

**ASSALTO À EMBAIXADA
(LOAD "EMBAIXADA")
COPYRIGHT - ICL - 1983
COPYRIGHT - TIMEX PORTUGAL LTD
E ALFAMICRO LDA - 1983
(VERSÃO PORTUGUESA)**

Tempo de carregamento: 3 minutos

INSTRUÇÕES PARA JOGAR

Você é um dos melhores agentes secretos e foi-lhe atribuída a missão de descobrir os códigos secretos que se encontram no cofre de uma Embaixada estrangeira.

Infelizmente não se conhece a planta de Embaixada. No entanto, sabe-se que:

- É um edifício de 4 andares (embora nem todos, por vezes, possam ser acessíveis).
- Cada andar tem uma superfície de 35 metros quadrados.

O jogo inicia-se com a perspectiva que se obtém depois de ter franqueado a porta de entrada, situada no rés de chão (andar 1) e no lado SUL da Embaixada.

Ao observar a perspectiva você está virado para o NORTE, o que pode verificar se consultar a bússola que se encontra na parte inferior do ecran.

Deve, agora, descobrir a sala onde se encontram os códigos, entrar nela e trazê-los de volta (saíndo pela porta por onde entrou). Se utilizar o caminho mais curto, o seu tempo será melhor.

GRAU DE DIFICULDADE

No início do jogo é-lhe pedido para indicar o grau de dificuldade que deseja para o mesmo. Terá que escolher um valor entre 1 e 9, em que 1 corresponde ao mais fácil e 9 ao mais difícil.

MOVIMENTOS

Pode deslocar-se premindo as seguintes teclas:

- Tecla 5 - vira à esquerda e avança;
- Tecla 6 - roda de 180 graus e não avança;
- Tecla 7 - avança em frente;
- Tecla 8 - vira à direita e avança.

A tecla 7 permite-lhe avançar 5 metros, excepto no caso em que exista uma parede na sua frente.

A tecla 6 só lhe permite rodar de 180 graus, não lhe permitindo qualquer outro movimento.

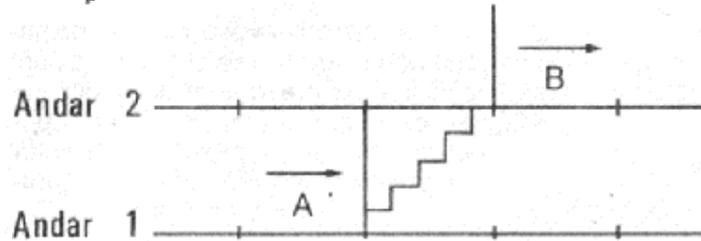
As teclas 5 e 8 dão-lhe a possibilidade de rodar 90 graus e avançar. Só não poderá deslocar-se se existir uma parede, uma escada ou uma porta, na sua frente (depois de ter rodado).

Só pode subir e descer escadas ou franquear qualquer porta, premindo a tecla 7.

ESCADAS

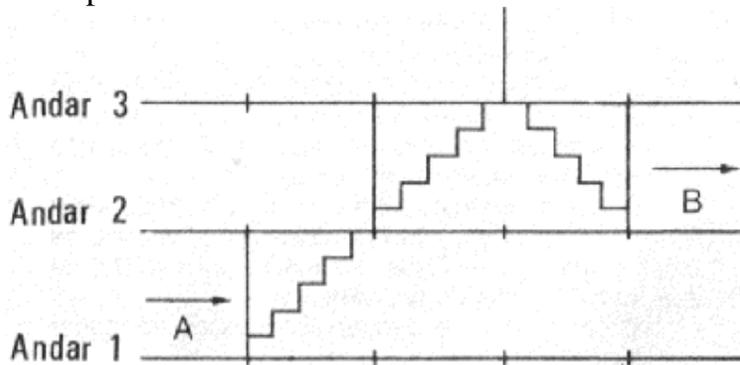
Os vários andares estão ligados por escadas. Se estiver no fundo de umas escadas (posição A na figura seguinte) e se avançar (tecla 7), a próxima perspectiva que lhe é apresentada é a obtida no ponto de saída das escadas (posição B). A informação na parte inferior do ecran reflectirá a mudança de andar.

Exemplo 1



Nota - As escadas dos vários andares podem estar no mesmo enfiamento. Neste caso, ao avançar, percorre-as todas de uma vez ver figura seguinte.

Exemplo 2



MAPAS

Há vários mapas pendurados nas paredes da Embaixada. Se se virar um e premir a tecla "m" ser-lhe-á mostrada a planta do andar em que você se encontra. Os símbolos usados são:

- | | | |
|---|------------|--|
| c | (cima) | - escada para um piso superior |
| b | (baixo) | - escada para um piso inferior |
| m | (mapa) | - outro ponto em que existe mapa |
| + | (a psicar) | - a sua posição actual |
| * | | - sala dos códigos |
| ↑ | | - entrada da Embaixada (só no andar 1) |

Consulte os mapas só como último recurso, pois é uma operação que o faz perder muito tempo.

CONTROLO COM "JOYSTICK"

Pode usar um "joystick" neste jogo. Nesse caso deve utilizar o botão de disparo para simular a tecla "m" e os outros comandos de controlo de direcção em vez das teclas 5, 6, 7 e 8, para se movimentar.

CONTROLO DO TEMPO DE JOGO

No topo do ecran pode ver o tempo que já gastou até ao momento. Isto valor inclui o tempo gasto com o desenho dos vários ecrans.

FIM OU RECOMEÇO DO JOGO

Ao sair da Embaixada é-lhe fornecido o tempo gasto. Se conseguiu obter os códigos, o seu tempo é comparado com o melhor que foi obtido até ao momento (para a mesma Embaixada). Nesta altura, pode optar por continuar o jogo com a mesma Embaixada ou escolher outra diferente.

Se fizer o "BREAK" do programa, não se esqueça que, para recomeça-lo, deve teclar GOTO 1. Não utilize RUN ou CLEAR.