

PROCESSAMENTO DE TEXTO TEM RIQUEZA DE OPÇÕES

ras e lentas ou são muito caras e menos lentas. E no caso do «Wordstar» (e muitos outros) não é possível utilizar o computador enquanto o texto está a ser impresso.

«Locoscript»

Por tudo isso se compreende o sucesso que está a obter o Amstrad PCW8256 e o seu programa «Locoscript».

Para começar — e ao contrário do habitual —, o PCW8256 foi concebido primariamente como um processador de texto, daí que disponha de teclas que podem ser usadas de maneira muito semelhante ou igual às das máquinas de escrever.

Por exemplo: enquanto no «Wordstar» é necessário carregar em duas teclas para apagar um carácter para trás ou para a frente, e fazer o mesmo com outras combinações para apagar palavras ou linhas, no caso do «Locoscript» basta carregar numa tecla de DELETE que tem gravada uma seta com a direcção em que actua: enquanto se mantiver premida, irá apagando caracteres. Pode também apagar-se linhas ou parte delas sem sequer premir uma dessas teclas. Basta carregar na tecla CUT no início do período a cortar e voltar a carregar nela no fim.

E assim por diante: os comandos não são feitos por combinações de teclas: cada um deles tem uma tecla própria perfeitamente identificada. Ou então uma tecla chama um menu sobre o qual se desloca o cursor até à opção desejada. Depois basta premir uma tecla assinalada por um sinal (+) para que a ordem correspondente seja introduzida, ou a assinalada por (-) para a anular. Isso é extremamente prático para os comandos da impressão, que no «Wordstar» exigem códigos de um ponto e dois caracteres (ou mais) que é preciso reter de memória, e ainda uma série de respostas

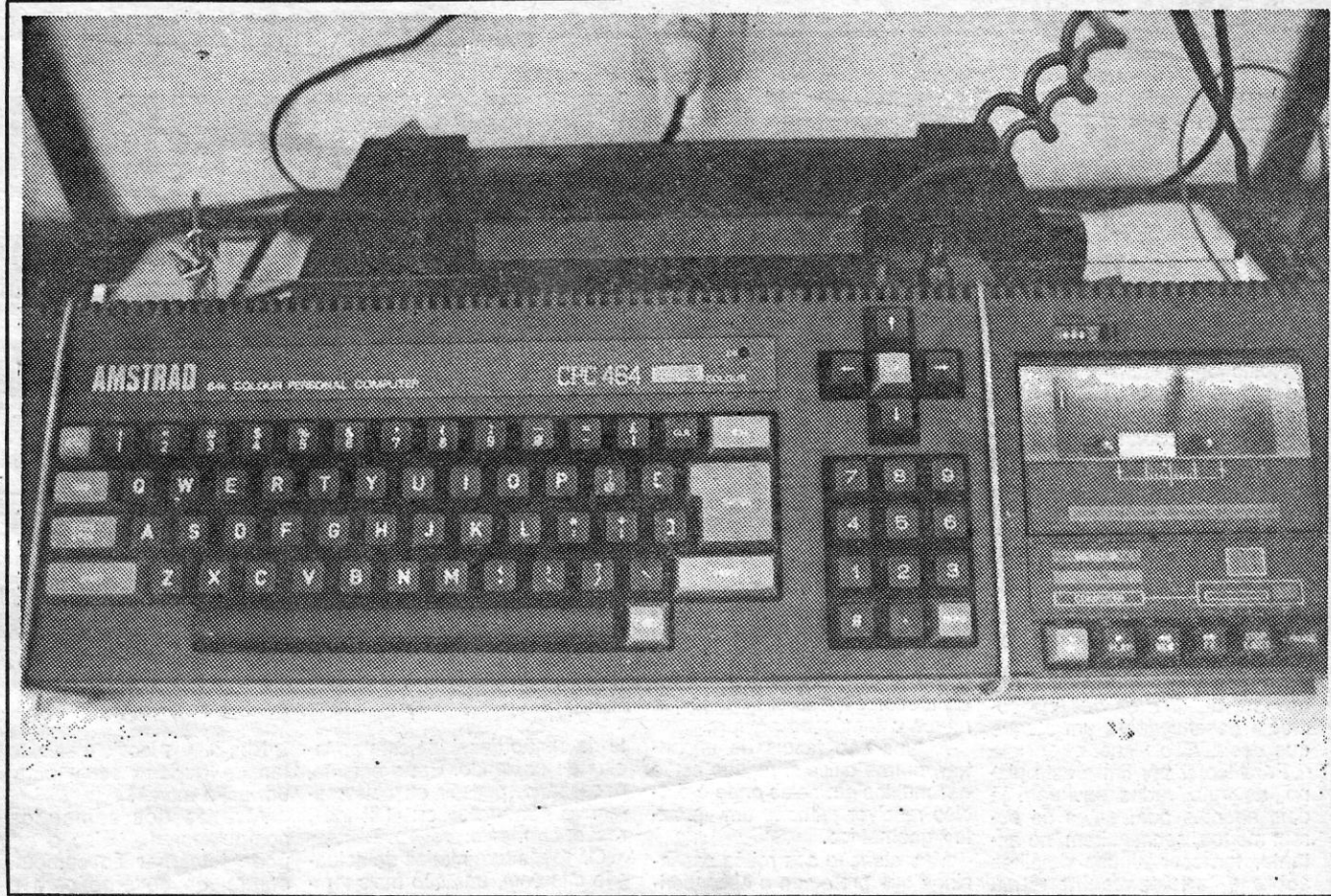
a um verdadeiro questionário, mesmo que se trate de uma só página.

No Amstrad PCW8256, com o «Locoscript», quando acaba de escrever-se um texto, tem-se um pequeno menu que pergunta se se quer simplesmente gravá-lo, gravar e continuar, gravar e imprimir ou abandonar sem gravar. Depois, tudo é automático. Note-se ainda que não é necessário chamar o directório e escrever o título do texto para o imprimir ou alterar. O «Locoscript» indica sempre no «écran» do PCW8256 o material disponível — depois basta mover o cursor sobre o «écran» até o sobrepor ao título do texto desejado e premir a tecla E para o alterar ou a P para o imprimir.

Tudo ou nada

Não há bela sem senão e importa reconhecer um «senão» no PCW8256 e no «Locoscript»: não é possível imprimir uma página isolada de um documento longo: há que imprimi-lo todo de novo. Em parte isso compreende-se porque uma alteração numa página pode afectar a ordenação do texto nas outras, mas em qualquer caso é uma limitação. Admitimos que o problema tenha sido resolvido na nova versão do «Locoscript», que deve estar disponível ainda esta semana. Mo entanto, há uma solução muito simples: basta copiar o texto gravado, carregando na tecla f3, e depois com o comando CUT apagar na cópia tudo até à parte que se pretende voltar a imprimir. No fim, é tão rápido como esperar que o computador procure por si próprio a página onde a impressão deve iniciar-se.

Em qualquer caso, a execução de textos longos é facilitada no «Locoscript» pela sua capacidade, que é de cerca de 80 K por unidade, correspondendo a algo entre 20 a 25 páginas por bloco. Se a gravação for feita página a página, é possível guardar até



Devido ao seu teclado o Amstrad apresenta grandes vantagens no aproveitamento de programas de processamento de texto

120 páginas de texto num disco de 3 polegadas. Isso com a «drive» original do PCW8256: com a «drive» suplementar de 1000 K (mil) (e não de 100 K, como por erro tipográfico foi publicado na semana passada) ter-se-ão 720 K realmente disponíveis, ou sejam 240 páginas de texto compacto do formato A4!

A impressora do PCW8256 — que internamente é idêntica à

Timex TC2080 — tem qualidades, nomeadamente quanto à variedade e qualidade dos tipos de impressão que o «Locoscript» (aliás como o «Tasword II») aproveita exemplarmente: ao contrário do que acontece com o «Wordstar», é possível introduzir em qualquer parte de um documento tipos de impressão diferentes. Mas há mais — e mais importante —: no PCW8256

pode escrever-se enquanto um texto gravado vai sendo impresso. Não há perda de tempo.

Compreender-se-á portanto que as nossas preferências vão para o «Locoscript» — e não dizemos por considerações teóricas, mas por experiência própria. É certo que a hábil ideia da Amstrad, de lançar o «Locoscript» com uma máquina especialmente concebida para o seu

uso, tem muito a ver com os resultados obtidos, mas isso também conta. É simplesmente fantástico que se possa agora dispor de um sistema completo, profissional, de processamento de texto — que pode ainda funcionar como um computador de largas possibilidades — pelo mesmo dinheiro que há três ou quatro anos custava um programa, sozinho!

**VIDEO
JOGOS**

ESCOLHA CONNOSCO OS MELHORES PROGRAMAS

Por FERNANDO FRAGA DA SILVA

MISSÃO IMPOSSÍVEL DO AGENTE 4125

TÍTULO: Impossible Mission

TIPO: Jogo de acção e estratégia

COMPUTADOR: ZX Spectrum, CMB-64

EDITOR: U. S. Gold

Neste jogo assumimos o papel de agente secreto 4125 que tem por missão quase impossível, descobrir os planos do perigoso e cientista Elvin, que ameaça o mundo com uma bomba nuclear.

O cientista conseguiu acesso, através de meios não conhecidos, aos principais computadores militares dos principais países do mundo, tentando controlar os sistemas de disparo dos mísseis portadores de ogivas atômicas.

Assim que o professor Elvin consiga decifrar os códigos secretos desencadeará um ataque que destruirá o planeta.

Para tentar pôr fim a este plano, as autoridades enviaram já dois agentes que, antes de serem mortos, conseguiram, no entanto, fornecer alguns detalhes sobre a fortaleza subterrânea onde se esconde o cientista louco.

Conseguiram, nomeadamente, saber que ele deverá descobrir o significado dos códigos dentro de seis horas e que o esconderijo tem 32 salas, algumas delas ligadas por elevadores.

A missão do Agente Especial 4125, e portanto, a sua, é penetrar no esconderijo e chegar ao centro de controlo para desligar os comandos, dentro do tempo-limite.

Para lá chegar tem que reunir e decifrar dezenas de códigos de segurança de Elvin, de modo a construir a palavra de passe. Estes, estão escondidos e só se conseguem encontrar procurando nas estantes, terminais de computador, cofres-fortes, cadeia de alta fidelidade, camas e outros móveis.

Para procurar os códigos carrega-se para cima quando a figura do agente está sobre o local desejado e surge um desenho. O comando mantém-se até desaparecer a pequena barra que marca o tempo de procura.

Alguns são fáceis de encontrar, outros difíceis. Alguns estão escondidos em salas onde é preciso resolver primeiro um «puzzle» geométrico.

Mas atenção aos robôs assassinos que protegem o esconderijo do professor Elvin. Estes pequenos monstros com 1,57 metros e 67 quilos de peso, disparam raios de plasma e choques eléctricos e podem detectar a presença humana através dos ultra-sons e dos infravermelhos.

Com outros códigos encontrados o Super Agente pode desactivar os robôs de uma sala, ou ligar, se necessário, os elevadores. Esta escolha faz-se tendo acesso a um «écran» (carregando 0) e colocando a seta defron-



te da opção desejada com as teclas de comando. É, no entanto, necessário, possuir as palavras-chave «Snoozes» ou «Lift Init», respectivamente.

Os robôs têm modos de actuação diferente, uns são mais rápidos e perigosos do que outros.

Para ajudar todo este trabalho de decifração, o agente 4125 transporta consigo um pequeno computador de bolso. Para o ligar tem de estar num dos corredores ou elevadores e basta carregar no disparar.

Surge então na parte inferior do «écran» uma janela com os comandos do computador, que são activados, levando uma mão até ao local desejado e carregando no disparar.

Nos outros locais e salas o botão de disparar serve para dar um salto mortal!

Através dos comandos do computador de bolso o agente pode telefonar ao computador central do governo para pedir ajuda, ler os diversos bocados de «puzzles» que já encontrou, colocá-los pela ordem desejada, fazer uma pausa no jogo, voltar à acção.

Este tipo de «menu» gráfico, através de «icons», funciona bem, com movimentos suaves e precisos. Aliás, todo o aspecto de movimentos e de gráficos de Impossible Mission é muito cuidado, como é já usual nos programas desta editora.

Cada vez que telefonar a pedir

ajuda perde dois minutos de tempo de jogo. Este, começa com o relógio (que pode ser visto no computador de bolso), marcando 12 horas e acaba quando se chega às 6 horas.

Cada vez que cair num buraco ou for atingido por um robô perde dez minutos.

No total, para conseguir chegar à sala de controlo e ter acesso aos comandos, precisa de resolver nove «puzzles», cada um com quatro peças.

Cada um deles resolvido dá direito a uma das letras da palavra de passe do professor Elvin. Na posse desta pode abrir a porta da sala, que é uma das vertes, colocando-se defronte da porta e carregando no disparar.

As teclas de controlo são «P» para cima, «L» para baixo, «C, Shif» para a esquerda, «Z» para

a direita, «O» para o «menu» especial das salas, e «M» para disparar.

Como vimos, esta tecla dá acesso a uma série de operações, conforme a situação em que se encontra o agente 4125.

Para além da originalidade, o programa possui uma vantagem adicional, nunca se repete.

Cada vez que recomeça, as salas são colocadas de modo diferente, o que impede a utilização sempre da mesma técnica e vem dar mais interesse e valor ao jogo.

APRECIACÃO (DE 1 A 5):

Qual. programação: ★★★★★

Uso de gráficos: ★★★★★

Prender a atenção: ★★★★★

Valor global: ★★★★★

TOP A CAPITAL

Programas mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum:

JOGOS

- Rambo
- Comando
- The Forth Protocol
- Elite
- Tomahwauk

NÃO JOGOS

- Beta Basic 3
- Masterfile 0.9

Lista elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo e Triudus.