

Da autoria de dois estudantes de dezasseis e dezoito anos, um livro sobre programas de jogos e aventuras para o ZX Spectrum. O objectivo dos autores foi o de ajudar os principiantes, e mesmo os programadores mais experimentados, a escrever as suas próprias aventuras, e assim são dadas indicações sobre tópicos importantes como a criação de locais, o uso de gráficos, o aumento do vocabulário do computador, além de muitos outros. A obra inclui alguns programas completos, entre os quais *O Solar Fantástico*, *O Jardim dos Horrores* e *Draculax*, prontos a serem introduzidos no seu ZX Spectrum!



EDITORIAL PRESENÇA

Novas Aventuras no seu ZX SPECTRUM

170

PETER SHAW e JAMES MORTLEMAN

NOVAS AVENTURAS no seu ZX Spectrum



TEMPOS
LIVRES

CULTURA E TEMPOS LIVRES

1. ABC do Xadrez, *Petar Trifunovitch e Sava Vukovitch*
4. ABC do Bridge, *Pierre Jais e H. Lahana*
5. Guia Prático de Fotografia, *W. D. Emanuel*
6. ABC do Judo, *E. J. Harrison*
7. Como Fazer Cinema, *Paul Petzold*
8. Bridge Moderno *Pierre Jais e H. Lahana*
9. Fotografia — Técnicas e Truques, *Edwin Smith*
10. ABC dos Estilos — da Arquitectura ao Mobiliário, *A. Aussel*
11. Fotografia — Técnicas e Truques, *Edwin Smith*
12. A Pesca Submarina, *António Ribera*
13. Teoria dos Finais de Partida, *Yuri Averbach*
14. Aprenda Rádio, *B. Fighiera*
15. Guia do Cão, *Louise Laliberté-Robert e Jean-Pierre Robert*
16. ABC do Aquário, *Anthony Evans*
17. Iniciação à Electricidade e Electrónica, *Fernand Huré*
18. Os Transístores, *Fernand Huré*
19. Karaté, I, *Albrecht Pflüger*
20. Iniciação ao Radiocomando dos Modelos Reduzidos, *C. Péricone*
21. Construa o seu Receptor, *B. Fighiera*
22. Montagens Electrónicas, *B. Fighiera*
23. O Berbequim Eléctrico, *Villy Dreier*
24. Cactos, *J. Nilas Jensen*
25. Iniciação à Alta Fidelidade, *Peter Turner*
26. O Aquário de Água Doce, *Paulo de Oliveira*
27. ABC do Ténis, *Fonseca Vaz*
28. Karaté, II, *Albrecht Pflüger*
29. ABC da Criação de Canários, *Curt Af Enehjelm*
30. Ginástica Feminina, *Sonja Helmer Jensen*
31. Cartomancia, *Rhea Koch*
32. Calculadoras Electrónicas de Bolso, *E. Dam Ravn*
33. O Pastor Alemão, *Gilles Legrand*
34. Xadrez — Teoria do Meio Jogo I, *Bondarevsky*
35. Manual do Super 8, I, *Myron A. Matzkin*
36. ABC da Criação de Periquitos, *Cyril H. Rogers*
37. O Livro dos Gatos, *Barbel Gerber e Horst Bielfeld*
38. Manual do Super 8, II, *Myron A. Matzkin*
39. ABC do Mergulho Desportivo, *Walter Mattes*
40. Circuitos Integrados/Aplicações Práticas, *F. Bergtold*
41. A Apicultura, *H. R. C. Riches*
42. ABC do Cultivo das Plantas, *H. G. Witham Fogg*
43. ABC da Criação de Pombos, *Kai R. Dahl*
44. Construção de Caixas Acústicas de Alta Fidelidade, *R. Brault*
45. Raças de Canários, *Klaus Speicher*
46. Jogos de Cartas, *Graciano Dolma*
47. Cocker Spaniels, *H. S. Lloyd*
48. ABC da Caça, *Fabian Abril*
49. Aprenda Televisão, *Gordon J. King*
50. Iniciação à Pesca, *Juan Nadal*
51. Basquetebol, *Marius Norregard*
52. Cães de Caça, *Santiago Pons*
53. Aprenda Electrónica, *T. L. Squires e C. M. Deason*
54. A Avicultura, *Jim Worthington*
55. A Produção de Coelho, *P. Surdeau e R. Henaff*
56. ABC dos Computadores, *T. F. Fry*
57. Natação para Crianças, *John Idorn*
58. O Boxer, *Anni Mortensen*
59. Voleibol, *Ole Hansen e Per-Göran Persson*
60. Iniciação à Vela, *Donald Law*
61. ABC da Filatelia, *Jacqueline Caurat*
62. A Pesca à Beira-Mar, *J.-M. Bølle e B. Doyen*
63. Enxerto de Árvores de Fruto, *Alejo Rigau*
64. A Cultura do Morangueiro, *L. A. Grau*
65. Emissores-Receptores (Walkies-Talkies), *P. Duranton*
66. Iniciação à Fotoelectrónica, *Heinz Richter*
67. Doces e Conservas de Frutas, *Robin Howe*
68. A Criação de Hamsters, *C. F. Snow*
69. A Criação de Porcos, *Roy Genders*
70. Calendário do Horticultor, *Luis Alsina Grau*
71. Jogos Electrónicos, *F. Rayer*
72. Cultivo de Cogumelos e Trufas, *A. Rigau*
73. Aprenda Televisão a Cores, *G. J. King*
74. Gravação em Fita Magnética, *Ian R. Sinclair*
75. Pode de Árvores e Arbustos, *R. Genders*
76. Como Treinar o Seu Cão, *E. Fitch Daglish*
77. Instrumentos de Medida e Verificação, *Heinrich Stöckle*
78. A Criação de Caracóis, *Matias Josa*
79. Rádio — Fundamentos e Técnicas, *Gordon J. King*
80. Como Fazer Gelados, *Sylvie Thiebault*
81. Iniciação à Jardinagem, *Noel Clarasó*
82. A Congelação dos Alimentos, *S. Lapointe*
83. Windsurf — Prancha à Vela, *E. Prade*
84. Raças de Cães, *O. Hasselfeldt*
85. Rummy e Canasta, *Claus D. Grupp*
86. A Encadernação, *Annie Persuy*
87. Aprenda Electricidade, *Heinz Richter*
88. Taxidermia — Embalsamamento de Pássaros e Mamíferos, *Harry Hjortaa*
89. Jogging — Correr para Manter a Forma, *Werner Sonntag*
90. ABC da Cozinha Chinesa, *S. Richmond*
91. Jogos T.V., *C. Tavernier*
92. Amplificadores de Som, *Richard Zierl*
93. O Livro do Poker, *Claus D. Grupp*
94. Aprenda a Desenhar, *Rose-Marie Prémont e Nicole Philippi*
95. O Minitrampolim na Escola, *Sonja Helmer Jensen e Klaus Dano*
96. Jogos de Luzes e Efeitos Sonoros para Guitarras, *B. Fighiera*
97. O Cultivo do Tomate, *Louis N. Flawn*
98. Pilhas Solares, *F. Juster*
99. Criação Doméstica de Coelho, *C. F. Snow*
100. Iniciação ao Futebol, *W. Mänle e H. Arnold*
101. Horóscopos Chineses, *G. Haddenbach*
102. Guia Prático de Marcenaria, *C. H. Hayward*
103. Andebol, *Fritz e Peter Hattig*
104. Dispositivos Anti-Roubo, *H. Schreiber*
105. Perus, Pintadas e Codornizes, *J. Sauze*
106. Crepes, Doces e Salgados, *F. Arzel*
107. Aperitivos e Entradas, *Myrette Tiano*
108. Ténis de Mesa, *Leslie Woollard*
109. Aprenda Surf, *Rick Abbot e Mike Baker*
110. Futebol — Técnica e Tática, *Kurt Laval*
111. A Vaca Leiteira, *C. T. Whittemore*
112. O Cubo Mágico, *Josef Trajber*
113. O Perdigueiro Português, *José M. Correia*
114. Pizzas e Massas à Italiana, *Marie A. Ränk*
115. O Cubo para quem já o Faz, *Josef Trajber*
116. A Pirâmide Mágica, a Torre e o Barril do Diabo, *M. Mrowka e W. J. Weber*
117. Gansos e Patos, *Marie Mourthe*
118. Iniciação ao Kung-Fu, *A. P. Harrington*
119. Electrónica e Fotografia, *Hanns-Peter Siebert*
120. O Livro da Fortuna, *Douglas Hill*
121. Construção de um Alimentador de Corrente, *Waldemar Baitinger*
122. Hóquei em Patins, *Francisco Velasco*
123. Técnicas de Tiro, *Anton Kovacic*
124. Aprenda a Tricotar, *Uta Mix*
125. ABC da Patinagem, *Christa-Maria e Richard Kerler*
126. A Pesca e os seus Segredos, *Armand Deschamps*
127. O Osciloscópio, *R. Rateau*
128. Guia Prático da Banda do Cidadão, *J. M. Normand*
129. Sumos e Batidos, *Manfred Donderski*
130. Introdução à Programação de Microcomputadores, *Peter C. Sanderson*
131. Aprenda Croché, *Uta Mix*
132. ABC do Microprocessador, *P. Mélusson*
133. Guia Prático de Basic, *Roger Hunt*
134. Introdução à Electrónica Digital, *Ian Sinclair*
135. ABC do Vídeo, *David K. Matthews*

136. Fotografia em Movimento, *Don Morley*
137. Guia Prático de Cobol, *Ray Welland*
138. Fotografia a Pequena Distância, *Sidney F. Ray*
139. Guia Moderno da Canaricultura, *Manuel Gonçalves*
140. Minieletrónica para Amadores, *Heinz Richter*
141. ABC da Programação de Computadores, *John Shelley*
142. Tarot — O Futuro Pelas Cartas, *Edwin J. Nigg*
143. ABC da Equitação, *Dorothy Johnson*
144. Como Programar o seu ZX 81, *Patrick Gueulle*
145. 100 Avarias TV e a Maneira Prática de as Detectar, *P. Duranton*
146. ABC da Horticultura, *Louis Giordano*
147. Basic Para Microcomputadores, *A. P. Stephenson*
148. Como Programar o Seu ZX Spectrum, *Tim Hartnell e Dilwyn Jones*
149. Iniciação aos Motores Diesel, *David S. Maclean*
150. 60 jogos para o ZX Spectrum, *David Harwod*
151. As Linhas da Mão, *Rose Hubert*
152. Cozinha Italiana, *Rotrand Degner*
153. Manual do ZX Spectrum, *R. J. Simpson e T. J. Terrel*
154. Z80 Assembler para o ZX Spectrum — Iniciação ao Código de Máquina, *João Paulo Fragoso*
155. Aeróbica, *H. Schulz*
156. ABC do Atletismo, *Denis Watts*
157. 26 Programas Basic para Microcomputadores, *Derrick Daines*
158. Aprenda Pascal no seu Microcomputador, *Jeremy Ruston*
159. Guia Moderno da Suinicultura, *Colin Whittemore*
160. O Bar em Sua Casa — 888 Cocktails, *Aladar von Wesendonk*
161. Código de Máquina Para Principiantes, *James Walsh*
162. Código de Máquina Para Programadores Avançados, *Paul Holmes*
163. ABC da Fruticultura, *Henri Gosselin*
164. ABC da Canoagem, *Alan Hyde*
165. Guia de Fortran, *Philip Ridler*
166. Manual da Secretária, *Philippa Ramage*
167. ABC das Antenas, *Gordon J. King*
168. Programar Aventuras no Seu Computador, *Andrew Nelson*
169. Guia do Sinclair QL, *Boris Allan*
170. Novas Aventuras no Seu ZX Spectrum, *Peter Shaw e James Mortleman*
171. O Computador no Escritório, *John Shelley*
172. Sobremesas, *Fred Timber*
173. Rádio — Do Circuito Oscilante ao Receptor de Ondas Curtas, *Richard Zierl*
174. Xadrez: ABC das Aberturas, *V. N. Panov*
175. A Construção de Pequenos Transformadores, *M. Dourian e F. Juster*
176. Guia de Pascal, *David Watt*
177. O ZX Spectrum na Educação, *Tim Hartnell, C. Johnson e D. Valentine*
178. Iniciação ao Snooker, *John Pulman*
179. Circuitos com Diacs, Tiristores e Triacs, *Fritz Bergtold*
180. O Jogo do Mah-Jong, *Ursula Eschenbach*
181. Cultura Hidropónica, Culturas sem solo, *Laura Fronty*
182. 49 Jogos Explosivos para o ZX Spectrum, *Tim Hartnell*

**PETER SHAW
JAMES MORTLEMAN**

NOVAS AVENTURAS NO SEU ZX SPECTRUM

2.^a edição

*Dedicado a
Justin & Darren Smart*

Título original
CREATING ADVENTURE PROGRAMS
ON THE ZX SPECTRUM
© *Copyright by* Peter Shaw
e James Mortleman, 1983
Originalmente publicado no Reino Unido
por Interface Publications, Londres
Tradução de Conceição Jardim
e Eduardo Nogueira
Capa de António Marques

Reservados todos os direitos
para a língua portuguesa à
EDITORIAL PRESENÇA, LDA
Rua Augusto Gil, 35-A - 1000 LISBOA

AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer a Tim, Liz e Richard das Interface Publications, a Rose e a Brian por terem mantido o bom senso enquanto James escrevia o livro... Os nossos agradecimentos ainda a Stuart, de Liverpool, Stewart de Staines, Kris, Tim W., Simon, Andrew, Paul, Stewart, Fuller Licro e Sue Powell.

As expressões «Dungeons & Dragons» e «D & D» referem-se ao jogo originalmente criado pela TSR Hobbies, Inc. Esta empresa não esteve de modo algum envolvida na criação deste livro. O jogo «Dungeons & Dragons» não tem qualquer relação com a Interface Publications. Todas as referências a «D & D» ou a «Dungeons & Dragons» neste livro reconhecem apenas os direitos da TSR Hobbies pela posse jurídica destas designações.

PREFÁCIO

Pegue na sua espada e prepare-se para combater. Temíveis ladrões, complexos labirintos e vastos tesouros esperam-no a si e ao seu Spectrum de confiança.

Se passar os olhos pelo conteúdo deste livro facilmente se aperceberá da grande quantidade de tópicos nele focados... A criação de locais, o uso de gráficos, o aumento do vocabulário do seu computador... e muito mais.

O livro termina com alguns programas completos, prontos a serem introduzidos na máquina e executados. Incluem-se entre eles:

- O Solar Fantástico
- O Jardim dos Horrores
- Draculax
- Shoddy na Terra dos Ladrões

Vista a sua armadura e lance-se a caminho para o mundo dos jogos de aventuras.

*Tim Hartnell,
Londres, 1983*

INTRODUÇÃO DOS AUTORES

Os programas de aventuras tornaram-se cada vez mais populares nos últimos anos. Já não se limitam aos jogos incipientes e sem gráficos dos computadores grandes.

Os principiantes, e mesmo os programadores experientes em Basic, deixam-se por vezes amedrontar pela simples ideia de escrever uma aventura. Não se compreende porquê. Depois de ler este livro você será capaz de escrever aventuras complicadas sem qualquer problema.

Neste livro encontrará muitas páginas com informações úteis, incluindo a história da Aventura e o modo de criar os mapas necessários. Não percamos portanto mais tempo; vire a página e comece a aprender a criar aventuras no seu ZX Spectrum.

*Peter Shaw
Stanwell, Middlesex
James Mortleman
South Woodford, Londres
Novembro 1983*

SOBRE OS AUTORES

Peter Shaw é um programador com dezasseis anos de idade, de Stanwell, Middlesex. Tem contribuído bastante para a imprensa da especialidade e escreve uma página regular de «problemas» na revista *ZX Computing*. Escreveu ainda diversos livros, como *Games for your ZX Spectrum* (Virgin), *Getting Started on your Oric* (Futura) e *Games for your Oric* (Virgin). É ainda Secretário do Staines and Stanwell Computer Club.

James Mortleman é um estudante de quatorze anos que se especializou em programas de aventuras. Começou a programar com onze anos, depois de ler um manual de instrução Basic. Pouco depois comprou um ZX81, com o qual aprendeu a maior parte das técnicas que utiliza. Após conhecer Tim Hartnell numa feira de computadores realizada em Londres, foi colocado em contacto com Peter e juntos escreveram este livro.

O QUE É A AVENTURA?

Para compreender os programas de aventuras, o leitor deve conhecer o jogo «Dungeons & Dragons».

Este jogo comercial foi desenvolvido realmente devido à popularidade nos países de língua inglesa de livros de fantasia como *The Hobbit* (Tolkien), e dos jogos de guerra (*wargames*) tradicionais, com peças ou modelos em miniatura e muitas regras, jogados nos quartos de tantos jovens.

Surgiram algumas variantes fantásticas de temas como a *Segunda Grande Guerra*, usando duendes e outros personagens semelhantes, mas o primeiro grande passo nesta direcção foi dado em 1974 pela TSR (Tactical Studies Rules) ao publicar *Dungeons and Dragons*. A primeira impressão deste livro, contendo as regras do novo jogo, foi vendida num ano, e o interesse por este tipo de jogo desenvolveu-se rapidamente. A primeira edição das regras não foi considerada como sendo tão boa quanto deveria, pelo que a TSR publicou muitos suplementos que melhoraram e actualizaram as instruções básicas.

Os outros fabricantes de jogos tinham consciência da popularidade de *Dungeons and Dragons* e o mercado foi inundado por um caudal de imitações. A TSR compreendeu que necessitava de um melhor livro de instruções, pelo que publicou em 1977 o *The Dungeons and Dragons Rulebook*, e um ano depois o *Advanced Dungeons and Dragons*, depois seguido do *Expert D. & D.*

O jogo *Dungeons and Dragons* é em si mesmo bastante complicado, sendo definido por regras muito estritas e devendo ser jogado de um modo tão realista quanto possível. Você parte com os seus amigos para uma aventura, abastecido de alimentos, armas, equipamento diverso e moedas de ouro, tudo isto comprado antes de o jogo se iniciar com o dinheiro que sobrou de uma aventura anterior, ou no caso de ser a primeira com o determinado por um lançamento de um dado.

Entra-se assim no mundo da aventura, sendo a velocidade a que nos movemos nele determinada pelo peso daquilo que transportamos e por aquilo que somos (podemos desempenhar vários personagens neste jogo). Em D & D temos também uma personalidade: podemos ser ladrão, sacerdote, guerreiro, mago...

As características de cada jogador são ainda mais especificadas, pois dispomos de um valor bem definido de Força, de Destreza, de Carisma, de Constituição, de Sabedoria e de Inteligência. Dependendo dos nossos valores para cada uma destas características ou atributos, é possível desenvolver o nosso carácter, dar-lhe um nome, e até uma história se assim o quisermos. O jogo é ainda afectado por outros valores, mas não valerá a pena preocuparmo-nos com eles porque a nossa aventura computadorizada será menos complexa.

No jogo comercial, é possível encontrar todos os tipos de monstros e criaturas, incluindo monstros da Ferrugem e Dragões. D & D é um jogo extremamente engenhoso, e se o leitor estiver interessado em conhecê-lo melhor poderá adquirir o *Basic Rulebook*, ou algumas das muitas publicações, incluindo revistas, existentes no mercado.

As aventuras que o leitor encontrará neste livro são muito menos complicadas. Não necessitará de definir os seus atributos ou escolher um personagem; se bem que qualquer destes aspectos possa ser introduzido num programa. A maior parte dos jogos aqui incluídos definirão os atributos em vez do jogador, além de fazerem todos os cálculos aborrecidos. Essencialmente, e apenas com algumas excepções, o jogador poder-se-á deslocar, guardar objectos ou largá-los, matar monstros e usar objectos.

As instruções que dará ao computador serão muito simples, permitindo portanto uma resposta rápida; ou seja, em vez de «Quero ir para Este por favor», o leitor escreverá apenas «Este», ou «E».

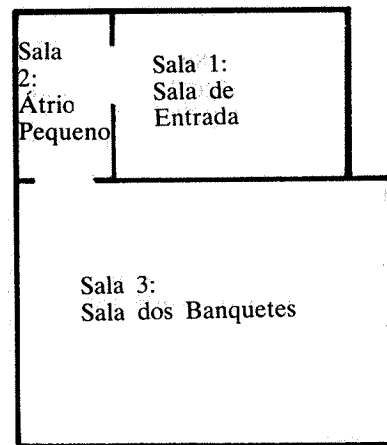
Para aproveitar este livro do melhor modo, o leitor deverá ligar o computador e introduzir os exemplos nele à medida que os encontra. Este livro, ao contrário de um romance, é «de acção»... ou seja, foi pensado para levar o leitor a fazer coisas, e não apenas para ser lido sem sequer olhar para o computador.

2

O CONCEITO

O maior problema na escrita de aventuras consiste em torná-las coerentes. Quando se sai da «Sala Mágica» pela porta a norte, entrando no «Quarto do Rei», é de esperar que saindo deste para sul se entre novamente na «Sala Mágica». Mesmo em alguns programas comerciais tal não acontece: é usada uma distribuição aleatória de salas, pelo que o jogador nunca sabe exactamente onde está.

Existe uma forma simples de resolver este problema que se encontra no coração da maior parte das aventuras apresentadas neste livro – e que consiste no uso de «quadros» (*Arrays*). Antes de estes poderem no entanto ser preenchidos, o leitor deve desenhar um mapa. Começemos portanto por um mapa bastante simples:



Talvez o leitor tenha notado que numerei todas as salas. A sala 1 é a Sala de Entrada, a sala 2 é o Átrio Pequeno e a sala 3 é a Sala dos Banquetes. O quadro que utilizaremos conterá toda a informação necessária sobre estas salas e será designado por Z (). Como vamos utilizar três salas, este quadro terá as dimensões Z (3,6), e cada elemento terá o seguinte valor:

Z	1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	2	0	0
2	0	3	1	0	0	0
3	2	0	0	0	0	0

Os primeiros quatro elementos de cada Z indicam as salas contíguas à considerada, mostrando simultaneamente onde se encontram as saídas correspondentes.

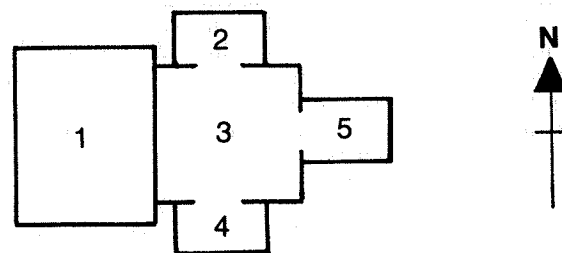
Observemos Z (1), o Átrio de Entrada. Os seis elementos desta cadeia são 0 0 0 2 0 0. A «fórmula» de cada cadeia é Z (N, S, E, O, C, M), o que significa Z (Saída Norte, Saída Sul, Saída Este, Saída Oeste, Objecto na sala, Monstro na sala). Se qualquer dos elementos da sala for zero, esse facto significa que não existe a saída correspondente ou que não se encontram na sala quaisquer objectos ou monstros.

Observando novamente Z (1), vemos que em toda esta cadeia apenas existe um elemento diferente de zero – em Z (1,4). Consultando a «fórmula», vemos que o quarto elemento de Z respeita à saída oeste. Só existe portanto esta saída, para oeste. Este elemento é igual a 2 porque a saída em causa dá acesso à sala 2, o Pequeno Átrio. Se estudar o mapa verificará que se passar pela saída oeste do Átrio de Entrada passará realmente para o Átrio Pequeno.

Os dois últimos elementos de Z () contêm, como já se disse, informações sobre o conteúdo da sala. O leitor não deverá preocupar-se com isto por agora. Se existisse outra saída na sala 1, na sua parede norte, por exemplo, conduzindo ao mundo exterior, teríamos de acrescentar outra cadeia ao quadro Z: Z (4), representando o mundo exterior. Z (1) seria alterada, e Z (1) e Z (4) teriam os seguintes valores:

Z	1	2	3	4	5	6
1	4	0	0	2	0	0
4	0	1	0	0	0	0

Não tem qualquer interesse a equivalência «real» de cada sala. Pode tratar-se de uma sala de um castelo, de uma masmorra subterrânea, do mundo exterior ou mesmo do espaço interestelar. Desde que o quadro indique as posições das saídas e todas as cadeias se relacionem entre si, não haverá problemas de coerência. Vejamos entretanto um segundo mapa; conseguirá o leitor determinar os valores que devem ser atribuídos às cadeias correspondentes às salas, antes de os indicarmos?



Na prática, este mapa não deveria ser usado porque isolámos propositadamente uma das salas a fim de dar um pouco mais de trabalho ao leitor. Vejamos os elementos de Z para este novo mapa:

Z	1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	0	0	0
2	0	3	0	0	0	0
3	2	4	5	0	0	0
4	3	0	0	0	0	0
5	0	0	0	3	0	0

Se o leitor não compreender ainda bem o conceito aqui empregue, leia novamente o capítulo antes de passar ao título seguinte.

Passagens secretas e escadas

Digamos que partíamos do mapa anterior, acrescentando uma passagem secreta entre a parede leste da sala cinco e a parede oeste da sala 1. Para introduzir esta nova passagem no quadro teríamos de tornar o terceiro elemento de Z (5) igual a 1; do mesmo modo deveríamos dar ao quarto valor de Z (1) o valor 5 a fim de permitir passar entre as salas nos dois sentidos.

Se o leitor quisesse que a passagem existisse apenas num sentido, bastaria manter um desses elementos igual a zero; de tal modo que pudesse apenas passar da 5 para a 1 ou da 1 para a 5.

É muito fácil acrescentar escadas à nossa aventura. São tratadas exactamente como qualquer porta, com a única diferença de que a sala onde conduzem se encontra num piso diferente. Quando se desenha um mapa com mais de um nível, é melhor fazê-lo em duas folhas de papel diferentes, numa escala equivalente. Torna-se assim muito mais fácil compreender as ligações entre os andares. Este método de uso de quadros alfanuméricos é muito flexível, e o próprio leitor facilmente descobrirá novos truques e possibilidades recorrendo a ele.

3

CRIAÇÃO DE LOCAIS

Um dos problemas que se tem ao escrever um programa de aventuras é o da concepção de um tema agradável e original. Se enfrentar esta tarefa de um modo organizado tornar-se-á muito mais fácil do que espera.

Antes do mais deve decidir qual a localização geral da sua aventura, se esta se irá realizar em terra, no mar, no espaço ou mesmo noutro planeta.

Depois de ter escolhido este ambiente geral, deverá caracterizar a área de um modo mais pormenorizado. Talvez o jogo se deva realizar nas grutas subterrâneas do planeta Júpiter, ou numa floresta sombria perto do Aeroporto de Heathrow.

Depois de definir *onde* se realizará a aventura, o leitor deve ainda definir *quando* se realizará. Pode ser no Portugal pré-histórico, durante a Primeira Grande Guerra ou em anos vindouros. Por outro lado, talvez o leitor deseje usar o tempo como uma dimensão extra do seu jogo, permitindo-lhe viajar para o futuro ou para o passado tal como para norte ou para sul.

A fase seguinte consiste em criar uma história para o seu mundo de aventura, a qual pode ser procurada em contos populares tradicionais. Pode ter acontecido, por exemplo, que o Rei tenha sido morto no seu palácio de verão por um sacerdote louco que agora mantém essa casa assombrada, passeando-se por ela juntamente com uma criatura misteriosa que você deve matar. Se a sua aventura se basear numa história bem pensada tornar-se-á muito mais crível e agradável.

Todos os jogos de aventuras devem ter um objectivo. Este poderá consistir em salvar uma princesa ou um príncipe, descobrir tesouros escondidos ou até vingar o assassinio de um familiar. As possibilidades não têm limite.

A maior parte dos jogos de aventuras são construídos a partir de um mapa fixo. É chegado o momento de definir um mapa pormenorizado da área. Não se esqueça que não

pode ter mais do que uma saída em cada direcção, isto é, que não podem existir duas saídas na parede norte porque se disser ao computador para ir nesta direcção ele não saberá a que saída se refere.

Em seguida o leitor deverá definir alguns problemas que o jogador terá de resolver. Não os torne demasiado complicados. Os poços sem fundo, monstros diversos, labirintos e pavimentos com picos, por exemplo, são alguns dos mais usados. Depois de ter definido o que quer, distribua estes problemas pelo seu mapa.

Proceda do mesmo modo relativamente aos objectos, começando por definir quais irá utilizar e distribuindo-os em seguida. É aqui que deve igualmente decidir se a sua aventura terá uma variável «força», uma pontuação e quaisquer outras variáveis.

Antes de escrever a sua aventura, defina qual o tipo de apresentação que quer no computador: com gráficos, só palavras... Pode incluir algumas descrições «retumbantes», alguns comentários jocosos, talvez mesmo alguns insultos onde for apropriado. O jogo torna-se mais interessante quando o computador parece ter uma personalidade...

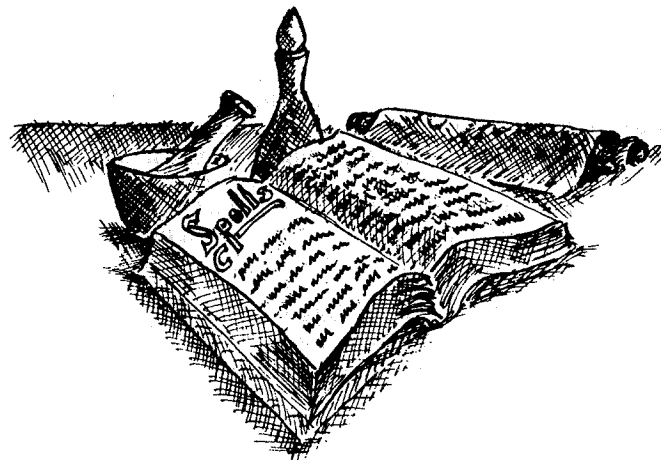
A última coisa a fazer antes de começar a escrever o seu jogo consiste em dar-lhe um título agradável, tendo em conta as características do jogo. Algumas pessoas gostam de pensar antes do mais no título, construindo depois o jogo em torno dele – mas isto limita infelizmente o programador de vários pontos de vista. Tudo depende no entanto das preferências pessoais.

Um dos pontos já mencionados referia-se à criação da história da sua aventura. Pensamos que o leitor deve gastar algum tempo criando esta história, incluindo pistas, etc. Tudo isto torna a aventura muito mais agradável. Mencionámos também um possível tema, que iremos desenvolver agora um pouco mais:

«Há muitos anos, nas longínquas terras de Mythrad, o Rei Hoptos construiu para si próprio um palácio de Verão a que chamou Chateau du Lac. Durante muito tempo o reino prosperou e o povo manteve-se feliz. Mas um dia, depois de um grande banquete, o idoso Rei foi assassinado pelo clérigo do castelo, De Borg, ou como é normalmente chamado, o Monge Louco. O castelo caiu em ruínas e foi ocupado pelos Norgs, Archnidas e mutantes conhecidos pelo nome do assassino, De Borg.

«Recentes rumores na aldeia sugerem que tem havido actividade no castelo abandonado. Nas últimas semanas têm desaparecido aldeões depois de trabalharem nos campos, tendo sido descobertos corpos queimados fora da aldeia. Junto às muralhas do castelo têm sido ainda avistadas figuras negras, sombrias.

«Os aldeões, temendo mais ataques, pediram a sua ajuda. Foi-lhe pedido que matasse o ser maligno que provoca todas estas perturbações. Em troca, você poderá ficar com os tesouros que descobrir nas arcas espalhadas pelo castelo».



Quando escrever a sua própria história, não esqueça que aquilo que disser determinará as características da aventura. Se existe um monge na história, será conveniente incluir na aventura uma capela ou outra sala equivalente. No caso desta história, «O Castelo Negro», tive de manter presentes algumas coisas enquanto a escrevi. Se o Rei foi morto a seguir a um banquete, deveria existir uma sala de banquetes, ainda com a aparência que tinha antes da morte do rei. O primeiro parágrafo da sua descrição deve incluir algumas pistas quanto àquilo que irá encontrar na sua aventura; o segundo indicará basicamente a razão que conduz ao nosso envolvimento na aventura, e o último diz-nos o que devemos fazer e o que vamos obter em troca.

ACEITAÇÃO DE ORDENS

Uma das principais diferenças entre o programa de aventuras e os outros é que podemos dizer ao computador exatamente o que deve fazer. Se a sua aventura empregar um bom vocabulário, melhor. Com efeito, seria ótimo se a máquina pudesse aceitar ordens como:

«Atinge violentamente com a espada o duende verde».

É ainda necessário que a máquina compreenda ordens curtas como «Mata Duende».

Para conseguirmos isto teremos de recorrer à truncatura de cadeias alfanuméricas, ou seja, à eliminação das palavras da frase que não são relevantes, mantendo porém as ordens que o computador compreende. No primeiro exemplo dado, poderíamos encurtá-la, usando a truncatura, para «Atinge duende com espada». O vocabulário empregue deveria obviamente incluir cada uma destas palavras. É fácil conseguir isto.

Realização da truncatura

Para isolarmos nas frases as ordens que nos interessam necessitamos de três coisas: primeiro, da entrada de uma ordem; segundo, de uma cadeia onde vamos incluir as ordens que a máquina entende; terceiro, uma outra cadeia para onde é feita a transferência das palavras importantes.

Execute no computador o exemplo que se segue, que procura a palavra PARAR que você introduziu. Seja o que for que você escrever, desde que esta palavra esteja incluída, o computador executá-la-á.

```
10 INPUT A$
20 FOR I=1 TO LEN A$
30 IF A$(I) = " " THEN LET M$=A$
```



```

( TO a-1): GO TO 60
40 NEXT a
50 LET M$=A$
60 IF M$="PARAR" THEN STOP
70 IF LEN A$>LEN M$ THEN LET A
$=A$(a+1 TO ): GO TO 20
80 GO TO 10

```

Este programa funciona procurando na sua frase um espaço. Quando o encontra, torna a variável de cadeia M\$ igual à parte da frase que se encontra antes do espaço. Em seguida estuda M\$ a fim de verificar se a reconhece. Se descobre a palavra «PARAR», executa a instrução relevante. Obviamente o jogador não deixa um espaço no final de cada frase, pelo que o programa verifica (linha 50) se aquilo que resta da frase é uma ordem reconhecível.

Se o leitor quiser usar mais do que uma ordem para uma dada operação, isto é, se quiser usar ambas as palavras «ABANDONAR» e «PARAR» para um programa, será muito simples incluir ambas na subrotina:

```

10 INPUT A$
20 FOR a=1 TO LEN A$
30 IF A$(a)=" " THEN LET M$=A$
( TO a-1): GO TO 60
40 NEXT a
50 LET M$=A$
60 IF M$="PARAR" OR M$="DESIST
IR" THEN STOP
70 IF LEN A$>LEN M$ THEN LET A
$=A$(a+1 TO ): GO TO 20
80 GO TO 10

```

Melhorar o vocabulário

Disponer apenas de um vocabulário de duas palavras capaz de fazer apenas uma coisa não o irá ajudar muito, mas o exemplo que se segue torna possíveis «frases» mais compridas (além de economizar na quantidade de espaço que utiliza, permitindo uma maior velocidade).

Com este programa pode-se dar entrada ao computador de frases como «Alterar a cor da margem fazer um ruído e parar». A máquina executará cada uma destas instruções, parando no final da execução.

```

10 INPUT A$
20 FOR a=1 TO LEN A$
30 IF A$(a)=" " THEN LET M$=A$
( TO a-1): GO TO 60
40 NEXT a
50 LET M$=A$
60 IF M$="PARAR" THEN STOP
70 IF M$="COR" THEN BORDER INT
(AND*8)
80 IF M$="RUIDO" THEN BEEP 1,1
90 IF LEN A$>LEN M$ THEN LET A
$=A$(a+1 TO ): GO TO 20
100 GO TO 10

```

Infelizmente não terminámos ainda o problema da aceitação de ordens. É ainda necessário esclarecer alguns outros pontos.

Pontuação

Como já terá compreendido, se o nosso jogador distribuir pontos e vírgulas pelas suas frases, o computador não o compreenderá. No que respeita à máquina, uma vírgula ou um ponto são representados por códigos, tal como qualquer letra, número ou espaço. Antes de a máquina poder ler uma frase terá de remover toda a pontuação e substituí-la por espaços. Vejamos uma nova listagem, que aceitará frases como «Alterar a cor, fazer um ruído, alterar de novo a cor! Depois parar o programa» (No programa continuamos a considerar que todas as frases são escritas em maiúsculas):

```

10 INPUT A$
15 GO SUB 110
20 FOR a=1 TO LEN A$
30 IF A$(a)=" " THEN LET M$=A$
( TO a-1): GO TO 60
40 NEXT a
50 LET M$=A$
60 IF M$="PARAR" THEN STOP
70 IF M$="COR" THEN BORDER INT
(AND*8)
80 IF M$="RUIDO" THEN BEEP 1,1
90 IF LEN A$>LEN M$ THEN LET A
$=A$(a+1 TO ): GO TO 20

```

```

100 GO TO 10
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A#(A) < "0" THEN LET A#(A)
=
130 NEXT A
140 RETURN

```

Este programa funciona exactamente como a rotina das linhas 20 a 40, mas em vez de procurar espaços a subrotina a partir da linha 110 procura qualquer caracter «menor do que» (<) «0». Se consultar o Apêndice A do seu manual, verificará que os caracteres abaixo de zero são basicamente caracteres de pontuação ou de comando. Se a subrotina descobre um sinal de pontuação substitui-o por um espaço (substitui por espaço os próprios espaços...)

Penetrando no caos

Existe ainda um outro tipo de ordem que teremos de tratar, o qual exige alguma atenção da nossa parte. A ordem em causa consiste usualmente num verbo seguido de um substantivo, por exemplo PEGAR EM FACA. Existem outros verbos que não necessitam de informação adicional, como «PARAR», mas em geral é necessário empregar os dois elementos, verbo e substantivo, em conjunto.

O programa que se segue demonstra o modo de dividir e entender uma ordem formada por duas palavras. Constitui uma subrotina, se bem que seja de facto uma versão reduzida da rotina principal. O programa descobre a primeira ordem, por exemplo MARGEM (que de facto não é um verbo), envia a execução para a subrotina da linha 150, que determina qual é a palavra seguinte (se esta não for reconhecida pedirá outra entrada), e actua do modo relevante.

As novas ordens serão:

MARGEM NEGRA
MARGEM AZUL
MARGEM VERMELHA
MARGEM MAGENTA
MARGEM VERDE
MARGEM CIÃO
MARGEM AMARELA
MARGEM BRANCA

RUÍDO PARAR

Além disto o leitor poderá acrescentar tantos sinais de pontuação quantos desejar.

```

10 INPUT A#
15 GO SUB 110
20 FOR B=1 TO LEN A#
30 IF A#(B) = " " THEN LET M# = A#
( TO B-1) : GO TO 60
40 NEXT B
50 LET M# = A#
60 IF M# = "PARAR" THEN STOP
70 IF M# = "MARGEM" THEN GO TO 1
50
80 IF M# = "RUÍDO" THEN BEEP 1,1
90 IF LEN A# > LEN M# THEN LET A
# = A#(B+1 TO ) : GO TO 20
100 GO TO 10
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A#(A) < "0" THEN LET A#(A)
=
130 NEXT A
140 RETURN
150 LET A# = A#(A+1 TO )
160 FOR B=1 TO LEN A#
170 IF A#(B) = " " THEN LET M# = A#
( TO B-1) : GO TO 200
180 NEXT B
190 LET M# = A#
200 IF LEN M# < 4 THEN PRINT #1; A
T 0,0;"ERR0": PAUSE 50: GO TO 10
210 IF M#(1) = "N" OR M#(1) = "P" T
HEN BORDER 0
220 IF M#( TO 2) = "AZ" THEN BORD
ER 1
230 IF M#( TO 4) = "VERM" THEN BO
RDER 2
240 IF M#(1) = "M" THEN BORDER 3
250 IF M#( TO 4) = "VERD" THEN BO
RDER 4
260 IF M#(1) = "C" THEN BORDER 5
270 IF M#( TO 2) = "AM" THEN BORD
ER 6
280 IF M#(1) = "B" THEN BORDER 7
290 IF LEN A# > LEN M# THEN LET A
# = A#(B+1 TO ) : GO TO 20
300 GO TO 10

```

Os programas que acabamos de apresentar constituem a base de programas com um vocabulário muito mais complicado. O leitor poderá desde já desenvolver alguns destes programas de modo a incluir ordens mais do seu agrado. Quando o programa termina a aceitação da entrada, pode imprimir «OK» ou algo de semelhante. Tente adaptar estes exemplos aos possíveis utilizadores, inclua uma ordem «socorro» que apresente ao jogador parte do vocabulário possível. Esta ordem pode mais tarde ser usada para fornecer pistas ao jogador.

5

PEGAR EM OBJECTOS

Enquanto você caminha pelo seu mundo de aventura, verá provavelmente coisas que lhe serão úteis. O seu computador deverá reconhecer estes objectos, e se necessário permitir recolhê-los.

O leitor recordará provavelmente que no Capítulo três nos referimos de passagem ao tema da distribuição de objectos pelo mapa da nossa aventura. O melhor modo de o computador manipular estes objectos consiste em guardar os seus diversos atributos num quadro. Digamos que existem cinco objectos diferentes; poderíamos dimensionar O\$ sob a forma O\$(5, comprimento do elemento maior); e O poderia também ser dimensionado da forma O(5,2). O conteúdo destes dois quadros seria do seguinte género:

Nome	Número	Posição actual	Usado em
Faca	1	Sala 7	Sala 5
Corda	2	Sala 3	Sala 8
Parafuso	3	Sala 0	Sala 6
Tecido	4	Sala 5	Sala 5
Automóvel	5	Sala 1	Sala 2

As informações contidas nesta tabela necessitam de alguma explicação. Antes do mais, a primeira coluna mostra-nos o conteúdo do primeiro quadro, O\$(), e a segunda o número de cada objecto nesse mesmo quadro. Se dissermos ao computador para imprimir O\$(3) ele imprimirá PARAFUSO. A terceira e a quarta colunas referem-se ao quadro O(). O número em O(), isto é, O (número, informação) é o mesmo da coluna 2. O primeiro elemento de informação, isto é, a «Posição Actual», está guardada em 0 (número, 1) e indica a sala onde o objecto se encontra actualmente. O leitor notará que O(3,1) indica que o parafuso está na sala 0. Isto significa que é transportado pelo jogador. Trataremos

deste assunto mais detalhadamente adiante. A última parte de O(), O (número 2), indica o número da sala onde o objecto O\$() poderá ser usado, ou seja, que por exemplo a corda será utilizada pelo jogador da sala 5. Se o número da sala onde o objecto pode ser usado for zero, o objecto de nada serve.

Usando os seus conhecimentos já adquiridos sobre a escrita de rotinas de entrada, escreva uma que aceite a ordem GUARDAR ou RECOLHER, verifique se você está na sala adequada (Z) e altere a posição do objecto (o elemento relevante do quadro O()) de modo a indicar que você o passa a transportar. Se conseguir fazê-lo pode passar à frente da listagem que se segue, que apresenta a nossa versão das entradas em causa. Não esqueça que a sua posição actual é Z. No exemplo isto é definido usando a função RND, e o que se encontrar na sala será indicado pela máquina no visor.

```

10 REM *RECOLHER OBJECTOS*
20 GO SUB 1000: REM *INICIALIZ
AR*
30 POKE 23658,8: LET Z=INT (RND
D*5)+1
40 PAUSE 50: CLS
50 PRINT "VOCE ESTA EM:"
60 PRINT Z$(Z)
70 PRINT "EXISTEM SAIDAS PARA
:
80 IF Z(Z,1)<>0 THEN PRINT "NO
RTE"
90 IF Z(Z,2)<>0 THEN PRINT "SU
L"
100 IF Z(Z,3)<>0 THEN PRINT "ES
TE"
110 IF Z(Z,4)<>0 THEN PRINT "DE
STE"
120 GO SUB 900: GO SUB 700
130 INPUT "QUE DESEJA FAZER? ":
LINE A$
140 GO SUB 500
150 FOR A=1 TO LEN A$
160 IF A$(A)=" " THEN LET M$=A$
( TO A-1): GO TO 200
170 NEXT A
180 LET M$=A$
190 IF M$="PARAR" THEN STOP
210 IF M$="GUARDAR" OR M$="RECO

```

```

LHER" THEN GO TO 600
215 IF M$="LARGAR" THEN GO SUB
600
220 IF M$="NORTE" AND Z(Z,1)=0
THEN PRINT "NAO PODE IR PARA NOR
TE"
225 IF M$="NORTE" AND Z(Z,1)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,1):
GO TO 40
230 IF M$="SUL" AND Z(Z,2)=0 TH
EN PRINT "NAO EXISTE SAIDA PARA
SUL"
235 IF M$="SUL" AND Z(Z,2)<>0 T
HEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,2): GO
TO 40
240 IF M$="ESTE" AND Z(Z,3)=0 T
HEN PRINT "NAO PODE PASSAR PELAS
PAREDES"
245 IF M$="ESTE" AND Z(Z,3)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,3): G
O TO 40
250 IF M$="OESTE" AND Z(Z,4)=0
THEN PRINT "NAO VEJO SAIDA A OES
TE"
255 IF M$="OESTE" AND Z(Z,4)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,4):
GO TO 40
260 IF LEN A$>LEN M$ THEN LET A
$=A$(A+1 TO ): GO TO 150
270 GO TO 130
300 FOR A=1 TO LEN A$
310 IF A$(A)<"0" THEN LET A$(A)
=" "
320 NEXT A
330 RETURN
360 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z
AND O(3,1)<>Z THEN PRINT "NAO VE
JO NAO PARA GUARDAR": GO TO 40
365 LET A$=A$(A+1 TO )
370 FOR A=1 TO LEN A$
380 IF A$(A)=" " THEN LET M$=A$
( TO A-1): GO TO 350
390 NEXT A
400 LET M$=A$
450 IF (M$="O" OR M$="A" OR M$=
"UM" OR M$="UMA") AND LEN A$>LEN
M$ THEN GO TO 305
455 IF LEN M$<4 THEN PRINT "GUA
RDAR O QUE?": GO TO 40

```

```

660 IF M#(1)="C" AND O(1,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET O(1,1)=0: GO
TO 40
670 IF M#(1)="B" AND O(2,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET O(2,1)=0: GO
TO 40
680 IF M#(1)="F" AND O(3,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET O(3,1)=0: GO
TO 40
690 LET M#="": GO TO 650
700 FOR A=1 TO 3: IF O(A,1)=0 T
HEN GO TO 730
710 NEXT A
720 RETURN
730 PRINT "VOCE TEM CONSIGO:"
740 FOR A=1 TO 3: IF O(A,1)=0 T
HEN PRINT O#(A)
750 NEXT A
760 RETURN
800 IF O(1,1)<>0 AND O(2,1)<>0
AND O(3,1)<>0 THEN PRINT "NAO TE
M NADA PARA LARGAR": GO TO 40
810 LET A#=(A#(A+1 TO )
820 FOR A=1 TO LEN A#
830 IF A#(A)=" " THEN LET M#=(A#
( TO A-1)): GO TO 860
840 NEXT A
850 LET M#=(A#
860 IF M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA" THEN GO TO 810
865 FOR A=1 TO 3: IF M#( TO 4)=
O#(A, TO 4) THEN LET O(A,1)=Z: P
RINT "OK": GO TO 40
866 NEXT A
870 PRINT "LARGAR O QUE?"
880 GO TO 40
890 PRINT
910 FOR A=1 TO 3
920 IF O(A,1)=Z THEN GO TO 950
930 NEXT A
940 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
950 PRINT "VEJO:"
960 FOR A=1 TO 3
970 IF O(A,1)=Z THEN PRINT O#(A
)
980 NEXT A: PRINT
990 RETURN
1000 DIM Z(5,6): DIM Z$(5,26): D

```

```

IM O(3,2): DIM O$(3,7)
1010 FOR A=1 TO 5
1020 READ Z$(A): FOR B=1 TO 6
1030 READ Z(A,B): NEXT B
1040 NEXT A
1050 FOR A=1 TO 3
1060 READ O$(A),O(A,1),O(A,2)
1070 NEXT A
1080 RETURN
1090 REM *DADOS*
1100 DATA "PATEO DO REI DA MONTA
NHA",0,4,3,2,1,0
1110 DATA "CIDADE DO LAGO",0,0,1
,0,2,0
1120 DATA "CASA DAS ABELHAS",0,5
,0,1,0,0
1130 DATA "CELEIRO",1,0,5,0,0,0
1140 DATA "CASTELO NEGRO",3,0,0,
4,3,0
1150 DATA "COROA",1,0
1160 DATA "BOLSA",2,0
1170 DATA "FACA",5,0

```

Este programa aceita as entradas «standard» dos programas de aventuras, como NORTE, SUL, ESTE, OESTE, GUARDAR, LARGAR, PARAR. Se tiver olhado para o programa e pensado «Não percebo nada disto!» deve sentir alguma vergonha. Traduz um raciocínio perfeitamente lógico. Por exemplo, quando se indica uma direcção, o computador verifica Z(Z, direcção), a fim de determinar se é possível ao jogador mover-se nessa direcção. Como o leitor pode constatar, grande parte do programa envolve a verificação de partes de quadros já citados, único modo de determinar se a ordem recebida é válida. Se o leitor ainda não compreendeu o modo como o programa funciona, estude-o novamente, considerando por exemplo qual a forma que uma ordem como GUARDAR FACA poderia ter. Que faria o computador a essa ordem para determinar o que fazer em seguida?

Depois de ter dominado este programa, poderemos passar a uma versão um pouco mais melhorada. Sabemos exactamente onde se encontram as saídas de cada «sala», e a menos que existam portas mágicas as saídas não se modificarão. Como sabemos onde se encontram as saídas «fixas», podemos incluí-las na descrição impressa da sala.

As descrições que apresentamos em seguida são bastante

curtas, mas podemos ampliá-las tanto quanto quisermos. O leitor deverá no entanto recordar que nestas descrições não se incluem os objectos que delas podem ser retirados. Se o jogador pegar neles e os transportar para outro lado, ficará bastante aborrecido quando voltar à mesma sala e os vir ainda referenciados nela.

```

10 REM *RECOLHER OBJECTOS*
20 GO SUB 1000: REM *INICIALIZ
AR*
30 POKE 23658,8: LET Z=INT (RN
D*51)+1
40 PAUSE 50: CLS
50 PRINT "VOCE ESTA EM:"
60 GO SUB 2000+(Z*100)
120 GO SUB 300: GO SUB 700
130 INPUT "QUE DESEJA FAZER? ")
LINE A#
140 GO SUB 500
150 FOR A=1 TO LEN A#
160 IF A$(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 200
170 NEXT A
180 LET M#=A#
190 IF M#="PARAR" THEN STOP
210 IF M#="GUARDAR" OR M#="RECO
LHER" THEN GO TO 600
215 IF M#="LARGAR" THEN GO SUB
600
220 IF M#="NORTE" AND Z(Z,1)=0
THEN PRINT "NAO PODE IR PARA NOR
TE"
225 IF M#="NORTE" AND Z(Z,1)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,1):
GO TO 40
230 IF M#="SUL" AND Z(Z,2)=0 TH
EN PRINT "NAO EXISTE SAIDA PARA
SUL"
235 IF M#="SUL" AND Z(Z,2)<>0 T
HEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,2): GO
TO 40
240 IF M#="ESTE" AND Z(Z,3)=0 T
HEN PRINT "NAO PODE PASSAR PELAS
PAREDES"
245 IF M#="ESTE" AND Z(Z,3)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,3): G
O TO 40

```

```

250 IF M#="OESTE" AND Z(Z,4)=0
THEN PRINT "NAO VEJO SAIDA A OES
TE"
255 IF M#="OESTE" AND Z(Z,4)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,4):
GO TO 40
260 IF LEN A#>LEN M# THEN LET A
#=A$(A+1 TO ): GO TO 150
270 GO TO 130
300 FOR A=1 TO LEN A#
310 IF A$(A)<"0" THEN LET A$(A)
=" "
320 NEXT A
330 RETURN
340 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z
AND O(3,1)<>Z THEN PRINT "NAO VE
JO NADA PARA GUARDAR": GO TO 40
350 LET A#=A$(A+1 TO )
360 FOR A=1 TO LEN A#
370 IF A$(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 660
380 NEXT A
390 LET M#=A#
400 IF (M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA") AND LEN A#>LEN
M# THEN GO TO 605
410 IF LEN M#<4 THEN PRINT "GUA
RDAR O QUE?": GO TO 40
420 IF M$(1)="O" AND O(1,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET O(1,1)=0: GO
TO 40
430 IF M$(1)="B" AND O(2,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET O(2,1)=0: GO
TO 40
440 IF M$(1)="F" AND O(3,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET O(3,1)=0: GO
TO 40
450 LET M#="": GO TO 650
460 FOR A=1 TO 3: IF O(A,1)=0 T
HEN GO TO 730
470 NEXT A
480 RETURN
490 PRINT "VOCE TEM CONSIGO:"
500 FOR A=1 TO 3: IF O(A,1)=0 T
HEN PRINT O$(A)
510 NEXT A
520 RETURN
530 IF O(1,1)<>0 AND O(2,1)<>0
AND O(3,1)<>0 THEN PRINT "NAO TE

```

```

M NADA PARA LARGAR": GO TO 40
810 LET A# = A#(A+1 TO )
820 FOR A=1 TO LEN A#
830 IF A#(A)="" THEN LET M# = A#
( TO A-1): GO TO 860
840 NEXT A
850 LET M# = A#
860 IF M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA" THEN GO TO 810
865 FOR A=1 TO 3: IF M#(TO 4)=
O#(A, TO 4) THEN LET O(A,1)=Z: P
RINT "OK": GO TO 40
866 NEXT A
870 PRINT "LARGAR O QUE?"
880 GO TO 40
890 PRINT
900 FOR A=1 TO 3
910 IF O(A,1)=Z THEN GO TO 950
920 NEXT A
930 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
940 PRINT "VEJO:"
950 FOR A=1 TO 3
960 IF O(A,1)=Z THEN PRINT O#(A
)
960 NEXT A: PRINT
970 RETURN
1000 DIM Z(5,5): DIM O(3,2): DIM
O#(3,7)
1010 FOR A=1 TO 5
1020 FOR B=1 TO 5
1030 READ Z(A,B): NEXT B
1040 NEXT A
1050 FOR A=1 TO 3
1060 READ O#(A),O(A,1),O(A,2)
1070 NEXT A
1080 RETURN
1090 REM *OPDOS*
1100 DATA 0,4,0,0,1,0
1110 DATA 0,0,1,0,0,0
1120 DATA 0,0,0,1,0,0
1130 DATA 1,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,0,0,4,0,0
1150 DATA "COROAO",1,0
1160 DATA "BOLOS",0,0
1170 DATA "PORA",5,0
1180 PRINT "Um reateo grande, ci
rcular, onde o Rei de Montanha r
ealiza os seus famosos banque

```

```

tes."
2110 PRINT "Existem portes para
Este e Oestealem de uma passagem
para sul."
2120 RETURN
2200 PRINT "A Cidade Magica, ju
nto ao lago."
2210 PRINT "Um rio de aguas rap
idas impede a passagem excepto
para Este, onde uma bela ponte
em madeira o atravessa."
2220 RETURN
2300 PRINT "A Casa das Abelhas."
2310 PRINT "Uma casa muito pequ
ena, de onde apenas se pode sair
atraves da porta a Oeste e da
janela a sul."
2320 RETURN
2400 PRINT "O Celeiro."
2410 PRINT "Trata-se de uma vas
ta divisao, com duas saídas - U
ma para Norte e outra para Este."
2420 RETURN
2500 PRINT "Uma enorme sala no
coracao do Castelo Negro."
2510 PRINT "Existe uma saída pa
ra Oeste e uma janela aberta,
de dimensoes suficientes para pe
rmitir sair para Norte."
2520 RETURN

```

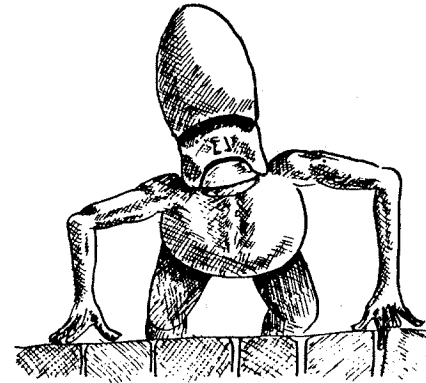
O leitor poderá notar em ambos os programas o modo como cada objecto é reconhecido, e depois recolhido pelo jogador se este o desejar. Se existir um objecto na sala, O (número, 1) será igualado ao número da sala, podendo-se também usar Z (Z,5), que indica qual o objecto, se existir, presente na sala Z. Depois de ter determinado se existe ou não um objecto na sala e aceite a ordem do jogador que deseja transportá-lo consigo, torna-se a posição actual do objecto (O (número do objecto, 1)) igual a zero. Depois, quando se imprime o resto das informações sobre a sala, é possível imprimir também as informações apropriadas sobre os objectos que se transporta se qualquer O (n,1) for igual a zero.

MONSTROS

Os monstros, ou outras «contrariedades», têm um papel extremamente importante em qualquer aventura. Devem ter uma história e uma aparência pormenorizada. O leitor poderá dar atributos aos seus monstros se assim o quiser. A única coisa a não esquecer é que os monstros devem ser interessantes e «críveis».

Não é necessário utilizar os monstros «tradicionais», como os duendes, os dragões, etc. Pode-se criar novos monstros. Por exemplo, é muito fácil adaptar animais a monstros: podem-se usar por exemplo esquilos, vampiros ou crocodilos bebedores de sangue...

Uma outra fonte de ideias são os livros de mitologia. Algumas das criaturas míticas dos gregos, como os minotauros, a hidra, etc., dão excelentes monstros. Por outro lado, talvez o leitor prefira dar um toque pessoal nos seus monstros, usando criaturas como feiticeiros, guerreiros, etc. Se tudo isto lhe parecer demasiado antiquado, pode também usar «robots», andróides e outros «monstros» da era espacial.



Monstros «feitos em casa»

Ao criar monstros, é melhor analisar o jogo e construir uma imagem mental do cenário. Pense em qual o tipo de criaturas que seria de esperar surgirem na história que deseja criar... Por exemplo, é impossível encontrar um Choco Maníaco no meio do deserto, dado que como todos sabem o Choco Maníaco é um monstro que vive na água...

Depois de ter construído na sua mente uma imagem do que deseja, tente desenhar a criatura pretendida num pedaço de papel. Não será necessário fazer uma obra à Da Vinci; bastará representar as suas características essenciais. Em seguida, para dar um nome à sua extraordinária criação, observe as suas características. Obterá assim uma ideia daquilo que o seu monstro é, antes de definir QUEM é. Por exemplo, se tem pernas compridas, olhos grandes e uma pele com escamas, pode ser uma criatura marítima (talvez até o nosso Choco Maníaco...)

Cópia de outras criaturas

Se tiver decidido que já é suficientemente mau ter de escrever o jogo, para além disso criar terrores sem nome, sob a forma de monstros originais, pode «adaptar» monstros já «estabelecidos», talvez dando-lhes o nome de alguns dos seus amigos... Talvez lhe agrade ter um monstro chamado Jorge... Existem neste campo muitas possibilidades, e nenhuma dela envolve um trabalho mental excessivo.

Inclua alguns monstros no seu jogo

Continuando a utilizar o método dos quadros alfanuméricos para definir posições e atributos de objectos usados no seu jogo, não terá dificuldades em incluir monstros. Estes serão referenciados por um quadro próprio, M\$, e as suas características poderão ser incluídas num outro quadro, M(). O conteúdo destes quadros será semelhante ao que se segue, no caso de utilizar quatro monstros:

Nome dos monstros	Posição actual	Morto com
M\$()	M(n,1)	M(n,2)
Cabeça de Martelo	3	2
Víbora	5	6
Mortlemi	4	0
Norgh	8	4

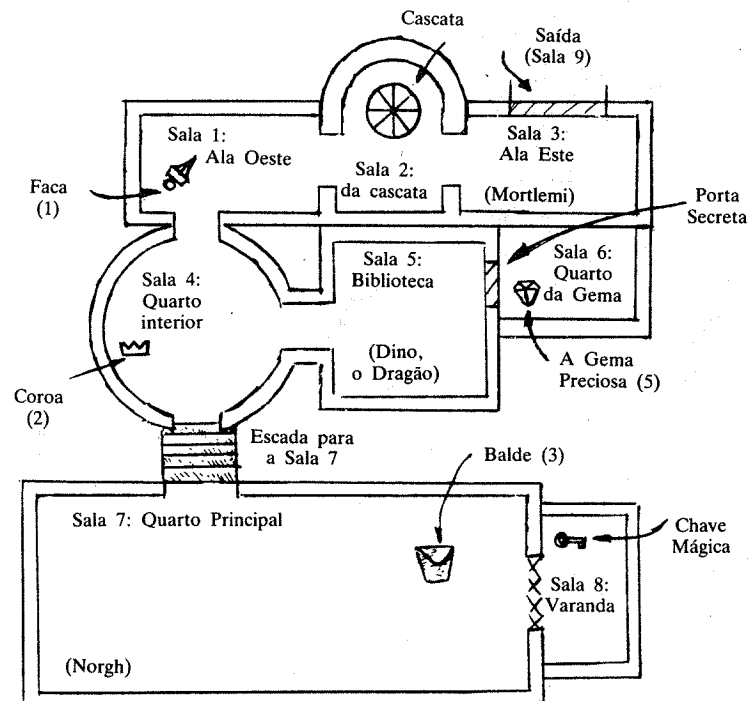
Nesta tabela podemos verificar que o Cabeça de Martelo se encontra actualmente na sala 3, podendo ser morto com o objecto 2. O Mortlemi que se encontra na sala 4 pode ser morto com qualquer objecto, mas apenas em batalha. É evidentemente possível usar qualquer objecto para matar mais do que um monstro, ou seja, a faca pode ser usada para matar a Víbora e o Norgh.

Quando o computador reconhece a existência de um monstro na mesma sala em que o jogador se encontra, deve pelo menos dar-lhe uma possibilidade de fugir. Se o jogador não consegue sair da sala assim que descobre a presença do monstro, este não lhe dará muito mais tempo. Provavelmente está à espera de almoço há séculos... Quando entramos numa sala onde se encontra um monstro, o programa iguala a um uma determinada variável. Esta mantém-se nesse valor enquanto nos mantemos na sala; nessas condições, podemos ser atacados pelo monstro. O programa pode então ceder a uma subrotina que trata o combate entre o jogador e o monstro (nesta subrotina o monstro terá alguma vantagem, porque o jogador não optou por atacá-lo imediatamente quando entrou na sala).

COMO CONSTRUIR A ESTRUTURA

Finalmente, podemos preocupar-nos em construir a aventura propriamente dita. Nada de espectacular, mas pelo menos teremos já um objectivo a alcançar, e alguns monstros para matar.

Para escrever a aventura começaremos por desenhar um mapa.



A fase seguinte consiste em descobrir um nome apropriado para a aventura. Esta ocorre numa casa, e considerando que James é co-autor deste livro parece uma boa ideia chamar-lhe «A Casa Construída por James» (se bem que James não tenha de facto escrito este programa, o título pareceu melhor do que «A Casa Construída por Pete»...)

Em seguida tornou-se necessário definir todos os azares que podem acontecer ao jogador durante o programa. Penso que já dei demasiadas indicações ao leitor apresentando o mapa, pelo que decidi não lhe dizer mais nada. Deixo o resto à sua imaginação.

Antes de se lançar no estudo deste programa, vejamos alguns esboços que fiz dos monstros incluídos neste programa, com uma pequena história de cada um deles.



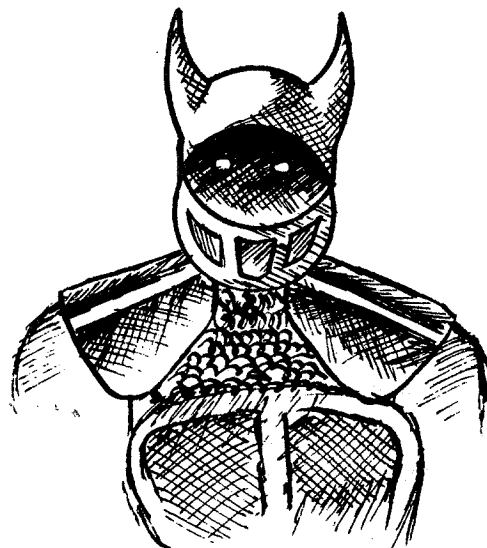
O Mortlemi

O Mortlemi é uma criatura detestável, um mutante das Guerras Mega do 23.º Século. Odeia portanto todos os seres humanos em geral, que deram origem às guerras. Os primeiros anos da sua vida foram passados com um Rato Cibérnetica nos esgotos da Cidade Nova. Quando os invasores eliminaram toda a vida na área, Mortlemi instalou-se numa antiga mansão, passando a viver aí até hoje.



O Dragão do Leste, Dino

Dino viveu na mansão desde que esta foi construída. Amedrontou todos os compradores que tentaram instalar-se nela. O seu único ponto fraco é a claustrofobia; se Dino se encontra num espaço fechado morre instantaneamente.



Norgh, o Mercenário

Norgh lutou nas guerras de revolta de 2060, a favor do Império Sevron. Durante os combates foi atingido por um laser que afectou a sua mente. Foi aceite por Dino na Mansão, a fim de proteger a chave mágica.

A Casa Construída por James – Introdução

É bem conhecido o facto de no interior da Mansão de S. Jaime existir uma pedra preciosa que vale mais dinheiro do que todos os créditos existentes no Banco Central da Cidade Nova. Porém, nunca ninguém tentou apoderar-se dessa gema porque a Mansão é habitada por estranhos indivíduos: Mortlemi, Dino e Norgh – três dos piores caracteres que se possa imaginar.

O seu trabalho é simples: deve roubar a valiosa pedra da Mansão. Mas tenha cuidado: não poderá abandoná-la até ter a pedra em seu poder.

Ordens a usar nesta aventura:

Para se mover:

ANDAR direcção
CORRER direcção
CAMINHAR direcção

Para recolher objectos:

GUARDAR objecto
RECOLHER objecto

Para largar objecto:

LARGAR objecto

Para atacar monstros:

MATAR nome
ATINGIR nome

Outras ordens:

INVENTÁRIO (indica os objectos que está a transportar)
USAR objecto
IMPRIMIR PONTUAÇÃO
IMPRIMIR FORÇA (indica a força de combate do jogador)

Boa aventura!

```

10 REM #A Casa Construída por
James*
20 GO SUB 870: REM #INICIALIZA
A*
30 POKE 23855,8: LET SC=0: LET
CH=0: LET P#="": LET Z=2
40 PAUSE 50: CLS
50 GO SUB 1150+(Z*30)
60 IF CH>Z THEN LET CH=0
70 GO SUB 780
80 GO SUB 1580
90 INPUT "QUE DESEJA FAZER? ";
LINE A#
100 GO SUB 340
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A$(A)=" " THEN LET M#=A$
( TO A-1): GO TO 150
130 NEXT A
140 LET M#=A#
150 IF M#="PARAR" THEN GO TO 14
50
160 IF M#="LUTAR" OR M#="MATAR"
OR M#="SOCAR" THEN GO TO 1740
170 IF LEN M#<11 AND M#<>" " AND
M#="INVENTARIO" ( TO LEN M#) THE
N GO SUB 580
180 IF M#="GUARDAR" OR M#="RECO
LHER" THEN GO TO 380
190 IF M#="LARGAR" THEN GO SUB
650
200 IF M#="PONTUACAO" THEN PRIN
T "PONTUACAO: ";PONTUACAO
210 IF M#="ENERGIA" THEN PRINT
"VOCE TEM ";ENERGIA;" PONTOS DE
ENERGIA"
220 IF M#="NORTE" AND Z(Z,1)=0
THEN PRINT "NAO PODE IR PARA NOR
TE"
230 IF M#="NORTE" AND Z(Z,1)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,1):
GO TO 40
240 IF M#="SUL" AND Z(Z,2)=0 TH
EN PRINT "NAO EXISTE SAIDA PARA
SUL"
250 IF M#="SUL" AND Z(Z,2)<>0 T
HEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,2): GO
TO 40
260 IF M#="ESTE" AND Z(Z,3)=0 T
HEN PRINT "NAO PODE PASSAR PELAS

```

```

PAREDES"
270 IF M#="ESTE" AND Z(Z,3)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,3): G
O TO 40
280 IF M#="OESTE" AND Z(Z,4)=0
THEN PRINT "NAO VEJO SAIDA A OES
TE"
290 IF M#="OESTE" AND Z(Z,4)<>0
THEN PRINT "OK": LET Z=Z(Z,4):
GO TO 40
300 LET Z(5,3)=0
310 IF M#="USAR" THEN GO TO 140
0
320 IF LEN A#>LEN M# THEN LET A
#=A#(A+1 TO ): GO TO 110
330 GO TO 90
340 FOR A=1 TO LEN A#
350 IF A#(A)<"0" THEN LET A#(A)
="0"
360 NEXT A
370 RETURN
380 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z
AND O(3,1)<>Z AND O(4,1)<>Z AND
O(5,1)<>Z THEN PRINT "NAO VEJO N
ADA PARA GUARDAR": GO TO 40
390 LET A#=A#(A+1 TO )
400 FOR A=1 TO LEN A#
410 IF A#(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 440
420 NEXT A
430 LET M#=A#
440 IF (M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA") AND LEN A#>LEN
M# THEN GO TO 390
450 IF LEN M#<2 THEN PRINT "FAZ
ER O QUE?": GO TO 40
460 IF M#(1)="F" AND O(1,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(1,1)=0: GO TO 40
470 IF M#(1 TO 2)="CO" AND O(2,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)
=0: LET O(2,1)=0: GO TO 40
480 IF M#(1)="B" AND O(3,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(3,1)=0: GO TO 40
490 IF M#( TO 2)="MO" AND Z(Z,6
)=1 THEN GO TO 1760
500 IF M#( TO 2)="DI" AND Z(Z,6
)=2 THEN GO TO 1760

```

```

510 IF M#( TO 2)="NO" AND Z(Z,6
)=3 THEN GO TO 1760
520 IF A#="L" THEN PRINT "LUTAR
COM QUEM?": LET P#="": GO TO 40
530 IF M#(1 TO 2)="CH" AND O(4,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)
=0: LET O(4,1)=0: GO TO 40
540 IF M#(1)="G" AND O(5,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(5,1)=0: GO TO 40
550 IF M#(1 TO 2)="CH" AND O(4,
1)=0 THEN PRINT "OK": GO TO 1810
560 IF M#(1)="B" AND O(3,1)=0 T
HEN PRINT "OK": GO TO 1960
570 LET M#="": GO TO 440
580 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN GO TO 610
590 NEXT A
600 PRINT "NAO TRAZ NADA CONSIG
O": RETURN
610 PRINT "VOCE TRAZ CONSIGO:"
620 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN PRINT O#(A)
630 NEXT A
640 RETURN
650 IF O(1,1)<>0 AND O(2,1)<>0
AND O(3,1)<>0 AND O(4,1)<>0 AND
O(5,1)<>0 THEN PRINT "NAO TEM NA
DA PARA LARGAR": GO TO 40
660 LET A#=A#(A+1 TO )
670 FOR A=1 TO LEN A#
680 IF A#(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 710
690 NEXT A
700 LET M#=A#
710 IF (M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA") THEN GO TO 660
720 FOR A=1 TO 5: IF M#( TO 3)=
O#(A, TO 3) THEN LET O(A,1)=Z: P
RINT "OK": GO TO 40
730 NEXT A
740 PRINT "LARGAR O QUE?"
750 GO TO 40
760 PRINT : IF Z(Z,6)<>0 THEN R
ETURN
770 FOR A=1 TO 5
780 IF O(A,1)=Z THEN GO TO 820
790 NEXT A
800 IF Z(Z,6)<>0 THEN RETURN

```

```

810 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
820 PRINT "VEJO:"
830 FOR A=1 TO 5
840 IF O(A,1)=Z THEN PRINT O$(A)
)
850 NEXT A: PRINT
860 RETURN
870 LET ENERGIA=100: LET PONTUA
CAD=0: DIM Z(9,6): DIM O(5,2): D
IM O$(5,7)
880 FOR A=1 TO 5
890 FOR B=1 TO 6
900 READ Z(A,B): NEXT B
910 NEXT A
920 FOR A=1 TO 5
930 READ O$(A),O(A,1),O(A,2)
940 NEXT A
950 DIM N$(3,10): DIM M(3,2): F
OR A=1 TO 3
960 READ N$(A),M(A,1),M(A,2): N
EXT A
970 RETURN
980 REM *DADOS*
990 DATA 0,4,0,0,1,0
1000 DATA 0,0,0,1,0,0
1010 DATA 0,0,0,0,0,1
1020 DATA 1,7,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,4,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0
1050 DATA 4,0,0,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,7,4,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0
1080 REM *DADOS DE OBJECTOS*
1090 DATA "FACON",1,0
1100 DATA "COPO",4,0
1110 DATA "BALDE",7,0
1120 DATA "CHAVE",0,0
1130 DATA "GEM",0,0
1140 REM *DADOS DE MONSTROS*
1150 DATA "MORTLEMI",3,1
1160 DATA "DINO",5,3
1170 DATA "NORGH",7,1
1180 PRINT "Esta na Ala Oeste d
a Fonte."
1190 PRINT "Existem saidas para
Este e SUL."
1200 RETURN
1210 PRINT "Voce esta na Sala d

```

```

a Fonte."
1220 PRINT "Existe uma bela fon
te a norte, essidas para Este e
Oeste."
1230 RETURN
1240 PRINT "Esta na Ala Este da
casa."
1250 PRINT "Existe uma saida pa
ra Oeste e uma arcada aberta a
Norte. Cuidado! Nao va par
a norte se nao tiver cumprido
a sua missao!"
1260 RETURN
1270 PRINT "Voce esta na Camara
Interior."
1280 PRINT "Trata-se de uma sal
a circular com saidas para Nor
te e Este. Existe ainda uma es
cada que conduz a Sul."
1290 RETURN
1300 PRINT "Voce encontra-se na
Biblioteca."
1310 PRINT "Nao existem infeliz
mente livros nas prateleiras, e
a unica saida esta a Oeste."
1320 RETURN
1330 PRINT "Voce entrou na Sala
das Uoias."
1340 PRINT "Esta pequena sala e
ste cheia de objectos, e so tem
uma saida a Oeste."
1350 RETURN
1360 PRINT "Esta agora no Quart
o Principal."
1370 PRINT "Trata-se da maior d
ivisao da casa, estando esmer
adamente decorada. Tem saida
s a Norte e a Este, atraves da
Janela."
1380 RETURN
1390 PRINT "Encontra-se na Vara
nda."
1400 PRINT "Existe apenas uma s
aida atraves da Janela, a Oeste."
1410 RETURN
1420 PRINT "Esta fora da manesao
."
1430 IF O(5,1)=0 THEN GO TO 1470

```

```

1440 PRINT "Nao cumpriu a sua m
issao. Os deuses vaporizam-no
!"
1450 PRINT "Conseguir obter "P
ONTUACAO;" pontos." : INPUT "Outr
o Jogo (s/n)? ";g$: IF g$="S" TH
EN RUN
1460 STOP
1470 PRINT "Optimo! Conseguiu e
scapar com a Joia Magica! O povo
considera-o um heroi..."
1480 GO TO 1450
1490 IF Z(Z,6) AND (O(4,1)<>0 OR O
(3,1)<>0) THEN PRINT "Nao pode f
azer isso!": GO TO 40
1500 GO TO 390
1510 LET Z(5,3)=5
1520 LET PONTUACAO=PONTUACAO+30
1530 PRINT "Ue uma porta aberta
e Este."
1540 PRINT "Apreste-se... a por
ta fechar-se--a dentro em pouco!"
1550 GO TO 90
1560 IF Z(Z,6)<>0 THEN GO TO 158
0
1570 RETURN
1580 PRINT "Cuidado, o ";N$(Z(Z
,6))
1590 PRINT "esta nesta sala!"
1600 PRINT "O ";N$(Z(Z,6)):" at
aca..."
1610 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1620 IF RAND*ENERGIA<20 THEN GO T
O 1650
1630 PRINT "Mas voce escapa as
suas garras!"
1640 RETURN
1650 PRINT "e acerta em si!!!"
1660 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1670 IF RAND*ENERGIA<30 THEN GO T
O 1710
1680 PRINT "Voce esta fraco, Ma
s vivo..."
1690 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*30)
1700 RETURN
1710 PRINT "De um so golpe abre
o seu craneoso meio!"

```

```

1720 PRINT "Voce esta morto."
1730 GO TO 1440
1740 IF Z(Z,6)=0 THEN PRINT "Nao
ha ninguem para combater": GO T
O 40
1750 LET P$="L": GO TO 390
1760 LET P$=""
1770 PRINT "OK": PAUSE 100: CLS
1780 PRINT "Voce ataca o ";N$(Z
(Z,6))
1790 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1800 IF RAND>.5 THEN GO TO 1850
1810 IF O(1,1)=0 THEN GO TO 1850
1820 PRINT "Mas falha!!"
1830 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*20)+10
1840 GO TO 40
1850 PRINT "E ACERTA!"
1860 LET PONTUACAO=PONTUACAO+5
1870 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1880 IF O(1,1)=0 AND RAND*ENERGIA
>60 THEN GO TO 1920
1890 PRINT "Mas o monstro ainda
resiste..."
1900 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*20)+10
1910 GO TO 40
1920 PRINT "Voce matou o terrive
l ";N$(Z(Z,6))
1930 LET Z(Z,6)=0
1940 LET PONTUACAO=PONTUACAO+50
1950 GO TO 40
1960 PRINT "O Balde Magico enter
ra-se na cabeca de Dino. Este
cai no solo e morre. O Balde e o
corpo desaparecem!"
1970 LET PONTUACAO=PONTUACAO+20
1980 LET O(3,1)=10: LET M(2,1)=1
0: LET Z(Z,5)=0: LET Z(Z,6)=0
1990 PAUSE 200: GO TO 40
2000 REM *****

```

A estrutura desta aventura é construída em torno de uma rotina de reconhecimento de verbos e de uma subrotina de reconhecimento de substantivos. A ordem dada pelo jogador é primeiramente enviada à rotina de reconhecimento de verbos, e se a ordem é compreendida pela máquina, é executada ou enviada à subrotina de reconhecimentos de substantivos para

obter mais informações. Ou seja, a ordem «GUARDAR A FACA» vai primeiro à rotina de verbos, que reconhece o termo «GUARDAR». Como esta ordem obriga a definir qual o objecto a recolher, o resto da frase escrita pelo jogador, ou seja, «A FACA», é em seguida analisada pela subrotina de reconhecimentos de substantivos. As palavras como «A», «O», «UM» e «UMA» são desprezadas, deixando apenas a palavra «FACA». Esta é finalmente reconhecida pela subrotina apropriada, ao ser executada pela segunda vez (da primeira vez apenas eliminou a palavra «A»); em seguida o programa verifica se a ordem é válida, isto é, se é possível ao jogador recolher a faca.

As ordens especiais como «USAR» são divididas e verificadas do mesmo modo, mas quando os resultados da ordem são impressos os efeitos destas ordens especiais são únicos; se dissermos por exemplo «USAR BALDE» e nos encontramos na Biblioteca, o computador entregará a execução a uma subrotina que só é invocada uma vez.

Dispor de subrotinas como esta, aumenta o interesse da aventura. Se existirem variantes no jogo, o utilizador tenta usar as ordens especiais sempre que possível. Em alguns casos, a única solução para o problema enfrentado deve consistir precisamente no emprego de uma ordem especial.

8

GRÁFICOS

A expressão «Aventura Gráfica» pode ser interpretada de duas formas diferentes. Pode significar uma aventura *inteiramente* gráfica, na qual o jogador se vê a si mesmo movendo-se pelo visor, além de ver os objectos e monstros, e usando apenas como texto a lista de objectos transportados e (talvez) a descrição de combates. A desvantagem óbvia destas aventuras gráficas é que se pode ver exactamente qual a direcção que devemos seguir e o local onde se encontram os objectos e monstros. Um outro tipo de Aventura Gráfica, e aliás o tipo que mais nos interessará aqui, é aquele que se assemelha a uma aventura normal, baseada no texto, mas que substitui parte do texto por uma mensagem escrita.

Estudaremos primeiro a aventura mista, texto/gráficos, que é de facto a mais fácil de construir. Quando se está praticamente no final da escrita de uma aventura, e se dispõe já de todas as descrições das salas, pode-se fazer um esboço simples, usando uma rede apropriada. Existem no comércio algumas redes deste tipo, sendo um exemplo disso as *Print'n'Plotter Jotters*; mas é possível usar em vez delas papel milimétrico normal. Desenhe a imagem pretendida, marcando as áreas onde quer usar cores especiais. Pode em seguida incorporar as imagens no seu programa.

É fácil acrescentar imagens a um jogo. Bastará escrever as instruções DRAW, PLOT, etc. de acordo com a descrição da sala, ou melhor ainda escrevê-las numa subrotina. Desenhe simplesmente o rebordo; pode depois preencher com cores usando uma pequena rotina de enchimento.

É surpreendente como os gráficos podem melhorar um jogo. Mesmo uma aventura gráfica pode ser bastante melhorada alterando as cores de fundo e dos «primeiros planos» de cada descrição. Se no entanto quiser melhorar ainda mais a apresentação, mantendo-se porém no âmbito de uma aventura de texto, pode usar «janelas» (áreas fechadas em caixas)

para descrições de locais, respostas e ordens. Se tudo isto estiver claramente separado, dará ao jogo uma aparência mais fácil para o utilizador e mais profissional.

O outro tipo de aventura que mencionámos é o programa inteiramente gráfico. É muito mais complicada de construir do que o simples acrescento de imagens a um texto. Antes do mais, tal como acontece em todas as aventuras, você deve desenhar mapas, monstros, objectos e outros acontecimentos, convertendo depois o mapa num quadro alfanumérico. Este método é melhor do que imprimir o mapa e verificá-lo com a instrução SCREEN\$. Usando um quadro alfanumérico, você pode (1) usar gráficos definidos pelo utilizador no seu mapa, (2), guardar em memória um mapa de dimensões superiores às do visor, e (3) guardar o mapa em memória enquanto se passam outras coisas no visor.

Digamos, apenas como exemplo, que utilizamos um quadro A\$ (22, 23), as dimensões de um visor, para guardar o nosso mapa. Podemos definir o quadro correspondente de diferentes modos, por exemplo usando instruções LET, isto é,

```
LET A$ (1) = «primeira linha do mapa»
```

```
LET A$ (2) = «segunda linha do mapa»
```

etc.

ou ainda passando cada linha do mapa para uma comprida declaração DATA e lendo em seguida a informação para A\$ num ponto apropriado do jogo. Ao imprimir o mapa, o leitor não será obrigado a mostrar tudo; talvez prefira apenas imprimir as partes do mapa que o jogador já explorou. Para tal necessitará de um segundo quadro, por exemplo X (33, 22), cujos elementos, quando iguais a 1, indicam que o jogador já viajou pelo ponto correspondente; poderá então imprimir essa parte do quadro A\$. Vejamos uma rotina simples que resolveria este problema:

```
9000 FOR A=1 TO 33: FOR B=1 TO 2
9010 PRINT AT A-1,B-1: INVERSE 1
9020 IF X(A,B)=1 THEN PRINT AT A
-1,B-1:A$(A,B)
9030 NEXT B: NEXT A
```

O leitor poderá igualmente dispor de vários mapas (níveis) no seu jogo, ou querer afastar-se do mapa em diversos pontos

do jogo a fim de mostrar imagens mais pormenorizadas de objectos ou monstros.

Não vamos tratar detalhadamente neste livro das aventuras inteiramente gráficas, se bem que tenhamos incluído um ou dois programas deste género no Capítulo 10.

Algumas formas que poderá usar

Neste Capítulo apresentamos ao leitor duas formas que podem ser facilmente incorporadas nas suas aventuras, além da rotina de enchimento a que já nos referimos.

Ambas as formas apresentadas são independentes, isto é, poderão ser apresentadas em qualquer posição no visor. As variáveis X e Y definem a posição do gráfico. Pode dar quaisquer valores a estas variáveis.

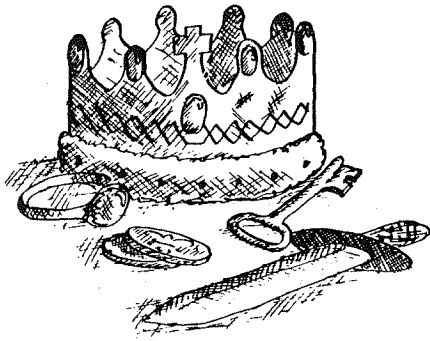
A espada

Trata-se de uma espada vulgar, de duas lâminas, típica do século dezasseis.

A faca

A faca pode ser usada em muitas situações incluindo as descrições de combates, descrições de objectos ou qualquer outra semelhante.

```
10 REM Espada
20 LET X=10: LET Y=100
30 PLOT X,Y+38: DRAW 0,2
40 PLOT X+1,Y+38: DRAW 0,3
50 PLOT X+2,Y+39: DRAW 0,2
60 PLOT X+3,Y+40
70 PLOT X+3,Y+45: DRAW 0,2
80 PLOT X+4,Y+1: DRAW 0,48
90 PLOT X+5,Y: DRAW 0,48
100 PLOT X+6,Y+1: DRAW 0,48
110 PLOT X+7,Y+45: DRAW 0,2
120 PLOT X+7,Y+40
130 PLOT X+8,Y+39: DRAW 0,2
140 PLOT X+9,Y+38: DRAW 0,3
150 PLOT X+10,Y+38: DRAW 0,2
```



```

10 REM Faca
20 LET X=10: LET Y=160
30 PLOT X,Y+4
40 PLOT X+1,Y+3: DRAW 0,1
50 PLOT X+2,Y+3: PLOT X+2,Y+4
60 PLOT X+3,Y+2: PLOT X+3,Y+3
70 PLOT X+4,Y+2: PLOT X+4,Y+3
80 PLOT X+5,Y+2: PLOT X+5,Y+3
90 PLOT X+6,Y+2: PLOT X+6,Y+3
100 PLOT X+7,Y+2: PLOT X+7,Y+3
110 FOR A=8 TO 15
120 PLOT X+A,Y+2: PLOT X+A,Y+3
130 NEXT A
140 PLOT X+16,Y+2
150 PLOT X+16,Y+4: DRAW 0,1
160 FOR A=17 TO 19
170 PLOT X+A,Y+3: DRAW 0,2
180 NEXT A
190 PLOT X+20,Y+1: DRAW 0,5
200 FOR A=21 TO 30
210 PLOT X+A,Y+3: DRAW 0,2
220 NEXT A
230 PLOT X+31,Y+4

```

Rotina de enchimento

Apresentamos aqui esta rotina a fim de permitir ao leitor incluí-la nos seus programas, melhorando as imagens que neles usar. Necessita de duas variáveis. X corresponde à coordenada x de um ponto no interior da área a preencher,

e Y corresponde à coordenada y desse mesmo ponto. Por exemplo:

```

CIRCLE 100,100,10: LET X=100: LET Y=100:
GO SUB 9000

```

Estas duas linhas de instruções desenharam um círculo no visor, chamando em seguida a rotina de enchimento a fim de aplicar a cor.

É necessário ter cuidado ao definir as coordenadas X e Y porque a rotina tem algumas limitações; tente portanto usar como valor Y o correspondente à maior largura da área a encher. Ou seja, no exemplo do círculo o valor Y deve ser sempre igual à coordenada X Y do centro do círculo. Se a sua área for uma caixa não tem qualquer importância o valor que se atribui a cada uma das variáveis X e Y, desde que correspondam a um ponto no interior do quadrado.

```

0000 LET s=255: LET st=1: LET i=
0
0010 LET h=175: LET he=1: LET n=
0
0020 GO SUB 9500
0030 LET h=0
0040 LET he=-1: LET n=1
0050 GO SUB 9500
0060 LET s=0: LET st=-1: LET i=-
1
0070 LET h=175: LET he=1: LET n=
0
0080 GO SUB 9500
0090 LET h=0
0100 LET he=-1: LET n=1
0110 GO SUB 9500
0120 RETURN
0000 FOR a=x+1 TO s STEP st
0010 FOR g=y-n TO h STEP he
0020 IF POINT (a,g)=1 THEN GO TO
0030
0030 PLOT a,g
0040 NEXT g
0050 IF POINT (a+st,y+he)=1 THEN
RETURN
0060 NEXT a
0070 RETURN

```


O VOCABULÁRIO

Vamos agora considerar o programa que apresentámos no Capítulo VII e desenvolvê-lo. O principal objectivo disto consiste em mostrar como é possível adequar os gráficos explicados no último capítulo a uma aventura; mas além disso pretende-se mostrar como é fácil acrescentar mais palavras ao vocabulário.

Não vou dizer ao leitor o que pode fazer, nem quais são as palavras novas. Ser-lhe-á fácil descobri-lo sozinho.

A história desta aventura é a mesma. E tudo o que se aplica à versão anterior continua a ser válido.

```

10 REM *A Casa Construida por
James*
20 GO SUB 870: REM *INICIALIZA
R*
30 POKE 23656,8: LET SC=0: LET
CH=0: LET P#="" : LET Z=2
40 PAUSE 50: CLS
50 GO SUB 1150+(Z*30)
60 IF CH>Z THEN LET CH=0
70 GO SUB 780
80 GO SUB 1880
90 INPUT "QUE DESEJA FAZER? ":
LINE A#: IF A#="" THEN GO TO 90
100 GO SUB 340
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A#(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 150
130 NEXT A
140 LET M#=A#
150 IF M#="PARRR" THEN GO TO 14
50
155 IF M#="PAUSA" THEN BORDER 1
: PAUSE 0: BORDER 7
160 IF M#="VER" THEN PRINT "OK"

```

```

: LET A(Z)=0: GO TO 40
157 IF M$="EXAMINAR" THEN PRINT
"NADA VEJO DE ESPECIAL": GO TO
40
158 IF M$="GRAVAR" THEN SAVE "A
VENTURA" LINE 40
159 IF M$="CARREGAR" THEN LOAD
"AVENTURA"
160 IF M$="LUTAR" OR M$="MATAR"
OR M$="SODAR" THEN GO TO 1740
161 IF M$="BEBER" THEN PRINT "A
H, AH! A AGUA ESTA ENVENENADA. V
OCE MORREU!": GO TO 1450
162 IF M$="F" OR M$="S" OR M$="D"
THEN PRINT "COISA FEIA! VOU TER
DE CASTIGA- -LO POR DIZER ISSO!":
GO TO 1450
170 IF LEN M$<11 AND M$<>" " AND
M$="INVENTARIO"( TO LEN M$) THE
N GO SUB 580
180 IF M$="GUARDAR" OR M$="RECO
LHER" THEN GO TO 380
181 IF M$="GRITAR" OR M$="CHAMA
R" OR M$="DESCANSAR" THEN PRINT
"VOCE ";M$( TO LEN M$-1): GO TO
40
190 IF M$="LARGAR" THEN GO SUB
690
200 IF M$="PONTUACAO" THEN PRIN
T "PONTUACAO: ";PONTUACAO
210 IF M$="ENERGIA" THEN PRINT
"VOCE TEM ";ENERGIA: PONTOS DE
ENERGIA"
211 IF LEN M$>5 THEN GO TO 300
220 IF M$="NORTE"( TO LEN M$) A
ND Z(Z,1)=0 THEN PRINT "NAO PODE
IR PARA NORTE"
230 IF M$="NORTE"( TO LEN M$) A
ND Z(Z,1)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,1): GO TO 40
240 IF M$="SUL"( TO LEN M$) AND
Z(Z,2)=0 THEN PRINT "NAO EXISTE
SAIDA PARA SUL"
250 IF M$="SUL"( TO LEN M$) AND
Z(Z,2)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,2): GO TO 40
251 IF LEN M$>4 THEN GO TO 300
260 IF M$="ESTE"( TO LEN M$) AN
D Z(Z,3)=0 THEN PRINT "NAO PODE

```

```

PASSAR PELAS PAREDES"
270 IF M$="ESTE"( TO LEN M$) AN
D Z(Z,3)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,3): GO TO 40
280 IF M$="OESTE"( TO LEN M$) A
ND Z(Z,4)=0 THEN PRINT "NAO VEJO
SAIDA A OESTE"
290 IF M$="OESTE"( TO LEN M$) A
ND Z(Z,4)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,4): GO TO 40
300 LET Z(5,3)=0
310 IF M$="USAR" THEN GO TO 140
0
320 IF LEN A$>LEN M$ THEN LET A
$=A$(A+1 TO ): GO TO 110
330 GO TO 90
340 FOR A=1 TO LEN A$
350 IF A$(A)<"0" THEN LET A$(A)
=" "
360 NEXT A
370 RETURN
380 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z
AND O(3,1)<>Z AND O(4,1)<>Z AND
O(5,1)<>Z THEN PRINT "NAO VEJO N
ADA PARA GUARDAR": GO TO 40
390 LET A$=A$(A+1 TO )
400 FOR A=1 TO LEN A$
410 IF A$(A)=" " THEN LET M$=A$
( TO A-1): GO TO 440
420 NEXT A
430 LET M$=A$
440 IF (M$="O" OR M$="A" OR M$=
"UM" OR M$="UMA") AND LEN A$>LEN
M$ THEN GO TO 390
450 IF LEN M$<2 THEN PRINT "FAZ
ER O QUE?": GO TO 40
460 IF M$(1)="F" AND O(1,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(1,1)=0: LET ENERGIA=ENERGIA+
50: GO TO 40
470 IF M$(1 TO 2)="CO" AND O(2,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)
=0: LET O(2,1)=0: GO TO 40
480 IF M$(1)="B" AND O(3,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(3,1)=0: GO TO 40
490 IF M$( TO 2)="MO" AND Z(Z,6)
=1 THEN GO TO 1750
500 IF M$( TO 2)="DI" AND Z(Z,6)

```

```

) = 2 THEN GO TO 1780
610 IF M#(1 TO 2) = "NO" AND Z(Z,6)
) = 3 THEN GO TO 1780
620 IF P# = "L" THEN PRINT "LUTAR
COM QUEM?": LET P# = "": GO TO 40
630 IF M#(1 TO 2) = "CH" AND O(4,
1) = Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,6)
= 0: LET O(4,1) = 0: GO TO 40
640 IF M#(1) = "G" AND O(5,1) = Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,6) = 0: LE
T O(5,1) = 0: GO TO 40
650 IF M#(1 TO 2) = "CH" AND O(4,
1) = 0 THEN PRINT "OK": GO TO 1610
660 IF M#(1) = "B" AND O(3,1) = 0 T
HEN PRINT "OK": GO TO 1980
670 LET M# = "": GO TO 440
680 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1) = 0 T
HEN GO TO 610
690 NEXT A
690 PRINT "NAO TRAZ NADA CONSIGO
O": RETURN
610 PRINT "VOCE TRAZ CONSIGO:"
620 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1) = 0 T
HEN PRINT O#(A)
630 POKE 20692, -1
640 NEXT A
640 RETURN
650 IF O(1,1) <> 0 AND O(2,1) <> 0
AND O(3,1) <> 0 AND O(4,1) <> 0 AND
O(5,1) <> 0 THEN PRINT "NAO TEM NA
DA PARA LARGAR": GO TO 40
660 LET D# = A#(A+1 TO )
670 FOR A=1 TO LEN A#
680 IF A#(A) = " " THEN LET M# = A#
( TO A-1): GO TO 710
690 NEXT A
700 LET M# = A#
710 IF M# = "O" OR M# = "A" OR M# = "
UM" OR M# = "UMA" THEN GO TO 690
720 FOR A=1 TO 5: IF M#(1 TO 3) =
O#(A, TO 3) THEN LET O(A,1) = Z: P
RINT "OK": GO TO 40
730 NEXT A
740 PRINT "LARGAR O QUE?"
750 GO TO 40
760 PRINT : IF Z(Z,6) <> 0 THEN R
ETURN
770 FOR A=1 TO 5
780 IF O(A,1) = Z THEN GO TO 820

```

```

790 NEXT A
800 IF Z(Z,6) <> 0 THEN RETURN
810 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
820 PRINT "VEJO:"
830 FOR A=1 TO 5
840 IF O(A,1) = Z THEN PRINT O#(A
)
850 NEXT A
860 RETURN
870 DIM A(9): LET ENERGIA=100:
LET PONTUACAO=0: DIM Z(9,6): DIM
O(5,2): DIM O#(5,7)
871 BORDER 7: PAPER 7: INK 1
880 FOR A=1 TO 9
890 FOR B=1 TO 8
900 READ Z(A,B): NEXT B
910 NEXT A
920 FOR A=1 TO 5
930 READ O#(A), O(A,1), O(A,2)
940 NEXT A
950 DIM N#(3,10): DIM M(3,2): F
OR A=1 TO 3
960 READ N#(A), M(A,1), M(A,2): N
EXT A
961 LET A# = CHR# 77+CHR# 69+CHR#
60+CHR# 69
962 LET B# = CHR# 60+CHR# 69
963 LET C# = CHR# 67+CHR# 72+CHR#
73+CHR# 67+CHR# 69
964 LET D# = CHR# 76+CHR# 62+CHR#
60+CHR# 69
970 RETURN
980 REM *CARDS*
990 DATA 0,4,0,0,0,1,0
1000 DATA 0,0,0,1,0,0
1010 DATA 0,0,0,0,0,1
1020 DATA 1,7,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,4,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0
1050 DATA 4,0,0,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,7,4,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0
1080 REM *CARDS DE OBJECTOS*
1090 DATA "FACA",1,0
1100 DATA "COROA",4,0
1110 DATA "BOLSA",7,0
1120 DATA "CHUVA",0,0
1130 DATA "GEMAS",0,0
1140 REM *CARDS DE MONSTROS*

```

```

1150 DATA "MORTLEMI",3,1
1160 DATA "DINO",5,3
1170 DATA "NORGH",7,1
1180 IF R(1)=0 THEN GO SUB 2000:
GO TO 1190
1185 PRINT "Esta na Ala Oeste d
a casa."
1190 PRINT "Existem saidas para
Este e Sul."
1200 RETURN
1210 IF R(2)=0 THEN GO SUB 2500:
GO TO 1220
1215 PRINT "Voce esta na Sala d
a Fonte."
1220 PRINT "Existe uma sala fon
te a norte, e saidas para Este e
Oeste."
1230 RETURN
1240 IF R(3)=0 THEN GO SUB 3000:
GO TO 1250
1245 PRINT "Esta na Ala Este da
casa."
1250 PRINT "Existe uma saida pa
ra Oeste e uma arcada aberta a
Norte. Cuidado! Nao va par
a norte se nao tiver cumprido
a sua missao!"
1260 RETURN
1270 IF R(4)=0 THEN GO SUB 3500:
GO TO 1280
1275 PRINT "Voce esta na Camara
Interior."
1280 PRINT "Ve saidas para Nort
e e Este. Existe ainda uma es
cada que conduz a Sul."
1290 RETURN
1300 IF R(5)=0 THEN GO SUB 4000:
GO TO 1310
1305 PRINT "Voce encontra-se na
Biblioteca."
1310 PRINT "Observam-se muitas
preteleiras vazias, e a unica s
aida esta a Oeste."
1320 RETURN
1330 IF R(6)=0 THEN GO SUB 4500:
GO TO 1340
1335 PRINT "Voce entrou na Sala
das Joias."
1340 PRINT "Esta pequena sala e

```

```

sta cheia de objectos, e so tem
uma saida a Oeste."
1350 RETURN
1360 IF R(7)=0 THEN GO SUB 5000:
GO TO 1370
1365 PRINT "Esta e o Quarto
Principal."
1370 PRINT "Trata-se da maior d
ivisao da casa, estando esmer
adamente decorada. Tem saida
a a Norte e a Oeste, atraves da
janela."
1380 RETURN
1390 IF R(8)=0 THEN GO SUB 5500:
GO TO 1400
1395 PRINT "Encontra-se na Vara
nda."
1400 PRINT "Existe apenas uma s
aida atraves da janela, a Oeste."
1410 RETURN
1420 PRINT "Esta fora da mansao
."
1425 GOTO 200002,-1
1430 IF O(9,1)=0 THEN GO TO 1470
1440 PRINT "Nao cumpriu a sua m
issao. Os deuses vaporizam-no
!"
1450 PRINT "Conseguiu obter o P
ONTUACAO." pontos." INPUT "Outr
o Jogo (a/n)? "g# IF g#='S' OR
g#='SIM' THEN RUN
1460 GOTO
1470 PRINT "Optimo! Conseguiu e
scapar com a Joia Magica! O povo
considera-o um heroi..."
1480 GO TO 1450
1490 IF Z>99 AND (O(4,1)>0 OR O
(3,1)>0) THEN PRINT "Nao pode
passar mais!" GO TO 40
1500 GO TO 300
1510 PRINT "O Jogo
1520 PRINT PONTUACAO=PONTUACAO+300
1530 PRINT "Ve uma porta aberta
a Oeste."
1540 PRINT "Acesse-se... a por
ta fechar-se-a dentro em pouco
."
1550 GO TO 90

```

```

1560 IF Z(Z,6)<>0 THEN GO TO 158
1570 RETURN
1580 POKE 23692,-1: PRINT "Cuid
ado, o ";N$(Z(Z,6))
1590 PRINT "esta nesta sala!"
1600 PRINT "O ";N$(Z(Z,6))" at
aca..."
1610 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1620 POKE 23692,-1
1630 IF AND*ENERGIA<20 THEN GO T
O 1650
1630 PRINT "mas voce escapa as
suas garras!"
1640 RETURN
1650 PRINT "e acerta em si!!"
1660 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1670 IF AND*ENERGIA<30 THEN GO T
O 1710
1680 PRINT "Voce esta fraco, ma
s vivo..."
1690 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*30)
1700 RETURN
1710 PRINT "De um so golpe abre
o seu craneao meio!"
1720 PRINT "Voce esta morto."
1730 GO TO 1440
1740 IF Z(Z,6)=0 THEN PRINT "Nao
ha ninguem para combater": GO T
O 40
1750 LET P#="L": GO TO 390
1760 LET P#=""
1770 PRINT "OK": PAUSE 100: CLS
1780 PRINT "Voce ataca o ";N$(Z(
Z,6))
1790 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1800 IF AND>.5 THEN GO TO 1850
1810 IF O(1,1)=0 THEN GO TO 1850
1820 PRINT "Mas falha!"
1830 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*20)+10
1840 GO TO 40
1850 PRINT "E ACERTA!"
1860 LET PONTUACAO=PONTUACAO+5
1870 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1880 IF O(1,1)=0 AND AND*ENERGIA
>60 THEN GO TO 1920
1890 PRINT "mas o monstro ainda

```

```

resiste..."
1900 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*20)+10
1910 GO TO 40
1920 PRINT "Voce matou o terrive
l ";N$(Z(Z,6))
1930 LET Z(Z,6)=0
1940 LET PONTUACAO=PONTUACAO+50
1950 GO TO 40
1960 PRINT "O Balde Magico enter
ra-se na cabeca de Dino. Este
cai no solo e morre. O Balde e o
corpo desaparecem!"
1970 LET PONTUACAO=PONTUACAO+20
1980 LET O(3,1)=10: LET M(2,1)=1
0: LET Z(Z,6)=0: LET Z(Z,6)=0
1990 PAUSE 200: GO TO 40
2000 LET A(1)=1: INK 2
2010 RESTORE 2000
2020 PLOT 0,88
2030 FOR L=1 TO 2: READ A,B
2040 DRAW A-PEEK 23677,B-PEEK 23
678
2050 NEXT L
2060 REM
2070 DATA 128,115,255,88
2080 PLOT 44,97
2090 FOR L=1 TO 3: READ A,B
2100 DRAW A-PEEK 23677,B-PEEK 23
678
2110 NEXT L
2120 DATA 44,162,76,167,76,104
2130 PLOT 128,115: DRAW 0,60
2140 PLOT 70,166: DRAW 0,-61: DR
AW 6,0
2150 PLOT 70,130: DRAW -24,6
2160 PLOT 161,109: FOR L=1 TO 4:
READ A,B
2170 DRAW A-PEEK 23677,B-PEEK 23
678
2180 NEXT L
2190 DATA 161,153,179,165,195,14
7,195,100
2200 PLOT 161,108: DRAW 8,2: DRA
W 0,45: DRAW -8,-3
2210 PLOT 169,155: DRAW 10,10
2220 PLOT 169,130: DRAW 25,10
2230 INK 1
2240 PRINT AT 12,0;"Eis a Ala Oc

```

```

ste da casa."
00070 POKE 23600,-1
00080 RETURN
00090 LET R(2)=1: INK 2
00100 RESTORE 23500
00200 PLOT 0,88: DRAW 35,25: DRAW
0,82
00300 PLOT 4,90: DRAW 0,84: DRAW
22,-17: DRAW 0,-50: DRAW -8,0: D
0,50: DRAW 0,0
00400 PLOT 10,157: DRAW -10,10
00500 PLOT 10,110: DRAW -10,0
00600 PLOT 35,113: DRAW 70,0: DR
0,3: DRAW -3,-3: DRAW 60,0,1.
0: DRAW -3,3: DRAW 3,3: DRAW 70,
0: DRAW 0,82
0070 DRAW 0,-52: DRAW 20,-25: DR
0,35: DRAW -10,-5: DRAW 0,-50
: DRAW 11,0
0080 PLOT 100,110: DRAW 50,0,.7:
DRAW 3,3: DRAW -1,5,2: DRAW 5,5
: DRAW -1,5,2: DRAW -57,0,.0: DR
0,-5,2: DRAW 5,-5: DRAW 0,-5,
0090 PLOT 107,118: DRAW 50,0,.0
0090 PLOT 110,120: DRAW 50,0,.7:
DRAW -50,0,.7
00200 INK 1
00300 PRINT AT 12,0;"Encontra-se
na Sala da Fonte."
00400 RETURN
00500 LET R(3)=1: INK 2
00100 PLOT 0,33: DRAW 40,30: DRAW
215,0
00200 PLOT 40,118: DRAW 0,57
00300 PLOT 3,90: DRAW 0,33: DRAW
20,-7: DRAW 0,-57: DRAW -24,0
00500 PLOT 25,118: DRAW 0,30: DR
0,40: DRAW 40,-5: DRAW 0,-50:
DRAW -10,0: DRAW 0,45: DRAW -30,
0: DRAW 0,-45
00600 DRAW 50,20,-.2: DRAW 0,10:
DRAW -50,0: DRAW 0,5: DRAW 30,-5
,.2
0070 LET X=107: LET Y=150: GO 50
0080
00900 PLOT 107,150: DRAW 0,0
00900 INK 1
00900 PRINT AT 12,0;"Voce esta na

```

```

pla este."
01000 RETURN
00000 LET R(4)=1: INK 2
00100 PLOT 0,30: DRAW 25,0,-.5
00200 PLOT 10,30: DRAW 0,70: DRAW
30,3,-.2: DRAW 0,-50: DRAW -0,2
: DRAW 0,60
00300 PLOT 30,120: DRAW -20,0
00400 PLOT 111,120: DRAW 0,60: DR
0,64,0,-.2: DRAW 0,-50
00500 PLOT 111,120: DRAW 34,0
00600 PLOT 210,97: DRAW 0,60: DR
0,30,-.3: DRAW 0,-57: DRAW 0,
5: DRAW -20,10: DRAW 0,-5: DRAW
25,-10
0070 PLOT 210,97: DRAW 5,5: DRAW
0,3: DRAW 0,0: DRAW 0,5: DRAW 0
,0: DRAW 0,0: DRAW 0,0: DRAW 0,0
: DRAW 0,5: DRAW 0,5: DRAW 0,0:
0,5,0: DRAW 0,-1
00800 PLOT 200,107: DRAW 20,-10
00900 PLOT 200,110: DRAW 20,-10
00900 PLOT 200,110: DRAW 20,-10
00100 PLOT 200,117: DRAW 20,-10
00200 PLOT 200,117: DRAW 20,-10
00300 PLOT 200,117: DRAW 20,-10
00400 PLOT 200,110: DRAW 0,-10
00500 INK 1
00600 PRINT AT 12,0;"Esta na Cama
ra Interior."
0070 RETURN
00800 LET R(5)=1: INK 2
00100 PLOT 0,33: DRAW 27,20: DRAW
200,0: DRAW 27,-20
00200 PLOT 20,110: DRAW 100,0: DR
0,0,0: DRAW -100,0: DRAW 0,-5
00300 PLOT 20,100: DRAW 100,0: DR
0,0,0: DRAW -100,0: DRAW 0,-5
00400 PLOT 20,100: DRAW 100,0: DR
0,0,0: DRAW -100,0: DRAW 0,-5
00500 PLOT 20,140: DRAW 100,0: DR
0,0,0: DRAW -100,0: DRAW 0,-5
00600 PLOT 20,100: DRAW 100,0: DR
0,0,0: DRAW -100,0: DRAW 0,-5
00700 PLOT 20,100: DRAW 100,0: DR
0,0,0: DRAW -100,0: DRAW 0,-5
00800 PLOT 27,170: DRAW 200,0: DR
0,27,5

```

```

4090 PLOT 27,170: DRAW -27,5
4100 PLOT 27,170: DRAW 0,-62
4110 PLOT 227,170: DRAW 0,-62
4120 INK 1
4130 PRINT AT 12,0;"Voce esta na
Biblioteca."
4140 RETURN
4150 LET A(6)=1: INK 2
4160 PLOT 0,88: DRAW 50,20: DRAW
127,0: DRAW 50,-20
4170 PLOT 0,178: DRAW 50,-20: DR
AW 107,0: DRAW 50,20
4180 PLOT 100,150: DRAW 0,47
4190 PLOT 50,100: DRAW 0,47
4200 PLOT 10,00: DRAW 0,50: DRAW
0,0: DRAW 0,-47: DRAW -4,0: D
RAW 0,45: DRAW -16,4
4210 PLOT 20,100: DRAW -16,0
4220 INK 1
4230 PRINT AT 12,0;"Eis a Sala d
es Joao."
4240 RETURN
4250 LET A(7)=1: INK 2
4260 PLOT 0,88: DRAW 30,10: DRAW
0,77: PLOT 30,00: DRAW 30,0
4270 PLOT 0,50: DRAW 30,0: DRAW
0,0: DRAW -30,0: DRAW 70,
0
4280 DRAW 130,00: DRAW 0,70: DR
AW 70,0: DRAW 0,-70: DRAW -2,-2:
DRAW -2,2: DRAW 0,55: DRAW -1,0:
DRAW -10,10: DRAW -20,0: DRAW
-20,0: DRAW -10,-10: DRAW
-1,0: DRAW 0,-55: DRAW -10,-
20: DRAW -2,2
4290 PLOT 134,66: DRAW 60,0: DR
AW 0,5: DRAW -60,0: DRAW 0,7: DR
AW 60,0: DRAW 0,2: DRAW -5,10: DR
AW -50,0: DRAW -5,-10: DRAW 5,40
: DRAW 0,0: DRAW -1,0: DRAW 42,0: DRAW
0,1: DRAW -1,0
4300 PLOT 142,124: DRAW 0,00
4310 PLOT 149,100: DRAW 0,00
4320 PLOT 104,100: DRAW 0,00
4330 PLOT 107,100: DRAW 0,00
4340 PLOT 200,00: DRAW 20,0: DR
AW 0,0: DRAW -20
4350 PLOT 205,00: DRAW 0,77
4360 PLOT 202,100: DRAW 0,40: DR

```

```

AW 15,0,-3: DRAW 0,-43: DRAW -15
,3
4370 INK 1
4380 PRINT AT 12,0;"Encontra-se
no Quarto Principal."
4390 RETURN
4400 LET A(8)=1: INK 2
4410 PLOT 60,140: DRAW 135,0,2:
DRAW -135,0,-2: DRAW 5,0: DRAW
125,0,7: DRAW 5,0
4420 PLOT 90,130: DRAW 0,30: DR
AW 70,0,-1: DRAW 0,-30: DRAW -4,-
1: DRAW 0,20: DRAW -67,0,1: DRAW
0,-20
4430 PLOT 127,130: DRAW 0,40: DR
AW 2,0: DRAW 0,-40
4440 PLOT 90,150: DRAW 17,17
4450 PLOT 90,130: DRAW 30,32
4460 PLOT 116,131: DRAW 10,10
4470 PLOT 116,131: DRAW -20,20
4480 PLOT 120,141: DRAW -20,20
4490 PLOT 100,161: DRAW -7,7
4500 PLOT 150,131: DRAW 0,35: DR
AW 10,-30: DRAW -8,-15: PLOT 150
,130: DRAW -8,17: DRAW 0,10: DR
AW -10,-10: DRAW -20,0
4510 INK 1
4520 PRINT AT 12,0;"Esta na Vara
748."
4530 RETURN
4540 LET s=255: LET st=1: LET i=
0
4550 LET h=175: LET he=1: LET n=
0
4560 GO SUB 9500
4570 LET h=0
4580 LET he=-1: LET n=1
4590 GO SUB 9500
4600 LET s=0: LET st=-1: LET i=-
1
4610 LET h=175: LET he=1: LET n=
0
4620 GO SUB 9500
4630 LET h=0
4640 LET he=-1: LET n=1
4650 GO SUB 9500
4660 RETURN
4670 FOR s=x+1 TO s STEP st
4680 FOR h=4-n TO h STEP he

```

```

000000 POINT (x,y) = 1 THEN GO TO
000000 9
000000 IF POINT (x+y+g+h) = 1 THEN
000000 GOTO 8
000000 END
```

Comentários finais

Antes de nos lançarmos no estudo de programas mais completos, talvez seja conveniente ligar melhor tudo o que se disse.

Como o leitor facilmente compreenderá a partir deste último programa, é fácil alterar uma listagem de acordo com os nossos desejos e introduzir o vocabulário desejado.

Talvez tenha notado que o desenho das salas é muito demorado. O tempo assim gasto é reduzido desenhando as salas uma só vez, a menos que o jogador obrigue a nova execução do desenho dando ao computador a ordem apropriada. Pode-se diminuir igualmente o número de imagens. Normalmente não se consegue usar uma imagem para cada local.

Pode-se igualmente guardar as imagens sob a forma SCREEN\$ em Microdrives, quando se possui este equipamento. Depois, em vez de chamar uma subrotina que desenha a imagem, basta executar a instrução LOAD *«m»;1;«número da sala» SCREEN\$. Será ainda forçoso, evidentemente, desenhar primeiro a imagem e gravá-la depois na fita; mas este método permite-lhe fazer um desenho tão elaborado quanto queira. Se dispuser de um Microdrive, este não servirá apenas para guardar imagens; pode também ser usado para guardar as descrições das salas, dados e quaisquer gráficos UDG's que pretenda utilizar.

Se a sua aventura for de facto muito grande e ocupar bastante memória, pode usar a instrução MERGE para introduzir na máquina as diferentes partes do programa à medida que se tornam necessárias.

10

ALGUNS JOGOS DE AVENTURAS

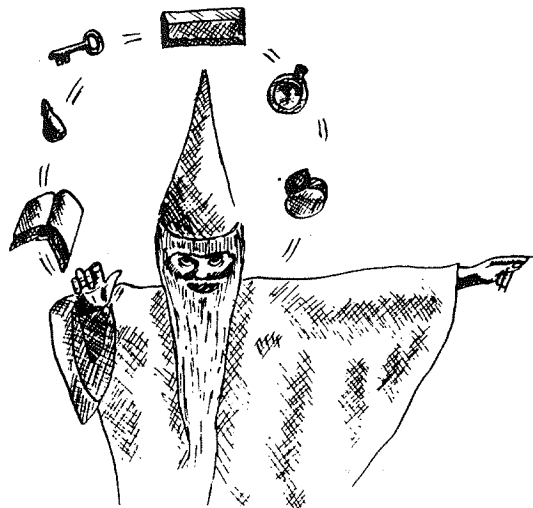
Agora que o leitor já sabe como escrever jogos de aventuras, talvez lhe interesse experimentar alguns dos que desenvolvemos para si. Foram escritos por autores diferentes, e portanto não espere que sigam o esquema que já apresentámos. O primeiro, no entanto, foi escrito de acordo com este esquema.

O SOLAR FANTÁSTICO por Peter Shaw

Numa terra distante, governada por senhores poderosos, existe uma mansão sombria. Esta mansão foi construída antes de os Grandes Senhores se instalarem em Médio Marte, mas antes do colapso do Império Hasmânico. É apenas habitada por criaturas da Ordem Scutleana, sendo portanto temida pelos mortais.

Para si esta mansão não tem qualquer significado, até você se ver envolvido num combate no sistema Metri com um Semi-lobo de Scutt. O Semi-lobo estava com amigos, e antes de você poder reagir viu-se conduzido à força para a mansão, onde não deveria viver mais de um dia.

É aqui que a aventura se inicia. É o princípio da noite, e você deve escapar antes de *eles* se ocuparem de si.



```

10 REM *0 Solar Fantastico*
20 GO SUB 870: REM *INICIALIZA
R*
30 POKE 23858,8: LET SC=0: LET
CH=0: LET P#="A": LET Z=4
40 PAUSE 50: CLS
50 GO SUB 1165+(Z*15)
60 IF CH>Z THEN LET CH=0
70 GO SUB 780
80 GO SUB 1880
90 INPUT "QUE DESEJA FAZER? ";
LINE A#
100 GO SUB 340
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A$(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 150
130 NEXT A
140 LET M#=A#
150 IF M#="PARAR" THEN GO TO 14
50
160 IF M#="LUTAR" OR M#="MATAR"
OR M#="SOCAR" THEN GO TO 1740
170 IF LEN M#<11 AND M#<>" " AND
M#="INVENTARIO"( TO LEN M#) THE
N GO SUB 580

```

```

180 IF M#="GUARDAR" OR M#="RECO
LHER" THEN GO TO 380
190 IF M#="LARGAR" THEN GO SUB
590
200 IF M#="PONTUACAO" THEN PRINT
T "PONTUACAO: ";PONTUACAO
210 IF M#="ENERGIA" THEN PRINT
"VOCE TEM ";ENERGIA; " PONTOS DE
ENERGIA"
211 IF M#="SUBIR" THEN LET M#="
NORTE"
212 IF M#="DESCER" THEN LET M#="
SUL"
220 IF (M#="NORTE" OR M#="N") A
ND Z(Z,1)=0 THEN PRINT "NAO PODE
IR PARA NORTE"
230 IF (M#="NORTE" OR M#="N") A
ND Z(Z,1)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,1): GO TO 40
240 IF (M#="SUL" OR M#="S") AND
Z(Z,2)=0 THEN PRINT "NAO EXISTE
SAIDA PARA SUL"
250 IF (M#="SUL" OR M#="S") AND
Z(Z,2)<>0 THEN PRINT "OK": LET
Z=Z(Z,2): GO TO 40
260 IF (M#="ESTE" OR M#="E") AN
D Z(Z,3)=0 THEN PRINT "NAO PODE
PASSAR PELAS PAREDES"
270 IF (M#="ESTE" OR M#="E") AN
D Z(Z,3)<>0 THEN PRINT "OK": LET
Z=Z(Z,3): GO TO 40
280 IF (M#="OESTE" OR M#="O") A
ND Z(Z,4)=0 THEN PRINT "NAO VEJO
SAIDA A OESTE"
290 IF (M#="OESTE" OR M#="O") A
ND Z(Z,4)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,4): GO TO 40
300 LET Z(5,3)=0
310 IF M#="USAR" OR M#="LER" TH
EN GO TO 1490
320 IF LEN A#>LEN M# THEN LET A
#=A$(A+1 TO ): GO TO 110
330 GO TO 90
340 FOR A=1 TO LEN A#
350 IF A$(A)<"0" THEN LET A$(A)
=" "
360 NEXT A
370 RETURN
380 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z

```

```

AND O(3,1)<>Z AND O(4,1)<>Z AND
O(5,1)<>Z THEN PRINT "NAO VEJO N
ADA PARA GUARDAR": GO TO 40
390 LET A#=A#(A+1 TO )
400 FOR A=1 TO LEN A#
410 IF A#(A)=" " THEN LET M#:=A#
( TO A-1): GO TO 440
420 NEXT A
430 LET M#:=A#
440 IF (M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA") AND LEN A#>LEN
M# THEN GO TO 390
450 IF LEN M#<2 THEN PRINT "FAZ
ER O QUE?": GO TO 40
460 IF M#(1 TO 3)="PEI" AND O(1
,1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5
)=0: LET O(1,1)=0: GO TO 40
470 IF M#(1)="A" AND O(2,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(2,1)=0: GO TO 40
480 IF M#(1 TO 3)="PER" AND O(3
,1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5
)=0: LET O(3,1)=0: GO TO 40
481 IF M#(1)="O" AND O(4,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(4,1)=0: GO TO 40
482 IF M#(1)="B" AND O(5,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(5,1)=0: GO TO 40
490 IF M#( TO 2)="NI" AND Z(Z,5
)=1 THEN GO TO 1760
500 IF M#( TO 3)="GOL" AND Z(Z,
5)=2 THEN GO TO 1760
510 IF M#( TO 3)="GOR" AND Z(Z,
5)=3 THEN GO TO 1760
511 IF M#( TO 3)="JAN" AND Z(Z,
5)=4 THEN GO TO 1760
512 IF M#( TO 3)="TER" AND Z(Z,
5)=5 THEN GO TO 1760
520 IF P#="L" THEN PRINT "LUTAR
COM QUEM?": LET P#="": GO TO 40
530 IF M#( TO 2)="CH" AND O(4,1
)=0 THEN PRINT "OK": GO TO 1510
540 IF M#(1)="P" AND O(3,1)=0 T
HEN PRINT "OK": GO TO 1950
570 LET M#="": GO TO 440
580 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN GO TO 610
590 NEXT A

```

```

600 PRINT "NAO TRAZ NADA CONSIG
O": RETURN
610 PRINT "VOCE TRAZ CONSIGO:"
620 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN PRINT O#(A)
630 NEXT A
640 RETURN
650 IF O(1,1)<>0 AND O(2,1)<>0
AND O(3,1)<>0 AND O(4,1)<>0 AND
O(5,1)<>0 THEN PRINT "NAO TEM NA
DA PARA LARGAR": GO TO 40
660 LET A#=A#(A+1 TO )
670 FOR A=1 TO LEN A#
680 IF A#(A)=" " THEN LET M#:=A#
( TO A-1): GO TO 710
690 NEXT A
700 LET M#:=A#
710 IF M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA" THEN GO TO 660
720 FOR A=1 TO 5: IF M#( TO 3)=
O#(A, TO 3) THEN LET O(A,1)=Z: P
RINT "OK": GO TO 40
730 NEXT A
740 PRINT "LARGAR O QUE?"
750 GO TO 40
760 PRINT : IF Z(Z,5)<>0 THEN R
ETURN
770 FOR A=1 TO 5
780 IF O(A,1)=Z THEN GO TO 820
790 NEXT A
800 IF Z(Z,5)<>0 THEN RETURN
810 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
820 PRINT "VEJO:"
830 FOR A=1 TO 5
840 IF O(A,1)=Z THEN PRINT O#(A
)
850 NEXT A: PRINT
860 RETURN
870 LET ENERGIA=100: LET PONTUA
C#0=0: DIM Z(16,6): DIM O(5,2):
DIM O#(5,10)
880 FOR A=1 TO 16
890 FOR B=1 TO 6
900 READ Z(A,B): NEXT B
910 NEXT A
920 FOR A=1 TO 5
930 READ O#(A),O(A,1),O(A,2)
940 NEXT A

```

```

0050 DIM N#(5,12): DIM M(5,2): F
0060 P=1 TO 5
0070 READ N#(P),M(P,1),M(P,2): N
NEXT P
0070 RETURN
0080 REM *DADOS*
0090 DATA 0,0,4,0,0,0
0100 DATA 0,4,0,0,0,1,1
0110 DATA 0,0,0,0,0,0,0
0120 DATA 0,7,0,1,0,0,0
0130 DATA 0,1,0,4,0,0,0
0140 DATA 0,0,0,7,0,0,4
0150 DATA 0,4,0,0,0,0,0
0160 DATA 0,10,0,0,0,0,0
0170 DATA 0,11,10,0,0,0,0
0180 DATA 0,10,10,10,0,0,0
0190 DATA 0,10,10,10,0,0,0
0200 DATA 0,10,10,14,0,0,0
0210 DATA 0,10,10,10,10,0,0
0220 DATA 0,10,10,10,13,4,0,0
0230 DATA 0,10,11,10,0,0,0
0240 DATA 0,0,17,0,0,0,0
0250 REM *DADOS DE OBJECTOS*
0260 DATA "PEIXE",2,0
0270 DATA "PANEL",4,0
0280 DATA "PERGAMINH0",0,0
0290 DATA "CHAVE",14,0
0300 DATA "BOTAS",0,0
0310 REM *DADOS DE MONSTROS*
0320 DATA "NINJA DO MAR",0,0
0330 DATA "GOLT",0,0
0340 DATA "GORGONZO",0,0
0350 DATA "JANUS",0,0
0360 DATA "TERMITA",0,0
0370 PRINT "Esta numa sala comp
rida."
0380 PRINT "Existem saidas para
Norte e Este."
0390 RETURN
0400 PRINT "Voce esta na Galeria."
0410 PRINT "Existem escadas des
cendo para Sul e uma saida par
a Este."
0420 RETURN
0430 PRINT "Esta na despensa da
Galeria."
0440 PRINT "Existem escadas des
cendo para Sul e uma saida par

```

```

a Oeste."
0450 RETURN
0460 PRINT "Encontra-se numa sa
la circular."
0470 PRINT "Existem saidas a SU
l, Este e Oeste e umas escada
s para Norte."
0480 RETURN
0490 PRINT "Esta na Sala da Gua
rdia."
0500 PRINT "Existem saidas para
Sul e Oeste."
0510 RETURN
0520 PRINT "Voce esta num corre
dor."
0530 PRINT "Existem saidas para
Norte, subindo as escadas,
e para Sul ou Oeste."
0540 RETURN
0550 PRINT "Voce esta num corre
dor."
0560 PRINT "Existem saidas para
Norte, Este e Oeste."
0570 RETURN
0580 PRINT "Voce encontra-se na
Estufa."
0590 PRINT "Existem saidas para
Norte, Sul e Este."
0600 RETURN
0610 PRINT "Voce esta na Sala d
os Insectos."
0620 PRINT "Existem saidas para
Sul e Este."
0630 RETURN
0640 PRINT "Encontra-se no Labi
rinto."
0650 PRINT "Pode ver saidas a N
orte, Sul, Este e Oeste."
0660 RETURN
0670 PRINT "Voce esta numa sala
pequena."
0680 PRINT "Existem saidas para
Norte, Sul, Este e Oeste."
0690 RETURN
0700 PRINT "Esta fora da Mansao."
0710 GO TO 1470
0720 PRINT "Nao cumpriu a sua m
issao. Os deuses vaporizam-no

```

```

1450 PRINT "Conseguiu obter "; P
PONTUACAO; " pontos."; INPUT "Quir
o Jogo (s/n)? "; g#: IF g#="S" TH
EN RUN
1460 STOP
1470 PRINT "Optimo! Conseguiu e
scapar! O povo considera-o
um heroi..."
1480 GO TO 1450
1490 IF O(3,1)=0 THEN GO TO 1500
1491 IF O(4,1)=0 AND Z=9 THEN GO
TO 1500
1495 PRINT "Nao pode fazer isso!"
GO TO 40
1500 GO TO 390
1510 LET Z(0,1)=7
1520 LET PONTUACAO=PONTUACAO+30
1530 PRINT "Ve uma porta aberta
a Norte."
1540 PRINT "Apreste-se... a por
ta fechar-se-a dentro em pouco!"
1550 GO TO 90
1560 IF Z(Z,6)<>0 THEN GO TO 158
0
1570 RETURN
1580 PRINT "Cuidado, o "; N$(Z(Z
,6))
1590 PRINT "esta nesta sala!"
1600 PRINT "O "; N$(Z(Z,6)); " at
aca..."
1610 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1620 IF AND*ENERGIA<20 THEN GO T
O 1650
1630 PRINT "mas voce escapa as
suas garras!"
1640 RETURN
1650 PRINT "e acerta em si!!"
1660 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1670 IF AND*ENERGIA<30 THEN GO T
O 1710
1680 PRINT "Voce esta fraco, ma
s vivo..."
1690 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (AN
D*30)
1700 RETURN
1710 PRINT "De um so golpe abre
o seu craneao meio!"

```

```

1720 PRINT "Voce esta morto."
1730 GO TO 1440
1740 IF Z(Z,6)=0 THEN PRINT "Nao
ha ninguem para combater": GO T
O 40
1750 LET P#="L": GO TO 390
1760 LET P#=""
1770 PRINT "OK": PAUSE 100: GOTO
1780 PRINT "Voce ataca o "; N$(Z(
Z,6))
1790 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1800 IF AND>.5 THEN GO TO 1850
1810 IF O(1,1)=0 THEN GO TO 1850
1820 PRINT "Mas falha!!"
1830 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (AN
D*20)+10
1840 GO TO 40
1850 PRINT "E ACERTA!"
1860 LET PONTUACAO=PONTUACAO+5
1870 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1880 IF O(1,1)=0 AND AND*ENERGIA
>60 THEN GO TO 1920
1890 PRINT "mas o monstro ainda
resiste..."
1900 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (AN
D*20)+10
1910 GO TO 40
1920 PRINT "Voce matou o terrive
l "; N$(Z(Z,6))
1930 LET Z(Z,6)=0
1940 LET PONTUACAO=PONTUACAO+50
1950 GO TO 40
1960 IF AND>.5 THEN GO TO 2000
1965 PRINT "No Pergaminho esta e
scrito: NADA DIAS"; TAB
5;"QUANDO A EVA"; TAB 5;"COME UU
P...";
1966 PRINT "O Pergaminho desfez
-se!"
1970 LET PONTUACAO=PONTUACAO+20
1980 LET O(3,1)=10: LET Z(Z,6)=0
1990 PAUSE 200: GO TO 40
2000 PRINT "O Pergaminho fe-lo a
dormecer... POUCA SORTE!"
2010 GO TO 1440

```

O JARDIM DOS HORRORES, por Peter Shaw

Elsa, a sua amada, pediu-lhe que lhe trouxesse a Rosa Azul dos Jardins da Grande Casa da Quinta Avenida. Infelizmente não é fácil consegui-lo. A Rosa Azul foi escondida no fundo dos Jardins, protegida por várias criaturas horríveis. E, ainda por cima, se você sai do jardim sem trazer a rosa o pai da Elsa vai pôr-se aos gritos: «Se a Elsinha quer a rosa, vai tê-la de uma forma ou de outra!»

Você acabou de ser atirado para dentro do jardim pelo pai de Elsa, e vê-se forçado a procurar a rosa.

```
10 REM *O Jardim dos Horrores*
20 GO SUB 870: REM *INICIALIZA
R*
30 POKE 23556,8: LET SC=0: LET
CH=0: LET P#="": LET Z=1
40 PAUSE 50: OLS
50 GO SUB 1166+(Z*15)
60 IF CH>Z THEN LET CH=0
70 GO SUB 760
80 GO SUB 1950
90 INPUT "QUE DEBEJA FAZER? ";
LINE A#
100 GO SUB 340
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A#(A)=" " THEN LET M#="A#
( TO A-1): GO TO 150
130 NEXT A
140 LET M#="A#
150 IF M#="ERRAR" THEN GO TO 14
50
160 IF M#="LUTAR" OR M#="MATAR"
OR M#="SOCAR" THEN GO TO 1740
170 IF LEN M#<11 AND M#<>" " AND
M#="INVENTARIO"( TO LEN M#) THE
N GO SUB 980
180 IF M#="GUARDAR" OR M#="RECO
LHAR" THEN GO TO 380
190 IF M#="LARGAR" THEN GO SUB
690
200 IF M#="PONTUACAO" THEN PRIN
T "PONTUACAO: ";PONTUACAO
210 IF M#="ENERGIA" THEN PRINT
"VOCE TEM ";ENERGIA;" PONTOS DE
ENERGIA"
```

```
211 IF M#="SUBIR" THEN LET M#="
NORTE"
212 IF M#="DESCER" THEN LET M#="
SUL"
220 IF (M#="NORTE" OR M#="N") A
ND Z(Z,1)=0 THEN PRINT "NAO PODE
IR PARA NORTE"
230 IF (M#="NORTE" OR M#="N") A
ND Z(Z,1)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,1): GO TO 40
240 IF (M#="SUL" OR M#="S") AND
Z(Z,2)=0 THEN PRINT "NAO EXISTE
SAIDA PARA SUL"
250 IF (M#="SUL" OR M#="S") AND
Z(Z,2)<>0 THEN PRINT "OK": LET
Z=Z(Z,2): GO TO 40
260 IF (M#="ESTE" OR M#="E") AN
D Z(Z,3)=0 THEN PRINT "NAO PODE
PASSAR PELAS PAREDES"
270 IF (M#="ESTE" OR M#="E") AN
D Z(Z,3)<>0 THEN PRINT "OK": LET
Z=Z(Z,3): GO TO 40
280 IF (M#="OESTE" OR M#="O") A
ND Z(Z,4)=0 THEN PRINT "NAO VEJO
SAIDA A OESTE"
290 IF (M#="OESTE" OR M#="O") A
ND Z(Z,4)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,4): GO TO 40
300 LET Z(S,3)=0
310 IF M#="EXAMINAR" OR M#="LER
" THEN GO TO 1490
320 IF LEN A#>LEN M# THEN LET A
#="A#(A+1 TO )": GO TO 110
330 GO TO 90
340 FOR A=1 TO LEN A#
350 IF A#(A)<>"0" THEN LET A#(A)
=" "
360 NEXT A
370 RETURN
380 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z
AND O(3,1)<>Z AND O(4,1)<>Z AND
O(5,1)<>Z THEN PRINT "NAO VEJO N
ADA PARA GUARDAR": GO TO 40
390 LET A#="A#(A+1 TO )
400 FOR A=1 TO LEN A#
410 IF A#(A)=" " THEN LET M#="A#
( TO A-1): GO TO 440
420 NEXT A
430 LET M#="A#
```

```

440 IF (M#="O" OR M#="A" OR M#="
"UM" OR M#="UMA") AND LEN A#>LEN
M# THEN GO TO 390
450 IF LEN M#<2 THEN PRINT "FAZ
PR O QUE?": GO TO 40
460 IF M#(1 TO 2)="PU" AND O(1,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,6)
=0: LET O(1,1)=0: GO TO 40
470 IF M#( TO 3)="POS" AND O(2,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,6)
=0: LET O(2,1)=0: GO TO 40
480 IF M#(1)="O" AND O(3,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,6)=0: LE
T O(3,1)=0: GO TO 40
481 IF M#( TO 3)="MOE" AND O(4,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,6)
=0: LET O(4,1)=0: GO TO 40
482 IF M#( TO 3)="CRA" AND O(5,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,6)
=0: LET O(5,1)=0: GO TO 40
490 IF M#( TO 2)="SE" AND Z(Z,6
)=1 THEN GO TO 1780
500 IF M#( TO 3)="SAL" AND Z(Z,
6)=2 THEN GO TO 1780
510 IF M#( TO 3)="HOR" AND Z(Z,
6)=3 THEN GO TO 1780
511 IF M#( TO 3)="TAR" AND Z(Z,
6)=4 THEN GO TO 1780
512 IF M#( TO 3)="UAR" AND Z(Z,
6)=5 THEN GO TO 1780
520 IF P#="L" THEN PRINT "LUTAR
COM QUEM?": LET P#="": GO TO 40
530 IF M#( TO 3)="INS" AND Z=3
THEN PRINT "OK": GO TO 1960
540 IF M#(1)="R" AND Z=3 THEN P
RINT "OK": GO TO 1510
570 LET M#="": GO TO 440
580 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN GO TO 610
590 NEXT A
600 PRINT "NAO TAAZ NADA CONSIG
O": RETURN
610 PRINT "VOCE TAAZ CONSIGO:"
620 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN PRINT O$(A)
630 NEXT A
640 RETURN
650 IF O(1,1)<>0 AND O(2,1)<>0
AND O(3,1)<>0 AND O(4,1)<>0 AND

```

```

O(5,1)<>0 THEN PRINT "NAO TEM NA
DA PARA LARGAR": GO TO 40
660 LET A#=A#(A+1 TO )
670 FOR A=1 TO LEN A#
680 IF A#(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 710
690 NEXT A
700 LET M#=A#
710 IF M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA" THEN GO TO 660
720 FOR A=1 TO 5: IF M#( TO 3)=
O$(A, TO 3) THEN LET O(A,1)=Z: P
RINT "OK": GO TO 40
730 NEXT A
740 PRINT "LARGAR O QUE?"
750 GO TO 40
760 PRINT : IF Z(Z,6)<>0 THEN R
ETURN
770 FOR A=1 TO 5
780 IF O(A,1)=Z THEN GO TO 820
790 NEXT A
800 IF Z(Z,6)<>0 THEN RETURN
810 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
820 PRINT "VEJO:"
830 FOR A=1 TO 5
840 IF O(A,1)=Z THEN PRINT O$(A
)
850 NEXT A: PRINT
860 RETURN
870 LET ENERGIA=100: LET PONTUA
CAO=0: DIM Z(16,6): DIM O(5,2):
DIM O$(5,10)
880 FOR A=1 TO 16
890 FOR B=1 TO 6
900 READ Z(A,B): NEXT B
910 NEXT A
920 FOR A=1 TO 5
930 READ O$(A),O(A,1),O(A,2)
940 NEXT A
950 DIM N$(5,11): DIM M(5,2): F
OR A=1 TO 5
960 READ N$(A),M(A,1),M(A,2): N
EXT A
970 RETURN
980 REM *DADOS*
990 DATA 0,16,2,0,1,0
995 DATA 17,5,3,1,0,5
1000 DATA 0,0,0,2,5,0

```

```

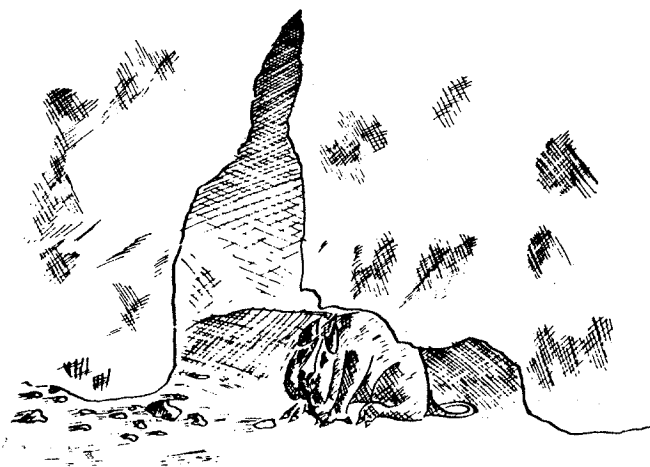
1005 DATA 0,0,0,0,0,0
1010 DATA 0,0,0,0,0,0
1015 DATA 0,7,0,4,0,0
1020 DATA 0,11,0,0,0,0
1025 DATA 0,0,4,0,0,0
1030 DATA 0,10,0,10,0,0
1035 DATA 11,0,0,0,0,4
1040 DATA 0,7,10,0,0,0
1045 DATA 9,15,10,14,4,0
1050 DATA 0,0,0,10,0,0
1055 DATA 0,0,10,0,0,0
1060 DATA 12,0,0,0,0,0
1070 DATA 1,0,0,0,3,1
1080 REM *DADOS DE OBJECTOS*
1090 DATA "PUNHAL",1,0
1100 DATA "ROSA AZUL",15,0
1110 DATA "OCULOS",15,0
1120 DATA "MOEDA",12,0
1130 DATA "CABUO",3,0
1140 REM *DADOS DE MONSTRAS*
1150 DATA "SEBEMITA",18,0
1155 DATA "SALSICHEIRO",14,0
1160 DATA "HORTAVERME",10,0
1165 DATA "TARANTULA",7,0
1170 DATA "VARRUEIRO",2,0
1180 PRINT "Voce esta junto da
Fonte."
1185 PRINT "Existe uma saida pa
ra Este, e escadas descendo pa
ra Sul."
1190 RETURN
1195 PRINT "Voce esta no Roched
o."
1200 PRINT "Existem saidas para
Norte, Este, Oeste e Sul. Cuidad
o, nao va para norte se nao t
iver a rosa!"
1205 RETURN
1210 PRINT "Esta no Patio."
1215 PRINT "Existe um relógio d
e sol a meio do patio, e uma sai
da para Oeste."
1220 RETURN
1230 PRINT "Encontra-se no Labi
rinto."
1235 PRINT "Pode ver saidas a N
orte, Sul, Este e Oeste."
1240 RETURN
1245 PRINT "Voce esta no Relvad

```

```

o."
1250 PRINT "Existem saidas para
Norte, Sul, Este e Oeste."
1255 RETURN
1260 PRINT "Encontra-se perto d
o Lago dos Peixes."
1265 PRINT "Existe uma saida pa
ra Oeste."
1270 RETURN
1275 PRINT "Voce esta na Horta."
1280 PRINT "Existe apenas uma s
aida para Este."
1285 RETURN
1290 PRINT "Atingiu o Canteiro
das Rosas!"
1295 PRINT "Va uma saida a Nort
e."
1300 RETURN
1305 PRINT "Encontra-se na extr
emidade dos Jardins."
1310 PRINT "Existe uma escada p
ara Norte."

```



```

1415 RETURN
1420 PRINT "Esta fora dos Jardi
ns."
1430 IF 0(2,1)=0 THEN GO TO 1470

```

```

1440 PRINT "O pai de Elsa apanh
ou-o sem a Rosa Azul. Voce vai
passar um mau bocadinho!"
1450 PRINT "Conseguiu obter ";P
ONTUACAO;" pontos."; INPUT "Outr
o jogo (s/n)? ";9$: IF 9#="S" TH
EN RUN
1460 STOP
1470 PRINT "Optimo! Conseguiu e
scapar com a Rosa Azul! Voce e a
Elsa podem viver em paz, pelo
menos ate elaquerer outra flor..
"
1480 GO TO 1450
1490 IF Z=3 THEN GO TO 1500
1495 PRINT "Nao pode fazer isso!"
GO TO 40
1500 GO TO 390
1510 PRINT "O relógio de sol co
ntem uma inscricao."
1520 PAUSE 100: GO TO 40
1530 IF Z(Z,6)<>0 THEN GO TO 158
0
1570 RETURN
1580 PRINT "Cuidado, o ";N$(Z(Z
,6))
1590 PRINT "esta nesta sala!"
1600 PRINT "O ";N$(Z(Z,6)):" at
aca..."
1610 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1620 IF RAND*ENERGIA<20 THEN GO T
O 1650
1630 PRINT "mas voce escapa as
suas garras!"
1640 RETURN
1650 PRINT "e acerta em si!!"
1660 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1670 IF RAND*ENERGIA<30 THEN GO T
O 1710
1680 PRINT "Voce esta fraco, ma
s vivo..."
1690 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*30)
1700 RETURN
1710 PRINT "De um so golpe abre
o seu craneoao meio!"
1720 PRINT "Voce esta morto."
1730 GO TO 1450
1740 IF Z(Z,6)=0 THEN PRINT "Nao

```

```

na ninguem para combater" GO T
O 40
1750 LET P#="L": GO TO 390
1760 LET P#=""
1770 PRINT "OK": PAUSE 100: CLS
1780 PRINT "Voce ataca o ";N$(Z(
Z,6))
1790 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1800 IF RAND>.5 THEN GO TO 1850
1810 IF O(1,1)=0 THEN GO TO 1850
1820 PRINT "Mas falha!!"
1830 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*20)+10
1840 GO TO 40
1850 PRINT "E ACERTA!"
1860 LET PONTUACAO=PONTUACAO+5
1870 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1880 IF O(1,1)=0 AND RAND*ENERGIA
>50 THEN GO TO 1920
1890 PRINT "mas o monstro ainda
resiste..."
1900 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*20)+10
1910 GO TO 40
1920 PRINT "Voce matou o terrive
l ";N$(Z(Z,6))
1930 LET Z(Z,6)=0
1940 LET PONTUACAO=PONTUACAO+50
1950 GO TO 40
1960 IF O(3,1)<>0 THEN PRINT "VO
CE PRECISA DE OCULOS, MEU CARO".
GO TO 40
1970 PRINT "A inscricao diz:";TA
B 1;"O Uerac acaba no Outono,";T
AB 1;"Duas vezes meio litro,";TA
B 1;"Ao voltar deve inverter,";T
AB 1;"Estranhos factos serao ouv
idos!"
1980 PAUSE 500: GO TO 40

```

TURISMO LUNAR, por Peter Shaw

Elsa, a sua amada, lançou-se novamente em aventuras, mas desta vez foi até à Lua. Tudo começou quando Elsa disse à família que comprara uma viagem turística à Lua na agência MASA. Tudo se passou bem até Elsa sair do astro-

porto, mas quando chegou à Lua a sua natureza bisbilhoteira depressa lhe trouxe problemas, acabando por se perder.

Você desempenha agora o papel de Elsa nas grutas subterrâneas do mundo lunar, à procura do vaivém que lhe permitirá voltar à Terra.

Mas atenção, as criaturas que vivem na Lua são sanguíneas, e aproveitarão qualquer oportunidade para apanhar Elsa.

E é muito fácil perdermo-nos nas cavernas lunares...

```

10 REM *Turismo Lunar*
20 GO SUB 870: REM *INICIALIZA
R*
30 POKE 23656,8: LET SC=0: LET
CH=0: LET P#="": LET Z=5
40 PAUSE 55: CLS
50 GO SUB 1150+(Z*30)
60 IF CH>Z THEN LET CH=0
70 GO SUB 780
80 GO SUB 1550
90 INPUT "QUE DESEJA FAZER? ";
LINE A#
100 GO SUB 340
110 FOR A=1 TO LEN A#
120 IF A$(A)=" " THEN LET M#=" "
( TO A-1): GO TO 150
130 NEXT A
140 LET M#=" "
150 IF M#="PARAR" THEN GO TO 14
50
160 IF M#="LUTAR" OR M#="MATAR"
OR M#="SOCAR" THEN GO TO 1740
170 IF LEN M#<11 AND M#<>" " AND
M#="INVENTARIO"( TO LEN M#) THE
N GO SUB 580
180 IF M#="GUARDAR" OR M#="RECO
LHER" THEN GO TO 380
190 IF M#="LARGAR" THEN GO SUB
590
200 IF M#="PONTUACAO" THEN PRIN
T "PONTUACAO "; PONTUACAO
210 IF M#="ENERGIA" THEN PRINT
"VOCE TEM "; ENERGIA; " PONTOS DE
ENERGIA"
211 IF M#="SUBIR" THEN LET M#="
NORTE"
212 IF M#="DESCER" THEN LET M#="

```

```

"SUL"
220 IF (M#="NORTE" OR M#="N") A
ND Z(Z,1)=0 THEN PRINT "NAO PODE
IR PARA NORTE"
230 IF (M#="NORTE" OR M#="N") A
ND Z(Z,1)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,1): GO TO 40
240 IF (M#="SUL" OR M#="S") AND
Z(Z,2)=0 THEN PRINT "NAO EXISTE
SAIDA PARA SUL"
250 IF (M#="SUL" OR M#="S") AND
Z(Z,2)<>0 THEN PRINT "OK": LET
Z=Z(Z,2): GO TO 40
260 IF (M#="ESTE" OR M#="E") AN
D Z(Z,3)=0 THEN PRINT "NAO PODE
PASSAR PELAS PAREDES"
270 IF (M#="ESTE" OR M#="E") AN
D Z(Z,3)<>0 THEN PRINT "OK": LET
Z=Z(Z,3): GO TO 40
280 IF (M#="OESTE" OR M#="O") A
ND Z(Z,4)=0 THEN PRINT "NAO VEJO
SAIDA A OESTE"
290 IF (M#="OESTE" OR M#="O") A
ND Z(Z,4)<>0 THEN PRINT "OK": LE
T Z=Z(Z,4): GO TO 40
310 IF M#="ENCHER" AND O(4,1)=0
AND Z=8 THEN PRINT "OK": LET O(
4,1)=10: GO TO 40
315 IF M#="ABRIR FECHO" AND O(5
,2)=1 THEN PRINT "O fecho do alc
apao esta aberto.": GO TO 40
316 IF M#="ABRIR FECHO" AND O(5
,2)=0 AND O(1,1)=0 AND Z=5 THEN
PRINT "OK": LET O(5,2)=1: GO TO
40
317 IF M#="ABRIR" AND Z(5,2)=6
THEN PRINT "O alcapao ja esta ab
erto.": GO TO 40
318 IF M#="ABRIR" AND Z(5,2)=0
AND O(5,2)=1 THEN PRINT "OK": LE
T Z(5,2)=6: GO TO 40
320 IF LEN A#>LEN M# THEN LET A
#=" "
330 GO TO 90
340 FOR A=1 TO LEN A#
350 IF A$(A)<"0" THEN LET A$(A)
=" "
360 NEXT A
370 RETURN

```

```

380 IF O(1,1)<>Z AND O(2,1)<>Z
AND O(3,1)<>Z AND O(4,1)<>Z AND
O(5,1)<>Z THEN PRINT "NAO VEJO N
ADA PARA GUARDAR": GO TO 40
390 LET A#=A#(A+1 TO )
400 FOR A=1 TO LEN A#
410 IF A#(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 440
420 NEXT A
430 LET M#=A#
440 IF (M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA") AND LEN A#>LEN
M# THEN GO TO 390
450 IF LEN M#<2 THEN PRINT "FAZ
ER O QUE?": GO TO 40
460 IF M#(1 TO 2)="CH" AND O(1,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)
=0: LET O(1,1)=0: GO TO 40
470 IF M#(1)="C" AND O(2,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(2,1)=0: GO TO 40
480 IF M#(1)="L" AND O(3,1)=Z T
HEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)=0: LE
T O(3,1)=0: GO TO 40
490 IF M#( TO 2)="BI" AND Z(Z,5
)=1 THEN GO TO 1760
500 IF M#( TO 2)="TA" AND Z(Z,5
)=2 THEN GO TO 1760
510 IF M#( TO 2)="SE" AND Z(Z,5
)=3 THEN GO TO 1760
520 IF P#="L" THEN PRINT "LUTAR
COM QUEM?": LET P#="": GO TO 40
530 IF M#(1 TO 2)="CO" AND O(4,
1)=Z THEN PRINT "OK": LET Z(Z,5)
=0: LET O(4,1)=0: GO TO 40
540 IF M#(1 TO 2)="CH" AND O(1,
1)=0 AND Z=5 THEN PRINT "OK": GO
TO 1510
550 IF M#(1)="L" AND O(3,1)=0 T
HEN PRINT "OK": GO TO 1960
560 LET M#="": GO TO 440
580 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN GO TO 610
590 NEXT A
600 PRINT "NAO TRAZ NADA CONSIG
O": RETURN
610 PRINT "VOCE TRAZ CONSIGO:"
620 FOR A=1 TO 5: IF O(A,1)=0 T
HEN PRINT O#(A)

```

```

630 NEXT A
640 RETURN
650 IF O(1,1)<>0 AND O(2,1)<>0
AND O(3,1)<>0 AND O(4,1)<>0 AND
O(5,1)<>0 THEN PRINT "NAO TEM NA
DA PARA LARGAR": GO TO 40
660 LET A#=A#(A+1 TO )
670 FOR A=1 TO LEN A#
680 IF A#(A)=" " THEN LET M#=A#
( TO A-1): GO TO 710
690 NEXT A
700 LET M#=A#
710 IF M#="O" OR M#="A" OR M#="
UM" OR M#="UMA" THEN GO TO 660
720 FOR A=1 TO 5: IF M#( TO 3)=
O#(A, TO 3) THEN LET O(A,1)=Z: P
RINT "OK": GO TO 40
730 NEXT A
740 PRINT "LARGAR O QUE?"
750 GO TO 40
760 PRINT : IF Z(Z,5)<>0 THEN R
ETURN
770 FOR A=1 TO 5:
780 IF O(A,1)=Z THEN GO TO 820
790 NEXT A
800 IF Z(Z,5)<>0 THEN RETURN
810 PRINT "NAO VEJO NADA AQUI":
RETURN
820 PRINT "VEJO:"
830 FOR A=1 TO 5
840 IF O(A,1)=Z THEN PRINT O#(A
)
841 IF A=5 AND Z=5 AND Z(5,2)=5
THEN PRINT " O alcapao esta ab
erto.": GO TO 850
842 IF A=5 AND Z=5 AND O(5,2)=1
THEN PRINT " O fecho do alcapao
esta aberto.": GO TO 850
843 IF A=5 AND Z=5 AND O(5,2)=0
THEN PRINT " O alcapao esta fe
chado."
850 NEXT A: PRINT
860 RETURN
870 LET ENERGIA=100: LET PONTUA
CAO=0: DIM Z(9,5): DIM O(5,2): D
IM O#(5,11)
880 FOR A=1 TO 5
890 FOR B=1 TO 5
900 READ Z(A,B): NEXT B

```

```

910 NEXT A
920 FOR A=1 TO 5
930 READ O$(A),O(A,1),O(A,2)
940 NEXT A
950 DIM N$(3,10): DIM M(3,2): F
OR A=1 TO 3
960 READ N$(A),M(A,1),M(A,2): N
EXT A
970 RETURN
980 REM #DADOS*
990 DATA 1,1,2,1,0,0
1000 DATA 3,1,1,1,0,0
1010 DATA 1,4,1,1,1,1
1020 DATA 1,1,1,5,0,0
1030 DATA 1,0,0,0,3,0
1040 DATA 5,7,1,0,4,0
1050 DATA 0,0,1,1,0,0
1060 DATA 7,0,0,0,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0
1080 REM #DADOS DE OBJECTOS*
1090 DATA "CHAVE",3,0
1100 DATA "CORRENTE",5,0
1110 DATA "LIVRO",0,0
1120 DATA "COMBUSTIVEL",3,0
1130 DATA "ALCAPAO",5,0
1140 REM #DADOS DE MONSTROS*
1150 DATA "BILK",1,0
1160 DATA "TAMMOH",0,0
1170 DATA "SELBOUGH",6,0
1180 PRINT "Esta numa Caverna L
unar."
1190 PRINT "Pode ver saidas a N
orte, Sul, Este e Oeste."
1200 RETURN
1210 PRINT "Esta numa Gruta que
serve de armazem."
1220 PRINT "Existe uma saida a
Norte."
1230 RETURN
1240 PRINT "Encontra-se na Cama
ra Inferior."
1250 PRINT "Existem saidas a Es
te, para Sul descendo as escadas
e subindo pelo alcapao."
1260 RETURN
1270 PRINT "Encontra-se no Atri
o Lunar."
1280 PRINT "Ve escadas subindo
e descendo, e saidas para Este

```

```

e Oeste."
1290 RETURN
1300 PRINT "Voce esta no Espaco
porto."
1310 PRINT "Ve o Vaivem Espacia
l a sul."
1320 RETURN
1330 PRINT "Esta fora das insta
lações."
1340 IF O(4,1)=10 THEN GO TO 147
0
1350 PRINT "O Vaivem nao tem co
mbustivel! Tera de reabastece-
lo...": GO TO 40
1360 PRINT "Conseguiu obter ";P
ONTUACAO," pontos.": INPUT "Outr
o Jogo (s/n)? ";g$: IF g$="S" TH
EN RUN
1370 STOP
1380 PRINT "Optimo! Conseguiu e
scapar da superficie lunar! E
u proprio nao faria melhor..."
1390 GO TO 1450
1400 PRINT "Nao pode fazer isso!
": GO TO 40
1410 IF Z(Z,6)=0 THEN RETURN
1420 PRINT "Cuidado, o ";N$(Z(Z
,6))
1430 PRINT "esta nesta sala!"
1440 PRINT "O ";N$(Z(Z,6));" at
aca..."
1450 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1460 IF AND*ENERGIA<20 THEN GO T
O 1650
1470 PRINT "mas voce escapa as
suas garras!"
1480 RETURN
1490 PRINT "e acerta em si!"
1500 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1510 IF AND*ENERGIA<30 THEN GO T
O 1710
1520 PRINT "Voce esta fraco, ma
s vivo..."
1530 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (RN
D*30)
1540 RETURN
1550 PRINT "De um so golpe abre
o seu craneoao meio!"
1560 PRINT "Voce esta morto."

```

```

1730 GO TO 1450
1740 IF Z(Z,6)=0 THEN PRINT "Nao
ha ninguem para combater": GO T
O 40
1750 LET P#="L": GO TO 390
1760 LET P#=""
1770 PRINT "OK": PAUSE 100: CLS
1780 PRINT "Voce ataca o ";N$(Z(
Z,6))
1790 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1800 IF AND>.6 THEN GO TO 1850
1810 IF O(1,1)=0 THEN GO TO 1850
1820 PRINT "Mas falhou!"
1830 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (AN
D*20)+10
1840 GO TO 40
1850 PRINT "E ACERTA!"
1860 LET PONTUACAO=PONTUACAO+S
1870 FOR P=1 TO 100: NEXT P
1880 IF O(1,1)=0 AND AND*ENERGIA
>80 THEN GO TO 1920
1890 PRINT "Mas o monstro ainda
resiste..."
1900 LET ENERGIA=ENERGIA-INT (AN
D*20)+10
1910 GO TO 40
1920 PRINT "Voce matou o terrivel
! ";N$(Z(Z,6))
1930 LET Z(Z,6)=0
1940 LET PONTUACAO=PONTUACAO+50
1950 GO TO 40
2000 REM *****

```

DRACULAX, por James Mortleman

Draculax é uma temível versão computadorizada do vampiro «Drácula». Vive nos Laboratórios da Transilvânia, rodeado pelos seus amigos morcegos.

A tarefa do leitor é simples — deve penetrar no laboratório e destruir a Unidade Processador Central do robot. Isto bastará para acabar com o gosto de Draculax por morder os outros.

O programa contém as suas próprias instruções.

Notas

Nas linhas que contêm gráficos definidos pelo utilizador, existe uma declaração REM indicando os caracteres a usar. Para obter estes gráficos, carregue em CAPS SHIFT e na tecla «9», o que produzirá o aparecimento no visor do cursor «G»; em seguida carregue na tecla apropriada. Quando escrever os caracteres estes serão iguais às maiúsculas correspondentes, mas quando o programa for executado serão alterados para a forma adequada. Para sair do modo «Gráficos», deve carregar de novo em SHIFT e 9.

Este programa é um exemplo de uma aventura completamente gráfica.

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
80 CLEAR
90 LET A#="AINDA NINGUEM": LET
h=0
100 BORDER 1: PAPER 5: INK 1: B
RIGHT 0: INVERSE 0: OVER 0: FLIP
10: CLS: PRINT AT 11,10: FLIPB
1: "UM MOMENTO.": GO SUB 2680
110 REM

```

Se uma linha contém
gráficos definidos
pelo utilizador,
existe uma declaração REM
junto a linha indicando
quais os usados.

```

180 LET drac=1: LET sleep=0: LE
t=0: LET ns=0: LET o#="nao":
LET A#=""
190 BORDER 5: PAPER 2: INK 7: C
LS
210 POKE 23609,35
190 RANDOMIZE
180 PRINT "....."
PRINT "TAB 3
;"D R A C U L A X"." Autor:
R. Mortleman ©1983." PRINT "
170 GO SUB 2760

```

```

180 PRINT "Deseja ler
as instrucoes?";
190 PRINT INK 7; PAPER 0; FLASH
1; AT 18,4; "S"="sim" "N"="nao".

200 LET a$=INKEY#: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" AND a$<>"S" AND a$<>"
N" THEN GO TO 200
210 BEEP 15,10
220 IF a$="S" OR a$="N" THEN GO
SUB 2170
230 CLS
240 GO SUB 1730
250 POKE 23558,8
260 PRINT INK 7;"QUEM SE ATREVE
A ENTRAR NO LABORATORIO DE
DARCULAX?": INPUT "O SEU NOME:
"; LINE r$
270 POKE 23558,0
280 LET sleep=1
290 BORDER 1: PAPER 5: INK 1: C
LS: PRINT AT 11,10; FLASH 1;"UM
MOMENTO."
300 DIM l$(20,32)
310 REM As paredes do laborator
io sao graficos U
320 LET l$(1)="UUUUUUUUUUUUUUUUUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUU"
330 LET l$(2)="U U
U U"
340 LET l$(3)="U U
U U"
350 LET l$(4)="U U
U U"
360 LET l$(5)="U U
UU UUU U"
370 LET l$(6)="U UUUUUUUUU
U U"
380 LET l$(7)="U U
U U"
390 LET l$(8)="U UUUU
UU U"
400 LET l$(9)="U U U
U U"
410 LET l$(10)="U U UU
UU U"
420 LET l$(11)="UUUU U U
U U"
430 LET l$(12)="U U U UU

```

```

U U U"
440 LET l$(13)="U UU U
U UUUU U"
450 LET l$(14)="U U U UU
U U U"
460 LET l$(15)="U U UUU
UUUUU U U"
470 LET l$(16)="U U
U JLMPO U": REM Metade s
uperior do caixa0= graficos J,L,
M,P,0
480 LET l$(17)="U U
U KNORS U": REM Metade i
nferior do caixa0= graficos K,N,
O,R,8
490 LET l$(18)="U U
U U"
500 LET l$(19)="U U
U U"
510 LET l$(20)="UUUUUUUUUUUUUUUUUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUU"
520 DIM b(5,2)
530 DATA 25,30,5,3+(AND>.7),2,2
,1,3,2
540 RESTORE 530
550 LET u$="FEGBCDTHI":
REM Graficos FEGBCDTHI
560 FOR J=1 TO 9
570 READ nnn
580 FOR n=1 TO nnn
590 LET xxx=INT (AND*32)+1: LET
yyy=INT (AND*20)+1
600 IF xxx>10 AND xxx<22 AND yy
y>10 THEN GO TO 590
610 IF J=7 AND ((xxx>15) OR (xx
x>8 AND yyy>4) OR (xxx<8 AND yyy
<15)) THEN GO TO 590
620 IF l$(yyy,xxx)<>" " THEN GO
TO 590
630 LET l$(yyy,xxx)=u$(J)
640 IF J=3 THEN LET b(n,1)=yyy:
IF J=3 THEN LET b(n,2)=xxx
650 NEXT n: NEXT J
660 LET y=19: LET x=15: LET l$(
y,x)="A": REM Grafico A
670 BORDER 1: PAPER 7: CLS
680 PRINT AT 0,0; INK 1;"PONTUA
CAO=";sc;" ";TAB 25;"RUIDO=";ns;
PAPER 1);

```

```

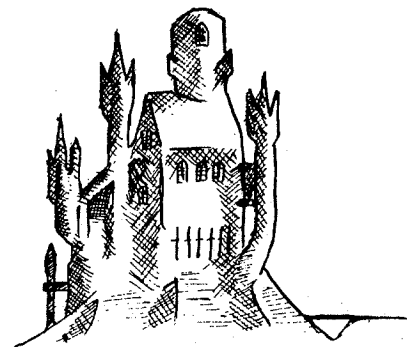
      ": REM 32 espacios
690 INK 2: FOR n=1 TO 20: PRINT
  (#(n)): NEXT n
700 INPUT BRIGHT 1: PAPER 7: IN
K 1: "E AGORA?": PAPER 1: " ": LIN
E 9#
710 IF a#="desistir" THEN GO TO
180
720 IF a#(1 TO 8)="ir para " TH
EN GO TO 790
730 IF a#(1 TO 5)="gravar" THEN
GO TO 2000
740 IF a#(1 TO 5)="ver (" THEN
GO SUB 2320
750 IF a#="ver mapa" THEN GO TO
870
760 GO TO 700
770 IF a#(9)<>"n" AND a#(9)<>"s
" AND a#(9)<>"e" AND a#(9)<>"o"
THEN GO TO 700
780 LET x1=x: LET y1=y: LET a#
=a#(9): LET z#=(#(y-1,x)
810 LET u=y-(a#="n" AND (#(y-1,
x)=" ") + (a#="s" AND (#(y+1,x)="
")): LET x=x-(a#="o" AND (#(y,x-1
)=" ") + (a#="e" AND (#(y,x+1)="
"))
820 IF a#="n" AND z#="E" OR z#
="X" OR z#="I" OR z#="T" THEN GO
TO 1840
830 IF x1<>x OR y1<>y THEN LET
(#(y1,x1)=" ")
840 LET (#(y,x)="A"): REM Grafic
o A
850 LET x1=x1+(a#="e")-(a#="o")
: LET y1=y1+(a#="s")-(a#="n"): L
ET f#=(#(y1,x1)
860 IF f#="B" OR f#="T" OR f#="
C" OR f#="D" OR f#="H" OR f#="I"
THEN GO SUB 1070: REM Graficos
B,T,C,D,H,I
870 IF f#="E" THEN GO SUB 2000:
REM Graficos E
880 IF f#="F" THEN GO SUB 1300:
REM Graficos F
890 IF drac=1 AND (f#="U" OR f#
="L" OR f#="M" OR f#="P" OR f#="
O" OR f#="K" OR f#="N" OR f#="Q"

```

```

OR f#="R" OR f#="S") THEN GO SU
B 1180: REM graficos J,L,M,P,Q,K
,N,O,R,S
900 IF f#="E" OR f#="F" THEN LE
T (#(y,x)=" ": LET (#(y1,x1)="A"
: LET y=y1: LET x=x1: CLS : REM
graficos E,F,A
910 GO SUB 940
920 IF f#="D" OR f#="U" THEN GO
TO 880: REM graficos A,U
930 GO TO 870
940 FOR m=1 TO 5
950 IF b(m,1)=0 THEN NEXT m
960 IF m>5 THEN RETURN
970 IF b(m,1)=0 AND m=5 THEN RE
TURN
980 LET y2=b(m,1): LET x2=b(m,2
)
990 LET b(m,1)=b(m,1)+(y>b(m,1)
AND (#(y2+1,x2)=" " OR (#(y2+1,
x2)="A")-(y<b(m,1) AND (#(y2-1,x
2)=" " OR (#(y2-1,x2)="A")): REM
grafico A
1000 LET y3=b(m,1): LET x3=b(m,2
)
1010 LET b(m,2)=b(m,2)+(x>b(m,2)
AND (#(y3,x3+1)=" " OR (#(y3,x3
+1)="A")-(x<b(m,2) AND (#(y3,x3-
1)=" " OR (#(y3,x3-1)="A")): REM
grafico A
1020 LET (#(y2,x2)=" "
1030 IF (#(b(m,1),b(m,2))="A" TH
EN GO TO 1400: REM grafico A

```



```

1040 LET I#(5(M,1),5(M,2))="9":
REM grafico G
1050 NEXT M
1060 RETURN
1070 BORDER 7: PAPER 7: INK 1: C
L3
1080 LET J#=("laser" AND F#="B")+
ND("estaca" AND F#="T")+("luva" A
ND F#="C")+("tabua" AND F#="D")+
("lanterna" AND F#="H")+("chave"
AND F#="I"): REM graficos B,T,O
,O,H,I
1090 PRINT "Traz consigo: ";("UM
" AND O#="laser");("UMA " AND O
#<>"laser" AND O#<>"nada");O#";
1100 IF O#="nada" THEN PRINT "Deseja um";("a" AND J#<>"laser")
;"(U#);" (S/N)?
1110 IF O#<>"nada" THEN PRINT "Deseja largar ";("o " AND O#="laser");("a" AND O#<>"laser");O#
;" e guardar ";("um " AND J#="laser");("uma " AND J#<>"laser");J
#";" (S/N)?
1120 LET V#:=INKEY#: IF V#<>"S" A
ND V#<>"N" THEN GO TO 1120
1130 IF V#="S" THEN LET I#(Y1,X1)
)=( " " AND O#="nada")+("B" AND O
#="laser")+("T" AND O#="estaca")+
("C" AND O#="luva")+("D" AND O#
="tabua")+("H" AND O#="lanterna")+
("I" AND O#="chave"): REM graf
icos B,T,O,D,H,I
1140 IF I#(Y1,X1)="N" THEN LET I
#(Y1,X1)=" ": REM grafico N
1150 IF V#="S" THEN LET O#:=J#
1160 CLS
1170 RETURN
1180 CLS
1190 IF O#="estaca" THEN GO TO 1
210
1200 PRINT "So pode abrir o caix
ao quando possuir a estaca.": P
AUSE 250: CLS: RETURN
1210 GO SUB 1730
1220 PRINT AT 0,0: INK 6: "Voce a
bre a tampa do caixao e ve dra
culax dormindo." AT 21,0: GO SUB

```

```

2200
1230 PRINT
1240 PRINT AT 18,0: "Voce enterra
a estaca na sua Unidade Proc
essadora Central e liquida o mo
netrol!": PAUSE 300: GO SUB 2850:
PAUSE 100
1250 FOR N=1 TO 25: FOR G=0 TO 7
: BORDER G: NEXT G: NEXT N
1260 BORDER 7: PAPER 7: INK 1: C
L3
1270 PRINT AT 7,10: FLASH 1: PAP
ER 6: INK 2: "BONUS 2000"
1280 PRINT AT 12,0: "Agora deve f
ugir do laboratorio."
1290 LET SC=SC+2000: LET I#(1,3
TO 5)="SAIDA": LET DRAC=0: PAUSE
150: CLS: RETURN
1300 BORDER 6: PAPER 2: INK 7: C
L3
1310 PRINT AT 4,2: INK 6: FLASH
1: "SEJA DE ARANHA ELECTRIFICADA"
: GO SUB 2270: REM letras escrit
as alternadamente em modo invers
o e normal
1320 IF O#="luva" THEN GO TO 135
0
1330 PRINT "Voce tentou (em
Vao) remover uma teia de aran
ha electrificada do seu caminho.
A sua pele ficou severamente quei
mada devido ao choque. Os seus
gritos de terror de dor ecoam n
os laboratorios da Transilvania.
"
1340 PAUSE 1200: GO TO 1520
1350 PAUSE 25: PRINT "TAB 2
"Usando a luva, voce removeu um
a teia de aranha electrificada d
o seu caminho."
1360 GO SUB 2350
1370 LET SC=SC+75: IF AND(.6 THE
N LET NS=NS+1
1380 IF DRAC=1 AND NS>3 THEN GO
TO 1600
1390 PAUSE 600: RETURN
1400 GO SUB 1390
1410 PRINT "INK 6: "Voce foi at
acado por um Morcego Robot...":

```

```

PAUSE 200: GO SUB 2800
1420 PAUSE 100
1430 IF o#="laser" THEN GO TO 14
60
1440 PRINT AT 18,0: INK 2;"Ele s
ugou todo o seu sangue, deixa
ndo o seu corpo no solo a "; FL
ASH 1;"APODRECEER"; FLASH 0;";
1450 PAUSE 400: GO TO 1520
1460 PRINT AT 18,1: INK 2;"mas v
oce matou-o com o seu laser!"
"
1470 GO SUB 2890
1480 LET l#(b(m,1),b(m,2))="A":
REM grafico A
1490 PAUSE 300: LET b(m,1)=0: LE
T sc=sc+100: IF RND>.5 THEN LET
ns=ns+1
1500 IF drac=1 AND ns>3 THEN GO
TO 1690
1510 GO TO 670
1520 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS
1530 PRINT PAPER 2: INK 7: FLASH
1;AT 4,(25-LEN r#)/2;"POUCHA SOR
TE ";r#
1540 FOR n=1 TO 200: BORDER 1: B
ORDER 2: BORDER 3: BORDER 4: BOR
DER 5: NEXT n
1550 PRINT ,,,,,,"Voce foi vitim
a dos horrores que infestam os la
boratorios da Transilvania!!"
"
1560 GO SUB 2720
1570 PRINT ,,,,TAB 7;"Pontuacao:
";sc
1580 IF sc>h THEN LET h#=r#
1590 IF sc>h THEN LET h=sc
1600 PRINT ,,,TAB 7;"Maior pontua
cao: ";h
1610 PRINT ,,,TAB (25-LEN h#)/2;"
por ";h#
1620 PRINT AT 21,0: PAPER 3: INK
7: FLASH 1;"Carregue numa tecl
a para jogar"
1630 PAUSE 0: GO TO 120
1640 BORDER 3: PAPER 3: INK 7: C
LS
1650 PRINT PAPER 2: INK 7: FLASH

```

```

1;AT 4,(25-LEN r#)/2;"OPTIMO, "
r#
1660 FOR n=1 TO 200: BORDER 1: B
ORDER 2: BORDER 4: BORDER 3: NEX
T n
1670 PRINT ,,,,,,"Voce matou Dra
culax e fugiu do seu terrivel L
aboratorio!"
1680 GO SUB 2860: GO TO 1570
1690 LET sleep=0: GO SUB 1730
1700 PRINT "Voce fez muito ruido
e acordou Draculax!": GO SUB 2
930: PRINT AT 21,0
1710 PRINT "Ele apertou-lhe o pe
scoco com osseus dedos hidraulic
os, ao mesmotempo que produzia u
m formidavelchoque electrico. Vo
ce ouve o riso de Draculax ao
morrer!"
1720 PAUSE 750: GO TO 1520
1730 BORDER 2: INK 7: PAPER 2: C
LS
1740 PLOT 118,134: DRAW 19,0: DR
AW 14,-8: DRAW 11,-18: DRAW -25,
10: DRAW -9,-19: PLOT 127,103: D
RAW -9,19: DRAW -25,-10: DRAW 11
,15: DRAW 14,6
1750 PLOT 93,111: DRAW 0,-14: PL
OT 162,111: DRAW 0,-14: DRAW 3,0
: DRAW 3,-3: DRAW 0,-12: DRAW -3
,-3: DRAW -3,0: DRAW 0,-5: DRAW
-3,-3: DRAW 0,-6: DRAW -3,-3: DR
AW 0,-5: DRAW -3,-3: DRAW 0,-11
1760 PLOT 162,48: DRAW -3,-3: DR
AW 0,-3: DRAW -7,-7: DRAW 0,-5:
DRAW -5,-5: DRAW -17,0: DRAW -6,
6: DRAW 0,5: DRAW -7,7: DRAW 0,3
: DRAW -3,3
1770 PLOT 102,43: DRAW 0,11: DRA
W -3,3: DRAW 0,5: DRAW -3,3: DRA
W 0,6: DRAW -3,3: DRAW 0,5: DRA
W -3,0: DRAW -3,3: DRAW 0,11: DRA
W 3,3: DRAW 3,0
1780 PLOT 36,90: DRAW -26,-26: D
RAW 33,-64: PLOT 169,90: DRAW 26
,-26: DRAW -33,-64
1790 PLOT 72,39: DRAW -2,0: DRAW
0,-38: PLOT 163,38: DRAW 2,0: D
RAW 0,-38: PLOT 69,23: DRAW -10,

```



```

0: DRAW 0,-22: PLOT 185,23: DRAW
18,0: DRAW 0,-22: PLOT 58,15: D
RAW -5,0: DRAW 0,-14: PLOT 187,1
5: DRAW 5,0: DRAW 0,-14: PLOT 0,
0: DRAW 255,0
1880 PLOT 181,86: DRAW 4,-9: PLO
T 184,86: DRAW -4,-9: PLOT 183,6
2: DRAW 4,0: PLOT 186,86: DRAW
9,0: PLOT 126,86: DRAW 15,0: PLO
T 141,86: DRAW 3,0: PLOT 116,82:
DRAW 0,-23: DRAW 2,-2: DRAW 2,2
: DRAW 0,23: PLOT 136,82: DRAW 0
,-23: DRAW 2,-2: DRAW 2,2: DRAW
0,23
1810 PLOT 187,86: DRAW 0,5: DRAW
4,0: DRAW 0,-5: DRAW 4,0: DRAW
0,5: DRAW 4,0: DRAW 0,-5: DRAW 4
,0: DRAW 0,5: DRAW 0,0: DRAW 0,-
5: DRAW 0,0: DRAW 0,5: DRAW 0,0:
DRAW 0,-5: DRAW 4,0: DRAW 0,0:
DRAW 4,0: DRAW 0,-5: DRAW 4,0: D
RAW 0,5: DRAW 4,0: DRAW 0,-5
1820 PLOT 188,186: DRAW 23,-9: P
LOT 165,186: DRAW -23,-9: PLOT 1
87,87: DRAW -7,-16: DRAW 15,0: D
RAW -7,16
1830 IF sleep=0 THEN GO TO 1860
1840 PLOT 187,91: DRAW 11,0: PLO
T 187,91: DRAW 11,0
1850 RETURN
1860 PLOT 187,91: DRAW 3,3: DRAW
5,0: DRAW 3,-3: DRAW -3,-3: DR
AW -5,0: DRAW -3,3: PLOT 111,91:
DRAW 3,0: PLOT 112,92: PLOT 110,
92: PLOT 112,90: PLOT 113,90
1870 PLOT 187,91: DRAW 3,3: DRAW
5,0: DRAW 3,-3: DRAW -3,-3: DR
AW -5,0: DRAW -3,3: PLOT 141,91:
DRAW 3,0: PLOT 142,92: PLOT 143,
92: PLOT 142,90: PLOT 143,90
1880 RETURN
1890 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L3
1900 PLOT 28,79: DRAW 28,28: DR
AW 18,0: DRAW 6,-6: DRAW 19,0: DR
AW 4,-4: DRAW 7,0: DRAW 8,-6: DR
AW 4,0: DRAW 0,4: DRAW 19,0: DR
AW 0,-4: DRAW 4,0: DRAW 8,6: DR
AW 7,0: DRAW 4,4: DRAW 19,0: DRAW

```

```

6,6: DRAW 18,0: DRAW 28,-28
1910 DRAW -28,6: DRAW -16,0: DR
AW -4,-4: DRAW -4,4: DRAW -10,0:
DRAW -3,-3: DRAW -3,3: DRAW -8,0
: DRAW -2,-2: DRAW -14,0: DRAW 0
,-6: DRAW -1,0
1920 DRAW 0,-6: DRAW -2,-2: DRAW
9,0: DRAW -2,2: DRAW 0,1: DRAW
-1,1: DRAW -1,0: DRAW 0,4: DRAW
-0,0: DRAW 0,-3: DRAW -1,-1: DR
AW -1,1: DRAW 0,3: DRAW -7,0: DR
AW 0,-3: DRAW -1,-1: DRAW -1,1: D
RAW 0,3
1930 DRAW -2,0: DRAW 0,-4: DRAW
-1,-1: DRAW 0,-1: DRAW 2,-2: DR
AW -6,0: DRAW 2,2: DRAW 0,1: DRAW
1,1: DRAW 0,4: DRAW -1,0: DRAW
0,6
1940 DRAW -14,0: DRAW -2,2: DRAW
-8,0: DRAW -3,-3: DRAW -3,3: DR
AW -10,0: DRAW -4,-4: DRAW -4,4:
DRAW -16,0: DRAW -28,-6
1950 PLOT 123,86: DRAW 0,0: DRAW
4,0: DRAW 0,3: DRAW -5,0: DRAW
0,-3: DRAW 2,0: DRAW 0,3: DRAW 2
,0: DRAW 0,-3: DRAW 2,0: DRAW 0,
3: PLOT 136,86: DRAW 0,3: DRAW 4
,0: DRAW 0,3: DRAW -3,0: DRAW 0,
-3: DRAW 2,0: DRAW 0,3: DRAW 2,0
: DRAW 0,-3: DRAW 2,0: DRAW 0,3
1960 PLOT 125,91: DRAW 1,0: PLOT
124,86: DRAW 3,0: PLOT 124,89:
DRAW 3,0: PLOT 125,86: DRAW 1,0:
PLOT 133,91: DRAW 1,0: PLOT 132
,90: DRAW 3,0: PLOT 132,89: DRAW
3,0: PLOT 133,86: DRAW 1,0
1970 PLOT 124,83: DRAW 0,-5: DR
AW 1,0: DRAW 0,-3: DRAW 0,6: DR
AW 1,0: DRAW 0,-5: PLOT 133,83: DR
AW 0,-5: DRAW 1,0: DRAW 0,-3: DR
AW 0,8: DRAW 1,0: DRAW 0,-5
1980 PLOT 124,83: DRAW 11,0: PLO
T 123,82: DRAW 13,0
1990 RETURN
2000 BORDER 4: INK 3: PAPER 7: C
L3
2010 PRINT "Ohi Voce tropacou nu
m caixao quede facto esconde um

```

```

60000 REM fundo! GO SUB 2010
60010 PLOT 75,103: DRAW 20,0: PLO
7 102,103: DRAW -20,0: PLOT 95,1
03: DRAW 0,-30: PLOT 94,103: DR
1 0,-30: PRINT AT 10,10, INK 2:
FLASH 1:"INFINITO": PLOT 181,103
: DRAW 0,-30: PLOT 162,103: DRAW
10,-30: PRINT AT 8,10: INK 2:"R"
: REM grafico B
60030 IF OR="tabua" THEN GO TO 20
60040
60040 PAUSE 100 FOR n=1 TO 5: PR
INT AT 3,0+n," " INK 2:"R": PAU
SE 5: NEXT n REM grafico A
60050
60050 IF T#="A A A A A"
60060
60060 FOR n=6 TO 16: PRINT AT n,1
: INK 1: T#(n-7): AT n+1,15: INK
1:"R": BEEP .1,-n: NEXT n: REM g
rafico B
60070 PRINT AT 17,15: INK 1:"H":
PAUSE 200: GO TO 1020
60080 PAUSE 100: INK 2: PRINT AT
4,0:"Mas felizmente voce tem a t
abua!"
60090 PLOT 96,103: DRAW 64,0: PLO
7 96,103: DRAW 64,0
60100 PAUSE 100
60110 FOR n=9 TO 20: PRINT AT 8,n
:"R": PAUSE 5: NEXT n: REM graf
ico B
60120 GO SUB 2000
60130 PAUSE 50: PRINT AT 7,23. IN
K 3:"HURRAH!" FOR n=1 TO 15: PR
INT AT 8,21:"R": BEEP .2,n: PRIN
T AT 8,21:"R": AT 7,21:"R": PAUSE
3: PRINT AT 7,21:" " NEXT n: P
RINT AT 8,21:"R": REM grafico A
60140 LET sc=sc+100: IF AND>.5 TH
EN LET ns=ns+1
60150 IF grec=1 AND ns>3 THEN GO
TO 1000
60160 PAUSE 100: RETURN
60170 BORDER 7: PAPER 7: INK 3: C
L8
60180 PRINT , INK 1:" I N S T
R U O O E S 1 "
60190 PRINT ,," O objectivo d
este jogo consiste em penetrar no

```

```

s Laboratorios da Transilvania e
matar o robot Draculax - uma
versao do Dracula - esperando um
a estaca na sua Unidade Proces
sadora Central."
2200 PRINT ,," No inicio voce es
te na entrada dos Laboratorios,
e dispoe de um mapa para se orien
tar. Pode usar oit o ordens para c
omandar o seu computador."
2210 PRINT AT 21,0: FLASH 1: INK
2:"<<<Carregue em qualquer tecl
a>>>": PAUSE 0: BEEP .5,10
2220 CLS: PRINT , INK 1:" I
N S T R U O O E S 2 "
2230 PRINT ,," Existem varia
s salas nos Labo- ratorios, e ne
las podem estar objectos, rato
eiras, etc."
2240 PRINT ,," Alguns objectos sa
o inuteis... mas tera de ser voc
e a descobri-los!"
2250 PRINT ,," So pode transport
ar um objecto de cada vez, e ter
a de usar o mais apropriado a
cada situacao. Para recolher um o
bjeeto, deve estar junto a ele
e responder a uma pergunta do
computador."
2260 PRINT AT 21,0: FLASH 1: INK
2:"<<<Carregue em qualquer tecl
a>>>": PAUSE 0: BEEP .5,10
2270 CLS: PRINT , INK 1:"I N S T
R U O O E S 3 "
2280 REM Na linha seguinte
alguns caracteres
sao escritos
em modo inverso.
2290 PRINT ,," Voce deve ter
cuidado em nao fazer demasiad
o ruido pois pode acordar Dracul
ax, que esta a recarregar as
pilhas no seu cai-xao - porque s
e o fizer sera morto pe
2300 PRINT ,," O jogo tem as seg
uintes opcoes: 1) Gravar situa
cao;" ; TAB 3;"2) Nomes e pontuaco
es;" ; TAB 3;"3) Melhor pontuacao;"

```

```

";TAB 3;"4) Mapa e posicao do Jo
gador."
2010 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK
2;"<<<Carregue em qualquer tecl
a>>>"; PAUSE 0; BEEP .5,10
2020 BORDER 7; PAPER 7; INK 2; C
L
2025 PRINT , , INK 1;" I N S T
R U C O E 5 5 "
2030 PRINT , , , "Legenda do mapa
"
2040 PRINT AT 6,0;"JLMP0": REM g
raficos JLMP0
2050 PRINT AT 7,0;"KNORS": REM
graficos KNORS
2060 PRINT " Caixao de Draculax
"
2070 PRINT , , "A Voce": REM graf
ico A
2080 PRINT , , "B Laser": REM graf
ico B
2090 PRINT , , "C Luva": REM gra
fico C
2100 PRINT , , "H Lanterna": REM g
rafico H
2110 PRINT , , "I Chave": REM gr
afico I
2120 PRINT , , "E Caixa0": REM gra
fico E
2130 PRINT , , "G Morcego": REM
grafico G
2140 PRINT , , "D Tabua": REM graf
ico D
2150 PRINT , , "F Teia de aranha
electrificada": REM grafico F
2160 PRINT , , "T Estaca": REM g
rafico T
2170 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK
2;"<<<Carregue em qualquer tecl
a>>>"; PAUSE 0; BEEP .5,10
2180 IF q$="ver legenda" THEN CL
S : IF q$="ver legenda" THEN RET
URN
2190 INK 0; CLS
2195 PRINT , , INK 1;" I N S T
R U C O E 5 6 "
2200 PRINT , , , "Lista das ordens
possiveis:"

```

```

2510 PRINT , , TAB 5;"1) ir para n
orte";TAB 5;"2) ir para sul";TAB
5;"3) ir para este";TAB 5;"4) i
r para oeste";TAB 5;"5) ver lege
nda";TAB 5;"6) ver mapa";TAB 5;"
7) gravar situacao";TAB 5;"8) de
sistir"
2520 PRINT , , " A ordem 'desistir
' apaga o nome do jogador e a sua
pontuacao, recomecando o jogo
"
2530 PRINT INK 1;" As ordens dev
em ser dadas em minusculas."
2540 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK
2;"<<<Carregue em qualquer tecl
a>>>"; PAUSE 0; BEEP .5,10
2550 RETURN
2560 DATA BIN 10011001,BIN 10011
001,BIN 11100111,BIN 00011000,BI
N 00011000,BIN 00100100,BIN 0010
0100,BIN 01100110,0,0,255,255,BI
N 01101000,BIN 01100000,BIN 0110
0000,0,0,BIN 10101010,BIN 101010
10,254,BIN 01111110,BIN 01111111
,BIN 00111000,BIN 00111000
2570 DATA 105,85,105,85,105,85,1
05,85,BIN 00011000,BIN 00111100,
BIN 01100110,BIN 01101110,BIN 00
100100,BIN 00111110,BIN 00111100
,BIN 00011000,BIN 10000001,BIN 0
1010101,BIN 00101010,BIN 0101010
0,BIN 00101010,BIN 01010100,BIN
10101010,BIN 10000001,0,0,BIN 00
011000,BIN 01111110,BIN 10011001
,BIN 00100100,0,0
2580 DATA 0,BIN 00111100,BIN 001
11100,24,24,24,24,0,0,0,BIN 1110
0000,BIN 10111111,BIN 10100101,0
IN 11100101,0,0,255,BIN 11100000
,BIN 11000000,128,128,128,128,12
8,128,128,128,128,128,BIN 110000
00,BIN 11100000,255
2590 DATA 255,0,0,0,BIN 00000111
,BIN 00001111,BIN 00011000,BIN 0
0110000,255,BIN 00000111,0,0,BIN
11100000,BIN 11110000,BIN 00011
000,BIN 00001100,BIN 00110000,BI
N 00110000,BIN 00111111,BIN 0011

```

```

2820 RESTORE 2810
2830 FOR n=1 TO 19: READ aaa,bbb
: BEEP aaa,bbb: NEXT n
2840 RETURN
2850 DATA .1,-4,.1,-4,.3,-4,.1,0
.1,0,.3,0,.1,3,.1,0,.1,3,.1,0,
.13,-4,.05,-4,.05,-4,.5,-4
2860 RESTORE 2850
2870 FOR n=1 TO 14: READ aaa,bbb
: BEEP aaa,bbb: NEXT n
2880 RETURN
2890 DATA .08,-4,.08,1,.08,5,.2,
0,.1,5,.4,3
2900 RESTORE 2890
2910 FOR n=1 TO 6: READ aaa,bbb:
BEEP aaa,bbb: NEXT n
2920 RETURN
2930 DATA -15,-20,-16,-19
2940 RESTORE 2930
2950 FOR n=1 TO 4: READ aaa,bbb:
BEEP aaa,bbb: NEXT n
2960 RETURN
2970 FOR n=1 TO 10: BEEP .3,8: B
EEP .3,5: NEXT n
2980 RETURN
2990 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS
3000 PRINT AT 10,7: INK 4;"ROTIN
A DE GRAVACAO"
3010 INPUT "NOME: ";s$
3020 IF s$="" OR LEN s$>10 THEN
GO TO 3010
3030 PRINT "Para carregar, esc
reva LOAD""";s$;"""
3040 SAVE s$: GO TO 670
3050 CLS: PRINT "Deseja continu
ar (s/n)? "
3060 LET i$=INKEY$: IF i$<>"s" A
ND i$<>"n" THEN GO TO 3060
3070 IF i$="n" THEN GO TO 100
3080 GO TO 670

```

Você é Shoddy, e o objectivo desta aventura consiste em descobrir o ladrão que roubou o automóvel de Orelhas Grandes (bandido!). Quando tiver a certeza de que descobriu

a pessoa certa, deve indicar o facto a P.C. Pleb. Se tiver acertado receberá uma recompensa e toda a gente gostará de si. Mas se falhar... bom, é melhor executar o programa para descobrir o que lhe acontecerá.

Esta aventura é completamente diferente das anteriores. A pessoa que introduzir o programa na máquina saberá exactamente o que ele faz; se você quiser jogar é melhor convencer alguém a introduzir o programa em seu lugar...

```

5 REM © STUART MCCRAE
10 LET P=0
20 LET J=0
30 PAPER 1: INK 6: CLS
40 PRINT : PRINT
50 PRINT "SHODDY
60 PRINT : PRINT : PRINT
70 PRINT "NA TE
80 PRINT : PRINT : PRINT
90 PRINT "ROEQUOS LAD
100 PRINT : PRINT
110 PRINT "CARREGUE EM C PARA
CONTINUAR"
120 BORDER 3: BORDER 4: BORDER
5: BORDER 6: BORDER 7: BORDER 8:
BORDER 1: BORDER 2: BORDER 3: B
ORDER 4
130 IF INKEY#="C" THEN GO TO 15
0
140 GO TO 120
150 PAPER 1: INK 7: BORDER 1: C
LS
160 PRINT
170 PRINT "SHODDY NA TERRA D
OS LADROES"
180 PRINT "*****
*****"
190 PRINT : PRINT
200 PRINT "Voce chama-se Shodd

```

```

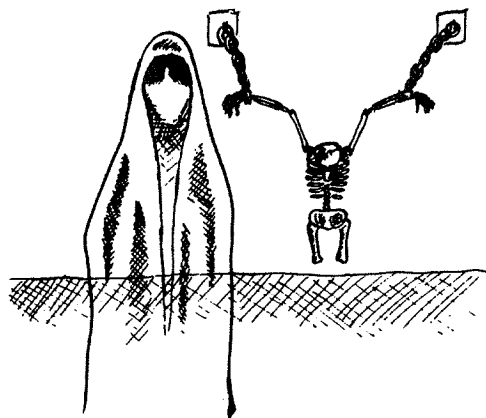
y e o objec-tivo desta aventura
consiste em descobrir o ladrao q
ue roubou o automovel de Orelhas
Grandes (o melandro!). Quando t
iver a cer-teza de que descobri
u a pessoa certa, deve indicar
o facto a P.C. Pleb. Se tiver ac
ertado rece-bera uma recompensa
e todos gos-terao de si (incluin
do aquele estúpido de pastelero
ial). MAS SE FALHAR..."
210 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
220 PRINT "CARREGUE NUMA
TECLA."
230 PAUSE 0
240 CLS
250 PRINT : PRINT
260 PRINT "Sera arrastado de c
ostas por uma colina e pendura
do pelos pesete morrer (ninguem
gosta de de-nunciantes!)"
270 PRINT : PRINT
280 PRINT "BOA SORTE, SH
ODDY!"
290 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
320 PRINT AT 21,0)"CARREG
UE NUMA TECLA."
330 PAUSE 0
340 INK 1: PAPER 6: BORDER 6: C
LS
350 PRINT
360 PRINT "SUSPEITOS
:"
370 PRINT
380 PRINT "Vou apresentar-lhe
uma lista dos individuos que p
oderiam ter feito o roubo) o lad
rao sera um deles!"
390 PRINT "Carregue na tecla e
propriedade para obter informaco
es, ou 'm' para continuar."
400 PRINT
410 PRINT "1. ORELHAS GRANDES
(foi sempre"
420 PRINT "um bocado aldre
bao)."
430 PRINT

```

```

440 PRINT " 2. PADDY, O CARTEI
RO."
450 PRINT
460 PRINT " 3. CLAIRE, DA PAST
ELARIA."
470 PRINT
480 PRINT " 4. P. O. PLEB."
490 PRINT
500 PRINT " 5. BILLY, O HOMEM
DO TALHO."
510 IF INKEY#="1" THEN GO TO 58
520 IF INKEY#="2" THEN GO TO 76
530 IF INKEY#="3" THEN GO TO 94
540 IF INKEY#="4" THEN GO TO 11
550 IF INKEY#="5" THEN GO TO 12
560 IF INKEY#="M" THEN GO TO 13
570 GO TO 510
580 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: C
LS
590 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
600 PRINT "ORELHAS GRANDES:"
610 PRINT
620 PRINT " Orelhas Grandes e

```



```

o seu maior amigo (o que nao o i
mpede de roubar o seu proprio
carro por causa do seguro...)
e nao pare- seu preocupado por p
erder o su- tomovel. Alias este
ja estava velho."
630 PRINT " E' certamente um do
s possiveis suspeitos."
640 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
650 PRINT " CARREGUE NUMA
TECLA."
660 PAUSE 0
670 CLS
680 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
690 PRINT " ONDE SE ENCONTRAVA
NO MOMENTO"
700 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
710 PRINT " Orelhas Grandes diz
que estava no Clube Recreativo
quando o carro foi roubado, c
erca das 22.30 horas. Quando
saiu do clu- be nao encontrou o c
arro. Ninguem se lembra d
e o ver no clube, mas num sitio
daqueles nao e' de admirar...
720 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
730 PRINT " CARREGUE NUMA
TECLA."
740 PAUSE 0
750 GO TO 340
760 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: C
LS
770 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
780 PRINT "PADDY, O CARTEIRO:"
790 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
800 PRINT " Paddy, o carteiro (
e o seu cao preto e branco) tem
algumas boas razoes para roubar o
carro de Orelhas Grandes, em
particular sendo tao duro entre
ger todo o correio a pe! Talve
z com uma pinturazita o propri

```

```

o Orelhas Grandes nao reconhece
a o carro!"
810 PRINT "(apesar de se conseguir ouvi-lo a quilometros...)"
820 PRINT : PRINT
830 PRINT "CARREGUE NUMA
TECLA."
840 PAUSE 0
850 CLS
860 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
NT
870 PRINT "ONDE SE ENCONTRAVA
NO MOMENTO"
880 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
NT
890 PRINT "Paddy diz que estava em casa de Dolly Dimples arranjando os fursivais. Dolly nega, evidentemente, e dada a sua reputacao nao e de admirar..."
900 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
NT
910 PRINT "CARREGUE NUMA
TECLA."
920 PAUSE 0
930 GO TO 340
940 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: CLS
L9
950 PRINT
960 PRINT "CLAIRE, DA PASTELARIA:"
970 PRINT
980 PRINT "Claire e' o tipo de reparia que gosta de homens com carro, e que gostaria ainda mais de ter um carro ela propria. Por outro lado anda aborrecida com Orelhas Grandes, que a tem ignorado ultimamente, e pode ter roubado o carro so para chama-la atencao. Alias tambem esta aborrecida consigo, e se voce consegue descobrir quem roubou o carro talvez ganhe alguma coisa com isso..."
990 PRINT "Por outro lado, se foi ele quem roubou, a situacao pode tornar-se desastrosa..."

```

```

1000 PRINT " (Talvez mesmo impossivel!)"
1010 PRINT : PRINT "CARREGUE NUMA TECLA."
1020 PAUSE 0: CLS
1030 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
NT
1040 PRINT "ONDE SE ENCONTRAVA NO MOMENTO"
1050 PRINT : PRINT : PRINT
1060 PRINT "Claire diz que estava em casa nessa noite vendo o concurso na televisao, o que e' dificil de acreditar (observei os indices de popularidade e ninguem viu o programa esta semana!). Por qualquer razao ela deve estar mentir (GASPI!); sera que quer o carro, ou esta a persigui-lo a si ou ao Orelhas Grandes (parece um concurso...)?"
1070 PRINT : PRINT
1080 PRINT "CARREGUE NUMA
TECLA."
1090 PAUSE 0: GO TO 340
1100 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: CLS
1110 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
NT
1120 PRINT "P. C. PLEB:"
1130 PRINT : PRINT
1140 PRINT "Veja-mos agora P.C. Pleb. Conversemos neste caso muito cuidado porque ele representa a lei e pode fazer o que quiser! Este e' alias um motivo ideal para roubar o carro (nao pode prender-se a si mesmo...), e ainda por cima voce deve denunciar o culpado e ele!..."
1150 PRINT "Se for ele o ladrao, e' melhor queixar-se a uma autoridade superior..."
1160 PRINT : PRINT
1170 PRINT "CARREGUE NUMA
TECLA."
1180 PAUSE 0
1190 CLS
1195 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT

```

```

NT
1200 PRINT " ONDE SE ENCONTRAVA
NO MOMENTO"
1210 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
1220 PRINT " Ninguem sabe, todos
tem medo de perguntar!!"
1222 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
1225 PRINT "          CARREGUE NUMA
TECLA,"
1230 PAUSE 0: GO TO 340
1240 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: C
LS
1250 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
1255 PRINT "BILLY, O HOMEM DO TA
LHO!"
1260 PRINT
1270 PRINT " Billy e' um tanto f
orte (para ser simpatico) e um
pouco sim- plorio, sendo estas
razoes mais do que suficientes p
ara nao im- plicar com ele. O un
ico motivo que o poderia levar
a roubar o carro e' que sofre u
m fascinio especial por tudo o
que e' azul! Espero que voce desc
ubra ser eleo culpado, porque va
i ser diver- tido ver P.O. pleb a
tentar prender-lo!..."
1280 PRINT " A outra unica razao
possivel e' que e' estúpido."
1290 PRINT
1295 PRINT "          CARREGUE NUMA
TECLA,"
1300 PAUSE 0: CLS
1310 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
1320 PRINT " ONDE SE ENCONTRAVA
NO MOMENTO"
1330 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT
1340 PRINT " Billy diz que estav
a a dar co- mida aos coelhos a e
ssa hora (costuma usa-los par
a alimentar a suas giboias domesti
cas)."
1342 PRINT : PRINT : PRINT : PRI

```

```

NT
1345 PRINT "          CARREGUE NUMA
TECLA,"
1350 PAUSE 0
1360 GO TO 340
1370 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS
1380 PRINT "VOCE ESTA NA PRACA,
FRENTE AO RELOGIO,"
1390 PRINT : PRINT "VOCE VE: UMA
CHAVE DE PARAFUSOS,"
1400 PRINT : PRINT "EXISTE UMA S
AIDA PARA SUL,"
1410 INPUT a#
1420 IF a#="s" OR a#="sul" THEN
GO TO 1510
1430 IF a#="pronto" THEN GO TO 2
830
1440 IF a#="guardar chave" OR a#
="apertar chave" THEN GO TO 1460
1450 GO TO 1410
1460 CLS : PRINT " VOCE APANHOU
A CHAVE,"
1470 PAUSE 50
1480 PRINT " MIKE, O MECANICO, V
IU-O PEGAR NA CHAVE, PELO QUE V
OCE E' AGORA ORGULHOSO POSSUIDO
R DE UM NA- RIZ PARTIDO!"
1490 PRINT "(E FICOU SEM A CHAVE
...)"
1500 PAUSE 250: GO TO 1370
1510 PRINT " VOCE ESTA AGORA JU
NTO A CASA DE ORELHAS GRANDES,"
1520 PRINT : PRINT " VOCE VE: NA
RODAS DE PNEUS NA ESTRADA,"
1530 PRINT : PRINT " EXISTEM SAI
DAS A NORTE E A SUL; E PODE ENTRA
R NA CASA,"
1540 INPUT a#
1550 IF a#="norte" OR a#="n" THE
N GO TO 1370
1560 IF a#="sul" OR a#="s" THEN
GO TO 1700
1570 IF a#="entrar" THEN GO TO 1
820
1580 IF a#="examinar marcas" OR
a#="ver marcas" THEN GO TO 1600
1590 GO TO 1540
1600 CLS : PRINT " VOCE EXAMINA

```



```

85 MARCA DE PNEUS E DESCOBRE QU
86 SDO RECENTES."
1610 PAUSE 140 GO TO 1610
1620 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ENTRA NA CASA DE ORELHAS GRANDE
E, ESTÁ TUDO DESARRUMADO, COMO E
O COSTUME, E VEM-SE COI- SAS IN
CIVILIZADAS POR TODA A CASA.
LADO ORELHAS GRANDES TEVE 8
MANTO E MANIS DE COLECCIO-NAO CO
1630 PRINT : PRINT " VOCE VE UM
COFRE AZUL EMBUTIDO NA PAREDE."
1640 PRINT : PRINT " EXISTE APEN
86 UMA SAIDA PARA O EXTERIOR."
1650 INPUT #
1660 IF J=1 THEN GO TO 1710
1670 IF #="sair" THEN GO TO 161
0
1680 IF #="abrir cofre" THEN GO
TO 1700
1690 GO TO 1650
1700 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
NAO PODE ABRI- O COFRE, PORQUE
NAO TEM A CHAVE."
1700 PAUSE 160 GO TO 1620
1710 CLS : PRINT : PRINT
: PRINT " VOCE ABRE O COFRE, MA
S ENTRAM P.C. PLEB E ORELHAS GR
ANDES.
OH, OH! ESTÁ A VER N
O QUE SE METEU? E ACUSADO DE A
SALTO E JULGADO ACABANDO NA C
DELA OU- ANTE DEZ ANOS."
1710 PRINT : PRINT " QUE
RAIS UMA HIPOTESE?
PO
80 PO-LO DE NOVO NO PRINCI- PIO.
1720 PRINT : PRINT " (Tive sempre
a impressao de que alguem lhe a
rmou uma (cabeleira)."
1730 PRINT : PRINT " CARREG
UE NUMA TECLA."
1740 PAUSE 0 CLS : GO TO 10
1750 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ESTÁ AGORA JUNTO A ES- QUADRA
1760 IF J=1 THEN GO TO 1730
1770 PRINT : PRINT " VOCE VE PAD
DY ENTREGAR DINHEIRO A P.C. PLEB

```

```

E FALAR COM ELE. SERA ALGUM
PAGAMENTO DUVIDOSO?"
1780 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT " EXISTEM SAIDAS PARA NORTE,
SUL E ESTE; E PODE ENTRAR NA ESQ
UA- DRA."
1790 INPUT #
1800 IF #="entrar" THEN GO TO 1
930
1810 IF #="sul" OR #="s" THEN
GO TO 1830
1820 IF #="norte" OR #="n" THE
N GO TO 1810
1830 IF #="este" OR #="e" THEN
GO TO 1900
1840 GO TO 1790
1850 CLS : PRINT " VOCE ESTÁ AG
ORA NA RUA PRINCI-PAL. A SAA, SA
KER FALA COM TODA A GENTE SOBRE
O CARRO DE ORELHAS GRANDES, NAO P
ODE TER SIDO ELA AFAZER O ROUBO,
SENÃO JA TERIA CONTADO AO MUN
DO INTEIRO!"
1860 PRINT : PRINT : PRINT " EXI
STEM SAIDAS PARA NORTE, SUL, ESTE
E OESTE."
1870 INPUT #
1880 IF #="norte" OR #="n" THE
N GO TO 1750
1890 IF #="sul" OR #="s" THEN
GO TO 2100
1900 IF #="este" OR #="e" THEN
GO TO 2030
1910 IF #="oeste" OR #="o" THE
N GO TO 2050
1920 GO TO 1670
1930 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ENCONTRA-SE NO INTERIOR DA ESQUAD
RA."
1940 IF J=1 THEN GO TO 1960
1950 PRINT : PRINT " PADDY SAIU
APRESSADAMENTE SEM SEQUE- R DIZER
OLA! P.C. PLEB S
AIU TAMBEM, PARA A SALA DAS TRA
SEIRAS."
1960 PRINT : PRINT " PODE APENAS
SAIR PARA O EXTE- RIOR." : LET
J=1
1970 INPUT # : IF #="sair" THEN

```

```

1000 GO TO 1750
1080 GO TO 1970
1090 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ESTA AGORA JUNTO AO TALHODE BIL
LY, ESTE ENCONTRA-SE A JANELA
, SORRINDO PARA SI. VOCE
ESTA A USAR UMA CAMISA AZUL..
"
2000 PRINT : PRINT " EXISTEM SAI
DAS A SUL E A OESTE, E PODE ENTRA
R NO TALHO."
2010 INPUT a#
2020 IF a#="entrar" THEN GO TO 2
300
2030 IF a#="sul" OR a#="s" THEN
GO TO 2230
2040 IF a#="oeste" OR a#="o" THE
N GO TO 1750
2050 GO TO 2010
2060 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ESTA NUMA ALFA AJARDINADA, TUDO E
STA CALMO.."
2070 IF P=1 THEN GO TO 2090
2080 PRINT : PRINT " VOCE VE: UM
A CHAVE."
2090 PRINT : PRINT " EXISTE UMA
SAIDA PARA ESTE."
2100 INPUT a#
2110 IF a#="guardar chave" OR a#
="pegar de chave" THEN LET P=1
2120 IF a#="guardar chave" OR a#
="pegar de chave" THEN GO TO 210
0
2130 IF a#="este" OR a#="e" THEN
GO TO 1000
2140 GO TO 2100
2150 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
AGARRA NA CHAVE..." : PAUSE 100:
GO TO 2080
2160 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ESTA AGORA JUNTO AOS COR-REIOS,
OLHANDO PELA JANELA, VE PARA. P
E ALGO A DORMIR NA CAIXA."
2170 PRINT : PRINT " EXISTEM SAI
DAS A NORTE E A SUL, E PODE ENTRA
R NOS CORREIOS."
2180 INPUT a#
2190 IF a#="norte" OR a#="n" THE
N GO TO 1850

```

```

2200 IF a#="sul" OR a#="s" THEN
GO TO 2330
2210 IF a#="entrar" THEN GO TO 2
400
2220 GO TO 2180
2230 CLS : PRINT : PRINT " ESTA
AGORA NO EXTERIOR DA PAS-TELARI
A DE CLAIRE, E VE-A COLO- CAR OS
BOLOS NA MONTA. ELA A
CENA EM SUA DIRECCAO, E DEPOIS
LEVA AS BANDEJAS DE BOLOS PARA O
ENTRO."
2240 PRINT : PRINT " PODE ENTRA
R NA PASTELARIA, OU SAIR PARA NO
RTE E OESTE."
2250 INPUT a#
2260 IF a#="norte" OR a#="n" THE
N GO TO 1000
2270 IF a#="oeste" OR a#="o" THE
N GO TO 1850
2280 IF a#="entrar" THEN GO TO 2
400
2290 GO TO 2250
2300 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ACABA DE ENTRAAR NO TALHO DE BIL
LY, DE SUBITO CAI-LHE UM MACHAD
O EM CIMA DA CABECA. VOCE MORRE,
SENTINDO O SORRIDENTE BILLY
TIRAR-LHE A CAMISA DO COR-PO.."
2310 PRINT : PRINT " NO ENTANTO
TALVEZ HAJA UMA SO- LUCAO.."
2320 PRINT : PRINT " CARRBQUE EM
QUALQUER TECLA PARA CONSEGUIR UM
A REINCARNACAO INS- TANTANEA (NA
DA DE PIADAS SOBRE PRODUTOS DE
LIMPEZA!)." : PAUSE 0: CLS : GO T
O 10
2330 CLS : PRINT : PRINT " ENCON
TRA-SE EM CASA DE PADDY. NAO PA
RECE ESTAR NINGUEM, TUDO ESTA
SEM FECHADO, PADDY TERRA ALGUMA
COISA A ESCONDER?"
2340 PRINT : PRINT " VOCE VE: UM
CARRO NA GARAGEM."
2350 PRINT : PRINT " EXISTE UMA
SAIDA PARA NORTE."
2360 INPUT a#
2370 IF a#="norte" OR a#="n" THE
N GO TO 2180

```

```

2380 IF a#="examinar carro" OR a
#="ver carro" THEN GO TO 2560
2390 GO TO 2560
2400 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
ENTRA NOS CORREIOS, A SRA. PERABOD
Y ESTA A DORMIR SOBRE A CAIXA
REGISTADORA, SOLTA UM GRU-NHIDO
QUANDO VOCE ENTRA, MASTIGAS MAX
ILARES E CONTINUA A DOR- MIR...
"
2410 PRINT : PRINT " VOCE VE: UN
3 FIOS NO CHAO."
2420 PRINT : PRINT " APENAS PODE
SAIR DOS CORREIOS."
2430 INPUT a#
2440 IF a#="sair" THEN GO TO 216
0
2450 IF a#="puxar fios" OR a#="a
garrar fios" THEN GO TO 2570
2460 IF a#="examinar fios" OR a#
="ver fios" THEN GO TO 2590
2470 GO TO 2430
2480 CLS : PRINT : PRINT " ESTAR
AGORA DENTRO DA PASTELA-RIA, O
LAIRE ESTA NAS TRASEIRAS."
2490 PRINT : PRINT " VOCE VE: UM
A CARTA."
2500 PRINT : PRINT " EXISTE UMA
SAIDA PARA O EXTE- RIOR."
2510 INPUT a#
2520 IF a#="sair" THEN GO TO 223
0
2530 IF a#="ler carta" OR a#="ex
aminar carta" THEN GO TO 2600
2540 IF a#="guardar carta" OR a#
="agarrar carta" THEN GO TO 2630
2550 GO TO 2510
2560 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
EXAMINA O CARRO E VERIFICAQUE ES
O DE CARLHAS GRANDES!!!": PAUSE
170: GO TO 2330
2570 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
PEGA NOS FIOS E O SEU COR-PO ACE
NDE COMO UMA ARVORE DE NA-TALI!!
"ITAB 1:"VOCE ESTA MORTO."
2575 PRINT : PRINT " FELIZMENTE
PODEMOS JUNTAR TODOSOS SEUS BOCA
DINHOS E PO-LO OUTRAVEZ NO PRINC
IPIO."

```

```

2580 PRINT : PRINT " CARREG
UE NUMA TECLA.": PAUSE 0: CLS :
GO TO 10
2590 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
EXAMINA OS FIOS E VERIFICAQUE ES
TAO ELECTRIFICADOS!": PAUSE 120:
GO TO 2400
2600 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
LE A CARTA, DIZ...
QUA
NDO SOUBER QUEM E'
O L
ADADO, VA PARA A
PAR
OA DA VILA E DIGA:
"PR
ONTO!"
2610 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT : PRINT " CARREGUE NUMA
TECLA."
2620 PAUSE 0: GO TO 2480
2630 CLS : PRINT : PRINT " JA' S
E GENTE PORTANTO CAPAZ DE IDENTI
FICAR O LADRAO...")"" QUEM SER
A?"
2640 PRINT : PRINT "CARREGUE NUM
A TECLA ENTRE 1 E 5."
2650 PRINT : PRINT " 1. OR
ELHAS GRANDES"
2660 PRINT : PRINT " 2. PA
DOY"
2670 PRINT : PRINT " 3. CL
AIRE"
2680 PRINT : PRINT " 4. P.
O. PLEB"
2690 PRINT : PRINT " 5. BI
LLY"
2700 IF INKEY#="1" THEN GO TO 26
20
2710 IF INKEY#="2" THEN GO TO 27
60
2720 IF INKEY#="3" THEN GO TO 27
60
2730 IF INKEY#="4" THEN GO TO 27
60
2740 IF INKEY#="5" THEN GO TO 27
60
2750 GO TO 2700
2760 PAUSE 50: FLASH 1: CLS : PR
INT : PRINT : PRINT : PRINT : PR
INT : PRINT : PRINT : PRINT
2770 PRINT "

```

00 EARRA

```

2780 PAUSE 150: FLASH 0
2790 CLS : PRINT : PRINT " VOCE
    ARRABASTADO PELA MULTI- DRO, P
    ENOURADO PELOS PES E COR- TADO A
    O MEIO."
2800 PRINT : PRINT " ACUSOU A PE
    8800 ERRADA! TODA A GENTE LHE CH
    AMA MENTIROSO, TODOS ODEIAM! MA
    S PODE AINDA TENTAR SALVAR A SUA
    REPUTACAO..."
2810 PRINT : PRINT " CARREG
    UE NUMA TECLA.": PAUSE 0: GO TO
    40

```

```

2820 FLASH 1: CLS : PRINT : PRIN
T : PRINT : PRINT : PRINT : PRIN
T : PRINT : PRINT
2830 PRINT "

```

TO CEA

```

2840 PAUSE 150: FLASH 0
2850 CLS : PRINT : PRINT " TEM A
    AZAR!
    BELHAS GRANDES PORQUE SE NAO TI
    VESSE SIDO ELE COMO SE EX-PLICAR
    IAM AS MARCAS ACIDENTES DE PNEUS
    JUNTO A SUA CASA? ENQUA
    NTO PADDY PAGAVA UMA MULTA NA 8800
    UADRA, ORELHAS GRANDES PORO CARRA
    O NA SUA GARAGEM ATE EN- CONTAR
    R UM COMPRADOR DE OUTRA VILA."
2860 PRINT : PRINT " P.C. PLEB N
    AO TEVE OPORTUNIDADE ACUSAR O
    CARRA, PORQUE NESTA NOITE ANDARA
    A RONDAR A CASA DE CLAIRE..."
2870 PRINT : PRINT " QUANTO A BOI
    LLY, E' DEMASIADO ESTUPIDO PARA

```

```

B O FAZER!"
2880 PRINT : PRINT " CARREG
    UE NUMA TECLA."
2890 PAUSE 0: CLS
2900 PRINT : PRINT " VOCE INDICA
    A P.C. PLEB O NOME DO CULPADO,
    QUE E' PARESO..."
2910 PRINT : PRINT
2920 FLASH 1: PRINT " VOCE
    E' UM HEROIII " FLASH 0
2930 PRINT : PRINT " CLAIRE CONU
    HO-O PARA JANTAR E VOCE VIVE FE
    LIZ ATE AO FIM DOS SEUS DIAS."
2940 PRINT : PRINT " DESEJA NOVO
    LOGO (S/N)?"
2940 IF INKEY#="S" THEN GO TO 10
2950 IF INKEY#="N" THEN GO TO 29
70
2960 GO TO 2840
2970 CLS : PRINT AT 10,11;"ADEUS
    INHO!": PAUSE 100: NEW

```

CAVERNAS DE JÚPITER, por James Mortleman

Nesta aventura você desempenha o papel de um espião terrestre.

Os cientistas maus de Júpiter desenvolveram uma arma nuclear muito potente que desejam usar para destruir a Terra.

A sua missão divide-se em três partes:

- (a) descobrir o detonador de tempo;
- (b) localizar o laboratório subterrâneo secreto, e o detonador existente no local; e
- (c) fugir antes de o detonador, a bomba e Júpiter inteiro irem pelos ares...

O povo da Terra deseja-lhe boa sorte.

```

10 DIM *****
20 DIM *****
30 DIM *****
40 DIM *****
50 DIM *****
60 DIM *****
70 DIM *****
80 DIM *****
90 DIM *****

```


330 DATA

"Voce esta numa sala cheia de visores de televisao. ", "Nesta sala quase vazia, ve uma caixa de cartao. ", "Voce descobriu uma lata de inseticida. ", "Esta sala encontra-se cheia de cameras - estara voce a ver OBU-RUIDO? ", "Oh! Isto parece uma sepultura. ", "Voce ve no solo um par de botas de emiento. ", "Cuidado! Ha aqui um guarda. Felizmente, este ocupado a jogar no computador, e nao da por voce. ", "Voce ve um guarda morto num dos visores. ", "Esta e a sala hexagonal. ", "Esta uma coroa no solo. ", "Ue um veiculo passando rapido. ", "Este deve ser o corredor de transporte. ", "



340 DATA "Voce encontra-se numa sala enor-me com um tecto em vidro. ", "Ve as estrelas acima de si. ", "Esta e a sala dourada. ", "Esta e a gruta preteada. Pingos escorrem pelas paredes. ", "Esta na principal zona da comer- cial. Deve conseguir passar des- percebido. ", "Voce entrou na caverna das comu- nica-

coes. ", "Nao encontra nada aqui. Porque nao ir a outro sitio? ", "Esta no centro de derese. ", "Alguem deixou uma mascara de gesso sobre a mesa. "

350 DATA "Voce sente o sangue a ubir-lhe na cabeça. A unica explicacao e que esta e a camera de inversao da gravidade. ", "Este quentel Existe uma forma- lha de baixo do solo. ", "Inicio. ", "Voce entrou na sala octogona. ", "Ve uma chave pendurada num gan- cho na parede. ", "M. ", "Des- cobriu uma gruta desagradavel cheia de sujidade. ", "B. ", "Que cheiro! Este num lago de sangue estagnado. ", "Neste cave- rna abundam as este- lectites e estelagmites. "

360 DATA "Dir-se-ia que isto e uma espe- cie de deposito. ", "Esta uma barra de ferro ao seu alcance. ", "B. ", "Voce esta no ce- ntro de controlados transportes. ", "No solo encontra-se um pedaço de disco de codigo. ", "Est e na zona mais escura das cav- ernas. ", "Ve aquilo que procura: UM DETONADOR DE TEMPO. "

370 DIM o%(20,30): DATA "um coo- rdernador", "um passer", "uns oculo e", "uns oculos que uso", "um peda- co de disco de codigo", "O pedaço e de disco de codigo", "O pedaço e de disco de codigo", "um disco d e codigo intacto", "uma valvula", "uns extensores", "um alicate", "U me lata de insecticida", "um par de botas de emiento", "uma coroa", "uma chave", "uma barra de ferro", "um DETONADOR DE TEMPO", "uma m- ascara de gas que uso", "uma bot- a que uso", "uma mascara de gas"

380 DIM o(20): LET disc=0
390 DATA 1,-2,3,-2,-3,-3,-3,-3,
10,25,31,35,37,41,55,51,55,-10,-10,
51

400 RESTORE 370: FOR n=1 TO 20:

```

READ o$(n): NEXT n: FOR n=1 TO
20: READ o(n): NEXT n
410 GO TO 1260
420 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: C
L3: PRINT "Cometeu um erro. Uma
Blitermita voa em circulos. A s
ua volta. Voce foi apanhado.":
GO SUB 2420
430 RETURN
440 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: C
L3: PRINT "P-S-S-S-T! Com um ja
cto do seu insecticida, a Blite
rmita cai nosolo.": GO SUB 2440
450 RETURN
460 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: C
L3: PRINT "A Blitermita roda no
ar e injec-ta o veneno no seu c
orpo.": PAUSE 300: GO TO 1550
470 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: C
L3: PRINT "Nesta sala so' se en
contra uma Blitermita morta.":
RETURN
480 BORDER 6: PAPER 6: INK 1: C
L3: PRINT "Oh, oh! Voce caminha
u direito a um guarda. Tera' de
pensar de- pressa, porque a mao
dele ja' procura a arma!":
490 RETURN
500 BORDER 7: PAPER 7: INK 2: C
L3: PRINT "Voce saca o seu phas
er mais de- pressa do que o guer
reiro e dis-para sobre ele.": GO
SUB 2500: RETURN
510 BORDER 7: PAPER 7: INK 2: C
L3: PRINT "O guarda dispara o l
aser sobre si. A arma esta' reg
ulada para matar!": PAUSE 300:
GO TO 1550
520 BORDER 6: PAPER 6: INK 1: C
L3: PRINT "Sente-se um cheiro h
orrivel; no solo esta' um pouco d
e sangue. A meio da caverna enco
ntra-se um guarda morto.":
530 RETURN
540 BORDER 3: PAPER 3: INK 7: C
L3: PRINT "Oh, nao! E' uma arma
dilha! As portas fecham-se atr
as de si e comeca a sair gas at
ravess de pe-quenos orificios na

```

```

parede!":
550 RETURN
560 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
L3: PRINT "Felizmente voce esta
a usar a sua mascara de gas..
..Ao fim de uma hora as portas a
brem. Voce pode continuar a sua
missao.":
570 RETURN
580 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
L3: PRINT "Enquanto a sala se e
nche de gas voce comeca a sentir
-se tonto...Necessita de oxigeni
o... Uma dorna garganta... E de
subito e' o nada!": GO SUB 2440:
PAUSE 400: GO TO 1550
590 BORDER 3: PAPER 3: INK 7: C
L3: PRINT "Auu! Lama a ferver!
Sente os pesqueimados! Voce nao
consegue continuar!": PAUSE 3
50: GO TO 1550
600 BORDER 3: PAPER 3: INK 7: C
L3: PRINT "Gracas as suas bota
s, voce consegue atravessar um
lago de lama ferver...": RETURN
610 BORDER 1: PAPER 1: INK 4: C
L3: PRINT "a","a","a","a","a"
/","/","/","/","/","g","h","h","h"
/","/","/","/","/","Voce caiu num buraco de c
obra!": GO SUB 2440: RETURN
620 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
L3: PRINT "Voce escapou usando
a corda.": RETURN
630 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
L3: PRINT "Voce foi comido vivo
pelas hor-riveis cobras!": PAU
SE 300: GO TO 1550
640 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: C
L3: PRINT "Voce esta' num corre
dor.": RETURN
650 LET ex=0: PRINT ""As saida
s sao:"
660 IF x<>1 THEN LET ex=ex+(8 A
ND a(x-1,y)<>-1)
670 IF x<>10 THEN LET ex=ex+(4
AND a(x+1,y)<>-1)
680 IF y<>10 THEN LET ex=ex+(2
AND a(x,y+1)<>-1)

```

```

690 IF y<>1 THEN LET ex=ex+(1 AND
ND a(x,y-1)<>-1)
700 LET ex1=ex: PRINT ("Norte"
AND ex1-8>=0): LET ex1=ex1-(8 AND
ex1-8>=0): PRINT ("Sul" AND ex
1-4>=0): LET ex1=ex1-(4 AND ex1-
4>=0): PRINT ("Este" AND ex1-2>=
0): LET ex1=ex1-(2 AND ex1-2>=0)
: PRINT ("Oeste" AND ex1>0)
710 LET x#="----": LET ex1=ex:
LET x#(1)=("n" AND ex1-8>=0): LE
T ex1=ex1-(8 AND ex1-8>=0): LET
x#(2)=("s" AND ex1-4>=0): LET ex
1=ex1-(4 AND ex1-4>=0): LET x#(3
)="e" AND ex1-2>=0): LET ex1=ex
1-(2 AND ex1-2>=0): LET x#(4)=("
o" AND ex1>0)
720 RETURN
730 IF LEN q#<11 THEN GO TO 107
0
740 IF LEN q#>=15 THEN LET y#=q
#(9 TO 15): GO TO 750
745 LET y#=q#(9 TO )
750 LET tk=0: LET tk=tk+(1 AND
y#="coorden")+(2 AND y#="phaser"
)+(3 AND y#="oculos")+(9 AND y#="
valvula")+(10 AND y#="extenso")
+(11 AND y#="alicate")+(12 AND (
y#="lata de" OR y#="insecti"))+(
13 AND y#="botes")+(14 AND y#="c
orda")+(15 AND y#="chave")+(16 AND
y#="barra")+(17 AND y#="deton
ao")+(18 AND y#="chave d")+(20 AND
y#="masscara")
760 IF y#="pedeco " THEN GO TO
1480
770 IF tk=0 THEN GO SUB 1070: R
ETURN
780 IF o(tk)=a(x,y) AND obj>=7
THEN GO SUB 1130: GO TO 1950
790 IF o(tk)=a(x,y) THEN PRINT
">OK": LET obj=obj+1: GO SUB 245
0: LET o(tk)=-1
800 IF a(x,y)=1 AND tk=1 AND s#
(1)="3" THEN LET s#(1)="4": GO T
O 1260
810 IF a(x,y)=2 AND tk=2 AND s#
(2)="2" THEN LET s#(2)="4": GO T
O 1260

```

```

820 IF a(x,y)=3 AND tk=3 AND s#
(3)="3" THEN LET s#(3)="4": GO T
O 1260
830 IF a(x,y)=13 AND tk=9 AND s
#(13)="3" THEN LET s#(13)="4": G
O TO 1260
840 IF a(x,y)=26 AND tk=10 AND
s#(26)="3" THEN LET s#(26)="4":
GO TO 1260
850 IF a(x,y)=31 AND tk=11 AND
s#(31)="3" THEN LET s#(31)="4":
GO TO 1260
860 IF a(x,y)=35 AND tk=12 AND
s#(35)="3" THEN LET s#(35)="4":
GO TO 1260
870 IF a(x,y)=41 AND tk=14 AND
s#(41)="3" THEN LET s#(41)="4":
GO TO 1260
880 IF a(x,y)=55 AND tk=15 AND
s#(55)="3" THEN LET s#(55)="4":
GO TO 1260
890 IF a(x,y)=61 AND tk=16 AND
s#(61)="3" THEN LET s#(61)="4":
GO TO 1260
900 IF a(x,y)=65 AND tk=17 AND
s#(65)="3" THEN LET s#(65)="4":
GO TO 1260
910 IF a(x,y)=51 AND tk=20 AND
s#(51)="3" THEN LET s#(51)="4":
GO TO 1260
920 IF a(x,y)=37 AND tk=13 AND
s#(37)="3" THEN LET s#(37)="4":
GO TO 1260
930 GO TO 1950
940 PRINT "Neo esta aqui.": GO
TO 1950
950 IF LEN q#<10 THEN GO TO 107
0
960 IF LEN q#>=14 THEN LET y#=q
#(9 TO 14): GO TO 970
965 LET y#=q#(9 TO )
970 LET dr=0: LET dr=dr+(1 AND
y#="coorden")+(2 AND y#="phaser"
)+(3 AND y#="oculos")+(9 AND y#="
valvula")+(10 AND y#="extenso")
+(11 AND y#="alicate")+(12 AND (
y#="lata de" OR y#="insecti"))+(
13 AND y#="botes")+(14 AND y#="c
orda")+(15 AND y#="chave")+(16 AND

```



```

ND y#="barra")+(17 AND y#="deton
ed")+(18 AND y#="chave d")+(20 A
ND y#="mascara")
1000 IF y#="pedaco " THEN GO TO
1000
1000 IF (o(dr)=-1 OR o(dr)=-2) A
ND (dr=3 OR dr=10 OR dr=20) THEN
LET pi=(4 AND dr=3)+(19 AND dr=
13)+(18 AND dr=20): LET o(pi)=-2
: IF pi=4 THEN LET s#(26)="1": L
ET s#(29)="1": IF y<8 AND (x>2 A
ND y<8) THEN LET a(5,6)=-1
1000 IF o(dr)=-1 OR o(dr)=-2 THE
N PRINT ">OK": LET obj=obj+1: GO
SUB 2480: LET o(dr)=a(x,y): IF
y#="detonad" THEN GO SUB 1540
1010 GO TO 1250
1020 PRINT "Nao pode largar o qu
e nao tem...": GO TO 1050
1030 IF a#(9)<>"n" AND a#(9)<>"s
" AND a#(9)<>"e" AND a#(9)<>"o"
THEN GO SUB 1070: GO TO 1050
1040 LET f#=a#(9)
1050 FOR n=1 TO 4: IF x#(n)<>f#
THEN NEXT n: GO SUB 1140: GO TO
1050
1060 LET x=x+(f#="s")-(f#="n"):
LET y=y+(f#="e")-(f#="o"): GO TO
1060
1070 PRINT "Como?!"
1080 GO TO 1050
1090 PRINT "Sou um computador, n
ao um samsa-ritano...": RETURN
1100 PRINT "Nao posso fazer isso
": RETURN
1110 PRINT "Nao pode transportar
nada mais.": RETURN
1140 PRINT "Nao pode ir por ai.":
RETURN
1150 PRINT "Voce ve.": LET n0=0:
FOR n=1 TO 20: LET n0=n0+(o(n)=
a(x,y)): IF o(n)=a(x,y) THEN PRI
NT o#(n)
1160 NEXT n
1170 LET dk=0: FOR n=1 TO 3: IF
d(n)=a(x,y) THEN LET dk=dk+1: LE
T n0=n0+1
1180 NEXT n
1190 IF dk>0 THEN PRINT o#(4+dk)

```

```

1200 NEXT n: IF n0=0 THEN PRINT
"nada"
1210 RETURN
1220 LET oj=0: PRINT "Tenho.": F
OR n=1 TO 20: IF o(n)=-1 THEN PR
INT o#(n): LET oj=oj+1
1230 NEXT n: IF disc>0 THEN PRIN
T o#(4+disc)
1240 IF oj=0 AND disc=0 THEN PRI
NT "nada"
1250 RETURN
1260 RESTORE 200: FOR n=1 TO a(x
,y): READ m#,n#: NEXT n
1270 LET j#=s#(a(x,y)): IF j#="B
" THEN GO SUB 420: LET dn=1: GO
TO 1050
1280 IF j#="b" THEN GO SUB 470:
GO TO 1440
1290 IF j#="s" THEN GO SUB 510:
LET dn=2: GO TO 1050
1300 IF j#="x" AND stat=1 THEN G
O SUB 1000: GO TO 1440
1310 IF j#="x" AND stat=2 THEN G
O SUB 1000: GO TO 1440
1320 IF j#="x" AND stat=3 THEN G
O SUB 1040
1330 IF j#="q" THEN GO SUB 480:
LET dn=3: GO TO 1050
1340 IF j#="v" THEN GO SUB 520:
GO TO 1440
1350 IF j#="M" AND o(19)=-1 THEN
GO SUB 600: GO TO 1440
1360 IF j#="M" THEN GO TO 500
1370 IF j#="G" THEN GO SUB 540:
LET dn=4: GO TO 1050
1380 IF j#="s" THEN GO SUB 540:
GO TO 1440
1390 LET cr=(INT (AND#24)+1)*2
1400 LET cl=VAL c#(cr): LET cl1=
VAL c#(cr-1)
1410 BORDER cl1: PAPER cl1: INK
cl1: CLS
1420 LET e#=s#(a(x,y)): IF e#="3
" OR e#="1" OR e#="4" THEN PRINT
m#
1430 IF e#="3" OR e#="2" THEN PR
INT n#
1440 PRINT : GO SUB 1150: PRINT
: GO SUB 650: IF o(1)=-1 THEN GO

```

```

SUB 1930
1450 GO TO 1950
1460 FOR n=1 TO 3: IF d(n)<>a(x,
y) THEN NEXT n: GO TO 900
1470 IF d(n)=10 OR d(n)=12 OR d(
n)=63 THEN LET s#(a(x,y))="4"
1480 LET disc=disc+1: LET d(n)=
1.
1490 PRINT ">OK": GO SUB 2460: G
O TO 1950
1500 IF disc=4 THEN PRINT "As su
as características espe-      ciais
nao lhe permitem larga-lo!"
1510 FOR n=1 TO 3: IF d(n)<>-1 T
HEN NEXT n: GO TO 1020
1520 LET disc=disc-1: LET d(n)=a
(x,y): PRINT ">OK": GO SUB 2460:
GO TO 1950
1530 PRINT "As suas coordenadas
sao ("x","y")": RETURN
1540 LET stat=3: PRINT "Voce co
locou o detonador... Agora d
eve escapar.": PAUSE 200: RETURN

```

```

1550 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT "Voce era o melhor ag
ente, mas      falhou. A destruicao
da Terra      esta eminente..."
1560 DATA BIN 10100000,BIN 01110
000,BIN 11110000,BIN 01111000,BI
N 00011100,BIN 00001110,7,3
1570 RESTORE 1560: FOR n=USR "a"
TO USR "a"+7: READ gr: POKE n,gr
: NEXT n
1580 FOR n=1 TO 50: PLOT INT (RN
D*256),INT (RAND*140): NEXT n
1590 INK 1: FOR n=175 TO 0 STEP
-2: PLOT 255-n,0: DRAW n,0,-PI:
NEXT n
1600 INK 2: FOR n=0 TO 10 STEP .
2: CIRCLE 114,130,n: NEXT n
1610 INK 5: LET xb=15: LET yb=7:
FOR n=1 TO 7: PRINT AT yb,xb: P
APER (n>4): "A": PAUSE 20: PRINT
AT yb,xb: PAPER (n>4): "": LET x
b=xb+1: LET yb=yb+1: NEXT n
1620 REM na linha anterior, usar
grafico A
1630 PRINT AT 11,19: INVERSE 1)

```

```

INK 1: " "AT 12,20: INVERSE 1) I
NK 1: " "AT 13,21: INVERSE 1) IN
K 1: " "
1640 FOR x=7 TO 0 STEP -1: FOR n
=10 TO 21: PRINT AT n,10: OVER 1
) INK x: PAPER 0:
" : NEXT n: NEXT x
1650 PRINT AT 15,19: INK 2: "F I
M"
1660 GO TO 1770
1670 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT "A sua nave afasta-se
rapidamente de Jupiter: um plane
ta condenado a morrer..."
1680 FOR n=1 TO 50: PLOT INT (RN
D*256),INT (RAND*150): NEXT n
1690 INK 2: LET xj=100: LET yj=9
0: FOR n=50 TO 0 STEP -1: CIRCLE
xj,yj,n: LET xj=xj+.5: NEXT n:
PLOT 20,90: DRAW 160,0
1700 INK 1: FOR n=0 TO 7 STEP .5
: CIRCLE 223,27,n: NEXT n
1710 INK 6: FOR n=0 TO 4 STEP .5
: CIRCLE 30,50,n: CIRCLE 170,120
,n: CIRCLE 55,145,n: CIRCLE 160,
40,n: CIRCLE 60,25,n: NEXT n
1720 DATA BIN 00001000,BIN 00011
100,BIN 00001110,BIN 01001110,BI
N 11111110,BIN 01111111,BIN 0011
1111,BIN 00000111: RESTORE 1720:
FOR n=USR "a" TO USR "a"+7: REA
D gr: POKE n,gr: NEXT n
1730 LET xs=19: LET ys=10: FOR n
=1 TO 8: PRINT AT ys,xs: INK 3: "
A": PAUSE 20: PRINT AT ys,xs: " "
: LET ys=ys+1: LET xs=xs+1: NEXT
n
1740 REM na linha anterior, usar
grafico A
1750 PLOT 20,90: DRAW INK 0:160,
0: FOR n=0 TO 51 STEP 3: CIRCLE
INK 0:100,90,n: NEXT n: GO SUB 2
500
1760 PRINT AT 11,9: "F I M"
1770 PRINT AT 21,0: INK 7: FLASH
1) "Carregue numa tecla": PAUSE
0
1780 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS : PRINT AT 10,0) "Deseja Jogar

```

```

de novo (s/n)?"
1790 LET s#=INKEY#: IF s#<>"s" A
ND s#<>"n" THEN GO TO 1740
1800 CLS: IF s#="s" THEN RUN
1810 STOP
1890 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS: PRINT "Voce aterrou num loc
al ermo e dissimulou a sua nav
e. Deve agora realizar a sua mi
ssao, vol- tendo em seguida re-
deve e re- gressando 'a Terra."
""Convira' construir um mapa 'a
medida que progredir, pois pe
r- der-se-a' facilmente nas cave
r- nas."
1900 PRINT "" FLASH 1;"A TERRA D
EPENDE DE SI!!"
1910 LET stat=2
1920 RETURN
1930 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS: PRINT "Foi aqui que voce in
iciou a missao." RETURN
1940 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS: PRINT "Parabens! Voce salvo
u a Terra da destruicao. Imagine
os titulos nos jornais... ""Re-
cesso do be-roi"" ""Bemvindo, s
alvador""""Carregue numa tecla
": PAUSE 0: GO TO 1670
1950 PRINT: INPUT "E agora? "
LINE a#: IF a#="" THEN GO TO 195
0
1960 IF s#(43)="2" THEN LET s#(4
3)="1"
1970 IF s#(2)="2" THEN LET s#(2)
="4"
1980 LET b#="" : IF LE
N a#<11 THEN LET a#=a#+b#(LEN a#
TO): REM b#="onze espacos"
1990 IF a#(1 TO 5)="graver" THEN
GO SUB 2530: GO TO 1960
2000 IF a#>0 THEN GO TO 2250
2010 IF a#(1 TO 11)="carregar bo
" AND a(x,y)=30 THEN PRINT a#: P
AUSE 200: GO TO 1550
2030 IF a#="desistir" THEN GO TO
1800
2040 IF a#(1 TO 5)="juntar" AND
disc=3 THEN LET disc=4: PRINT ">

```

```

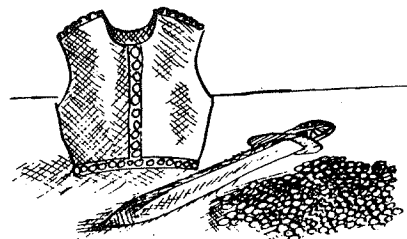
OK"" "Voce tem um disco de codigo
in- tacto." GO TO 1950
2050 IF a#(1 TO 7)="guardar" THE
N GO TO 730
2060 IF a#(1 TO 5)="largar" THEN
GO TO 990
2070 IF a#(1 TO 7)="ir para" THE
N GO TO 1030
2100 IF a#(1 TO 3)="inv" THEN GO
SUB 1220: GO TO 1950
2110 IF a#(1 TO 3)="sai" THEN GO
SUB 650: GO TO 1950
2120 IF a#(1 TO 3)="soc" THEN GO
SUB 1090: GO TO 1950
2140 IF a#(1 TO 7)="user oc" AND
o(3)=-1 THEN LET o(3)=-2: LET o
(4)=-1: PRINT ">OK": LET a(5,5)=
30: LET s#(28)="3": LET s#(29)="
3"
2150 IF a#(1 TO 7)="user oc" AND
o(3)=-2 AND o(4)=-1 THEN GO TO
1260
2160 IF a#(1 TO 7)="user oc" AND
o(3)=-2 AND o(4)=-1 THEN GO TO
1950
2170 IF a#(1 TO 7)="user bo" AND
o(13)=-1 THEN LET o(13)=-2: LET
o(19)=-1: PRINT ">OK": GO TO 19
50
2180 IF a#(1 TO 7)="user ma" AND
o(20)=-1 THEN LET o(20)=-2: LET
o(13)=-1: PRINT ">OK": GO TO 19
50
2190 IF a(x,y)=2 AND a#(1 TO 5)=
"abbrir" AND o(2)=-2 THEN LET s#(
2)="2": LET o(2)=2: GO TO 1260
2200 IF a(x,y)=18 AND disc=4 AND
(a#(1 TO 5)="inser" OR a#(1 TO
7)="user di" OR a#(1 TO 7)="por
dis") THEN LET s#(18)="2": GO TO
1260
2210 IF o(4)=-1 THEN LET s#(28)=
"3": LET s#(29)="3"
2220 IF a(x,y)=39 AND o(2)=-1 AN
D (a#(1 TO 5)="mater" OR a#(1 TO
7)="user ph" OR a#(1 TO 5)="dis
pe") THEN LET s#(39)="2": GO TO
1950

```

```

2230 IF s(x,y)=43 AND q#(1 TO 12)
)!="other para c" THEN LET s#(43)
="2": GO TO 1260
2240 GO SUB 1100: GO TO 1250
2250 IF dn=1 AND o(12)=-1 AND (q
#(1 TO 7)="user in" OR q#(1 TO 8)
)="mater") THEN LET dn=0: LET s#
(s(x,y))="5": GO TO 1260
2260 IF dn=1 THEN GO TO 450
2270 IF dn=3 AND o(2)=-1 AND (q#
(1 TO 7)="user ph" OR q#(1 TO 5)
)="diapa" OR q#(1 TO 5)="mater")
THEN LET dn=0: LET s#(s(x,y))="v
": GO TO 1260
2280 IF dn=3 THEN GO TO 510
2290 IF dn=2 AND o(14)=-1 AND (q
#(1 TO 5)="subir" OR q#(1 TO 5)
)="tire" OR q#(1 TO 7)="user co")
THEN LET dn=0: GO TO 620: GO TO
1440
2300 IF dn=2 THEN GO TO 630
2310 IF dn=4 AND (o(18)=-1 OR (o
(20)=-1 AND (q#(1 TO 7)="user m#
")))) THEN LET dn=0: GO TO 580: G
O TO 1440
2320 IF dn=4 THEN GO TO 580
2330 BORDER 1: CLS: FOR n=1 TO
11: PRINT INK 2; FLASH 1; PAPER
7; "AS CAVERNAS DE JUPITER
2340 PRINT INVERSE 1; INK 2; PAP
ER 7; FLASH 1; "AS CAVERNAS
DE JUPITER": NEXT n
2350 FOR d=1 TO 35 STEP 3: CIRC
E INK 3; BRIGHT 1; FLASH 0; 255/2
,175/2,d: NEXT d: PRINT AT 10,5)
INK 1; PAPER 7; FLASH 1; BRIGHT
1;"POR JAMES MORTLEMAN"; AT 11,5
; FLASH 1; INK 7; PAPER 1; BRIGH
T 1;"CARREGUE NUMA TECLA."
2360 PAUSE 0: BORDER 3; PAPER 5;
INK 1: CLS: PRINT AT 10,0)"DES
EJA INSTRUÇÕES (S/N)?"
2370 LET q#=INKEY#: IF q#<>"S" A
ND q#<>"n" THEN GO TO 2370
2380 IF q#="n" THEN CLS: BORDER
3; PAPER 5; INK 1: PRINT AT 10,
10; FLASH 1;"UM MOMENTO.": RETUR
N

```



```

2390 CLS: PRINT INK 2; PAPER 7;
FLASH 1; "AS CAVERNAS DE JU
PITER"
2400 PRINT ""Nesta aventura, vo
ce e' um es- piso da Terra.""
Os cientistas de Jupiter desen-
volveram uma arma extremamente
poderosa que querem usar para
destruir a Terra.""A sua missa
o consiste em: 1) descobr
ir um detonador de tempo;"
;TAB 1;"2) localizar o laborator
io se- creto e montar o deto
nador; 3) escapar antes de o de
tone- dor, a bomba e o plan
eta explodirem!"
2410 PRINT ""CARREGUE NUMA
TECLA."; PAUSE 0: CLS: BORDER
5; PAPER 5; INK 1; PRINT AT 10,1
1; FLASH 1;"UM MOMENTO": RETURN
2420 FOR q=1 TO 3: LET f=50: FOR
n=1 TO 50 STEP 3: BEEP .01,n: B
EEP .01,f: LET f=f-3: NEXT n: NE
XT q
2430 RETURN
2440 FOR n=10 TO 60: BEEP .001,n
: NEXT n: FOR n=59 TO 10 STEP -1
: BEEP .001,n: NEXT n
2450 RETURN
2460 FOR n=0 TO 30: BEEP .03,n:
NEXT n
2470 RETURN
2480 FOR n=30 TO 0 STEP -1: BEEP
.03,n: NEXT n
2490 RETURN
2500 DATA .5,0,.5,4,.5,2,.5,5,.5
,7,.5,7,1,0
2510 RESTORE 2500: FOR n=1 TO 7:

```

```

READ aa,bb: BEEP aa,bb: NEXT n
0020 RETURN
0030 CLS: SAVE "Cavernas": CLS
PRINT "Carregue numa tecla por
a conti- nuar, ou 'R' para parar
"
0040 LET a#=INKEY$: IF a#="" THE
N GO TO 0040
0050 IF a#="a" THEN STOP
0060 RETURN

```

11

COMO JOGAR AS AVENTURAS COMERCIAIS

Talvez o leitor tenha adquirido este livro na esperança de ter algum êxito numa aventura comercial que tenta resolver desde há semanas. Bom, talvez consiga algumas pistas estudando o modo como estes programas são construídos, mas isso pode não ser suficiente para descobrir como tirar o anel ao duende sem entornar a cerveja...

Vejamos algumas pistas para diversas aventuras; sugiro no entanto ao leitor que só as leia se estiver verdadeiramente desesperado...

Todas estas sugestões foram dadas por Stuart McCrae, de Liverpool, e Stuart McPherson, de Staines.

Aventura A: O Planeta da Morte (Planet of Death, Artic Computing)

Esta aventura passa-se num planeta longínquo. O objectivo consiste em descobrir a sua nave espacial e fugir. Só texto, sem gráficos.

Sugestões:

«WADE INTO LAKE» enquanto se usam botas («WEAR BOOTS») permite obter moedas em ouro. Use o FLOORBOARD junto ao lago e descobrirá uma pistola laser.

«GET GREEN MAN» e depois «DROP GREEN MAN» permite-lhe obter o espelho sem o partir. É conveniente disparar em seguida sobre o homem verde («green man») com a pistola laser...

Use a pedra dura («FLINT») para obter a corda («ROPE»).

Quando estiver na prisão, «EXAMINE BARS» (examine as barras); estão mal presas. Depois «BREAK BARS».

Quando estiver junto ao altifalante, «SWITCH OFF FOR-CEFIELD» (desligue o campo de forças) duas vezes, e «DANCE»... Bastará isto para colocá-lo no hangar da nave espacial.

Se entrar na nave não encontra nenhuma saída visível, ou seja, não pode sair dela.

O labirinto atrás da gruta contém um bloco de gelo, mas apresse-se senão o gelo derrete...

Use a corda para descer o penhasco (examine a imagem para obter uma explicação).

Aventura C: A Nave da Perdição (Ship of Doom, Artic Computing)

Nesta aventura você é puxado pelos «feixes Graviton» para uma nave alienígena onde os cérebros humanos lutam contra cérebros electrónicos. O objectivo consiste em carregar num botão de comando na sala do computador principal. Só texto.

Se usar os óculos de infravermelhos conseguirá ver o que se passa no «DARK CORNER» (canto escuro).

Inserindo a micro-pilha na «SILVER ROD WITH SLOT» («barra de prata com ranhura») consegue-se obter uma chave de parafusos sónica!

É difícil passar das posições mais óbvias para as seguintes.

Aventura E: A Maçã Dourada (The Golden Apple, Artic Computing)

Nesta aventura o leitor deve descobrir a Maçã Dourada, subindo montanhas, entrando em mansões e viajando de navio. Só texto.

«CLIMB» («subir») é usada várias vezes — subir para a mesa, pela estalactite, etc.

«CHOP THE LOG» permitir-lhe-á obter alguns tesouros, o mesmo acontecendo com «EXAMINE THE PAINTING», ou ainda examinando o pó.

«MOVE» («desloque») a cama para descobrir outra posição.

Pode melhorar a sua visão cultivando as sementes...

Antes de guardar a lanterna deve obter fósforos e puxar uma alavanca. A lanterna é essencial, dado que ao fim de algum tempo cai a noite e o jogador necessitará de penetrar numa caverna escura. Esta contém um ingrediente necessário para reparar a ponte — uma corda. Para passar pela sombra fantasma em direcção à ponte, desligue a lanterna («OFF»)

e ligue-a mais tarde («ON»). Passe sobre a ponte arranjada para obter outro tesouro do outro lado.

«SAIL» (navegue) no navio para atingir novo local — e penetre («ENTER») nos destroços para encontrar uma faca.

Ordens aceites, mas para as quais ainda não encontrámos qualquer utilidade: DIG, ROLL e BREAK.

O Cristal Negro (The Black Crystal (Carnell Software))

Trata-se de uma aventura em texto bastante complexa, com seis mapas diferentes.

A melhor escolha de personagem parece ser a do feiticeiro — lutar com invocações mágicas envolve uma única operação no teclado, enquanto o uso da espada envolve uma grande coordenação de movimentos.

A persistência é a principal chave para o êxito — você será repetidamente morto e reenviado para o início em cada uma das partes gráficas do jogo — mas persevere e tudo se tornará mais fácil.

É muito importante temporizar os seus actos no mar de areia e na mina de ouro, se bem que não haja necessidade de entrar sequer na mina de ouro — basta responder NO. Tome nota do seu caminho através do pântano — terá de regressar por ele.

No mapa «SHAGGOTHS LAIR», faça um mapa do labirinto.

O resto desta secção é bastante simples, mas não se esqueça de que «o número da besta» é 666.

Infelizmente é fácil entrar no programa, o que facilita muitas das respostas.

São dadas referências nos mapas a fim de passar a cada um dos programas seguintes, mas é óbvio que os dois algarismos do meio se referem a atributos do personagem; aumentando cada um deles para o máximo, ou seja, para nove, permite ter sempre as maiores possibilidades de êxito.

The Hobbit (Melbourne House)

Uma aventura famosa, usando os personagens do conhecido livro de Tolkien.

Quando entrar pela primeira vez na clareira dos Trolls, dirija-se para SE e espere até amanhecer. Volte então à clareira e guarde a chave, que permitirá abrir a porta da gruta a norte e recolher alguns objectos de grande utilidade.

Elrond consegue ler o «curioso mapa».

Escondida nas montanhas, encontra-se a chave dourada.

Na Beorn's House, atrás da cortina, existe um armário cheio de comida.

Goblins Dungeon

Para sair desta prisão é necessário que você esteja acompanhado de Thorin. Diga-lhe primeiro para «OPEN WINDOW», e depois «CARRY ME», seguindo-se «GO WEST» ou «GO THROUGH WINDOW». Sairá então da masmorra, passando às DARK WINDING PASSAGES. Para descobrir o anel mágico, e normalmente Gollum, partindo do corredor fora da prisão, vá para SE, E, SE, E. Depois «KILL GOLLUM WITH SWORD». Periodicamente o anel cai do seu dedo para dentro da bolsa, e você deixa de estar visível; utilize repetidamente «WEAR RING». Para fugir, partindo do corredor fora da prisão, vá para SE, para cima (UP), oeste (W), para baixo (DOWN), e finalmente Norte seguindo-se OPEN CRACK. Voltará assim à gruta nas MISTY MOUNTAINS.

Se for novamente preso, talvez lhe agrade escavar (DIG) a areia e partir a TRAP DOOR. Thorin gostará bastante de encontrar aí a Chave de Thrain.

Elvenking Dungeon

Espere até alguém rodar a chave da porta vermelha e abri-la. Provavelmente a porta é fechada imediatamente a seguir, de modo que abra-a (OPEN), vá para oeste e use o anel mágico. Se quer atingir o lago grande vá para sul e espere que o mordomo atire o barril através do alçapão; em seguida salte (JUMP). Se quiser chegar às aranhas «oiça» (LISTEN) duas vezes junto à porta mágica, até esta se abrir. Passe por ela e aproxime-se da teia. Não tente partir esta com a espada, senão perderá este valioso instrumento. Quando estiver no interior da teia, não vá para este.

Para passar novamente pela porta mágica, «oiça» tal como anteriormente.

Black River

A leste do portão da Floresta encontrará o Rio Negro (passando pela floresta escura). LOOK ACROSS e descobrirá um barco. THROW ROPE ACROSS até esta acertar no barco, e depois puxe-a. O barco virá ter consigo.

Se Thorin estiver consigo, diga-lhe para «CLIMB INTO BOAT», repetindo depois esta instrução para si mesmo. Quando chegar ao outro lado ambos devem «CLIMB OUT».

The Bard; Long Lake

É este personagem que acabará por matar o Dragão Smaug. Diga-lhe para «FIND DRAGON» (descobrir o dragão) e depois ordene-lhe que o mate (KILL DRAGON) quando você se sentir pronto. Para fugir novamente de volta à pequena sala em forma de túnel, de onde se parte no início do jogo, passe pela queda de água.

The Forest Road

Se não tiver cuidado, «uma coisa» cairá sobre a sua cabeça e matá-lo-á. Deve esperar (WAIT) duas vezes em cada posição a fim de obter as maiores probabilidades de êxito.

APÊNDICE I AVENTURAS COMERCIAIS

Nome	Editor	Espaço ocupado em memória
Adventure	Foilkade	16/48
Adventure	Abersoft	48
Adventure 1	D. J. Moody	16/48
Adventure 2	D. J. Moody	16/48
Adventure 3	D. J. Moody	16/48
Adventure 4	D. J. Moody	16/48
Adventure Quest	Level 9	48
Black Crystal	Carnell Software	48
Colossal Adventure	Level 9	48
Dragon Adventure	Level 9	48
Espionage Island	Artic	48
Everest Ascent	Richard Shepherd	16/48
Faust's Folly	Abbex	16/48
Gold	Hilderbay	48
Grail	Severn Software	16/48
Inca Curse	Artic	48
Mines of Moria	Severn Software	48
Mines of Saturn/ /Return to Earth	Saturn	16/48
Orb	Impact Software	48
Pharoah's Tomb	Software for All	48
Pimania	Automata	48
Planet of Death	Artic	16/48
Rescue	Computer Rentals	48
Shaken but not Stirred	Richard Shepherd	48
Ship of Doom	Artic	48
Ship of the Line	Richard Shepherd	16/48
Sorcerer's Castle	Mikro Gen	48
The Hobbit	Melbourne House	48
The Orb	Computer Rentals	48
The Quest	Impact Software	48
Transylvanian Tower	Richard Shepherd	48

APÊNDICE II OS ENDEREÇOS

Abbex, 20 Ashley Court, Great Northway, Londres NW4
Abersoft, 7 Maes Afallen, Bow Street, Dyfed SY24 5BA
Artic, 396 James Reckitt Avenue, Hull HU8 OJA
Carnell Software, 4 Staunton Road, Slough SL2 1 NT
Computer Rentals Ltd., 140 Whitechapel Road, Londres E1
Foilkade Ltd., 66 Littledean, Yate, Bristol BS 17, 4UQ
Hilberbay Ltd., 8/10 Parkway, Regents Park, Londres NW1
Impact Software, 70 Redford Avenue, Edinburgh EH 13 OBW
Level 9 Computing, 229 Hughenden Rd., High Wycombe,
Bucks
Melbourne House, 131 Trafalgar Road, Greenwich, Londres
SE10
Mikro Gen, 24 Agar Crescent, Bracknell, Berks
D. J. Moody, 1 Starnhill Cottages, Cranby Lane, Bingham,
Notts. NG13 8DH
Saturn, 37 Heol Dulais, Birchgrove, Swansea, SA7 9LT
Severn Software, 5 School Crescent, Lydney, Glos. GL15 5TA
Richard Shepard, Freepost, Maidenhead, Berks. SL6 5BY
Software for All, 72 North Street, Romford, Essex
Automata, 65a Osbourne Road, Portsmouth, PO5 3LR

ÍNDICE

	Agradecimentos	9
	Prefácio	11
	Introdução dos Autores	13
	Sobre os Autores	15
1 —	O QUE É A AVENTURA?	17
2 —	O CONCEITO	19
	Passagens secretas e escadas	22
3 —	CRIAÇÃO DE LOCAIS	23
4 —	ACEITAÇÃO DE ORDENS	27
	Realização da truncatura	27
	Melhorar o vocabulário	28
	Pontuação	29
	Penetrando no caos	30
5 —	PEGAR EM OBJECTOS	33
6 —	MONSTROS	43
	Monstros «feitos em casa»	44
	Cópia de outras criaturas	44
	Inclua alguns monstros no seu jogo	44
7 —	COMO CONSTRUIR A ESTRUTURA	47
	A Casa Construída por James – Introdução	50
8 —	GRÁFICOS	59
	Algumas formas que poderá usar	61
	Rotina de enchimento	62
9 —	VOCABULÁRIO	65
	Comentários finais	78
10 —	ALGUNS JOGOS DE AVENTURAS	79
	O Solar Fantástico	79
	O Jardim dos Horrores	88
	Turismo Lunar	95
	Draculax	102
	Shoddy na Terra dos Ladrões	119
	Cavernas de Júpiter	135
11 —	COMO JOGAR AS AVENTURAS COMERCIAIS	153
	APÊNDICE I: Aventuras comerciais	159
	APÊNDICE II: Os endereços	161

Fotocomposto por
Nova Força — Lisboa
e impresso na
Empresa Gráfica Feirense, Lda.
Vila da Feira
em 1985
para a EDITORIAL PRESENÇA, LDA.