O GANCHO

ANO I - NUMERO 5
MAIO/87

NESTE NUMERO:

ENTRANDO NA LINHA 1

DOMINANDO O NEWSROOM 4

DOMINANDO O MULTISCRIBE 7

O AVENTUREIRO ELETRONICO 9



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP, CEP 01296

Acervo André Usanna
andreusanna@bol.com.br

ENTRANDO NA LINHA

Mais cedo ou mais tarde contraímos aquela estranha doença, cujo sintoma principal é uma grande vontade de ligar nosso micro ao mundo. Nos Estados Unidos existem inúmeras opções de B.B.S.'s (Bulletin Board Systems) que oferecem uma variedade inacreditável de serviços e conferências eletrônicas sobre assuntos comuns e exóticos. No Brasil dispomos de 2 serviços grandes oferecidos por estatais (o CIRANDAO da EMBRATEL e o VIDEOTEXTO das empresas telefônicas estaduais) e alguns poucos e pequenos serviços particulares. Por que então ficamos tão animados com a idéia de fazer comunicações micro-mainframe ou micro-micro e investimos um belo dinheiro para comprar o equipamento necessário?

Os primeiros incentivos vieram da EMBRATEL e de um grupo no Rio de Janeiro que formou o FORUM-80. A EMBRATEL começou com um projeto interno chamado CIRANDA e por volta de julho/84 abriu inscrições para o CIRANDAO, abrangendo assim os usuários de micro-computadores. Até dezembro/85, quando a EMBRATEL começou a cobrar por este serviço, aproximadamente 3.000 usuários já estavam cadastrados no CIRANDAO Mensagem, uma espécie de radio-amadorismo via micro. No CIRANDAO você pode ver quem está ligado num dado momento em todo Brasil e trocar mensagens no ato, através de "caixas postais" eletrônicas. A partir de janeiro/86 muitos Cirandeiros cairam fora e passaram a frequentar as B.B.S.'s particulares e manter ligações micro-micro entre si. O Prado, um velho amigo nosso, inaugurou a primeira B.B.S. de São Paulo em 1984, após gastar fortunas em ligações interurbanas com o FORUM-80 do Rio. Infelizmente, o trabalho de manter uma B.B.S. particular é muito oneroso. O Prado já desistiu, mas em São Paulo ainda contamos com o SAMPA, que em breve deverá entrar em serviço multi-usuário.

A grande atração das B.B.S.'s é conhecer e manter contato com os outros usuários, mas desde a cobrança dos serviços do CIRANDAO, isto tem sido difícil e frustrante. A EMBRATEL acrescentou ao CIRANDAO um serviço de "secretária-eletrônica", com a opção de bloquear a caixa postal, pois muita gente usa o sistema apenas esporadicamente e não quer pagar pelas mensagens armazenadas. As B.B.S.'s servem apenas um mercado local, devido ao custo de ligações interurbanas. Os mais sofisticados, como o SAMPA, impuseram limites de tempo de ligação para dar chance a todos para poderem ligar. Atualmente as B.B.S.'s servem principalmente para trocar recados e se manter atualizado. A troca de programas passou a ser feita micro-micro (pois demora muito, devido à utilização de velocidades baixas), ou pelo Correio.

A comunicação exige equipamento especial e bastante paciência. Se qualquer parte do conjunto estiver fora da especificação correta, ou com a configuração de hardware ou software errada, a conexão

não se completa. O aparelho principal é o MODEM (MOduladorDEModulador). O modem recebe bytes de um computador em sequencia serial (1 bit por vez) e converte ou modula esses bits numa forma conveniente de transmissão. O modem também recebe um sinal modulado e o converte de volta em bits. Através de modificações de um tom básico, o modem pode mandar várias informações, textos, ou programas via telefone.

Na parte de hardware existem diversas considerações. Há modems externos que necessitam duma interface serial para ligar no micro. Já existem também modems internos (interfaces) que incorporam a parte serial. Existem 2 padrões de comunicação: Bell (americano) e CCITT (europeu). O CIRANDAO e o VIDEOTEXTO funcionam somente em CCITT, mas muitas B.B.S.'s particulares conseguem identificar e atender os 2 tipos de sinais. A maioria dos modems disponíveis atualmente permitem escolher a velocidade de transmissão. Por exemplo, o VIDEOTEXTO funciona exclusivamente em 1200/75 baud. Isso significa que você recebe o sinal de VIDEOTEXTO em 1.200 bits por segundo e transmite para VIDEOTEXTO em 75 bits por segundo. No CIRANDAO voce pode escolher 1200/1200, 1200/75 ou 300/300, mas o número do telefone é diferente. As B.B.S.'s particulares são mais sofisticadas. O SAMPA atende em 300/300 Bell e CCITT, 1200/75 CCITT, 1200/1200 e 2400/2400 em CCITT e Bell em uma linha só. As velocidades maiores são mais interessantes, mas o "barulho" da linha telefônica passa a ser mais crítico para a exatidão dos dados transmitidos.

Se você escolher um modem externo, vai precisar duma placa serial. Neste caso recomendamos (muito) escolher uma cópia da Apple Super Serial Card (da CCE, Unitron e outros fabricantes). Na placa há 2 conjuntos de chaves com 7 ou 8 chaves cada ("DIP switches"). Coloque a placa no slot 2 (posição tradicional) e no conjunto 1 coloque as chaves 1, 2, 3, 4 em OFF e 5, 6, 7 em ON. No conjunto 2 coloque as chaves 1, 2, 3, 4 em ON e 5, 6, 7 em OFF. As chavinhas 8 não tem conexão na placa. Esta configuração permite a velocidade máxima de 9600 baud e funciona na maioria dos casos. Se você tiver um modem com apenas uma velocidade, será indicado consultar o manual e ajustar as chaves para a velocidade máxima do modem. Os manuais das placas nacionais deixam a desejar, mas voce encontrará o manual original no final do Catálogo Geral do Clube. Na Super Serial Card há um "jumper block" (conjunto de interligações) que deve ficar na posição de "comunicação". Existem placas seriais específicas para impressoras, com apenas uma velocidade, ou com modificações para funcionar com apenas um tipo de modem. Tome muito cuidado com isto. Os modems internos nacionais normalmente tem apenas uma velocidade, ou poucas opções na parte serial.

Agora só falta um programa de comunicação para entrar no ar. O melhor continua sendo o ASCII Express Professional (D-058/A) para ligar no CIRANDAO e no SAMPA. Os modems (e programas) americanos

não trabalham com velocidades mistas (por exemplo, 1200/75), mas oferecemos D-058/A com duas versões de AE PRO: 300/300 e 1200/75. Para ligar no CIRANDAO siga os seguintes passos:

1. Ligue o modem e coloque na posição de 1200/75 baud. Aperte o botão para ativar o telefone ligado a ele.
2. Boote o AE PRO e selcione a opção "B" (velocidade de 1200/75).
3. Aperte a tecla "D" e aparecerá a mensagem "waiting for carrier".
4. Disque o número do telefone apropriado da RENPAC (284-9488 em São Paulo). Você recebe um manual do CIRANDAO quando faz a inscrição na EMBRATEL e neste constam todos os números locais de contato disponíveis no país. Quando você escutar o tom (portadora) da RENPAC, acione o botão que desliga o telefone e ativa a portadora de seu modem.
5. Assim que aparecer a mensagem "AE: Term->", aperte o Space Bar. Podem aparecer caracteres estranhos, mas isto é normal.
6. Para entrar no CIRANDAO Mensagem tecle "?12120062", ou "?12120100", ou "?12120101". Aparecerá o retorno "COM" e em seguida a tela de introdução do CIRANDAO, solicitando sua identificação. Responda "751/GANCHO/SENHA" (seu código de inscrição). Se colocar um asterisco ("*751/GANCHO/SENHA"), você entra diretamente no módulo mensagens.
7. Tecle "DC" (do menu principal) para desligar e ver os custos. Cuidado para não ficar ligado muito tempo, pois custa caro.
8. Na hora de ligar da RENPAC para o CIRANDAO, voce pode teclar "?12120062P" e logo em seguida apenas a SENHA, que não aparecerá na tela. Assim, quem estiver do seu lado não verá sua SENHA. Depois, digite apenas a identificação ("751/GANCHO").

Infelizmente, não dispomos no acervo de um programa de comunicação para VIDEOTEXTO. A TELESP e as outras empresas telefônicas estaduais exigem que se compre o programa de uma Software House homologada e fornece o número de série do programa na hora de se cadastrar. Obviamente, as cópias dos programas custam caro. Na teoria, existe uma senha interna em cada programa vendido, cujo número deve casar com o número de serie carimbado no disquete. Desta forma o VIDEOTEXTO pode reconhecer cada usuário para eventuais cobranças de produtos ou serviços na conta telefônica. Vale um alerta para não "emprestar" uma cópia do seu programa para VIDEOTEXTO. Até hoje consegui sobreviver sem utilizar o VIDEOTEXTO. O banco BRADESCO oferece um serviço tipo VIDEOTEXTO que utiliza o mesmo programa de comunicação, mas não exige senha. Esperamos publicar numa Coletânea futura um programa para ligar no Tele-BRADESCO.

Agradecemos a colaboração de GHOSTBUSTER de São Paulo na preparação desta matéria. Anote os telefones de contato: SAMPA (São Paulo) 011-652-9647, SAMPA SUL (Curitiba) 041-225-3398 e FORUM-80 (Rio de Janeiro) 021-287-8844.

DOMINANDO O NEWSROOM

Ficha técnica:

Código: D-121/B (Um lado) Exige: APPLE II+, IIe ou IIc
1 ou 2 drives
Impressora gráfica
Joystick (opcional)
1 lado de CLIP ART

Complementos: CLIP ART A (D-122/A), CLIP ART B (D-122/B), ART COLLECTION V1 (D-123/A e B), ART COLLECTION V2 (D-146/A e B),

Utilitários: CLIP CAPTURE (D-171/B).

Descrição: Com o NEWSROOM, damos início a uma nova seção no "O GANCHO". Pretendemos comentar um aplicativo detalhadamente em cada número. Junto com "O GANCHO" de maio/87, nossos associados estão recebendo um suplemento gráfico, feito com o próprio NEWSROOM. Vamos usá-lo como referência para estudar todas as possibilidades abertas por este extraordinário programa.

Antes de mais nada, é preciso configurar o NEWSROOM para a sua impressora e interface. Isto é feito no módulo PRESS. Na opção LINE FEED, escolha "default" (padrão). Também é útil preparar antecipadamente um disquete formatado em DOS 3.3, para servir como disco de dados. Um único disquete de dados pode guardar, sem nenhum problema, todos os tipos de arquivos gerados pelo NEWSROOM: cabeçários (BANNER), fotos (PHOTO), painéis (PANEL) e páginas completas (PAGE). Aqueles que possuem dois drives, devem colocar o programa no drive 1 e um CLIP ART, disquete com diversas ilustrações, no drive 2.

Quando o NEWSROOM é usado em um APPLE IIc ou IIe com expansão de 64K, o programa é totalmente transferido para a memória. Isto torna a passagem de um módulo para outro praticamente instantânea. Se ele está em um APPLE II+ (a grande maioria dos APPLEs brasileiros são deste tipo), o programa irá acionar o drive toda vez que ele precisar passar de um módulo para outro. Isto ocorre mesmo para aqueles usuários que possuem placas de expansão do tipo Saturn, pois como já vimos na série POR DENTRO DA RAM (números I/2 e I/3 do "O GANCHO"), a memória auxiliar do IIc e do IIe é muito diferente daquela usada pelas placas de expansão do II+.

O movimento do cursor, nas diversas telas, pode ser controlado tanto por um joystick, como através do teclado. Entretanto, os melhores resultados são alcançados quando se combinam os dois modos. Usa-se o teclado toda vez que se deseja desenhar muito perto da margem esquerda da área de trabalho ou movimentar com

precisão a lente de aumento para evitar as imperfeições causadas pela variações do joystick. Por outro lado, o joystick permite desenhar e selecionar com maior liberdade a posição horizontal e vertical aonde se pretende iniciar o trabalho.

Depois de se ter configurado o NEWSROOM, a primeira decisão que se deve tomar, é a de saber se o jornal vai ter ou não um cabeçário. No caso presente, decidiu-se que sim. Para compô-lo, chamou-se o módulo BANNER. A fim de destacá-lo do resto da página, ele foi posto dentro de um retângulo, usando-se a opção BOX e pena fina do GRAPHIC TOOLS (ferramentas gráficas). As ferramentas, por sua vez, podem ser acionadas colocando-se o cursor sobre o ícone lápis. Após a composição dos dois retângulos, corrigiu-se as eventuais sobras da linha intermediária através da lente de aumento. Este recurso permite trabalhar ao nível de PIXEL de modo que o resultado final é sempre perfeito. A lente também pode ser usada para acentuar palavras, como se pode constatar no sub-título do cabeçário.

Os tipos de letra gerados pelo NEWSROOM, infelizmente, não são muito variados: 3 tipos de letras grandes e 2 tipos de letras pequenas. Usou-se, tanto para o título principal como para o secundário, o tipo SANS SERIF, variando apenas o tamanho, grande no primeiro caso, pequeno no segundo. Para terminar o cabeçário, colocou-se um desenho retirado do ART COLLECTION V2, lado A, do CLIP chamado CLICHE 4. O resultado final foi guardado no disco de dados através do comando SAVE BANNER.

Em seguida, foi necessário compor o resto do jornal. O NEWSROOM permite diversos tipos de composição, com ou sem cabeçário, com 6, 8 e até 10 painéis (neste último caso se abre mão do cabeçário). A altura de um formulário normal de impressora parece impor ou a opção cabeçário mais 6 painéis, ou 8 painéis sem cabeçário. Contudo, o resultado final não é tão bom porque acaba por deixar um espaço em branco na parte baixa da página. A solução usada consistiu em optar por 8 painéis mais cabeçário, acrescida de algumas precauções: ajustou-se a folha de modo que a impressão se iniciasse logo no início da página e os dois últimos painéis fossem feitos de modo a ocuparem um número menor de linhas.

Antes de elaborar os painéis, é preciso passar pelo módulo PHOTO LAB. A primeira fotografia, no canto esquerdo do SUPLEMENTO, foi feita a partir de uma tela gráfica, retirada do KARATEKA, e presente em um disquete formatado em DOS 3.3 . Para colocá-la no jornal, foi suficiente acionar o ícone disquete e escolher a opção CONVERT PICTURE. As instruções foram seguidas e transferiu- se a tela para a área de trabalho. O ícone máquina fotográfica permitiu escolher as dimensões desejadas. Para guardar a foto no disquete de dados usou-se o comando SAVE PHOTO.

Uma característica muito interessante da foto reside na

possibilidade de transformá-la em material para uma nova foto. Entretanto, se ela tiver sido feita a partir de uma tela de alta-resolução como ocorreu com o KARATEKA, ela não poderá ter a sua posição relativa deslocada na área de trabalho, mas poderá ser modificada usando as ferramentas gráficas e a lente de aumento.

Para aqueles que desejam escrever com acentuação, a única saída é transformar as fotos em painéis (ver abaixo). Isto se consegue desde que a foto tenha o tamanho aproximado da área de trabalho. Os acentos podem ser acrescentados ao texto, como já foi assinalado, através da lente de aumento. Também se pode combinar diversos CLIPS para formar uma única foto, como por exemplo na foto do lado direito inferior do SUPLEMENTO. As fotos podem ser colocadas dentro de retângulos para ressaltar os seus efeitos.

Após ter tirado e guardado as fotos, deve-se passar para o módulo COPY DESK, para se poder montar os painéis. Quando se deseja transformar uma foto em um painel, basta carregá-la para a área de trabalho (LOAD PHOTO) e guardá-la de novo no disquete, sob a forma de um painel (SAVE PAINEL). Em outras palavras, as fotos só participam do jornal enquanto parte de um painel. Caso isto não seja desejado, como ocorreu na elaboração de cinco dos oito painéis do SUPLEMENTO, deve-se encontrar a melhor posição para a foto e acrescentar o texto da matéria. O título da manchete principal foi feito para ilustrar a possibilidade de se usar 2 painéis contíguos para uma mesma matéria. O único problema é calcular o espaçamento entre um painel e o outro para poder dar uma idéia de continuidade. Geralmente se usou um espaçamento duplo porque ele permite uma disposição melhor. Como o programa não faz alinhamento de texto, é preciso tomar algum cuidado. Ao gravar os painéis no disquete de dados, use nomes que permitam saber rapidamente quem é quem. Por exemplo, painel1, painel2, etc., permite saber que o 2 está ao lado do 1 e acima do 4. Lembre-se: o NEWSROOM não permite ver o resultado antes da sua impressão.

Findos os painéis, chega-se ao módulo LAYOUT, onde se determina o lugar de cada painel na página final. Para usá-lo, basta escolher o tipo de página e indicar onde cada um dos arquivos, do tipo painel, deve ser colocado. O resultado é guardado no disquete de dados através do comando SAVE PAGE. Agora, basta ir ao módulo PRESS e imprimir a página.

O módulo WIRE SERVICE, serviço via telefone, ou seja, através de MODEM, não foi testado porque não se conseguiu descobrir como compatibilizar um MODEM nacional com os diversos MODEMs americanos. O programa parece não oferecer a alternativa discagem via telefone, insistindo em fazê-la via MODEM, recurso que o nosso equipamento não possui.

O manual do NEWSROOM é excelente e cheio de boas idéias. E o companheiro ideal para este fantástico aplicativo.

DOMINANDO O MULTISCRIBE

Ficha Técnica:

Código: G-030/A e G-030/B

Exige: APPLE IIe com 128K ou IIc
1 a 2 drives
Impressora gráfica
Mouse (opcional)

Descrição: MULTISCRIBE é um processador de texto que justifica a aquisição de um micro. Aliás, ele é o utilitário usado na elaboração de "O GANCHO". Graças a ele, temos as letras acentuadas tanto na tela do monitor como na impressora, além de uma enorme série de recursos, como o leitor poderá constatar.

MULTISCRIBE foi feito com a intenção de simular o MacWrite do MacIntosh. O resultado é fantástico: MULTISCRIBE permite usar simultaneamente até 16 tipos diferentes de letras, apresentadas em, no mínimo, 8 formatos distintos, com 5 tamanhos diversos. Através do uso do editor de letras, presente no lado 1 do MULTISCRIBE, pode-se adequar as letras do modo que se desejar, ou criar novos tipos, além dos 10 fornecidos com o programa. Tudo isto é plenamente dominado pelo usuário em pouco tempo. Além do manual ser excelente, MULTISCRIBE é controlado por uma série de menus, tornando muito fácil a sua aprendizagem. Basta apertar a tecla ESC, seguida das teclas direcionais, para se ter acesso aos inúmeros recursos disponíveis e implementá-los.

O programa, como o leitor pode facilmente constatar, usa espaçamento proporcional, ou seja, as letras ocupam espaços proporcionais à sua densidade vertical e horizontal; por exemplo, a letra "i" ocupa um espaço menor que a letra "m". O texto pode ser totalmente alinhado, o que resulta numa apresentação bastante profissional. O usuário dispõe de cerca de 30K, mais ou menos de 9 a 12 páginas, reservadas para o seu texto. Esta limitação pode ser contornada através da impressão em cadeia. A nova versão do MULTISCRIBE (2.0), futuramente à disposição dos associados do Clube, reconhece as placas de expansão da APPLIED ENGINEERING, permitindo um aumento dramático no número de páginas.

Todos os recursos normalmente presentes em um bom processador de texto são encontrados no MULTISCRIBE: substituição de texto, transporte de um texto de um local para outro, procura de uma ou mais palavras e alinhamento completo (pela direita, pela esquerda ou central). É possível copiar um trecho de um arquivo e colocá-lo rapidamente em um ou mais arquivos diferentes.

O texto pode ser impresso de 4 maneiras distintas: qualidade alta, padrão, esboço ou texto. Nesta última, são utilizados os caracteres ASCII normais da impressora; entretanto, perde-se todas as caraterísticas especiais do MULTISCRIBE, ou seja, não há

variação no tipo de letra, na sua apresentação, etc. Nas outras três, o texto é impresso como se ele fosse uma tela de alta-resolução (aliás, a relativa morosidade do programa se deve ao fato dele se desenvolver todo o tempo na tela de dupla alta-resolução), ou seja, ele é impresso como uma página gráfica. O detalhamento e clareza de impressão na opção alta qualidade é realmente de tirar o fôlego. Entretanto, ela é bastante lenta. As páginas podem ser numeradas automaticamente, tanto em cima como ao pé da página. Pode-se fixar previamente o número de cópias e as páginas a serem impressas. Também é possível imprimir uma sequência de arquivos, opção bastante útil quando o texto final contém mais de 9 a 12 páginas.

Se for desejável, o usuário pode transferir para o MULTISCRIBE arquivos do APPLEWORKS e alterá-los através do uso dos tipos de letra e formatos presentes neste extraordinário programa. O inverso também é verdadeiro.

O mouse é totalmente dispensável. No nosso uso diário, apesar de possuirmos este equipamento, preferimos o teclado. Há sempre uma combinação de teclas que nos dá acesso aos recursos do programa.

O grande benefício para o usuário brasileiro do MULTISCRIBE reside na possibilidade de modificar o conjunto de letras de modo a adequá-lo para a língua portuguesa. No Clube, fizemos a seguinte substituição para obter os caracteres acentuados:

á = @	é = \	ó = [	à = ↑
ê = ~	õ = {	à = _	í = `
ó =]	ã = |	ô = #	ç = }

As modificações foram feitas usando-se o editor de letras ("FONT EDITOR") do MULTISCRIBE. O uso do EDITOR é explicado detalhadamente no manual. Apesar de ser um pouco trabalhoso, pode-se conseguir ótimos resultados, obtendo-se letras de até 28 pontos em cada um dos sentidos. Os tipos de letras são medidos em pontos, onde cada ponto é igual a um "pixel", ou seja, 1/72 de polegada. Como a maioria das impressoras utiliza-se de pontos de 1/72 de polegada, o resultado final é um mapeamento ponto a ponto que transforma cada "pixel" na tela em um ponto na impressora. Infelizmente, algumas impressoras nacionais não atingem este nível de resolução, apresentando um resultado não tão bom como aquele que seria possível, mas mesmo assim satisfatório.

O exemplo abaixo visa ilustrar os 8 tipos puros de formato, propiciados pelo MULTISCRIBE. Enretanto, você pode aumentá-los através da sua combinação.

APPLE **APPLE** *APPLE* APPLE **APPLE** **APPLE** APPLE APPLE

Os tipos de letras não precisam ser obrigatoriamente letras. Por exemplo, o tipo MICHELANGELO, presente no lado 2 do MULTISCRIBE (o qual deve estar sempre desprotegido, pois ele é usado para guardar uma série de informações) é composto de uma série de desenhos. Através desta fonte, pode-se escrever, por exemplo uma carta enigmática, como mostra o nosso exemplo:

MULTISCRIBE é a  . Transforme o seu  em um . Você não precisa de  para operá-lo. Uma idéia  para o seu ! ! !

A versão existente no Clube (1.01), apresenta alguns problemas, principalmente na área de encontrar e substituir uma palavra. Entretanto, dentro de pouco tempo, estaremos lançando a versão nova (2.0). Esta, além de estar livre de quaisquer defeitos, virá acompanhada de uma série de discos complementares:

1. PICTURE MANAGER - permite acrescentar gráficos ao texto. O editor de letras pode ser usado para modificar ou colocar texto no próprio gráfico.

2. DISK ACCESSORIES - possibilita ativar a calculadora científica, o relógio, o calendário e uma série de macros. Atualmente, estes ítens existem no menu, mas só podem ser implementados com o uso deste disco.

3) FONTPAKs - cada disco traz 10 tipos novos de letras.

Em suma, temos certeza que, mesmo na versão 1.01, o leitor concordará conosco: MULTISCRIBE até justifica a compra de um APPLE IIe com 128K.

O AVENTUREIRO ELETRONICO



CAPITÃO SAFARI

BUCKAROO BANZAI: Meu caro aventureiro, você já pensou em fazer uma aventura de verdade? Que tal ir para a Austrália e explorar seus extensos e misteriosos desertos? Ainda mais agora que corre o boato de que os famosos e terríveis Lectroids vermelhos do planeta Ten pretendem destruir o mundo e... O que!? Você não conhece os medonhos Lectroids do planeta Ten!? Bem, eles não são astros de Rock nem estrelas de cinema, mas sim nojentas criaturas que vieram da oitava dimensão e implantaram uma grande bomba atômica na Terra. O equipamento para se desarmar esta bomba está numa pequena cidade no deserto. Portanto, se você realmente gosta de aventuras, quando vier à Austrália não se esqueça de trazer seu Apple e dar uma passadinha nessa misteriosa cidade desértica.

Ao ligar o micro, a tarefa de salvar o mundo cai sobre os seus

ombros, mas não se preocupe pois você é o mundialmente conhecido Buckaroo Banzai, neuro-cirurgião, físico, roqueiro, personagem de estória em quadrinhos e também um bom rapaz. Seu maior problema consiste em combinar ingredientes para fazer combustível e conseguir operar seu rádio sem interfêrencia.

Os gráficos do jogo são muito bons, os quebra-cabeças são interessantes (e um tanto lógicos) e você pode salvar até 4 jogos num disquete formatado.

A aventura começa dentro do escritório da Yoyodyne, uma das maiores indústrias da cidade. Para começar, saia do escritório (W) e vá duas vezes para leste (E, E), atravessando a avenida. Agora você está defronte a uma grande casa. Entre sem cerimônia (ENTER HOUSE). Já na garagem, pegue a caixa de ferramentas que está dando sopa ali (GET TOOLBOX), abra a mesma (OPEN TOOLBOX) e para ver o que tem na caixa, peça um inventário (I). Agora saia (LEAVE) e volte ao escritório da Yoyodyne (W, W, ENTER YOYODYNE). Já dentro do mesmo, desça as escadas (CLIMB STAIRS). Certamente estará escuro, portanto acenda sua lanterna (TURN ON FLASHLIGHT). Surpresa! Voce está no laboratório da Yoyodyne. Olhe sob a escada (LOOK UNDER STAIRS) aonde você achará um becker (vasilhame para Química) e para se certificar de que o pegou, peça um inventário (I). Apague a lanterna, pois a pilha acaba rapidamente e ela será de vital importância mais tarde (TURN OFF FLASHLIGHT). Suba as escadas (CLIMB STAIRS) para voltar ao escritório.

Agora passo a vocês a responsabilidade de salvar a Terra. Colocem as poltronas na posição vertical, apertem os cintos e Boa Viagem!

MINDWHEEL: Uma super-aventura de ficção científica. Devido ao seu charme, você é convocado para salvar o seu planeta do caos em que ele se encontra. Através de um equipamento muito sofisticado, a sua mente sai telepaticamente do seu corpo a procura de quatro outras mentes de pessoas já mortas, conforme segue:

BOBBY CLEMON - um cantor assassinado que era uma mistura de John Lennon com Janis Joplin;
GENERALISSIMO - um ditador e criminoso de guerra;
EVA FEIN - um verdadeiro "EINSTEIN" de saias;
O POETA - o maior gênio literário que seu planeta já conheceu.

Através delas, você terá acesso à última mente que você deve encontrar, a do CAVE MASTER, um ser pré-histórico, inventor da alavanca, da pintura em caverna, da espada de silex e dos cânticos grupais. Note que cada uma das personalidades acima atua em uma das áreas em que o CAVE MASTER fez as suas decisivas descobertas. Só ele pode guiá-lo na sua jornada rumo à roda da mente (THE MINDWHEEL). Volte, portanto, às suas origens e traga a roda mental para salvar o seu planeta.

A aventura se desenvolve em 48 locais diferentes. A tela é dividida em duas janelas. Na de cima, desenvolve-se o texto da estória. Na de baixo, você digita os seus comandos. Esta aventura não tem gráficos para atrapalhar sua concentração. A flecha para a direita apaga o texto e a para a esquerda copia o texto previamente digitado. O programa é capaz de entender instruções bastante sofisticadas. Por exemplo, para se comunicar com um personagem, coloque o nome dele, seguido da sua fala entre aspas (ver abaixo). Para criar um disquete de dados, digite MAKE A BOOKMARK DISK. Para gravar um jogo, tecle SAVE GAME; para recuperá-lo, RESTORE.

Quando a aventura se inicia, você está no laboratório. Diga para o médico iniciar o jogo (DOCTOR, "START THE JOURNEY"). Repentinamente, o cenário muda. Trata-se de um grande palco. Pegue a rosa e o chocolate (TAKE ROSE AND BABY RUTH). Vá para leste (E), abra o teclado (OPEN KEYBOARD) e pegue o broche (TAKE BROACH). Em seguida, persiga o criminoso (THE THUG) até que ele o desafie. Quando isto ocorrer, acerte-o com o punho (HIT THUG WITH FIST). Antes de escolher as armas para o duelo, guarde o jogo. Escolha o disco (TAKE DISK). Se uma pizza sair da caixa, recomece. Se sair o disco, o criminoso vai ficar assustado e lhe oferecer ajuda. Aceite (THUG, "HELP"). Anote as palavras que ele irá pronunciar. Assim que ele tentar acertá-lo, mate-o com o disco (KILL THUG WITH DISK). A tarefa seguinte é bastante problemática: você vai encontrar um demônio que somente lhe ensinará o caminho para a câmara do amor (a próxima etapa da sua jornada) se você completar as palavras que faltam no soneto do medo. Responda ao demônio que você aceita a proposta ("YES"). Examine o papel (LOOK PAPER) para encontrar as lacunas no texto. Duas destas palavras são aquelas ditas pelo THUG. Assim que você tiver terminado a tarefa, basta recorrer ao poeta que existe dentro de você e devolver o texto para o demônio (GIVE PAPER TO SPAW). Boa sorte! Caso a coisa se mostre muito difícil, você sempre pode recorrer ao Capitão Safari.

PONTO DE ENCONTRO. Continuamos a publicar as dicas e os pedidos de socorro à medida em que eles chegarem às nossas mãos.

WITNESS de Manaus também não consigiu passar a fase 20 do jogo FLOPPY (S-086/A), mas descobriu que há um editor de telas embutido no jogo. Quando aparecer na tela a mensagem "IN THE BEGINNING", aperte as teclas CTRL-E para acessar o editor. Com os seguintes comandos você pode criar ou alterar fases:

CONTROL Q - Retornar ao Jogo
CONTROL P - Mostrar a fase anterior
CONTROL C - Apagar a fase
CONTROL N - Monstrar a próxima fase
CONTROL M - Informar o título da fase

SIR WIL de São Paulo quer saber como livrar-se da aranha no jogo AARDVARK (M-023/A).

Acervo André Vianna
andrevianna@uol.com.br