

O GANCHO

ANO II - NUMERO 7

JULHO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O TIMEOUT - PARTE 1	1
DOMINANDO O POINT TO POINT	6
O AVENTUREIRO ELETRONICO	10



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

DOMINANDO O TIMEOUT - PARTE 1

por IVAN, o Terrível (São Paulo)

Introdução: Com o surgimento de "chips" de memória de alta capacidade, as placas de expansão tornaram-se bastante populares. A um custo razoável, qualquer proprietário de um Apple IIe ou compatível pode chegar facilmente aos 512K, ou 1 Megabytes. Aparece então uma dúvida interessante: o que fazer com tanta memória? A maior parte das planilhas ou bancos de dados ocupam no máximo algumas dezenas de Kbytes. E o resto da memória?

Seria eficiente alocar uma grande porção de memória para guardar os programas, chamando-os um de cada vez instantaneamente, sem ter que salvar os arquivos de dados, ou pelo menos sem ter que executar o "boot" toda a vez que formos trocar de programa. Nessa linha de pensamento surgiu o RAMUP, porém o APPLEWORKS para ser usado nele necessita de todo um complexo ritual de preparação anterior. O SIDEWAYS 2.0 não funciona bem com RAMUP; o SUPERCALC 3A na versão 1.1 nem começa a funcionar e a versão 1.0 começa a funcionar e enrosca no meio, pondo tudo a perder.

Seguindo nesta direção, em fins de 1987 a Beagle Bros. lançou os programas da série TIMEOUT que, sem exagero, é potencialmente a linha mais avançada de acessórios para o APPLEWORKS 2.0, representando o "estado da arte" atual para microcomputadores de 8 bits, compatível com PINPOINT, SUPER MACROWORKS, etc.. Deste modo, pode-se trabalhar normalmente com o APPLEWORKS, sair dele para qualquer um dos utilitários TIMEOUT, mesmo sem salvar os arquivos e depois voltar para o ponto de partida no APPLEWORKS.

A idéia é a seguinte: logo após o "boot" do APPLEWORKS são carregados os utilitários (conforme veremos adiante) e, para acessar algum destes, basta teclar "Maçã-Aberta ESC", escolhendo a ferramenta desejada no menú (semelhante ao PINPOINT). Conforme a configuração, alguns utilitários (marcados com asterisco pelo UTILITIES) serão instalados na memória logo no começo e os outros serão trazidos do disquete somente quando escolhidos. A tecla ESC, quando pressionada durante a carga dos utilitários, aborta o carregamento dos acessórios com asterisco para a memória.

A série de programas TIMEOUT é subdividida em grupos: DESKTOOLS, com utilitários em geral, FILEMASTER para manipular arquivos e disquetes, ULTRAMACROS para trabalhar com macrofunções, GRAPH para a construção de gráficos, SIDESPREAD para imprimir planilhas em formato longitudinal (tipo SIDEWAYS), SUPERFONTS, com várias fontes de caracteres para impressão e QUICKSPELL para verificação de ortografia em inglês, com cerca de 80.000 palavras em seu dicionário. Mais recentemente surgiram DESKTOOLS II, MACROTOOLS e POWERPACK. Infelizmente, não dispomos dos manuais para muitos destes módulos do TIMEOUT. Este trabalho resultou de observações empíricas, obtidas com uma boa dose de intuição e bom senso.

Os utilitários não se apresentam totalmente depurados, nas versões atualmente disponíveis no Clube: algumas ferramentas, sob certas condições, simplesmente não funcionam, podendo acarretar até a "desintegração" do APPLEWORKS de forma irremediável, perdendo tudo o que estiver no "desktop" e sendo necessário um novo "boot" completo. Este é o caso de CASE CONVERTER, DATA CONVERTER e FILE ENCRYPTER, usados com o APPLEWORKS 2.0, modificado pelo APPLEWORKS 2 EXPANDER da Applied Engineering para reconhecer placas do tipo RAMWORKS (TKWORKS e RAMPACK III). Desta vez não é culpa da indústria nacional em copiar o microcomputador ou memória, pois os problemas também ocorrem com o Apple IIe e RAMWORKS legítimos. Os problemas observados até o presente momento são destacados nas descrições a seguir. A solução, em muitos casos, é utilizar uma versão do APPLEWORKS 2.0 puro. Isto é, cópia do APPLEWORKS 2.0 sem modificação pelo EXPANDER, convivendo-se então com um "desktop" de no máximo 56K e constantes acessos ao disquete de programa, quando formos utilizar as ferramentas críticas.

Certamente, as coisas não permanecerão assim indefinidamente. Deverão surgir novas versões já "debugadas", acabando com as imperfeições atuais. Mesmo assim, vale a pena conhecer e usar os programas desde já, com os devidos cuidados.

Instalação: A instalação dos utilitários é bastante simples, bastando para tanto colocar um dos disquetes do TIMEOUT e seguir as instruções apresentadas nos menus. O programa solicitará o local onde deverão estar os utilitários em termos de slot/drive ou volume. Dependendo da quantidade de ferramentas a ser usada, pode-se criar um disquete somente para esta finalidade, ou então aproveitar algum outro, por exemplo, o /STARTUP do APPLEWORKS. O TIMEOUT ULTRAMACROS tem um menu à parte para instalação, porém nos mesmos moldes do processo acima indicado. Para coletar as ferramentas a serem usadas, basta copiar os arquivos correspondentes a cada uma delas (começando com "T0.") no disquete destinado a conter os utilitários.

A versão lançada inicialmente era a 1.0, porém agora existe o TIMEOUT 2.0 (presente no DESKTOOLS II e POWERPACK), com vantagens adicionais: permite que seja usada mais de uma face de disquete com acessórios, o que é extremamente útil quando se trabalha com uma grande quantidade de ferramentas.

Descrição dos Utilitários: A seguir será apresentada uma descrição sumária de cada uma das ferramentas. A melhor maneira de aprender o funcionamento é colocando a mão na massa (na falta dos manuais). Algumas delas podem ter sua configuração alterada através da opção "CONFIGURE" no módulo UTILITIES (ver logo abaixo). A maioria dos módulos se encontra no DESKTOOLS. UTRAMACROS e FILEMASTER são ferramentas separadas.

CALCULATOR - uma calculadora com dispositivo de impressão

(semelhante às comerciais). Para acionar as teclas não numéricas, basta pressionar a letra inicial da função desejada, ou as setas seguidas de RETURN. A função PRT mostra na tela os resultados das operações efetuadas e a função TAP pode editar a "fita da impressora". Com "Maçã-Aberta P" pode-se imprimir no papel a fita de modo parcial ou total. A letra "O" é o interruptor que desliga a calculadora. DICA: Caso a impressora não funcione, force a situação, impondo um "hard copy" (com "Maçã-Aberta H"). Daí para a frente, a impressão deve sair a contento.

CALENDAR - apresenta um calendário/agenda. Pela configuração inicial do programa, é necessário que o arquivo CALENDAR.DATA (banco de dados) esteja no "desktop". Para se incluir/excluir/alterar as informações da agenda, é necessário que se esteja trabalhando com o APPLEWORKS puro (sem o Expander). As setas movem o cursor e Maçã-Aberta com seta para cima ou para baixo retrocede ou avança um mês, respectivamente.

CASE CONVERTER - serve para converter todas as letras do arquivo em uso para maiúsculas ou minúsculas, ou então para iniciar as sentenças ou palavras com letras maiúsculas. CUIDADO: use esta função somente com o APPLEWORKS puro!

CLOCK - Não é panela de pressão! Quando chamada, esta função apresenta na tela a data e hora do sistema operacional (ProDOS), não tendo graça sem a placa relógio, pois neste caso a hora informada seria sempre 0:00.

DATA CONVERTER - permite converter bancos de dados em planilhas e vice-versa, quando o arquivo de origem estiver copiado todo ou em parte no "clipboard". CUIDADO: use esta função somente com o APPLEWORKS puro!

DIALER - possibilita a discagem de um número de telefone (com interface apropriada, é claro) para um número pré-determinado, para o último número discado (memória de pobre), para um número a ser escolhido numa pequena lista de até 10 números (memória de rico), ou finalmente para um número fornecido via teclado. Não experimentei esta função por falta do equipamento adequado.

ENVELOPE ADDRESS - permite imprimir parte do arquivo com o qual se está trabalhando num formato tipo envelope. A posição do texto no dito cujo (modelo que aparece na tela) pode ser controlada pelas setas. Pode-se também acrescentar algum texto via teclado, dados para a devolução no canto superior esquerdo do envelope, mudar as letras do texto de maiúsculas para minúsculas e vice-versa. Do mesmo modo que na função Calculadora, se a impressora não funcionar, dê-lhe um chute no traseiro (com jeito!), forçando uma impressão com "Maçã-Aberta H".

FILE ENCRYPTER - muitas vezes, com a finalidade de se obter sigilo, é necessário codificar (criptografar) alguns arquivos. Para

tanto esta função pode ser utilizada, tanto na codificação quanto na decodificação de arquivos. CUIDADO: use esta função somente com o APPLEWORKS puro e anote a senha em algum lugar!

FILEMASTER - Um utilitário muito importante que fazia falta no APPLEWORKS: manipula arquivos e disquetes, sendo semelhante ao COPY II PLUS e possuindo até algumas opções inéditas em relação a ele: permite mudar o tipo de arquivo, comparar discos e copiar subdiretórios. Dependendo do tamanho de memória livre, a cópia pode ser feita de uma única vez. Várias cópias podem ser produzidas de um disquete com uma única operação de leitura.

MACRO COMPILER - Quando o APPLEWORKS com TIMEOUT ULTRAMACROS é carregado na memória, traz consigo um grupo de macrofunções pré-definidas. Este utilitário se abre em 2 opções: uma listando o conjunto de Macros ativas num arquivo de editor de texto e outra compilando, isto é, tornando ativas macrofunções carregadas via editor de texto. No disquete TIMEOUT ULTRAMACROS estão gravados vários arquivos para esta finalidade. Observando as funções, nota-se que este utilitário possui uma sintaxe análoga à usada no SUPER MACROWORKS (o autor é o mesmo). Existe a macro "ba" (both apples) que serve para diferenciar as funções das teclas Maçã-Aberta e Maçã-Fechada. Isto traz a possibilidade de criar um número muito maior de macrofunções (500), comparado a outros programas com esta finalidade. Vale a pena consultar o manual! Nos disquetes ULTRAMACROS e MACROTOOLS existem vários arquivos com macrofunções específicas para diversas situações. OBS: no MACROTOOLS existe uma atualização ("upgrade") para o ULTRAMACROS e os acessórios MACROCOMPILER e MACRO OPTIONS.

MACRO OPTIONS - Se encontra no MACROTOOLS e traz várias opções de funcionamento para macrofunções. Antes porém, convém conceituar tarefa ou "task" como sendo um conjunto de Macros armazenado como arquivo tipo SYSTEM no disquete STARTUP do APPLEWORKS.

- execução de uma nova tarefa: exibe uma relação de tarefas existentes no disquete /STARTUP do APPLEWORKS 2.0 para a escolha da desejada.
- criação de arquivo de tarefa: salva como tarefa no disquete de /STARTUP o conjunto de macrofunções ativas.
- salva as macro ativas no momento no arquivo ULTRA.SYSTEM do /STARTUP, trazendo assim este conjunto toda a vez que se executar o "boot" ("default").
- ativação/desativação do conjunto de macrofunções presentes.
- determina se cada uma dos Macros serão executadas passo a passo, ou de uma única vez. É útil para "debugar" ou acompanhar o andamento das operações.
- ajusta a frequência com que o cursor pisca na tela.
- possui várias funções específicas para Mouse.
- possibilita o uso de trava ("key-lock") nas teclas Maçã-Aberta, Maçã-Fechada, ou ambas. Com esta opção, não é necessário

manter as teclas Maçã apertadas para executar determinada função, bastando pressioná-la antes.

- permite que o monitor se apague para preservar o fósforo da tela, decorrido um certo tempo sem que nada tenha sido teclado
- determina o tempo para que o monitor escureça.

NOTE PAD - um pequeno processador de textos, mais simples que o usado normalmente pelo APPLEWORKS. Através do "help" ("Maçã-Aberta ?") tem-se acesso à descrição dos comandos.

PAGE PREVIEW - exerce uma função semelhante à "Maçã-Aberta K" no processador de textos, indicando a separação entre as páginas, dependendo do tipo de impressora e das opções de impressão.

PUZZLE - é um joguinho tipo "quebra-cabeças". Sabe como é, mania de americano! Não perdi tempo procurando maiores detalhes.

UTILITIES - uma ferramenta que permite manipular os próprios acessórios do TIMEOUT:

- pode carregar um certo utilitário do disquete, mantendo-o na memória, diminuindo assim a área livre de memória.
- elimina o utilitário escolhido da memória, deixando o "desktop" com maior espaço livre.
- permite mudar o nome do utilitário.
- dispõe os acessórios em ordem alfabética, quando da apresentação do menú.
- muda o "status" do utilitário, isto é, se ele fica residente na memória, ou se haverá acesso ao disco toda a vez que for chamado, trazendo sem dúvida, alterações de espaço livre na memória.
- possibilita a alteração de configuração dos seguintes utilitários: CALCULATOR, CALENDAR, DIALER, FILEMASTER, MACRO COMPILER e NOTE PAD. As opções são bastante claras no programa, dispensando maiores detalhes.

Na versão mais recente do UTILITIES, presente no DESKTOOLS II, existe ainda a possibilidade de carregar outras ferramentas que não haviam sido escolhidas inicialmente, o que é muito interessante quando se está no meio de um trabalho e se descobre que o acessório necessário não está presente. É permitido usar até 30 utilitários em cada um dos menús do TIMEOUT e através da tecla TAB, passa-se de um menú para outro ciclicamente.

WORD COUNT - apresenta uma estatística do texto em uso pelo editor, indicando o número total de palavras, o número total de caracteres, o número médio de caracteres por palavra e o número de linhas ocupadas pelo texto.

No próximo número de "O GANCHO", apresentaremos uma descrição dos utilitários SIDESPREAD, SUPERFONTS, QUICKSPELL, DESKTOOLS II e POWERPACK.

DOMINANDO O POINT TO POINT V2.0

por **COMUNICADOR** (São Paulo)

Ficha Técnica: Exige: Apple IIe Enhanced, IIc, IIgs ou equivalente nacional (TK 3000, ED ou EXATO IIe com 128 Kbytes no mínimo), RS-232 e Modem. Opcional: Placa Relógio

Introdução: Após o investimento inicial com a compra de um micro, talvez você ainda esteja procurando uma utilidade para ele. Que tal então ligá-lo a um banco de dados da Embratel ou a um serviço eletrônico de troca de mensagens locais ou nacionais? Para que isto seja possível, você deve simplesmente ligá-lo a um modem, preferencialmente que opere com diversas velocidades (existem muitos modelos à venda). Entre este equipamento e o micro você deve utilizar uma placa do tipo RS-232. Sugerimos uma placa compatível com a Super Serial Card, facilmente encontrada no mercado. Todavia, isto não é tudo. Para que a nossa empreitada seja bem sucedida, é fundamental que tenhamos o programa que será o responsável pela comunicação propriamente dita, ou o que denominamos "Emulador". É exatamente sobre este tipo de programa que falaremos a partir de agora.

Descrição: Se os iniciantes no mundo das Comunicações indagarem sobre o melhor programa existente, talvez recebam a resposta imediata de que no passado era o ASCII EXPRESS PRO. Porém, com o lançamento da linha IIe, com o seu microprocessador mais poderoso (65C02), foi possível criar um Emulador de conceito totalmente diferente em relação aos programas existentes no mercado até então. Coube esta façanha a Gary B. Little, um conhecido fã da linha Apple, autor de vários livros e inúmeros artigos publicados em revistas americanas especializadas.

O POINT TO POINT (PTP), a exemplo dos mais modernos programas, disponíveis no Apple, apresenta como característica básica trabalhar sob o sistema operacional ProDOS. Ele possui um menu permanente de opções quando no módulo de comunicações e também as facilidades dos menus dirigidos tipo APPLEWORKS, disponíveis a qualquer momento. Em termos de comparação, podemos dizer que o PTP está para um Emulador como o MULTISCRIBE está para um Processador de Texto.

Além dos inúmeros recursos que iremos tratar em seguida, podemos incluir neste programa todos os utilitários do PINPOINT (vide "O GANCHO" de Nov/87), tornando-o assim o Emulador mais potente e mais fácil de usar existente atualmente para o Apple..

Em sua versão mais recente o PTP apresenta as seguintes facilidades:

- Transferência de arquivos no padrão XModem, aceitando inclusive textos gravados no formato APPLEWORKS
- Velocidades de 110 a 9600 Bauds, exceto 1200/75
- Impressão do buffer, via impressora, de até 18 Kbytes

- Arquivo para 16 números de telefone, incluindo Macros
- Indicação do tempo de conexão e buffer disponível
- Edição "On-Line" do texto no buffer
- Aceitação de padrão de emulação UT 100 (formatação de vídeo usado em alguns sistemas)

Instalação: Ao iniciar o programa, você terá a opção de ESCape para alterar ou instalar o PTP para a sua configuração de Modem/Placa, ou simplesmente RETURN para o primeiro menú. Antes de comentarmos sobre estas opções, vale lembrar que o PTP aceita qualquer modem tradicional, a exemplo dos nacionais MC-31 ou Parks 1237, ou placas modems tipo Hayes. As placas modems nacionais (Rhede ou Embracom) não são compatíveis com este programa por serem projetos nacionais e possuírem velocidade única de 1200/75. Recentemente, a Rhede passou a vender com a sua placa uma tradução deste programa (PTP versão 1.0), com alterações em algumas rotinas, tornando-o assim compatível, inclusive quanto à velocidade de 1200/75. Esta velocidade não é utilizada nos Estados Unidos e portanto não existe no PTP.

Voltando à parte de configuração, caso o seu equipamento seja padrão, teremos os seguintes parâmetros principais:

- 1 - Modem Slot Number: O mesmo da placa, normalmente #2
- 2 - Modem Interface Number: STANDARD 6551 (tipo Super Serial)
- 3 - Special Modem Type: "At Standard"

Após configurado o programa, com a tecla ESCape estaremos no primeiro menú, cujo primeiro item (DIAL A TELEPHONE NUMBER) será o próximo passo para a nossa primeira conexão. Neste momento, aparecerá uma lista com 16 espaços "Unused" para que sejam incluídos os nomes/números dos locais que poderão ser acessados a cada conexão. Tecla RETURN e caso você deseje acessar o Sistema Embratel, escreva por exemplo: "CIRANDAO", RETURN e o número a ser discado. Em São Paulo, o telefone de 300/300 Bauds no Cirandão é 289-3555.

Conexão - Comandos: A partir destas informações teremos para cada telefone arquivado, as seguintes opções:

- 1 - Conexão
- 2 - Alterar o nome/telefone incluído anteriormente
- 3 - Modificar os parâmetros de comunicação, que devem ser aqueles exigidos por cada sistema.

O primeiro item (Conexão) será o indicado para concluirmos a nossa ligação. Após o RETURN, teremos como novas opções:

- 1 - Entrada no modo Terminal. Caso o seu modem seja do tipo Hayes, o PTP se encarregará da discagem automaticamente
- 2 - Igual à anterior, mas para ser usado no meio de uma comunicação, quando voltamos de qualquer menú para a nossa conexão
- 3 - Para discagem após um tempo pré-determinado, se o micro tiver placa relógio compatível ProDOS e modem tipo Hayes

A partir da primeira opção deste menú (modo Terminal), estaremos entrando no módulo de comunicação do PTP. Neste momento, deveríamos ter previamente ligado o número de telefone a ser contactado e deixado o modem "pronto" (com um Led aceso que identifica o recebimento da portadora de comunicação). No modo Terminal, a primeira linha superior da tela nos apresenta o seu menú principal, destacando da esquerda para a direita as seguintes informações:

- Número de minutos da conexão, se o micro possuir placa relógio
- Maçã-Aberta (OA) 1 para ver o diretório do disquete
- OA 2 para utilizar na transmissão de arquivos-texto
- OA 3 para enviar/receber arquivos com protocolo XMODEM (comunicação micro-micro)
- OA 4 para enviar texto existente no próprio buffer
- OA 5 para enviar Macros, previamente gravados em disquete
- OA 6 para ligar/desligar o buffer de recepção
- OA 7 para enviar sinal identificador de finalização (BREAK)
- OA 8 para ligar/desligar a impressora
- OA 0 para terminar ligações em modems tipo Hayes.

Além destes comandos, também podem ser usados no modo de comunicação:

- OA C - copia o conteúdo da tela no buffer de recepção
- OA D - diretório do disquete
- OA E - permite entrada imediata no editor do PTP
- OA S - grava o conteúdo do buffer em disquete
- OA H - imprime o conteúdo da tela na impressora
- OA Delete - limpa o conteúdo do buffer de recepção
- ESCape - para saída do módulo de comunicação

Os demais comandos a partir do Menú Principal são todos de fácil entendimento e auto-explicativos, tais como a opção de "DISK/FILE ACTIVITIES", na qual estão praticamente as mesmas funções do Sistema Operacional ProDOS. O "EDIT THE BUFFER" também apresenta os principais comandos de um editor de texto, sendo o HELP acionado assim que solicitarmos esta opção. Cabe aqui mencionar um pequeno "bug" existente neste editor; sempre que pretendermos editar um texto feito em modo Terminal, em que o número máximo de caracteres por linha exceda o máximo admitido pelo PTP, ocorre uma pane no programa, solucionada somente com o Re-Boot.

Outra função de extrema necessidade em um programa Emulador, não foi esquecida no PTP. Trata-se da opção "CHANGE A FILE TYPE CODE" a partir do menú "OTHER ACTIVITIES". Quando recebemos um arquivo pelo protocolo XMODEM diferente do padrão texto (final "TXT" em ProDOS), ficamos sem jeito de editar o arquivo com um processador de textos. Com esta opção, podemos mudar o tipo de BIN ou SYS para TXT.

Macros: Reservamos para a última parte de nossa análise o capítulo dos Macros, extremamente fáceis de serem feitas, sendo

úteis para enviar automaticamente nossas senhas e instruções de comando a partir de uma conexão inicial. A exemplo dos outros menus, assim que pedimos a opção "SELECT MACRO PHRASE", temos um Help com as principais letras que irão nos auxiliar neste trabalho. É importante acrescentar a este Help a função <RETURN>, cuja macro é ^M. Para tornar esta explicação mais fácil, segue abaixo um exemplo de Macro, que poderá ser usada pelos usuários do Cirandão, ou seja:

```
1 /2?12120102Psenha ^M/+1
2 /W:'*nr//nome usuário ^M/+1
3 /T+/W'>'UA ^M
```

Explicações:

```
1 /2 = Aguarde
   ?12120102Psenha ^M = Dados de Entrada Sistema <RTN>
2 /W:' = Aguarde :
   *nr//nome usuário ^M = Entrada de Dados do Usuário <RTN>
3 /T+ = Ligar buffer
   /W'>'UA/ M = Aguarde > Escreva UA (Usuários Ativos)
```

Notas: O sinal "/+1" ao final de cada linha de Macro, indica que esta continua logo abaixo. Quando o sistema, a exemplo do CIRANDAO, solicita que seja enviado uma Barra ("/"), está deverá aparecer na "Macro Phrases" de modo duplo, uma vez que este comando é função interna do próprio PTP.

O envio do Macro apenas acontecerá automaticamente quando da entrada no Sistema, se você acrescentar ao final do número telefônico conectado o sinal positivo "+". Caso não seja de interesse o envio automático do Macro, o mesmo também poderá ser enviada após a entrada no Sistema, através das teclas "Maçã-Aberta 5". Esta instrução serve para o envio de qualquer outro Macro no decorrer da comunicação. Se quiser mandar um retardo no início da conexão e ainda enviar automaticamente um Macro, o número telefônico a ser contatado deve ser precedido de quantas vírgulas forem necessárias. Esta instrução é bastante útil em sistemas que utilizam diversas velocidades de transmissão e demoram um pouco para reconhecer a velocidade sendo recebida e enviar a portadora adequada.

OBSERVAÇÕES: Em razão do PTP não possuir a velocidade de 1200/75 e também funcionar somente em modo texto (TTY), o mesmo não é compatível para comunicação no VIDEOTEXTO, uma vez que este serviço, diferentemente de todos os outros bancos de dados, opera exclusivamente em modo gráfico. Sugerimos para aqueles que quiserem acessar o VIDEOTEXTO, o programa existente na Coletânea de Set/87 (exige placa Super Serial).

BBS's:	Local	Velocidades	Horário	Fone
SAMPA	SP	300 a 2400	24 Horas	(011) 37.4107
SAMPINHA	SP	300 a 1200	18 às 8:00	(011) 64.7199
FORUM 80	RJ	300	24 Horas	(021) 287.8844
SAMPA-SUL	PR	300 a 1200	24 Horas	(041) 262.4201

O AVENTUREIRO ELETRONICO

Este mês temos para vocês 2 aventuras da INFOCOM (WISHBRINGER e WITNESS) e um jogo tipo RPG da SSI. Se você é um aventureiro caejado, com longa experiência no assunto, deve saber quem é a INFOCOM. Para os novatos, aí vão algumas dicas: a INFOCOM é uma firma americana que produz aventuras texto (só texto e em inglês, logicamente). A diferença é que ela usa um "parser" (processador de palavras) de alto nível, além de um vocabulário excepcionalmente rico. Por exemplo, você pode pedir para olhar um objeto ("LOOK OBJECT") e ele lhe perguntará se deve olhar sobre, em baixo, ou até mesmo dentro do objeto. Ou, você pode pedir algo a alguém especificamente entre os presentes.



CAPITÃO SAFARI

Wishbringer: Desta vez, você está na pele de um carteiro, encarregado de entregar uma correspondência na loja de mágicas da cidade. Até aí tudo bem; o único problema é encontrar a loja. Você até que gosta do seu trabalho, mas no contrato não havia nada sobre loja de mágicas, cidades que se transformam e caixas de correio que vêm a vida. Ao entregar o envelope na loja de mágicas, você se vê envolvido no que é o verdadeiro objetivo desse jogo: encontrar e devolver o gato da lojista, chamado Chaos, restabelecendo assim a ordem existente na cidade, alterada pelo "Evil One" que, por acaso, também raptou o gato Chaos.

A aventura começa no topo de uma colina (HILLTOP) e você está sonhando com grandes aventuras, castelos e princesas, quando alguém o chama do Correio (Post Office). Entre lá ("S"), ouça o sermão do seu chefe e pegue a carta ("GET ENVELOPE"). Saia para o norte ("N"), vá até o cemitério ("W, W, N"), mostre o envelope ao coveiro ("SHOW ENVELOPE TO GRAVEDIGGER") e espere até que ele vá embora ("WAIT"). Entre na cova ("ENTER GRAVE") para pegar o osso ("GET BONE"), saia e pegue o guarda-chuva na Twilight Glenn ("U, W, GET UMBRELLA"), volte até a colina e entre na cidade ("E, S, E, E"). Dê o osso ao cachorro para poder passar ("GIVE BONE TO POODLE") e vá ao norte ("N"). Ao encontrar com a Miss Voss, espere e pegue o bilhete ("WAIT, GET NOTE"). Daqui em diante é com vocês; eu só vou dar mais algumas dicas: a loja fica ao norte da cidade e mapear é uma boa pedida, pois as coisas se tornam obscuras na volta da loja. Além disso, se ouvir o som de botas marchando, evite-as, indo em direção contrária, ou você acabará na prisão, de onde é difícil sair. Lembre-se de salvar o jogo ocasionalmente.

Witness: A tarefa deste detetive é a seguinte: na Los Angeles de 1938, a esposa de um executivo famoso e rico se suicidou. Você é o detetive da polícia encarregado de investigar o envolvimento e os "podres" da vida desse bem-sucedido homem de negócios. Devem existir alguns, pois durante a investigação e quase que diante dos seus próprios olhos, ele é baleado e morto. Quem foi? O filho, ou o amante da mulher? E como? Cabe a você descobrir.

Nada de roteiros desta vez, pois a descoberta perderia todo o charme. As coisas se encaixarão rapidamente, à medida que você examinar alguns objetos-chave. Existem vários finais, mas apenas um deles é correto. Visite todos os 28 locais, examine todos os objetos, abra armários e escrivatinhas, ouça as pessoas e salve o jogo diversas vezes no decorrer da investigação.

ROADWAR 2000: Depois do holocausto atômico, você é a última esperança para salvar a raça humana. Para tanto, você deverá encontrar 6 cientistas que podem descobrir a solução para o problema. Forme uma gang e saia à procura de carros, aliados, alimentos, armas, munições, remédios e muita briga. Pode-se lutar contra os grupos dominantes nas cidades para conseguir o controle das mesmas, ou simplesmente lutar contra qualquer um que aparecer pela frente. Nas estradas, os combates podem ser detalhados e animados. O primeiro objetivo é sobreviver; o segundo é encontrar o G.U.B., que lhe entregará a missão propriamente dita.

A América do ano 2000 é um lugar muito estranho e há grupos mais estranhos ainda: mutantes, canibais, invasores, etc.. Os homens da sua gang estão divididos em 5 classes, de acordo com seu poder e força: (A)rmasters, (B)odyguards, (C)ommandos, (D)ragons e (E)scorts. A classe "A" é a mais forte e "E", a mais fraca. Os carros também são de vários tipos: caminhões, conversíveis, compactos, etc. e você pode alterar as especificações de cada um: blindagem (superior, esquerda, direita, traseira e frontal), número de pneus, velocidade máxima, capacidade de freagem, etc. O número de pessoas no seu bando é limitado apenas pela capacidade dos seus veículos e pela quantidade de suprimentos disponíveis.

Algumas das cidades tem características especiais, beneficiando a sua gang na primeira vez que você passar por elas, ou quando você as pilhar à procura de suprimentos. Falando nisso, ao saquear uma cidade, cuidado com os honestos cidadãos armados e os soldados da ordem, que de vez em quando aparecem. A parte da animação de combate detalhado na estrada é boa, sendo então possível controlar variáveis como aceleração/freagem, direção, formação de combate, abordagem, transferência, etc..

Infelizmente, não dispomos do manual e por isso segue uma lista parcial dos comandos disponíveis:

COMANDOS I/O: I - Initialize Save Game Disk S - Save
 R - Recall Q - Quit

COMANDOS DE INFORMACAO: K - Cache M - Men X - Status
 G - Report E - Controlled Cities & Scientists Located

COMANDOS DE ACAO:

1-8 - Movimento	T - Transfer Supplies
C - Scout Ville (Ville-Status)	H - Heal
P - Look for People	A - Abandon Vehicles
L - Look for Loot	D - Drop Supplies
V - Look for Vehicles	F - Replace Flat Tire