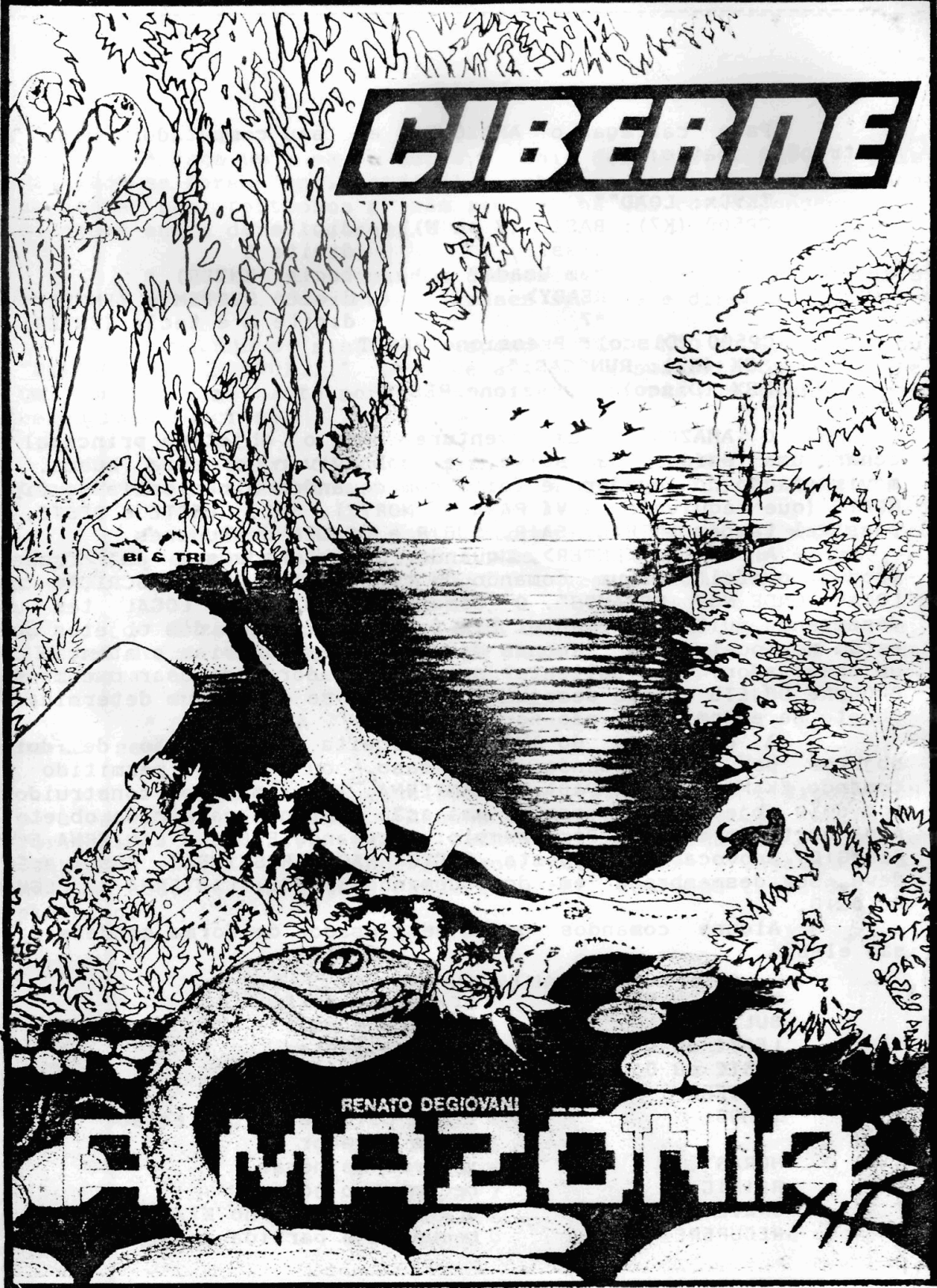


CIBERNE



RENATO DE GIOVANI

AMAZONIA

Para carregar o AMAZÔNIA em seu computador siga as instruções abaixo:

```
TK90x: LOAD""
CP500 (K7): BASIC (S ou N)?   digite S
                             Cass?       digite B
                             Mem Usada?   tecle (ENTER)
                             READY>       digite SYSTEM e (ENTER)
                             *?           digite A e tecle (ENTER)
CP500 (Disco): Pressione RESET
MSX (K7): RUN"CAS:"
MSX (Disco): Pressione RESET
```

O AMAZÔNIA é um adventure onde o objetivo principal é achar uma saída da selva, e sobreviver a essa busca. A movimentação do jogador é feita com comandos direcionais do tipo NORTE (que equivale a VÁ PARA O NORTE), SUL, LESTE e OESTE. É possível também ENTRAR, SAIR, SUBIR e DESCER de lugares.

A tecla <ENTER>, quando pressionada sem uma frase, produz o efeito de um comando do tipo "FAÇA UMA DESCRIÇÃO DO LOCAL ONDE NÓS ESTAMOS". O comando EXAMINE O LOCAL tem um desempenho muito importante. Ele faz uma listagem dos objetos que estão no local, porém apenas daqueles que chamariam a atenção de um observador. Vale salientar que o jogador pode usar o comando PROCURE OBJETO quando desejar certificar-se de que um determinado objeto se encontra ou não no local.

A estrutura do AMAZÔNIA aceita a inclusão de dois objetos por ação, quando for o caso, ou seja, é permitido o comando EXAMINE A LÂMPADA DA LANTERNA. Os comandos construídos com dois objetos, onde ocorre uma ação distinta para cada objeto, não surtirão efeito. Por exemplo: o comando PEGUE A LANTERNA E O RELÓGIO provocará a resposta "ISTO NÃO É POSSÍVEL". Essa ação deve ser desmembrada em dois comandos: PEGUE LANTERNA e PEGUE RELÓGIO.

Alguns comandos podem ser usados de forma condensada, são eles:

NORTE ou N	ir para o norte
SUL ou S	ir para o sul
LESTE ou L	ir para leste
OESTE ou O	ir para oeste
<ENTER>	descreve o local
TEMOS	lista os objetos que estão com o jogador
HORAS	informa as horas
REINICIE	recomeça o jogo
GRAVE	grava a partida no K7/Disco
RECUPERE	recupera a partida do K7/Disco

DICAS

* Faça um mapa da selva o mais detalhado possível, pois ele pode se tornar indispensável. Lembre-se porém que os caminhos na selva são tortuosos e nem sempre há uma correspondência de direções entre dois lugares.

* Evite os comandos compostos e procure ser o mais objetivo possível, construindo frases simples e diretas.

* Quando o sistema responder "ISTO NÃO É POSSÍVEL" ou "PERDÃO, NÃO ENTENDI..." procure avaliar a sua intenção e tente um comando semelhante porém com outras palavras. Na maioria das vezes isto funciona.

* Não deixe dúvidas quanto à sua intenção. Comandos do tipo ENTRE provocam apenas uma resposta do tipo "EM QUE LUGAR".

* O AMAZÔNIA é uma reprodução fiel (na medida do possível) de uma situação real. Não espere achar um cartão de crédito, em plena selva, para tentar subornar índios selvagens.

* Encare o computador como uma pessoa não muito esperta. Ele tem defeitos e algum senso de humor, porém não abuse de sua paciência.

* O AMAZÔNIA é um jogo em tempo real, portanto não fique parado sem fazer nada.

* O sistema foi ajustado para trabalhar com códigos HASH para os objetos e verbos. Alguns objetos podem gerar confusão. Por exemplo: a palavra CANTIL pode ser confundida com o objeto PORTA. Não as use, e se alguma palavra gerar confusão tente usar um sinônimo.

TECLAS DE ACENTUAÇÃO NO TK90x

Á - TECLA 1
É - TECLA 2
Í - TECLA 3
Ó - TECLA 4
Õ - TECLA 5
Â - TECLA 6
Ê - TECLA 7
Ç - TECLA 8
Ã - TECLA 9

TECLAS DE ACENTUAÇÃO NO EXPERT 1.0

Á - TECLA !
É - TECLA @
Í - TECLA #
Ó - TECLA \$
Ú - TECLA %
Ã - TECLA "
Õ - TECLA &
Â - TECLA *
Ê - TECLA (
Ô - TECLA)

ACENTUAÇÃO NO EXPERT 1.1 E HOTBIT

Nestes computadores, onde todos os caracteres acentuados estão disponíveis, a acentuação é feita na forma normal de operação do teclado. Isto equivale a dizer: tecla de acento seguida do caracter a ser acentuado.