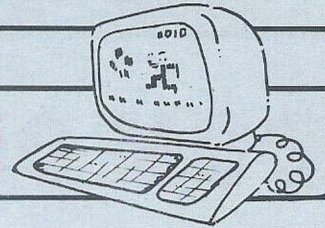


OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

"ATM WORDS"

Hoje, para sair um pouco da rotina, não iremos publicar, como tem vindo a ser hábito, um jogo para o Spectrum e, em vez de criticar, vamos antes analisar um programa cuja finalidade passa da simples diversão.

O programa intitula-se **ATM Words** (ATM é a abreviatura de Atómica) e funciona somente no IBM PC & Compatíveis.

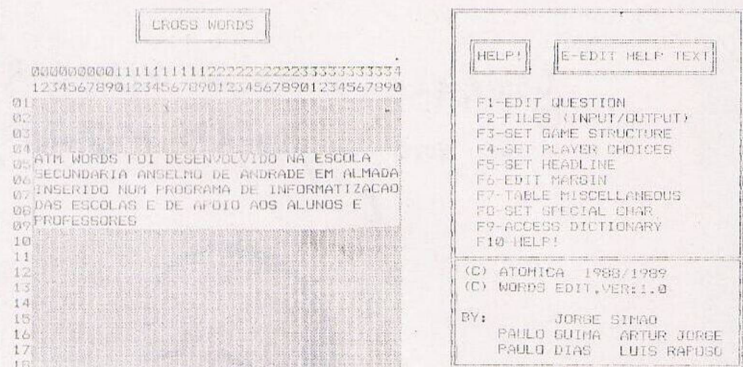
Muitos dos alunos interrogam-se se alguma vez na vida poderão vir a utilizar os conhecimentos que adquirem na escola.

ATM Words é fruto desses conhecimentos, pois foi inteiramente concebido por alunos da Escola Secundária Anselmo Andrade (em Almada) com a principal finalidade de ajudar os professores de línguas (Francês e Inglês principalmente), por isso se justifica que todo o texto do programa seja em Inglês.

O tipo de assistência que o ATM Words dá vai revolucionar (esperamos que sim!!) as construções de palavras cruzadas que, como muitos poderão constatar, é uma tarefa árdua e difícil, pois surge sempre uma palavra ou outra que não encaixa bem e lá vai a borracha sujar mais um pouco. Mas se for feito por meios

informáticos a tarefa é reduzida a metade, ou menos, da dificuldade.

ATM Words está dividido em duas partes bem distintas: o editor das cruzadas (Words Edit) e o jogo (Word Game, onde o aluno tenta resolver o problema elaborado pelo professor). A primeira parte é a mais complicada, mas para explicar todos os detalhes mais aprofundadamente existe o manual e a função «Help» que actua como um resumo do próprio manual. As funções existentes são o mais variadas possível (no total de 10, que ainda se subdividem). A mais importante é a configuração do jogo. Se é por tempo, a dificuldade, se o jogador tem opções de ajuda (que só podem ser usadas um certo número de vezes e que vai desde a consulta do dicionário a aparecer a palavra ou letra onde localizamos o cursor). O editor tem ainda a vantajosa possibilidade de criar um mini-dicionário, que é sempre feito à medida de cada problema. O texto das palavras cruzadas também é escrito pelo utilizador e pode ser lido pelas teclas «page down» e «page up». A partir do programa todas as operações de acesso ao disco podem ser efectuadas (desde pular de directoria em directoria,



a regressar à raiz, gravar, ler, etc.). Os pormenores que tratam do visual do programa não foram esquecidos e, por isso, há várias opções que se destinam a esse fim, tais como a escolha das cores, dos caracteres, das janelas e o título das palavras cruzadas, entre outras opções mais subjectivas. Depois de configurado o problema é que gravamos para passar à segunda parte (Words Game), cuja dificuldade é bem menor, e depois de uma breve explicação qualquer pessoa está apta a trabalhar no programa. De certeza que algum professor mais céptico terá dúvidas sobre a segurança do programa. Pode ficar descansado pois ATM Words foi concebido a pensar nos alunos mais curiosos, que são capazes de tudo para vencer o

computador. Por isso não adianta fazer batota, ou qualquer outro tipo de «jogo sujo». O aluno nunca tem acesso às soluções e o tempo que o jogador gastou a tentar solucionar o problema é escrupulosamente contado. A entrar na recta final resta-nos dar o veredicto conclusivo. Se é professor ou este programa lhe faz realmente falta adquira-o imediatamente. Para isso experimente contactar a Escola Secundária Anselmo de Andrade (em Almada). Mas faça-o somente se precisa dele, pois torna-se aborrecido para a escola que o programa seja copiado para fins pouco profissionais.

Espero que essa escola continue a desenvolver programas com um nível de qualidade tão aceitável como é ATM Words.

PROBLEMAS, SOLUÇÕES E "POKES"

Para a secção do leitor parecemos que o mais apropriado com o contexto desta edição seria publicar uma série de cartas de alguns leitores que nos têm exposto vários problemas, uns com solução, outros não.

Principiemos com a carta do **João Carlos** que se queixa da falta de «software» em Portugal para o Amstrad CPC 464 (de 64 K). Esse computador, em termos nacionais teve uma saída baixíssima, para não dizer nula. Por isso se justifica o facto de o teres adquirido em França. Mas em relação ao «software» estás mesmo num beco sem saída, ou continuas a encomendar os jogos de França, que te ficam extremamente dispendiosos, ou vais ao representante oficial da Amstrad e, de certeza, que aí terás uma resposta decisiva. O **Nuno José** tem um caso semelhante mas com o Commodore 64. Para ti a solução é bem mais simples: consulta as páginas amarelas da

região de Lisboa na secção de computadores. Verás que a tua busca findou. O problema que o **Luis Ferreira** arrastou há algum tempo, parece não ter solução. Tudo começou quando comprou um compilador de Pascal da Hi-Soft (sem dúvida a melhor marca existente no ramo de compiladores para o Spectrum) que, em princípio, deveria ser compatível com a unidade de Microdrives. Ao verificar-se que tal não sucedeu, é que as dificuldades surgiram. Em princípio só te restam duas soluções: continuas a trabalhar com o Beta Basic ou usas o tal compilador de Pascal, mas com as tradicionais cassetes. No entanto pode ser que consigas obter um tão cobiçado IBM PC (ou compatível) ou outra solução que te seja cómoda.

Por hoje chega de tantos problemas. Continuando a atender pedidos de leitores, seguimos com a carta do **João Pinto**, que necessita de mate-

rial para o «The Worm in Paradise» (uma aventura bem difícil).

O **Nuno Miguel** vê-se atrapalhado com o «James Bond 007 - License to Kill», «Rambo 2», «Thundercats», «Robot Scape», «Green Beret», «Out Run» e «Nebulus».

Um caso curioso é o do **Sérgio Crisóstomo** que só precisa de um «poke» para o «Arkanoïd 2 - Revenge of Doh». Já que ele pede tão pouco vamos todos fazer uma «forcinha» e arranjar o «poke» ao Sérgio. Não podíamos terminar sem publicar uns poucos «pokes». Aqui estão eles:

BMX Kidz - Poke 52108,0 (energia) Bobs Leigh - Poke 43589,0; Poke 43549,0; Poke 43614,0 (tempo) Last Ninja 2 - Poke 31138,0 (granadas) Platoon - Poke 31268,0; Poke 31269,0 (hits) Poke 31270,0 (morale) Star Wars - Poke 45268,0 (vidas) Street Fighter - Poke 41740,24 (tempo); Poke 41336,255

(invencível) Venon Strikes Back - Poke 45600,0 (weapons); Poke 45803,201 (water proof) Poke 49941,201 (no hasties) Road Runner - Poke 40806,0 (vidas Inf.) Poke 39140,0 (no fainting) Rambo - Poke 37666,0 (enemy)

Os «pokes» foram enviados pelo leitor **Nelson Gonçalves** que, além de ter muita vontade de colaborar tem um sério problema em «Espionage», por isso toca a dar-lhe uma mãozinha que ele merece.

Para a próxima semana voltamos ao bom e velho «Spectrum» com um jogo bem ao jeito de muitos («Indiana Jones») e, como compensação, irá sair uma verdadeira enchente de «pokes».

Todo o material que queiram enviar deve ser endereçado a:

Correio da Manhã
Os Jogos no Computador
Rua Mouzinho da Silveira, 27
1200 LISBOA