

O GANCHO

ANO I - NUMERO 6
JUNHO/87

NESTE NUMERO:

ACERTANDO A VELOCIDADE DO DRIVE	1
CARACTERES ESPECIAIS NA LX-80	3
A HISTORIA DAS AVENTURAS: PARTE 1 ...	7
NAMORANDO O APPLE II GS	9
O AVENTUREIRO ELETRONICO	10



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

ACERTANDO A VELOCIDADE DO DRIVE

Todo mundo já passou pela desagradável experiência de não conseguir rodar aquele fabuloso programa que se acabou de copiar na casa de um amigo. Ou, o que é pior, de não poder usar os dados que foram gravados no drive do escritório no drive de casa. Não se desespere: no final deste artigo você estará em condições de tentar corrigir este tipo de problema.

Geralmente eles decorrem de uma diferença de velocidade entre o drive original e o drive que você está usando no momento. Uma vez que o disquete no APPLE é setorizado via soft, ou seja, não se usa aquele pequeno orifício perto do eixo central para definir as trilhas, o problema de ajuste de velocidade torna-se crítico. Basta que o seu drive seja um pouco mais veloz do que o original, para impedir que se encontrem os bytes de sincronização e que se possa ler a trilha corretamente. Teoricamente, a velocidade correta é de 200 ms. Isto é, o motor do drive faz com que o disquete execute uma volta a cada 200 milissegundos, ou então 300 voltas por minuto. Na medida em que nos afastamos desta marca, principalmente para o lado mais veloz, aumentam as probabilidades de termos um erro de E/S (entrada/saída).

Para ajustar a velocidade do drive, é preciso ter, em primeiro lugar, bastante coragem. Na realidade, esta operação é simples e não há perigo de "estragar" seu drive se voce seguir as instruções apresentadas. Entretanto, somos obrigados a dizer que o Clube não se responsabiliza por eventuais danos causados ou por perda da garantia se for rompido o selo de fechamento do fabricante.

Na maioria dos modelos existentes no Brasil (nacionais e estrangeiros) o procedimento é de abrir o drive, encontrar o potenciômetro e ajustá-lo através de um programa especial. No caso do drive embutido do APPLE IIc (americano), existe um pequeno orifício embaixo do drive que permite regulá-lo, sem maiores dificuldades. Alguns drives tipo slim também tem uma abertura no gabinete inferior para evitar a necessidade de tirar o gabinete.

Felizmente, em relação aos programas de ajuste de velocidade, só na Seleção do Gancho temos 3 diferentes utilitários que nos permitem realizar esta tarefa: o COPY II PLUS 4.3, o NIBBLES AWAY II C3 e o EDD III. Além destes, recomendamos fortemente o LOCKSMITH, a partir da versão 5.0 (C-002/A).

Para começar a tarefa, antes de mais nada, desligue o computador. Retire o plug do cabo de força da tomada. Com o auxílio de uma chave de fenda apropriada, remova os quatro parafusos que se localizam na parte inferior do drive (em alguns casos, nos drives do tipo "SLIM", os parafusos estão localizados na lateral do drive). Em seguida, gentilmente, vá empurrando a cobertura do drive na

direção do fim do drive, ou seja, a cobertura sai pela parte traseira do drive.

Agora, vem a parte mais difícil: encontrar o potenciômetro. Geralmente, ele se localiza na parte traseira do drive. Trata-se de uma pequena caixa que tem na sua extremidade um pequeno parafuso. Em outros casos, ele pode estar na parte superior do drive, na placa analógica, ou mesmo na parte inferior do drive. Nos drives "slim" com a frente tipo "bico-de-pato" (mecanismo Chinon), o potenciômetro se encontra dentro dum pequeno furo na placa localizada na parte inferior. Em todos os casos, você deve se munir de uma chave de fenda bem pequena com alça plástica. Dê uma pequena girada no sentido horário para torná-lo mais lento, ou no sentido anti-horário para torná-lo mais rápido. Se o programa de teste não acusar nenhuma modificação, ou o parafuso oferecer resistência, provavelmente você está no lugar errado. Não faz mal. Volte o parafuso na posição original e procure outro.

Após ter localizado o potenciômetro, conecte o plug do cabo de força na tomada, ligue o computador e use um dos programas indicados (ver as instruções de uso logo abaixo). Em todos os casos será pedido que você coloque no drive de teste um disquete virgem (uma vez que na situação de teste o utilitário escreve e lê no disquete, inutilizando portanto, qualquer dado que por ventura se encontre ali). Agora, com o auxílio da pequena chave de fenda gire lentamente no sentido apropriado até encontrar a velocidade desejada. Se você tiver dois drives, deixe o drive 2 um pouco mais lento do que o drive 1. Uma vez atingido o resultado, desligue o computador e reponha a cobertura no drive.

USANDO o EDD III: Escolha a opção 5 e regule a velocidade em relação ao padrão cópia. Mesmo no caso do drive 1, é recomendável deixá-lo mais próximo do padrão cópia do que do padrão original.

USANDO o COPY II PLUS 4.3: Escolha a opção VERIFY e, dentro dela, o item DRIVE SPEED. Procure obter a velocidade de 200.8. Haverá uma oscilação em torno deste valor. A variação só indica um problema se a oscilação for muito grande. Se ela for muito pequena, ela mostra que o seu drive é bastante estável. A estabilidade é geralmente maior nos drives "slim" porque a maior parte deles é "Direct Drive", ou seja, funciona por tração direta.

USANDO o NIBBLES AWAY II C3: Escolha a opção D (DISK DIAGNOSTICS) e, dentro dela, o item S (SPEED TEST). Procure acertar o drive de modo a obter algo em torno de -27.

USANDO o LOCKSMITH: Este possibilita a melhor regulação. Escolha a opção DISK SPEED. Regule pela opção 2 (OPTIMUM). Escolha a escala gráfica de densidade ótima e use uma amostra apenas. Procure regular de modo a colocar a velocidade exatamente no ponto médio.

CARACTERES ESPECIAIS NA LX-80/86

por SORCERER (Interior de SP)

Recebemos esta matéria, preparada pelo SORCERER e achamos que muitos associados podem aproveitar as sugestões e programas apresentados, apesar de ser um assunto um tanto técnico. Quem tem esta impressora e utiliza WORDSTAR pode aproveitar diretamente o trabalho do SORCERER, pois colocamos a versão 3.00 do WORDSTAR e os arquivos descritos logo abaixo em oferta agora em junho/87. Convidamos os associados mais experientes para tentar adaptar as técnicas para outros programas (especialmente MAGIC WINDOW II) e gostaríamos de publicar os resultados no jornal. Se você tem um trabalho sobre qualquer assunto que possa ser interessante e útil para os outros, entra em contato com o Clube.

Para definir-se caracteres especiais na LX-80, é necessário enviar para a impressora uma sequência de comandos e em seguida, uma série de números de dados. Tanto na sequência de comandos como na série de dados numéricos, podem existir valores maiores ou iguais a 128 (80 hexa), que possuem o oitavo bit setado. Caso seja tentado enviar estes dados através da interface da impressora, ela ressetará o oitavo bit, modificando a sequência e em consequência, será definido um símbolo totalmente diferente daquele que procuramos. Poder-se-ia pensar em permitir o envio do oitavo bit através de CTRL-I "H" para o caso da GRAPPLER+, mas neste caso, para cada componente da sequência o valor 128 seria somado ao respectivo valor, modificando também a sequência dos dados de comando bem como dos dados numéricos. Desta forma, a definição de caracteres especiais diretamente pelo BASIC parece, a princípio, impossível de ser feita.

No entanto, se a interface for desviada e os dados forem enviados diretamente para a impressora, então será possível preparar esta última para imprimir qualquer caracter especial que se queira, até um máximo de 6. Como fazer isto? É dada a pista pelo manual da impressora. O endereço 49601 (\$C1C1) contém o status dela e o endereço 49296 (\$C090) contém o valor do dado que se deseja enviar. Se o conteúdo de 49296 tiver um valor maior que 127, a impressora não está habilitada. Se o valor for 127 ou menor, a impressora estará habilitada e os dados poderão ser enviados.

Com base nestas informações, foram preparados dois "drivers" em linguagem de máquina para a impressora LX, um para o 6502 (em DOS) e outro para o Z-80 (em CP/M). Estes "drivers" aparecem nas listagens 1 e 2 logo abaixo.

Uma aplicação destes caracteres especiais é a definição de caracteres novos para acentuação em português na LX-80. No seu

conjunto de caracteres normais, existem os sinais circunflexo (^) e o til (~). Faltam os acentos agudo (´), crase (¨) e a cedilha (,). Os caracteres que podem ser redefinidos são: dois pontos, o ponto e vírgula, sinal de menor, sinal de igual, sinal de maior e ponto de interrogação.

Para a cedilha, ao invés de definir Ç e ç, é preferível definir somente a cedilha (,) e através de um retrocesso lógico (CHR\$(8)) colocar este sinal no C e c. Um outro caracter que pode ser definido é um "A" maiúsculo, com uma altura menor que os outros caracteres maiúsculos, para poder receber a acentuação, principalmente o til. Para a letra "O", que é outra que precisa receber til quando maiúscula, pode ser usado o "O" minúsculo (ø). Assim, optou-se por redefinir o ponto e vírgula para fornecer a cedilha, o sinal de menor para fornecer o acento agudo, o sinal de igual para "A" com til com uma altura menor e o sinal de maior para fornecer a crase. Para processadores de texto é importante manter os dois pontos e o sinal da interrogação. Os programas mostrados nas listagens 3 e 4, denominados WSNQDEF e WSNFTDEF, são para uso em CP/M. Para Applesoft poderão ser preparados programas similares, utilizando o "driver" mostrado na listagem 1. Para que sejam utilizados em processadores de texto é importante verificar que estes não enviem o código de "reset" (CTRL @) ou a sequência 1B 40 (em hexa) para a impressora. Tenho usado uma versão 3.00 do WORDSTAR, que não envia o código de "reset" para a impressora. A versão 3.02B do WORDSTAR, assim como o MAGIC WINDOW II, ambos do Clube, enviam este código, ressetando a impressora (quem souber como eliminar este código do MAGIC WINDOW II, por favor, avise-me através do Clube).

O uso destes caracteres é muito simples: tecle a letra que se quer acentuar, acione o retrocesso lógico (CHR\$(8)) e tecle o sinal correspondente. Por exemplo, em BASIC: **PRINT "Sa"CHR\$(8)"~o"** para imprimir a palavra "São". No WORDSTAR, será: **Sa^PH~o** para imprimir "São" e **Lo^PH'gica** para imprimir "Lógica". Para usar com processadores de texto é interessante preparar primeiro o texto e gravá-lo em disco. Para imprimir, por exemplo, com o WORDSTAR, siga o seguinte procedimento:

1. Posicionar o papel e ligar a impressora
2. Carregar o CP/M
3. Carregar o MBASIC com o comando **MBASIC /M:&H9B00**
4. Rodar um dos seguintes programas para "setar" a impressora:
 - a. qualidade carta (NQL) : **RUN "WSNQLDEF"**
 - b. modo "draft" : **RUN "WSNFTDEF"**Após "setar" a impressora, qualquer um dos programas retornam o comando para o sistema.
5. Carregar o WORDSTAR e proceder normalmente com a impressão do texto. Não esqueça que os caracteres especiais foram definidos de acordo com as informações descritas nesta matéria.

IMPORTANTE: A fixação de caracteres especiais na impressora é temporária. Estes caracteres serão perdidos ao se desligar a impressora.

Finalizando, os dois "drivers" em linguagem de máquina poderão ser utilizados para outras aplicações, bastando que os procedimentos mostrados no capítulo 8 do manual da impressora sejam seguidos. Não tentei com outros tipos de impressora, mas creio que estes "drivers" poderão ser utilizados com elas também.

LISTAGEM 1: DRIVER PARA 6502

8000	A0 00	START	LDY #\$00	:apontador do buffer
8002	B9 19 80	NXTCHR	LDA \$8019,Y	:obtem prox. caracter.
8005	48		PHA	
8006	AD C1 C1	PTRHBLT	LDA \$C1C1	:impressora está
8009	C9 7F		CMP #\$7F	:habilitada?
800B	90 02		BCC \$800F	:sim, continue.
800D	D0 F7		BNE \$8006	:não, aguarde.
800F	68	SENDPRT	PLA	:envia dado para a
8010	8D 90 C0		STA \$C090	:impressora
8013	C8		INY	:próximo dado
8014	C0 XX		CPY #\$XX	:é final do buffer?
8016	90 EA		BCC \$8002	:não, continue.
8018	60	RTN	RTS	

NOTA: XX : número de bytes da sequência de dados.
 \$8019 : início do buffer onde estão armazenados os dados da sequência a ser enviada para a impressora.

LISTAGEM 2: DRIVER PARA Z-80

9B00	3E XX	START	LD A,XX	:contador (reg B) contém
9B02	47		LD B,A	:XX (# de dados)
9B03	21 19 9B		LD HL,9B19	:HL - apontador buffer
9B06	3A C1 C1	PTRHBLT	LD A,(E1C1)	:impressora está
9B09	FE 80		CP 80	:habilitada?
9B0B	30 F9		JR NC,9B06	:não, aguarde.
9B0D	7E	NXTCHR	LD A,(HL)	:sim, envie dado para
9B0E	32 90 E0		LD (E090),A	:impressora
9B11	23		INC HL	:próximo dado
9B12	10 F2		DJNZ 9B06	
9B14	C9	RET	RET	
9B15	00 00			:bytes livres.
9B17	00 00			:bytes livres.
9B19	00			:início do buffer de dados

NOTA: XX : número de bytes da sequência de dados.
 \$9B19 : início do buffer onde estão armazenados os dados da sequência a ser enviada para a impressora.

LISTAGEM 3: PROGRAMA WSNQLDEF (MBASIC EM CP/M)

```
10 REM PROGRAMA WSNQLDEF
20 HOME : RESTORE
30 E=&H9B00 : FOR I=0 TO 197 : READ D: POKE E,D : E=E+1 : NEXT I
40 ROTINA = &H9B00
50 CALL ROTINA
60 SYSTEM
70 REM DADOS PARA ROTINA EM LINGUAGEM DE MAQUINA
80 DATA 62,173,71,33,25,155,58,193,225,254,128,48,249,126,50,
    144,224,35,16,242,201,0,0,0
90 REM DADOS PARA O "SET-UP" DA IMPRESSORA
100 DATA 27,120,1,27,58,0,0,0,27,37,1,0,27,38,0,59,62
110 REM DADOS PARA CEDILHA
120 DATA 0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,64,0,0,64,0,1,128,
    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
130 REM DADOS PARA ACENTO AGUDO
140 DATA 0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,64,
    0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 REM DADOS PARA "A" TAMANHO PEQUENO
160 DATA 0,12,0,0,0,0,0,2,0,0,30,0,0,34,0,1,226,0,6,32,0,0,32,
    0,6,32,0,1,226,0,0,34,0,0,30,0,0,2,0
170 REM DADOS PARA CRASE
180 DATA 0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,64,0,0,32,0,0,
    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

LISTAGEM 4: PROGRAMA WSDFTDEF (MBASIC EM CP/M)

```
10 REM PROGRAMA WSDFTDEF
20 HOME : RESTORE : ROTINA = &H9B00
30 E=&H9B00 : FOR I=0 TO 86 : READ D: POKE E,D : E=E+1 : NEXT I
40 CALL ROTINA
50 SYSTEM
60 REM DADOS PARA ROTINA EM LINGUAGEM DE MAQUINA
70 DATA 62,62,71,33,25,155,58,193,225,254,128,48,249,126,50,144,224,35
    16,242,201,0,0,0
80 REM DADOS PARA O "SET-UP" DA IMPRESSORA
90 DATA 27,58,0,0,0,27,37,1,0,27,38,0,59,62
100 REM DADOS PARA CEDILHA
110 DATA 0,0,0,1,0,1,2,0,0,0,0
120 REM DADOS PARA ACENTO AGUDO
130 DATA 128,0,0,0,0,64,128,0,0,0,0
140 REM DADOS PARA "A" TAMANHO PEQUENO
150 DATA 128,6,0,20,32,4,32,20,0,6,0,0
160 REM DADOS PARA CRASE
170 DATA 128,0,0,0,128,64,0,0,0,0,0
```

OBS: No disquete em oferta em junho/87 gravamos
WORDSTAR 3.00 e os arquivos preparados pelo
SORCERER na frente e uma coleção de utilitários em
CP/M (arquivo pessoal do Capitão Gancho) no verso.

A HISTORIA DAS AVENTURAS: PARTE 1

por DR. MICRO(BIO)!!! (São Paulo)

Antigamente, quando os computadores de 16K tinham o tamanho de uma casa, já existiam aventuras. Mesmo nos anos 60, grandes e complexos jogos como o "LIFE" e o "ORIGINAL ADVENTURE" apareceram nestes "mainframes", muito antes do advento do microcomputador. As pessoas usavam estes computadores munidas de sua imaginação para procurar novos meios de jogar com o novo "brinquedo".

Desta forma, aventuras essencialmente envolviam paralelos com o próprio computador. Quando o primeiro computador pessoal surgiu, os jogos inicialmente criados eram fantasias. Nos jogos "SUPER DUNGEON" e "DUNGEON CAMPAIGN", por exemplo, era requerido um trabalhado alter ego para se mover numa aventura de vários níveis, procurando inúmeros tesouros e matando monstros encontrados antes de ser morto por eles.

Mas em se tratando da história das aventuras, não creio que seria correto me prender em apenas uma versão do seu surgimento. Portanto, comentarei não somente uma das teorias e sim várias interligadas pelo tema central.

Uma delas diz que as aventuras nasceram nos Estados Unidos por volta de 1976, inspiradas na temática dos romances fantásticos-medievais de autores como Michael Moorcock, que faziam muito sucesso nessa época. O objetivo era transportar para o computador toda a mecânica da narrativa dos romances de ficção, de tal forma que o jogador pudesse interagir com o contexto global da estória. A fama alcançada nos Estados Unidos por esse tipo de jogo ainda hoje só é comparada com os não menos famosos jogos "CENTIPEDE" e "SPACE INVADERS".

A fusão de idéias sobre fantásticas aventuras e o uso da imaginação do jogador, como ponto de referência para narrativa, abriu uma vasta área para a criatividade dos programadores de computador. O resultado não podia ser melhor. "COLOSSAL CAVES", a primeira aventura criada em computador, foi baseada no livro de J.R.R. Tolkien "O Senhor dos Anéis" e no jogo de mesa "DUNGEONS & DRAGONS" de Gary Gygax e Arneson, originalmente escrito em FORTRAN por Wille Crowther e Don Woods num DEC PDP-10, ocupando cerca de 300Kb. Ele foi colocado na DECUS Library (um mecanismo de troca livre de programas da Digital Equipment Computer User's Society) e instalado na maioria dos sistemas DEC PDP-11. Em pouco tempo, a popularidade desse programa ultrapassou a dos outros dessa mesma biblioteca, que continham diversas semanas de trabalho duro. Este programa (COLOSSAL CAVE) mais tarde se transformou na clássica aventura "ADVENTURE".

Em 1978, um programador de sistemas chamado Scott Adams, que

após uma semana de longas sessões noturnas com o "ADVENTURE" se tornou um "Grande Mestre" (título que o programa dá aqueles que conseguem conquistar todos os tesouros em pouco tempo), ficou fascinado com o jogo e suas possibilidades. Naquela época, quando os microcomputadores pessoais estavam em plena ascensão nos Estados Unidos devido ao lançamento do TRS-80/1 e do Apple, Scott decidiu escrever a primeira aventura para micros, o antológico "ADVENTURELAND" (Terra da Aventura), escrito em Basic. Este se tornou imediatamente um sucesso comercial, provando que boas aventuras poderiam ser feitas, mesmo dispondo de pouca memória.

A partir daí Scott não parou mais de escrever aventuras, inclusive utilizando-se de linguagem de máquina. Inicialmente disponíveis somente em fita cassete, esses jogos relativamente compactos consistiam em mais ou menos 35 salas e eram os primeiros programas escritos em Assembler. Isto aumentou consideravelmente a velocidade do jogo, melhorando sua continuidade e jogabilidade.

Há quem conte que nessa mesma época ('78) uma aventura chamada "DUNGEONS" foi adicionada a biblioteca DECUS. Ela ampliou bastante o conceito inicial da aventura com mais salas, descrições, habitantes e intrigantes quebra-cabeças. "DUNGEON" foi escrita por 4 membros do Programming Technology Division do MIT Laboratory for Computer Science: Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels e Dave Lebling (atualmente alguns desses membros integram grandes "SOFTHOUSES" de aventuras, como por exemplo Marc Blank, que atualmente está na INFOCOM). Novamente o programa provou ser um vencedor.

Com pouca informação disponível sobre esses programas populares, não foi surpresa que modernos mitos emergissem ao seu redor, como por exemplo jogadores do "DUNGEON" que telefonavam de noite aos autores para perguntar como voltar pela ponte do Troll.

Comenta-se que "DUNGEON" foi escrito em apenas 4 dias e a maior parte do tempo foi usada na digitação dos textos. Houve tanto interesse pela aventura, que os autores do "DUNGEON" prudentemente embutiram um forte aviso no programa sobre as consequências de um envolvimento muito sério com a estória.

Tanto "COLOSSAL CAVES" como "DUNGEON" precisam de um extenso backup em disco para guardar as informações e textos descritivos das posições e das ligações e interconexões entre as salas do jogo. Ainda sob o ponto de vista técnico, isso os torna impróprios para micro-computadores. Mesmo assim, há uma versão bem similar ao "DUNGEON" para micros pessoais, a conhecida trilogia do "ZORK", no qual você deve explorar um complexo subterrâneo.

No próximo capítulo falarei sobre o conflito entre aventuras de texto e gráficas, as novas gerações de "PARSER" e darei dicas para aventureiros veteranos e iniciantes. Por fim, recomendarei algumas aventuras dando uma breve descrição das mesmas.

NAMORANDO O APPLE II65

No jornal de fevereiro/87 publicamos uma descrição preliminar sobre o novo Apple II65. Como resultado, alguns associados ligaram para encomendar um destes. Esclarecemos que o Clube não oferece este serviço. Apesar das dificuldades, alguns 65's já pintaram em São Paulo e tivemos a oportunidade de examinar um com bastante carinho. Como resultado, queremos corrigir algumas informações já fornecidas e acrescentar algumas observações e alertas.

Verificamos que há ofertas nos Estados Unidos com descontos de até 15% dos preços oficiais. Vale a pena pesquisar. A configuração mínima deve incluir pelo menos um drive de 3,5". Pode ser do tipo "burro". Na prática, só se encontra este tipo nas lojas. Não esqueça de comprar um ventilador, pois a fonte esquenta muito. Há um alojamento na fonte para colocar um ventilador interno fabricado pela Apple e na placa principal dispomos duma saída de força para este. Existem diversos modelos de ventiladores externos, mas não sabemos ainda qual seria o melhor.

A maioria dos programas específicos para o 65 exigem pelo menos 512K de memória RAM e ficamos obrigados a encomendar uma expansão de memória para poder aproveitar destes. Existem diversas opções de placas de expansão, mas pela experiência imaginamos que as placas 65-RAM e 65-RAM PLUS da Applied Engineering sejam as melhores. Infelizmente, o tipo 65-RAM PLUS ainda está muito caro devido os novos CI's de 1 Megabits. Eventualmente, este CI's devem cair em preço, mas por enquanto o líder de vendas é a placa 65-RAM.

No momento, recomendamos comprar pelo menos um programa próprio para usar no 65 para mostrar para os amigos. Os programas que vimos até agora tem uma forma de proteção que parece ser simples. Infelizmente, temos uma falta absoluta de "armas" para trabalhar com disquetes de 3,5" e ficamos sem nenhum recurso para examinar/copiar/destravar estes programas.

Notamos algumas coisas curiosas no 65. Em primeiro lugar, as placas CP/M e QuikLoader não funcionam neste micro. Quem quiser trabalhar em CP/M no 65 deve comprar uma placa especial. Outro fato curioso é a definição dos slots. Os conectores atrás correspondem aos slots de 1 a 6. Só ficou livre o slot 7. Através do "Control Panel" podemos escolher se queremos ativar o conector ou o slot correspondente. O "Smart Port" para os drives corresponde aos slots 5 (drives de 3,5") e 6 (drives de 5,25"). Entretanto, somente drives de 5,25" especialmente preparados podem ser ligados no Smart Port. Nada nos impede de colocar uma interface normal de drive no slot 7. Desta forma, o boot pode ser dado no drive de 3,5" normalmente e o "reboot" no drive de 5,25" através do comando "PR#7".

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO

RENDEZVOUS WITH RAMA: Uma aventura extraordinária, baseada na obra homônima de Arthur Clarke, que combina bons gráficos, ótimo intérprete de texto ("PARSER"), efeitos sonoros e alguns jogos do tipo "ARCADE". Você é o comandante da ENDEAVOR, uma espaçonave de longo alcance. Sua missão é de investigar RAMA, uma construção tubular encontrada dentro dos limites do sistema solar, feita por mãos alienígenas. Prepare-se para ser o primeiro ser humano a entrar em contato com outras espécies (não esqueça de escovar bem os dentes).



CAPITÃO SAFARI

Antes de iniciar a aventura, papel e lápis para fazer um mapa e um disquete extra para gravar a estória até o ponto que você atingir. Para criar um disquete de jogo, use o comando "CREATE A GAME DISK". Cada disquete poderá gravar até 10 posições diferentes, que poderão ser acessadas, a qualquer momento, desde que o seu personagem não morra. A posição é guardada através da instrução "SAVE" e recuperada através de "RESTORE". Caso você deseje, basta digitar "RESTART" para recomeçar a aventura.

Aperte a tecla B para iniciar a aventura. Você se encontra na área da tripulação e é acordado pelo sargento WILLARD. Ele lhe avisa que a sua nave já se encontra nas vizinhanças de RAMA e lhe pede para ir até a ponte de comando. Porém, antes de ir para lá, é preciso passar pelo almoxarifado (E, N, W). Ali pegue tudo ("TAKE ALL") e vista o traje espacial ("WEAR SUIT"). Entretanto, não iremos investigar RAMA sozinhos. Nosso companheiro será um chimpanzé, chamado GOLDIE. Vamos buscá-lo no seu compartimento especial (E, E). Para libertá-lo, basta conectar o terceiro cabo ao painel ("PLUG CABLE THREE INTO PANEL") e chamá-lo ("GOLDIE, COME").

Finalmente chegamos na ponte de comando (W, N). Damos uma boa olhada na escotilha ("EXAMINE VIEWPORT") com o objetivo de saber como é RAMA. Quando o sargento WILLARD perguntar se você deseja aterrissar em RAMA manualmente ou através do piloto automático, escolha a última opção. Caso contrário, prepare-se para enfrentar o primeiro jogo tipo "arcade" que aparece nesta aventura. Toda vez que isto ocorrer, digite CTRL-Q para poder acionar o JOYSTICK, ou use as teclas I, J, K e M.

Uma vez que você tiver pousado em RAMA, o primeiro passo é sair da nave. Vá até a sala de escape (S, S, S). Abra a porta interna ("OPEN INNER DOOR"), entre ("ENTER") e feche-a ("CLOSE INNER DOOR"). Em seguida, abra a porta externa ("OPEN OUTER DOOR") e saia ("EXIT"). Agora vamos encontrar um meio de entrar em RAMA. Gire a roda diferente para a direita ("TURN WHEEL RIGHT") e entre na câmara ("ENTER CHAMBER"). O painel triangular colorido deve seguir

um código baseado em cores. Peça auxílio ao GOLDIE ("GOLDIE, PUSH BLUE BUTTON"). Aperte os botões vermelhos ("PUSH RED BUTTONS") e entre na nova sala ("ENTER"). O mesmo processo deve ser repetido em relação aos discos ("PUSH WHITE DISK" e "PUSH BLUE DISK"). Pronto! A porta se abre para um enorme corredor. Entre nele ("ENTER") e vá na direção SUL (S). Agora abra a mala ("OPEN CASE") e veja o que acontece. O Capitão SAFARI lhe deseja um feliz voo !!

THE INCREDIBLE HULK: Uma pergunta que deve ocorrer a muitos Applemaníacos: O que eu, o insuperável Capitão Safari, fico fazendo entre uma aventura e outra? Bem, entre muitas coisas, o passatempo que mais aprecio é a leitura de histórias em quadrinhos. Entretanto, caro aventureiro, vou contar-lhe uma das mais impressionantes experiências de toda minha vida de aventuras...

Certo dia, estava lendo tranquilamente minha revista do HULK, quando misteriosamente meu computador ligou e de repente comecei a sentir uma forte pressão em minhas mãos. A revista parecia estar sendo empurrada contra mim. Assustado, olhei para meu vídeo e vi que ele estava emitindo uma intensa luz verde que iluminava toda minha cabine. Subitamente, as páginas da revista foram rasgadas revelando uma enorme mão esmeralda que violentamente agarrou meu colarinho e me puxou para dentro daquela página! A partir desse momento, perdi os sentidos e somente fui recobrá-los horas depois, amarrado numa cadeira, só tendo na memória uma coisa: recuperar 17 jóias e levá-las ao "Chief Examiner". Mas como podem ver, saí ileso desta aventura (do contrário não estaria escrevendo-lhes agora).

Para o pessoal mais aficcionado em histórias em quadrinhos, aí vão os créditos do programa:

Desenhos: John Romita Sr., Mark Gruenwald & Kem Macnair.
Storyboard: Scott Adams, John Byrne & Bob Budiansky.
Agradecimentos: John Calamari & Jim Shooter.
Dedicação especial: Ao mestre Stan Lee.

Tenho conhecimento que muitos aventureiros desistiram do jogo logo na primeira tela, por não conseguirem se soltar da cadeira. Portanto, vamos a nossa receita de como se iniciar o jogo:

Para se soltar da cadeira, tente derrubá-la (TIP CHAIR) e depois de ter voltado a ser o Dr. Bruce Banner, pegue uma série de objetos que se encontram nessa sala (espelho, leque e uma das jóias) (TAKE MIRROR, TAKE FAN, TAKE GEM). Vá então para a direita (E) e aperte o botão que está na parede (PUSH BUTTON). Este botão só pode ser pressionado uma vez por jogo (permite permanecer como o Hulk por mais um movimento). Agora vá para o túnel (GO TUNNEL). Preste atenção neste, pois existem outros 2 no jogo. A única dica que posso lhe dar é de ter um disquete sempre à mão para se gravar o jogo em curso (SAVE GAME). Boa sorte!