

O GANCHO

ANO II - NUMERO 11
NOVEMBRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O SPRINGBOARD PUBLISHER	1
DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (I) ..	7
O AVENTUREIRO ELETRONICO	9
PERGUNTE A ANALISTA	11



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

DOMINANDO O SPRINGBOARD PUBLISHER

Ficha Técnica:

Código: G-148/A a G-150/B
(6 lados)

Exige: Iie Enhanced ou equivalente nacional (TK 3000, ED, Exato Iie)
Mouse (opcional, mas ajuda)
1 ou 2 drives (melhor 2)
Impressora Gráfica

Complementos: STYLE SHEETS (G-151/A a G-152/B) e todos os complementos do NEWSROOM (D-121/B).

Descrição: Após a introdução de PUBLISH IT, estávamos aguardando com ansiedade o lançamento do SPRINGBOARD PUBLISHER. Bem, valeu a pena esperar! Trata-se de um fantástico editor de publicações. Com ele, pode-se elaborar uma carta circular, um pequeno jornal, ou desenhar qualquer tipo de formulário num tempo relativamente pequeno. A grande diferença entre ele e PUBLISH IT está no editor de gráficos. Uma simples consulta ao nosso exemplo (ver página 6), ilustra o que um dos seus recursos, o de efeitos especiais, permite fazer.

O SPRINGBOARD PUBLISHER também trabalha com uma interface visual do tipo usado no Macintosh. Podemos acessar os seus diversos recursos através de um sistema permanente de menus. Apesar da presença de um Mouse auxiliar bastante as coisas, o teclado pode substituí-lo sem maiores problemas. Por exemplo, a tecla Maçã-Aberta apertada simultaneamente com qualquer tecla de 1 a 8 aciona os menus no sentido da esquerda para a direita. O trabalho na tela é feito em 3 níveis: o do "Layout", o do texto e o do gráfico. Em cada um deles, varia a visão dada sobre a página de trabalho. Por exemplo, no nível do "Layout" vê-se a página inteira. No nível do texto trabalha-se com um terço dela no sentido vertical e toda ela no horizontal. Finalmente, no nível do gráfico, a visão da área é restrita a 3" por 4", mas permite detectar qualquer falta de harmonia que o seu trabalho possa apresentar.

A parte de texto é um pouco sacrificada quando comparada com a do PUBLISH IT. O usuário não conta com comandos para procurar e substituir um trecho de texto. Entretanto, para remediar, SPRINGBOARD PUBLISHER aceita arquivos criados em ASCII, ou produzidos com um dos seguintes processadores de texto: APPLEWORKS, BANK STREET WRITER (D-064/A) e APPLE WRITER (G-007/A). Aliás, é mesmo uma boa idéia criar o texto fora e depois transferi-lo para o SPRINGBOARD PUBLISHER. De qualquer maneira, o sistema de opções presente no módulo de texto é bastante semelhante ao do MULTISCRIBE (G-030/A e B), não oferecendo qualquer dificuldade. Os tipos de letras são apenas 3, com tamanhos variando entre 9 e 72 pontos. Lançaremos mais tarde um novo disquete com mais 10 tipos diferentes de fontes e uma fórmula para permutar tipos entre o SPRINGBOARD PUBLISHER e o PUBLISH IT. Em compensação, o usuário dispõe de 8 configurações

de alfabeto: americano, inglês, francês, dinamarquês, espanhol, italiano, alemão e sueco. Escolhemos, para trabalhar, o francês.

Na parte gráfica, a superioridade do SPRINGBOARD PUBLISHER sobre o PUBLISH IT é acentuada. Na realidade, os recursos existentes são dignos do MacPaint no Macintosh. O mais impressionante é o dos efeitos especiais. Ficamos horas alterando os desenhos. Pode-se escrever na parte gráfica sem dificuldade. A vantagem é a de poder criar texto tanto na vertical como na diagonal. As figuras podem ser trazidas de telas de alta-resolução, gravadas em DOS 3.3 ou em ProDOS. Aceita qualquer SPRINGBOARD CLIPART. Iremos lançar no Clube, brevemente, uma série de ARTWORKS especiais para o SPRINGBOARD PUBLISHER. É possível editar qualquer coisa presente na parte gráfica ao nível de pixel. A única limitação encontrada no programa reside na sua incapacidade de aceitar telas de dupla-alta resolução, o que exclui, por exemplo, desenhos feitos com o DAZZLE DRAW (G-015/A) ou programa semelhante.

O principal problema, que retardou a entrada do SPRINGBOARD PUBLISHER no mercado, foi a dificuldade em colocar todo o programa em disquetes de 5,25 polegadas. Um dos seus manuais, "Getting Started", indispensável dado o número incrível de recursos disponíveis, deve ser consultado a partir do seu Addendum. O pessoal da SPRINGBOARD fez a primeira versão protegida. Depois, arrependeu-se e lançou uma nova versão, sem proteção, a 1.1, que consta do acervo do Clube. Uma das diferenças entre ambas está nos passos a serem tomados para configurar o programa para o equipamento do usuário. Devido a seu tamanho enorme, cerca de 800K, é altamente recomendável dispor de uma placa de no mínimo 256K. O ideal mesmo é usar uma de 1 Megabyte. O procedimento de configuração para quem possui placa de memória é simples, depois que se sabe como se deve proceder. Basta tomar os seguintes cuidados:

- a) copie o disquete 1A (G-148/A) para um disquete virgem;
- b) instale o ProDrive usando a opção 1 do "ProDrive Options Menu", presente no APPLEWORKS EXPANDER (G-032/A);
- c) coloque o disquete preparado no passo (a) no drive e digite "-SP.SYSTEM". Qualquer outra coisa como, por exemplo, dar um novo "boot" desconectará o ProDrive;
- d) o "SET-UP" vai ser feito no "current disk", ou seja, a configuração será feita no disquete presente no drive;
- e) lembre-se que a placa de RAM deverá ter no mínimo 512K para que possa haver transferência do programa para ela; a vantagem de se ter mais de 768K é que o disco de trabalho utilizado pelo SPRINGBOARD PUBLISHER também vai ser criado em RAM, diminuindo assim um pouco o tempo gasto na execução do programa;
- f) quando for pedido o conector e drive da placa, digite "3" para conector e "2" para drive;
- g) escolha os caracteres do alfabeto francês; assim, pelo menos estarão presentes o "é" e o "ç";

- h) escolha impressora e placa - são cerca de 93 impressoras e 57 placas - uma delas deverá suprir suas necessidades;
- i) o programa vai pedindo cada um dos outros discos e efetuando a sua transferência para a placa de memória.

Todas as providências acima foram tomadas para aumentar a rapidez do SPRINGBOARD PUBLISHER. Como ele trabalha o tempo todo na tela de dupla-alta resolução, tende a ser um pouco lento. Para torná-lo mais rápido, eliminamos uma boa parte das operações de leitura de disco. Outra providência necessária é a de desligar o "intuitive text" no menu "MODE", de modo a evitar que a tela seja atualizada de forma contínua. Essa operação é equivalente à de cancelar a opção de re-cálculo automático numa planilha.

Como em todo editor de publicação, o primeiro passo deve ser o de desenhar numa folha de papel o "Lay-out". Em outros termos, é uma boa política, antes de começar o programa, estabelecer como vão ser distribuídos os vários elementos na página: título principal, identificação, texto e ilustrações. Em nosso exemplo, resolvemos recorrer ao SPRINGBOARD PUBLISHER STYLE SHEETS. São 36 formatos diferentes, prontos para serem usados e que conferem um ar mais profissional ao seu trabalho. Existem várias opções para uma publicação com mais de 1 página. Por exemplo, a opção 22 permite operar com até 3 páginas. STYLE SHEETS é acompanhado por um ótimo manual de 31 páginas, com boas dicas.

Existem algumas idéias, que quando usadas produzem bons resultados. Nem todas foram seguidas aqui porque gostamos de mostrar o maior número de recursos possíveis. Entre elas, podemos citar 3 idéias básicas:

- a) não use mais de um tipo de letra; na pior das hipóteses duas - uma no corpo do texto, outra nos títulos;
- b) após a entrada do texto, faça o alinhamento e divisão silábica - não deixe palavras "isoladas" no meio do texto;
- c) cuidado com o excesso de ilustrações! Elas são exatamente isto, servindo apenas para ilustrar o texto.

Escolhemos o modelo 27 do SPRINGBOARD PUBLISHER STYLE SHEETS. Era nossa intenção obter uma página semelhante à que foi feita com o PUBLISH IT, no "O GANCHO de março/88. O transporte do formato do STYLE SHEETS para o SPRINGBOARD PUBLISHER não oferece mistérios. Basta abrir um arquivo, avisar que o modelo está em um disco novo e carregá-lo. A seguir, colocamos um disco de dados no drive e guardamos o modelo com um novo nome. Mesmo neste caso, pode-se alterar o tamanho da folha e refixar as margens. As réguas trabalham em 3 escalas diferentes: polegadas, centímetros e pixel. Se o usuário desejar, é possível numerar as páginas. Aqui as opções são múltiplas, tanto no que se refere à posição do número (colocado no lado esquerdo, direito ou centro da página, na sua parte superior ou inferior) ou ao seu formato (numérico, romano ou letras do alfabeto).

Nosso modelo já vem com as colunas definidas, mas o SPRINGBOARD PUBLISHER permite trabalhar com até 9 colunas, que podem ter sua largura de separação (bordas) entre elas determinada pelo usuário. Existem 5 larguras de bordas em 24 padrões diferentes.

As modificações introduzidas no modelo seguiram a ordem sugerida pelo manual do SPRINGBOARD PUBLISHER STYLE SHEETS, ou seja, dos títulos para o texto e daí para os gráficos. As correções são feitas facilmente. Por exemplo, para apagar uma palavra, basta colocar o cursor sobre a mesma e apertar 2 vezes, em rápida sucessão, a tecla Maçã-Fechada. A seguir, aperte a tecla "DELETE". O tamanho das letras é determinado pelo tamanho da área de texto usada. Qualquer tentativa em usar um tamanho incompatível é sinalizada por um alarme. Para escrever, é preciso estar no modo texto. As colunas de texto servem para ressaltar um título. Nisto, ele é completamente diferente do PUBLISH IT que exige que se defina uma coluna de texto. Sempre que cometer um erro, use o comando UNDO (desfaça): "Maçã-Aberta Z". Não deixe a correção para mais tarde, porque ela pode tornar-se mais difícil e demorada.

Após a colocação de todos os títulos, passamos a escrever nas colunas de texto. Optamos por um alinhamento completo. A divisão silábica é usada automaticamente, desde que se digite a palavra separada por um hífen. Uma apresentação do texto ainda melhor pode ser obtida através da variação da distância entre os caracteres, medida em pixel. A regulagem do espaçamento entre parágrafos e linhas também está sob total controle do usuário. Os pontos de tabulação são escolhidos livre e facilmente. Entretanto, quando se remove um parágrafo, é preciso definir novamente o tipo de alinhamento desejado.

E' na parte gráfica que o SPRINGBOARD PUBLISHER mostra todo o seu poder. A impressão que tivemos foi a de que é preciso escolher, quando se cria um editor de publicações, entre o editor de texto e o editor de gráficos; ou seja, qual deles oferece maiores recursos para o usuário. Pessoalmente, prefiro dispor de maiores recursos gráficos. O editor de texto, por melhor que seja, nunca supera um processador de textos tipo MULTISCRIBE. No final da resenha sobre o PUBLISH IT, declaramos que sentíamos a falta de um editor de ilustrações em nível de pixel. Pois bem, agora temos um. Entretanto, essa possibilidade é apenas uma entre os recursos realmente impressionantes que ele apresenta.

Como exemplo, vamos examinar os passos dados para a colocação da figura do computador no topo da página. Ela está no NEWSROOM ART COLLECTION V2 A (D-146/A) no arquivo COMPUTE2. Para importá-la, basta copiar a figura e usar o comando "PASTE". Aqui já aparece uma primeira diferença notável. E' irrelevante o tamanho da mesma no arquivo inicial e pode-se alterá-la sem nenhum problema. Basta modificar a sua escala. Feito isso, resolvemos girá-la no sentido horizontal. A seguir, usamos o "ZOOM" para corrigir a orientação da maçã. Entretanto, há uma outra série de recursos impressionantes:

o comando "INVERT", por exemplo, troca os pixels brancos por pretos e vice-versa. O comando "SPECIAL EFFECTS" merece comentários detalhados. O leitor pode ver o resultado na última página deste artigo. Usamos a figura de uma câmera fotográfica, presente no lado do NEWSROOM ART COLLECTION. Existem 5 efeitos principais:

- a) Escala: torna-se a figura maior ou menor em qualquer uma direções principais: para cima, para baixo, esquerda e direita;
- b) Distorção: a figura move-se em torno de um lado enquanto os outros permanecem estacionários;
- c) Perspectiva: a figura move o lado de cima ou o lado de baixo em direções opostas;
- d) Em pinça: a figura move ou o lado de cima ou o lado de baixo na mesma direção;
- e) Rotação: a figura gira em torno de qualquer ângulo desejado.

Além desse impressionante recurso, pode-se usar o comando de espelhos que não se restringe às 4 direções, podendo espelhar também em diagonal. O SPRINGBOARD PUBLISHER apresenta 35 diferentes brochas de pintura. Contudo, pode-se editá-las, assim como os padrões usados (em número de 24) para preencher o interior das figuras e obter assim qualquer efeito que se deseje.

As ferramentas são muito úteis e realizam todas as tarefas de modo suave e preciso. Apesar de não termos usado um Mouse, em nenhum momento sentimos a sua falta. Quando apertamos CTRL-C, pode-se controlar o movimento do cursor pixel a pixel, permitindo um perfeito detalhamento, caso queiramos desenhar as próprias ilustrações. Há 10 tipos básicos de formas disponíveis: quadrados, retângulos, elipses, polígonos e formas livres, vazios e cheios.

A impressão é bastante boa, principalmente na opção "FINAL". Pode-se determinar o número de cópias, as páginas a serem impressas e o tipo de papel envolvido: contínuo ou folha solta. A velocidade de impressão é razoável, mas não chega a impressionar. Além de um primeiro manual, "GETTING STARTED", há um de referência, totalizando 131 páginas. Como podemos facilmente adivinhar, é impossível utilizar um programa do grau de complexidade do SPRINGBOARD PUBLISHER, sem recorrer inúmeras vezes a um deles, principalmente ao de referência.

No último ano foram lançados 2 grandes programas de Desktop Publishing para o Apple IIe. Observamos que os padrões de programação estipulados para o Apple IIgs tiveram o efeito de estandarizar muitos elementos. Por exemplo, as fontes de PUBLISH IT e SPRINGBOARD PUBLISHER são essencialmente iguais. Só nos falta um editor de fontes para acrescentar a acentuação em português.



Clube dos Applemaniacos

Caixa Postal 54131, S.Paulo, SP, CEP 01296



Springboard Publisher : é realmente fantastico !

Mais uma grande novidade para os associados do Clube dos Applemaniacos: o editor de publicação que tem o maior numero de recursos graficos. Agora é possivel criar um jornal em poucos minutos. Ha' uma série de formatos ja' prontos para serem usados e que incluem varias paginas que podem ser numeradas e escritas em oito idiomas diferentes. Acreditamos que, em breve, estara disponivel também em portugues. Os graficos podem ser tirados de diversos

programas, como, por exemplo, do Newsroom Art Collection, ou de telas de alta-resolução. O texto pode ser criado no AppleWorks ou no Bank Street Writer e depois transportado para o Springboard Publisher sem nenhuma complicação adicional. De qualquer maneira, ele sempre funciona no modo **WYSIWYG** (o que voce ve é o que voce obtém). As letras podem ser dispostas em tamanhos variados e combinadas entre si.

Pintando o 7 com a camera

Para poder exibir todos os recursos graficos do Springboard Publisher submetemos a figura de uma camera fotografica retirada do Art Collection V2 do Newsroom aos efeitos especiais. Como se pode constatar, a figura normal, a primeira do lado esquerdo, foi reduzida e depois ampliada. Em seguida, mudamos a perspectiva e a torcemos

O mesmo recurso foi usado com a figura do computador no cabeçario do presente jornal. Ampliamos o computador para que ele ficasse com um relevo maior. O da esquerda sofreu uma rotação. Através do "ZOOM", modificamos o simbolo da Apple.

Sem nenhuma duvida: com o Springboard Publisher apenas a imaginação fixa os limites de seu uso.



para o lado de cima. A ultima foi obtida através de rotação, seguida de redução.

Leia e Assine "O GANCHO" !

DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (I)

por BARREIRA (Itabuna, BA)

O objetivo desta matéria é demonstrar como configurar o SENSIBLE SPELLER (ProDOS) para usá-lo com arquivos de APPLEWORKS e MULTISCRIBE contendo palavras acentuadas. Mostraremos também como criar um dicionário vazio. Para atingir estes objetivos, todas as modificações estão indicadas passo a passo e acreditamos que todos, mesmo os iniciantes, poderão fazer todas as modificações indicadas sem maiores dificuldades. Dúvidas eventuais poderão ser resolvidas com uma boa leitura do manual.

1. Use uma cópia do 6-007/B e guarde seu original. Substitua o arquivo PRODOS existente no disquete (1.0.2) por uma versão mais recente, como por exemplo ProDOS 8 U 1.4 (no COPY II PLUS 8.2).

2. Dê o "boot" no 6-007/B e quando aparecer a tela de abertura do programa, tecle <ESC> e você entrará no SENSIBLE SETUP menu. Se você se atrapalhar e aparecer na tela o SENSIBLE SPELLER menu, tecle <Q> <RETURN> e você entrará na tela BYE do ProDOS 8 U 1.4. Com as setas escolha SETUP.SPELLER e tecle <RETURN> e então você terá o menu do SENSIBLE SETUP.

3. Escolha <C> Customize Speller. Estamos agora no CUSTOMIZE SPELLER menu e vamos configurar o programa para aceitar os arquivos de APPLEWORKS com os caracteres acentuados no sistema do TK 3000.

3.1 Escolha <D> Quick Setups e em seguida APPLEWORKS <RETURN>. Com isto o programa automaticamente estará modificando (setando) várias opções, adequando-as ao APPLEWORKS. Observe que esta opção deve ser a primeira a ser feita, pois ela "resseta" o que foi modificado antes. Tecla <R> para retornar.

3.2 Tecla <A> para entrar no HARDWARE OPTIONS menu. Normalmente, a única opção a ser modificada é o item H - Printer Init. Você deve colocar aí o conjunto de caracteres que inicializam sua impressora. A maioria das impressoras usam "CTRL I 8DN". Tecla <R> para retornar.

3.3 Tecla para entrar no DISK OPTIONS menu. O programa usará os nomes e opções, que escolheremos a seguir, como "default".

<A> - Nesta opção coloque o nome do disquete que contém os seus arquivos APPLEWORKS. Usaremos "/DADOS/=". Se você usa um nome diferente para cada disquete de dados, escreva apenas "/=".

 - Nesta opção coloque o nome do disquete que contém o(s) dicionário(s), seguido do nome do dicionário (ou prefixo). Usaremos "/DIC/DICION.=". Assim, você poderá ter nomes como DICION.JURIDICO, DICION.MEDICO, DICION.GERAL, etc. para cada dicionário especializado.

<C> - Se você escolher "YES" nesta opção, o programa lembrará o nome do primeiro dicionário usado nesta seção, sempre que você for consultar um dicionário. Se escolher "NO", ele lembrará o último nome que foi usado.

3.4 Tecle <C> para entrar no MODIFY CHARACTER SET menu. Use a tecla da seta -> até aparecer o caractere "\$" (\$24) e então tecle <U>. Com o mesmo procedimento modifique para tipo "U" os caracteres de número ASCII \$2D, \$40, \$5B, \$5C, \$5D, \$5F, \$60, \$7B, \$7C, \$7D e \$7E. Observe que todos os caracteres que o TK 3000 usa no modo acentuado devem estar com o tipo "U". Observe ainda que do mesmo modo você pode modificar o programa para usar com o MULTISCRIBE, bastando modificar para tipo "U" todos os caracteres que foram redefinidos como caracteres acentuados.

3.5 Opção <E>: Nada a modificar.

3.6 Opção <F>: Nada a modificar para APPLEWORKS. Para MULTISCRIBE, entre no WORD COLLECTION OPTIONS B menu e modifique apenas o item <N>, substituindo 300 por 294.

3.7 Retorne ao SENSIBLE SETUP menu.

3.8 Tecle <R> <Y> para salvar as modificações no disquete. Tecle <RETURN> para retornar ao SENSIBLE SETUP menu.

4. Formate o lado B do disquete com o nome /DIC (abreviatura de dicionário) ou com o nome que você achar mais adequado. Neste lado colocaremos o(s) dicionário(s).

5. Execute a etapa 2 anterior.

6. Estando no SENSIBLE SETUP menu, escolha a opção <D> e você entrará no DICTIONARY UTILITIES menu. Escolha <C> para criar um dicionário vazio.

7. Introduza o volume de nome /DIC (formatado no item "4") e tecle <RETURN>. Entre com /DIC/DICION.VAZIO para "Pathname" do dicionário. Tecle <RETURN> e teremos o dicionário criado. Observe que foi criado um dicionário que ainda não tem palavras. Observe ainda que ao adicionar palavras a um dicionário, o programa usará o conteúdo do /DICON.VELHO que, junto com as novas palavras formarão o /DICON.NOVO.

8. Tecle <M> e entre com o "pathname" /DIC/DICION.VAZIO e você confirmará que ele está vazio e também se há algum problema.

No próximo mês explicaremos como levar o SENSIBLE SPELLER para a memória RAM e como modificar o dicionário para funcionar com os 41 sufixos mais comuns da língua portuguesa.

O AVENTUREIRO ELETRONICO

PHANTASIE III: Este RPG ("Role Playing Game"), agora em sua terceira etapa, apresenta algumas novidades bastante interessantes. Desta vez é preciso libertar a ilha de Glendor das hordas de Nikademus, que já conquistaram as ilhas de Ferronrah e Slendor em PHANTASIE I e II. Como todo RPG, o combate é a parte mais importante do jogo, pois permite ganhar ouro e experiência. Isto é, experiência para aperfeiçoar as características das suas personagens e ouro para comprar equipamentos e curar ferimentos.



CAPITÃO SAFARI

Todavia, PHANTASIE III apresenta algumas características que o diferencia das versões anteriores. Primeiramente, ao definir a raça e a profissão de uma personagem, define-se também a afinidade da mesma com certas características pessoais. Por exemplo, um ladrão ou um "Monk" tem mais facilidade para aprender a descobrir e desarmar armadilhas do que para lutar, enquanto os guerreiros e "Rangers" têm mais capacidade para a luta. Isto se torna óbvio a medida que a personagem adquire experiência suficiente para mudar de nível. Neste momento ela deve escolher 3 características para serem melhoradas (uma novidade em termos de RPG). Rapidamente verificamos uma diferença muito grande na "velocidade de aprendizagem" entre as diversas características. Assim, pode-se ter uma personagem péssima em quase tudo, mas ótima para lutar, atirar flechas e nadar ou outra que seja mais ou menos hábil em tudo. É só escolher e ver depois o que acontece.

Outra característica interessante deste jogo é a tela principal, nas cenas fora da cidade. No topo aparece a condição física de cada personagem, pontos de vida e de magia e ferimentos em várias partes do corpo. Neste jogo pode-se perder um braço ou uma perna sem morrer, mas a perda da cabeça ou do tronco é fatal. Todas as partes do corpo podem ser machucadas, quebradas e perdidas, o que aumenta o realismo da simulação, especialmente durante o combate, apresentado na parte inferior da tela. As personagens aparecem na sua posição atual: avançados, recuados, caídos, atacando, defendendo, etc., tudo isso com uma pequena animação. Como o programa só salva a condição das personagens ao entrar numa cidade, se ocorrer alguma tragédia é só "re-bootar" o jogo e recomeçar da última cidade visitada. No canto inferior esquerdo da tela há um mapa visto de cima, com um cursor representando seu grupo. A ilha ocupa 25 quadrantes (5 x 5), mas apenas 1 quadrante é visível de cada vez: se o cursor ultrapassar a borda de um dos lados do quadrante, aparece o quadrante seguinte. Nos Castelos o mapa fica todo branco e as passagens e salas vão aparecendo à medida que o grupo avança. Com isso, evita-se uma das partes mais chatas dos RPG's: mapear. O programa permite guardar o mapa do último Castelo visitado.

Para quem não está acostumado com os RPG's, é conveniente experimentar todas as opções em todas as telas, principalmente no interior das cidades. Além disso, é possível encontrar itens diferentes em cidades diferentes. As cidades, aliás como tudo neste jogo, são numeradas, começando em Pendragon 1. É possível teleportar para as outras cidades com o feitiço #54.

Como sempre, fornecerei um pequeno roteiro, que deverá ser seguido conforme as possibilidades do seu grupo. Para começar, forme uma equipe variada. Os "Monks" possuem as características dos ladrões e um pouco da mágica dos feiticeiros, assim como os "Rangers" possuem as habilidades dos guerreiros e um pouco da mágica dos "Clerics". Estes 2 tipos levam mais tempo para se desenvolver, mas são muito úteis. Ao sair de Pendragon, entre nos Arquivos, logo ao sul da cidade e vasculhe tudo, até encontrar um Velho que lhe dará a sua primeira missão: resgatar um príncipe dos Anões num castelo ao sul. Evite, por enquanto, o corredor logo à esquerda da entrada, pois ele contém monstros muito poderosos e, no final do corredor, evite o "Wand of Nikademus" que você deverá capturar quando a equipe estiver razoavelmente forte. Se encontrar um altar, reze. Dirija-se ao castelo ao sul, pegue o corpo do anão morto e saia pelo caminho mais curto. Volte até o Velho que o mandará ao enterro do príncipe num castelo a oeste. Vá até lá, entre no salão, dê uma volta para conhecer os convidados e sente-se no local que lhe foi reservado. Ao fazer isso, o próprio Nikademus aparecerá e lançará raios e bolas de fogo, matando todos os convidados, menos os do seu grupo, que também sofrerão alguns ferimentos. Depois, vá para o leste até o Castelo de Cristal. Nele você deverá achar a Chave da Luz (procure bem) e um sistema que teleporta o Castelo para os Planos da Luz e das Trevas (C2+ e C2-, respectivamente), de onde o único regresso é com o feitiço #54; se você não estiver com este, nem tente. No Plano da Luz, há o Castelo da Luz, onde você receberá informações complementares. Teleporte de volta a Pendragon (1), pegue o "Wand" nos Arquivos e a Chave das Trevas no Castelo onde estava o corpo do anão. Volte ao Castelo de Cristal e teleporte ao Plano das Trevas. Daí em diante é com vocês. É bom saber que no Plano das Trevas tudo é como uma imagem espelhada do Plano da Luz, até mesmo o mapa do Castelo.

Este roteiro parece fácil, mas depois de algumas horas qualquer um verá que não é tão simples. Para se tornar um herói imortal de Glendor leva muito tempo e esforço. Na falta do manual forneço a seguir uma descrição de alguns feitiços descobertos até o momento. Os feitiços aumentam em potência cada vez que se passa de um estágio do jogo para o próximo:

- 1 a 4 : curar ferimentos
- 5 a 8 : ataque a 1 inimigo
- 33 a 36 : ataque a todos os inimigos
- 37 a 38 : " " " " "
- 52 : acordar o grupo
- 54 : teleporte

PERGUNTE A ANALISTA

PERGUNTA: Posso usar as fontes de PUBLISH IT no SPRINGBOARD PUBLISHER e vice-versa? (LILITH - São Paulo)

RESPOSTA: As fontes de PUBLISH IT, SPRINGBOARD PUBLISHER e TIMEOUT SUPERFONTS seguem o padrão da Apple estipulada para fontes de ProDOS 16 no Apple IIgs. Consequentemente, as fontes que foram criadas para os programas próprios do Apple IIgs também funcionarão nestes programas do Apple IIe. O único inconveniente é o fato que o fabricante do PUBLISH IT mudou o tipo de arquivo de \$C8 ("FON") para \$F7. Para usar as fontes dos outros programas no PUBLISH IT é necessário mudar o Tipo, utilizando o programa TYPE CHANGER, que se encontra no lado B do disquete que contém o Catálogo Geral do Clube. Não esqueça de usar a opção "Install Font" no PUBLISH IT para integrar as novas fontes no programa.



LADY SOFTWARE

Os Beagle Bros prometeram um editor de fontes para TIMEOUT SUPERFONTS, a ser lançado em setembro. Ainda não temos notícias deste programa, mas ele deverá resolver os problemas de acentuação em português nos programas de DeskTop Publishing.

Até chegar tal editor, há um "jeitinho" para conseguir acentuação utilizando TIMEOUT SUPERFONTS, pois muitas das letras acentuadas já existem nas fontes no segundo e terceiro "conjuntos". Por exemplo, para escrever "ção" ficará assim: "<x2>MK<x1>o". Podemos criar alguns macros no TIMEOUT ULTRAMACROS para facilitar a criação do texto, mas a tela ficará bagunçada de qualquer forma. Segue uma tabela das letras acentuadas da língua portuguesa:

á = <x2>6	ã = <x2>K	ê = <x2>P	ô = <x3>Y
â = <x2>H	ç = <x2>M	í = <x2>R	õ = <x3>C
ã = <x2>I	é = <x2>N	ó = <x3>W	ú = <x3>\

PATCHWORKS: Quando trabalhamos com APPLEWORKS no TK 3000 com a tecla MODE acionada, todas as linhas verticais nas "pastas" na tela se transformam na letra "ú". Segue um patch para APPLEWORKS 2.0 que modifica a linha horizontal para o símbolo "!", deixando as telas bem mais bonitas. Coloque uma cópia do STARTUP no drive e tecla:

```
BLOAD APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A$2000
POKE 768,33
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14B0F
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14B6F
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14B80
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14C02
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14C05
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$15836
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$15842
```