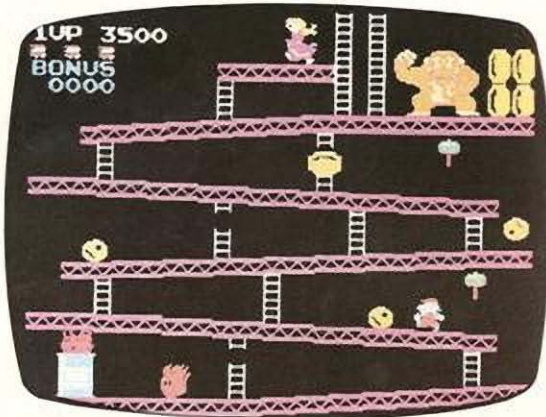
Sem dúvida, a versão para Colecovision é uma das mais perfeitas transcrições de videogames de fitas já feitas para sistemas domésticos. Os gráficos são lindos e a ação é quase igual ao original.

A versão para a Atari 2600 é boa e, apesar da supressão da última tela, os alienacion-

dos de Donkey Kong não foram decepções.

O cartucho produzido para Intellivision é um pouco superior ao para Atari. Exatam. 2 martelos por tela, como no original, e os gráficos são ligeiramente melhores. Os pontos extras deste sistema devem, porém, optar por "Beauty and the Beast", da Imagic, uma variação bem superior do mesmo tema.

Dica: Evite os martelos no início do jogo. Suba o mais rápido, possível para ganhar o bônus maior. Batendo nos barris com o martelo você ganha pontos, mas perde tempo.

**SHARK! SHARK!** ▲▲▲▲▲

Mattel para Intellivision
Gráficos / Som: 9
Ação / Controles: 10

L.M.

Shark! Shark! é um jogo emocionante e criativo. Você é um peixinho que vive no fundo do mar e que vai crescendo à medida que vai comendo outros peixinhos do seu tamanho ou menores que você. Os peixes maiores, caranguejos, lagostas, cavalos marinhos e águas-vivas podem comê-lo e tudo farão para que isso aconteça. Como se não bastassem todos estes perigos, há ainda o tubarão do título do cartucho, que ataca velocemente.

Os gráficos são muito bonitos e os efeitos sonoros maravilhosos, especialmente o som sinistro que anuncia o tubarão.

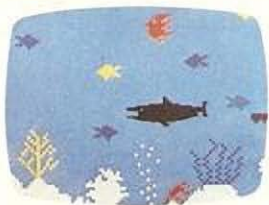
A ação é excelente e original e a dificuldade evolui no ritmo adequado.

Instrutivo para crianças, divertido para adultos, este é um cartucho que você não pode perder caso possua, ou pretenda possuir, um Intellivision.

Dica: Evite os "banquetes" nos cantos da tela. Normalmente eles são seguidos de perigos. Coma pedaços do rbo do tubarão em

movimentos ágeis para cima ou para baixo. Mas, tome muito cuidado porque ele se vira rapidamente.

Super Dica: Quando estiver encurralado e precisar sair rápido, aperte o "Enter" no teclado e seu peixe ganhará velocidade extra.

**PITFALL** ▲▲▲▲▲

Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos / Som: 9
Ação / Controles: 9

PITFALL ▲▲▲▲▲

Activision para Intellivision
Gráficos / Som: 8
Ação / Controles: 9

L.M.

Pitfall Harry é um aventureiro que, armado apenas com sua coragem, penetra no co-

molho de seiva em busca dos Tesouros de Enan, com 32 peças de prata, ouro e anéis de diamantes, espalhadas em 255 cenas desafiadoras.

Para atingir seu objetivo, ele terá de enfrentar inúmeros perigos: escorpiões, cobras, fogo, lagoas, fendas que se abrem de repente no meio do caminho, barris que rolam e, principalmente, os terríveis e famintos crocodilos.

Harry pode, ainda, escolher dois percursos: o normal na superfície ou pegar um atalho por túneis subterrâneos. A aventura dura no máximo 20 minutos.

Pitfall ficou várias semanas no 1º lugar em vendas nos Estados Unidos e é um dos cartuchos de videogame mais vendidos de todos os tempos.

Este é um jogo realmente criativo. Gráficos de alto nível — marca registrada da Activision —, e ação envolvente fazem de Pitfall um cartucho obrigatório na coleção dos possuidores tanto do Intellivision, quanto do Atari 2600 ou equipamentos compatíveis.

Seu criador, David Crane, conseguiu captar muito da emoção de "Caçadores de Arcas Perdidas", filme no qual sem dúvida, se inspirou na criação de Pitfall. Intelizmente o versão para Intellivision é igual à do Atari. A Activision perdeu boa chance de incrementar o jogo.

Dica: Os crocodilos abrem suas bocas a cada 3 segundos. Se você não conseguir pillar os três neste tempo, aguarde na cabeça de um deles até que fechem as bocas novamente. Lá você estará salvo.

Super Dica: Experimente ir para a esquerda, ao contrário do que recomendam as instruções. Desta forma além de descobrir um jogo diferente, você fará mais pontos.

JAWBREAKER ↓ ↓ ↓

Intellivision para Atari 2600 (VCS)

Gráficos / Som: 8

Ação / Controles: 7

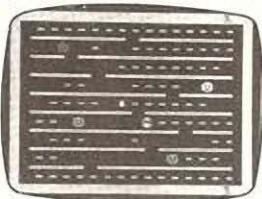
José Renato F. Garcia

O jogo consiste basicamente em comer barras de chocolate em um labirinto que simula uma fábrica, onde as passagens se movimentam em dois sentidos: da direita para a esquerda e vice-versa, e onde há inimigos, com oza de abobora em perseguição ao seu jogador por todo o tempo, sendo que alguns correm mais do que os outros. Ocasionalmente aparece uma pastilha no centro da fábrica, e que serve para o jogador poder comer os inimigos, que mudam de cor, e passam a fugir de você por um determinado tempo, que acaba quando o sinal sonoro pára de tocar.

O seu jogador é uma boca, que parece no meio da tela, no início do jogo. Quando você cumpre o objetivo, a tela fica limpa, e aparece uma escova de dentes para limpar a boca. Você passou a primeira fase, e começou tudo de novo.

Dentro do que se propõe o jogo, o aspecto gráfico é muito bom, e o som bastante agradável de se ouvir. As figuras são inconfun-

deveis e detalhadas. O Gráfico e o Som fazem um bom conjunto com o jogo, que perdura metade do seu valor se esses dois itens não fossem tão bons.



A ação dos controles é bem correspondida, e quando se aperta o botão a boca pára instantaneamente. Talvez a inversão de sentido da boca tivesse sido melhor se fosse mais rápida, pois na hora de fugir dos seus inimigos, ela é muito importante. Numas fases mais avançadas do jogo, seus inimigos correm muito, e a inversão lenta dificulta a fuga.

Jawbreaker é um bom jogo, exigindo rapidez de reflexos e percepção de tempo. Tem como principal objetivo testar a malícia do jogador em usar as passagens da fábrica. Sendo o nível de dificuldade crescente, o jogo sempre atira o jogador a se superar. Este é um cartucho que dá para ter em casa, tranquilamente.

Dicas: Pare a boca com o botão perto da pastilha, e espere o inimigo se aproximar: pelo então corra a pastilha e logo em seguida os abóboras. Assim, você garantirá mais pontos, e terá uma melhor performance. Outra dica é você não passar pelos cantos esquerdo e direito, pois é dali que seus inimigos saem e você terá menor chance de continuar vivo.

FROGGER ↓ ↓ ↓ ↓

Parker Brothers para Atari 2600 (VCS)

Gráficos / Som: 7

Ação / Controles: 9

FROGGER ↓ ↓ ↓ ↓

Parker Brothers para Intellivision

Gráficos / Som: 8

Ação / Controles: 8

I.M.

Frogger é um recordista de longevidade. Há dezenas de semanas ele figura na lista dos 10 cartuchos mais vendidos nos Estados Unidos.

O jogo é bastante simples e este o motivo de seu sucesso. Você é uma rã que precisa atravessar uma estrada e um rio infestado de jockeys para chegar em casa.

Frogger é um dos pioneiros em temas não violentos e por isso, agrada bastante o público feminino.

Os gráficos são bonitos para Atari e melhores ainda no versão para Intellivision. Ce

LOCAÇÃO DE VÍDEO GAME APARELHOS E CARTUCHOS

ATARI ODYSSEY GEMINI GAME WATCH INTELLIVISION DINAVISION

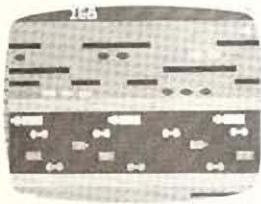
Venha conhecer o primeiro clube e
locadora de vídeo laserdisc
locação de filmes originais (stereo)
conheça nossos planos de locação
reservas pelo telefone (011) 241-0757

VÍDEO GAME CLUB

FALLISTA

Av. Santo Amaro 3784-B - S/4 - Campo Belo SP Tel.: (011) 241 9757

TRAGA ESSE ANÚNCIO E GANHE UM DESCONTO



efeitos sonoros e musiquinhas complementam o jogo muito bem, tornando o conjunto bastante agradável. A versão para floperama já possui gráficos simples e isto nunca impediu o seu sucesso.

A ação é o forte deste jogo. Ela possui o ritmo adequado e sua evolução para níveis mais difíceis se dá de forma a que você não perca o interesse pelo jogo.

Na versão para Intellivision, o disco de controle, prejudica um pouco a agilidade dos movimentos. Isto, porém, não é suficiente para prejudicar a qualidade do cartucho.

Frogger é reconhecido, sem restrições, para toda a família.

Dica: Quando um tronco cai da tela por um lado, ele reaparece no outro. Como a primeira casa à esquerda é muito próxima do canto da tela, quando quiser entrar nela, pule para o outro lado pegue o tronco e espere que ele reapareça à esquerda para elevar o salto na hora certa.

NASL SOCCER ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Mattel para Intellivision

Gráficos / Som: 9

Ação / Controles: 9

INTERNATIONAL SOCCER ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

M Network para Atari 2600 (VCS)

Gráficos / Som: 7

Ação / Controles: 7

I.M.

"Soccer" é como os americanos chamam nosso amado esporte nacional, o futebol. Com o aumento da popularidade deste esporte nos Estados Unidos, graças à Pelé e à propaganda, as principais companhias do videogame lançaram cartuchos de futebol.

A Mattel, fabricante do Intellivision, é famosa pela qualidade de sua linha de esportes. Para surpresa de muitos, ela resolveu produzir cartuchos para o seu rival, o Atari 2600, lançando-os com a marca M Network.

Nasl Soccer, do Intellivision, impressiona pela fidelidade de sua linha de especializações e detalhes do esporte. Os jogadores entram em campo sob a ovação da torcida, há escanteios e laterais, apito do juiz, troca de campo com jogadores se dirigindo ao vestiário, tudo precisamente como no esporte original. Como numa transmissão de tevê, a tela apresenta apenas a parte do campo onde se desenrola o jogo e na medida que um time avança, a ação se desloca horizontal-

mente acompanhando a bola em direção ao gol adversário.

Existem sempre 3 jogadores de cada time na tela. Você controla, um e o computador os outros dois. Os gráficos são muito bonitos e a ação é quase perfeita.

International Soccer, do Atari, procura seguir o caminho de seu inspirador. O campo desloca-se verticalmente e as limitações de memória do Atari 2600 impõem algumas diferenças. A bola nunca sai de campo. Quando cruzada para fora ele, ao chegar à linha do campo, revela como numa tabela de sinuca. Os gráficos são bons e a ação é envolvente. Não tivemos, ainda, a oportunidade de experimentar Real Sports Soccer, o próximo lançamento da Atari em cartuchos de futebol. Dos que existem até hoje, porém, International Soccer é a melhor opção entre as disponíveis para o 2600 (VCS).

Dica: O jogador que está com a bola é mais lento que os demais. Por isso, evite carregar a bola. Passe logo para um companheiro, desmarcado.



SPACE INVADERS ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Atari para Atari 2600 (VCS)

Gráficos / Som: 7

Ação / Controles: 10

I.M.

Space Invaders é, sem dúvida, o ponto de partida do sucesso dos videogames, nos floperamas e nos sistemas domésticos. Alguns anos se passaram e o software do Atari 2600 progrediu consideravelmente, principalmente nos gráficos. Este pioneiro, entretanto, resiste brevemente. E, ainda, um dos melhores cartuchos, disponíveis.

No jogo, você controla um canhão de laser que se movimenta horizontalmente na parte inferior da tela. Seu objetivo é destruir uma onda de trinta e seis "Invasores do Espaço" que estão dispostos em seis linhas de seis alienígenas. Para defender-se dos lasers inimigos, você possui 3 bases que pouco a pouco vão sendo destruídas pelos tiros dos "Invasores".

De tempos em tempos um disco voador sobrevoa o topo da tela e, se você o acertar, ganha um bom número de pontos.

Este cartucho possui 112 variações de jogos, 16 para um jogador e 96 para 2 jogadores. É o suficiente para satisfazer qualquer maníaco por videogames.

Apesar de possuir gráficos rudes comparados aos dos jogos de hoje Space Invaders continua sendo emocionante e divertido de se jogar.

Dica: Elimine primeiro os filetes laterais e as intrínsecas. Desta forma os "Invasores" permanecem mais a descer, o que lhe dará tempo para acertar o disco-voador.

Super Dica: Mantenha o botão "fire" pressionado enquanto você liga seu console, isto com o cartucho no lugar. Com isto você poderá dar um segundo tiro antes do primeiro atingir o alvo ou o final da tela, e assim aumentar seus pontos.



STAR VOYAGER ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Imagic para Atari 2600 (VCS)

Gráficos/Som: 7

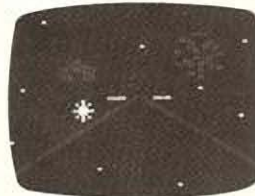
Ação/Controles: 8

I.M.

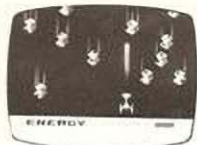
Este jogo é no estilo "Jornada nas Estrelas", no qual você tem o visual como o de dentro de uma nave espacial. Destrua as navezinhas com seus lasers ou torpedos práticos, penetrando nos 7 portais estelares.

Dos jogos deste tipo, este é o mais simples. O jogo limita-se ao combate espacial com o variante dos portais substituindo as cartas estelares e as bases para reparos. Ao passar por um portal sua energia é recarregada imediatamente.

A ação concentra-se na coordenação olho-mão e vai agradar bastante aos que gostam de jogos rápidos como os dos floperamas. Os gráficos são bonitos, mas, um pouco abaixo do padrão normal da Imagic. Os efeitos sonoros são muito bons.



CATÁLOGO



MEGAMANIA (Activision para Atari 2600, VCS)

Você está sob constante ataque de ondas de objetos estranhos, como num pesadelo. O jogo é do tipo "Invasores", com um canhão movimentando-se horizontalmente na parte inferior da tela. Para 1 ou 2 jogadores, com 4 variações. Joystick.



STARMASTER (Activision para Atari 2600, VCS)

Jogo do tipo "Jornada nas Estrelas", com duas telas. Na primeira um mapa da galáxia indica as posições de suas bases e das naves inimigas. Na segunda desenvolve-se a ação com a batalha entre sua nave e as frotas aliadas. Para 1 jogador. Joystick.



OVNI (Phillips para Odyssey)

Proteja a Galáxia das misteriosas Objetos Voadores Não Identificados, utilizando-se de um canhão PHASER e de um campo de força para defender a sua nave.



CHOPPER COMMAND (Activision para Atari 2600, VCS)

Sua missão é guardar um comboio do ataque aéreo de aviões e helicópteros inimigos. Você possui um helicóptero fortemente armado e que se movimenta vertical e horizontalmente na tela. Para 1 ou 2 jogadores com 2 variações. Joystick.



JEDI ARENA (Parker Brothers para Atari 2600, VCS)

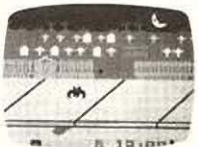
Numa arena de combate, você utiliza o poder da "Força" para reverter com seu sabre Jedi os lasers emitidos por uma trupe sem bola flutuante e enviá-los contra o seu adversário. Para 1 ou 2 jogadores. Padêe.



SUPERMAN (Atari para Atari 2600, VCS)

Você é o homem de aço e precisa impedir o seu arquiinimigo Lex Luthor de destruir a Memorial Bridge de Metrópolis, usando seus superpoderes. Para 1 jogador. Joystick.

LANÇAMENTO



DRÁCULA (Imagic para Intellivision)

Você é o Conde Dracula e a cada noite levanta de sua tumba para chupar o sangue de suas vítimas. Cuidado com os guardas que o perseguem para enfilar uma estaca de madeira no seu coração. Para 1 ou 2 jogadores, com 3 níveis de dificuldade.



DEATH STAR BATTLE (Parker Brothers para 2600, VCS)

Baseado no último filme da série "Guerra nas Estrelas", "O Retorno do Jedi". Você pilota a nave Millennium Falcon contra as forças do Império, para destruir a nova versão da Estrela da Morte.

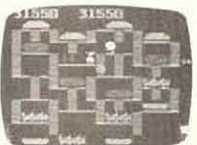
ROBOT TANK (Activision para Atari 2600, VCS)

Um batalhão de tanques do futuro comandados por um computador defeituoso avança para atacar Los Angeles. Sua missão é impedi-los com seu próprio tanque. Criado por Alan Miller, o autor de StarMaster e Tennis.



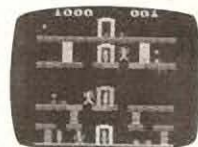
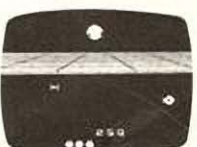
Q*BERT (Parker Brothers para Atari 2600, VCS)

Q* Bert é um simpático bichinho ranqueado que pula em cubos, que formam uma pirâmide, para mudá-los de cor. Quando impedido, Q* Bert praqueja alguns impropérios. Adaptação de um jogo de grande sucesso nos filipinas americanos.



BURGETIME (Mattel para Intellivision)

Como mestre coza de um Bob's ou Mc Donald's da vida, você está preparando hambúrguers, trefa na qual é atrapalhado por salchichas, ovos fritos e pickles. Baseado num jogo de grande sucesso nos filipinas americanos e que no Brasil acaba de ser lançado com o nome de Sandwich.



MINER 2049 (er (Tovision para Atari 2600)

Ajude Bounty Bob, um mineiro do futuro, a escavar uma mina abandonada de urânio, repleta de seres mutantes radioativos.



POPEYE (Parker Brothers para Atari 2600)

Olivia está em apuros e só Popeye poderá salvá-la. Brutus e outros perigos tentarão impedi-lo. Encha seu joystick de espinafre e mate a obra. Beeve, também para Intellivision.



DECATHLON (Activision para Atari 2600, VCS)

Baseado na prova olímpica do Decatlo. Você disputa 10 provas, em busca da medalha de ouro. Criado por David Crane, o autor de Pitfall.



Dois cartuchos na compra do Intellivision

São Paulo — Depois de resolver problemas de importação de componentes para a produção de seu console, a Digiplay volta a carga, apoiando promocionalmente o Intellivision.

Durante um tempo limitado, você recebe dois cartuchos na compra de um Intellivision.

A Digiplay está também realizando torneios para os jogos mais populares do Intellivision nos principais Shopping Centers de São Paulo.

Este mês será lançada a revista do Núcleo dos Usuários do Intel-

llevision, contando as últimas novidades do sistema.

Em julho estarão sendo lançados cinco novos títulos para o sistema: Os jogos Tron Deadly Discs, Basketball, Space Armada, Reversi e Auto Racing.

Muitos outros jogos já estão sendo preparados para estarem nas lojas antes do Natal.

Para receber a revista Intellivision Games, do núcleo dos usuários, você deve escrever para Digiplay: Al. Rio Claro, 241, São Paulo, SP, telefone (011) 283-4133.



INTELLIVISION



18 Micro & Video

O Intellivision foi desenvolvido para ser o Rolls Royce dos videogames. Seu console, preto e dourado, com os controles embutidos, transmitia elegância e sofisticação. A superioridade de sua resolução gráfica e memória permitia gráficos mais coloridos e detalhados, mais objetos se movendo na tela simultaneamente e ações mais complexas.

Os controles eram revolucionários. Ao invés de um joystick de oito posições e um botão de fogo, o Intellivision possuía um teclado com doze teclas, quatro botões de fogo e um disco de direção com dezesseis posições. Embora o teclado tenha sido copiado por todos os sistemas de terceira geração, o disco de controle encontrou dificuldades de aceitação, já que os jogadores já haviam se acostumado aos joysticks, desde os fliperamas.

Com um preço setenta por cento mais caro que o Atari e o Odyssey, o Intellivision atingiu a faixa de maior poder aquisitivo, tendo vendido mais de três milhões de aparelhos.

Nos últimos meses, a Mattel vinha lançando jogos cada vez mais complexos, destinados ao público juvenil e adulto.

Devido ao grande número de possuidores deste sistema, as empresas independentes têm lançado cada vez mais cartuchos para o Intellivision. A mais ativa delas é a Imagic, já com quase vinte cartuchos, alguns deles verdadeiras obras-primas. Activision, Coleco, Parker Brothers, CBS e Fox são outras

companhias que já estão produzindo jogos para este sistema. Até a Atari já anunciou que em breve produzirá seus clássicos também para o Intellivision.

Em resposta aos sistemas de terceira geração, a Mattel lançou o Intellivision II, que é compatível com o I, embora com algumas vantagens. Ele é menor, mais compacto, possui uma lâmpada vermelha para indicar quando está aceso, aceita a linha de periféricos sem precisar de nenhuma modificação e os joysticks podem ser soltos do aparelho e trocados por outros, através de uma espécie de tomada.

No ano passado, a Mattel lançou o Intellivoice, um módulo de voz que permite que os jogos falem com você, orientando, alertando e incentivando seus acertos.

Este ano foi anunciado um novo grupo de

periféricos. Um teclado para transformar o jogo num micro, um teclado musical, igual ao de um piano, para compor ou aprender música com cartuchos especiais, e o System Changer, que permite que você jogue cartuchos para Atari em seu Intellivision.

De todos estes, porém, apenas o System Changer foi confirmado. Devido à instabilidade de preços do mercado de microcomputadores, a Mattel ainda não lançou os demais.

No Brasil, o Intellivision está sendo lançado pela Digimed, empresa do Grupo Machline, do qual faz parte a Sharp. A opção foi pelo modelo I. Há planos para o lançamento do Intellivoice, dependendo da receptividade do mercado. O mesmo não ocorre com o System Changer, que exigiria uma pequena modificação no Intellivision I, para

funcionar perfeitamente.

Apesar de ter perdido a superioridade gráfica e de memória para os sistemas de terceira geração, o Intellivision ainda é uma ótima opção. Por já estar há mais tempo no mercado, sua biblioteca de cartuchos é vasta, já passando dos cem títulos. Sua linha de esportes é genial, superior a qualquer outro sistema de videogames ou de microcomputadores. A linha de jogos estratégicos é a mais complexa e agradará em cheio aos adultos. Embora seu forte não seja os jogos de ação e ficção científica, existem ótimos cartuchos nestas áreas. Nos últimos meses, a Mattel passou a disputar o mercado de licenças de jogos de fliperamas. Seus primeiros lançamentos foram bem aceitos, com destaque para Burgertime, uma adaptação brilhante e que já foi lançada no Brasil.



ATARI CLUB
ZONA NORTE

O 1º DA ZONA NORTE

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

TABELA COMPARATIVA DE DADOS

	ATARI 2600	ODISSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION	ATARI 5200
APARELHOS COMPATÍVEIS	Dynavision Dactar VJ 9000 Gemini Top Game	Odissey 2	Intellivision II	Onyx Splicevision	—
HARDWARE					
• <i>Microprocessador</i>	6507	NA	1610	Z-80	6502
• <i>Memória RAM</i>	0,12 K	NA	4 K	16 K	16 K
• <i>Memória dos Cartuchos (ROM)</i>	2 a 8 K	2 a 4 K	8 K	16-24 K	16 K
• <i>Resolução Gráfica</i>	NA	160 x 192	160 x 192	256 x 192	320 x 192
CONTROLES					
• <i>Tipo</i>	Joystick e Paddle	Joystick e Teclado Alfanumérico	Disco de Direção e Teclado Numérico	Joystick e Teclado Numérico	Joystick e Teclado Numérico
• <i>Número de Posições</i>	8	8	16	8	360°
• <i>Flexibilidade</i>	Intercambiável	Fixo	Fixo	Intercambiável	Intercambiável
SOFTWARE					
• <i>Número de Cartuchos</i>	Mais de 500	Mais de 50	Mais de 100	Mais de 30	Mais de 20
• <i>Educacional</i>	Regular	Muito Boa	Boa	Nada	Nada
• <i>Esportes</i>	Boa	Boa	Ótima	Nada	Muito Boa
• <i>Ação</i>	Ótima	Boa	Boa	Ótima	Ótima
• <i>Ficção Científica</i>	Ótima	Boa	Muito Boa	Muito Boa	Boa
• <i>Adaptações de Fliperamas</i>	Ótima	Regular	Muito Boa	Ótima	Ótima
• <i>Estratégia</i>	Boa	Ótima	Ótima	Nada	Nada
EXPANSÕES	Supercharger Teclado para Micro	Módulo de Voz (The Voice)	Módulo de Voz (intellivoice) System Changer (cartuchos 2600) Teclado para Micro Teclado Musical	Módulo n.º 1 (cartuchos 2600) Módulo n.º 2 (volante e acelerador) Módulo n.º 3 (Computador ADAM)	
PREÇO APROXIMADO - CRS	185 mil	200 mil	250 mil	330 mil	400 mil