

TYPE AND RUN

LA PRIMERA REVISTA CON CASSETTE PARA TECLEAR Y GRABAR

AÑO I - N.º 8

LISTADOS PARA

SPECTRUM

ANUALIDADES
SALON

MSX

PALABRAS
DESORDENADAS

AMSTRAD

SUPER LABERINTO
PATRONES
ROBOT

COMMODORE

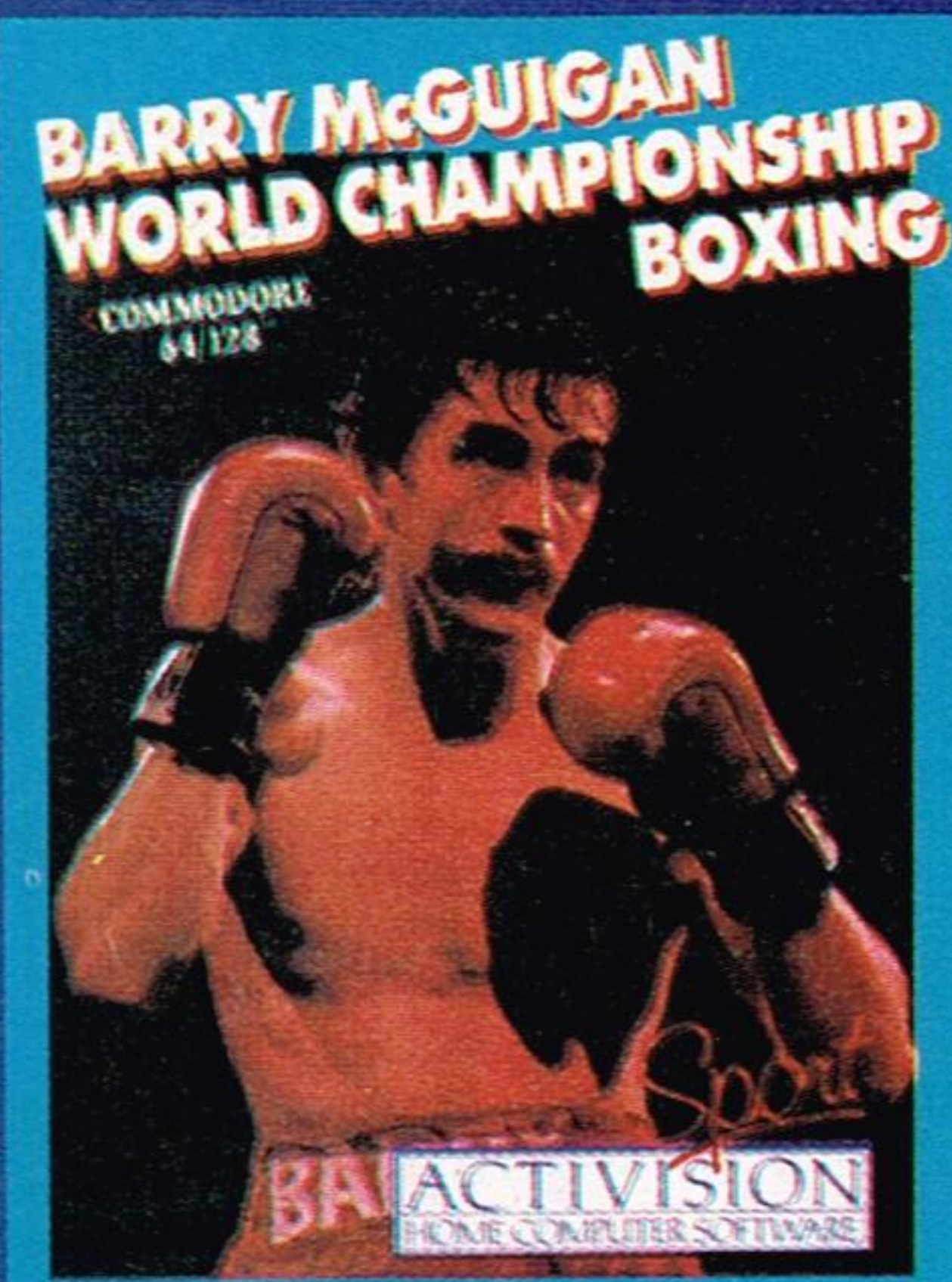
BUSQUEDA
FICHAS
CIRCUITO

MENSUAL

215 pts.
IVA inc.

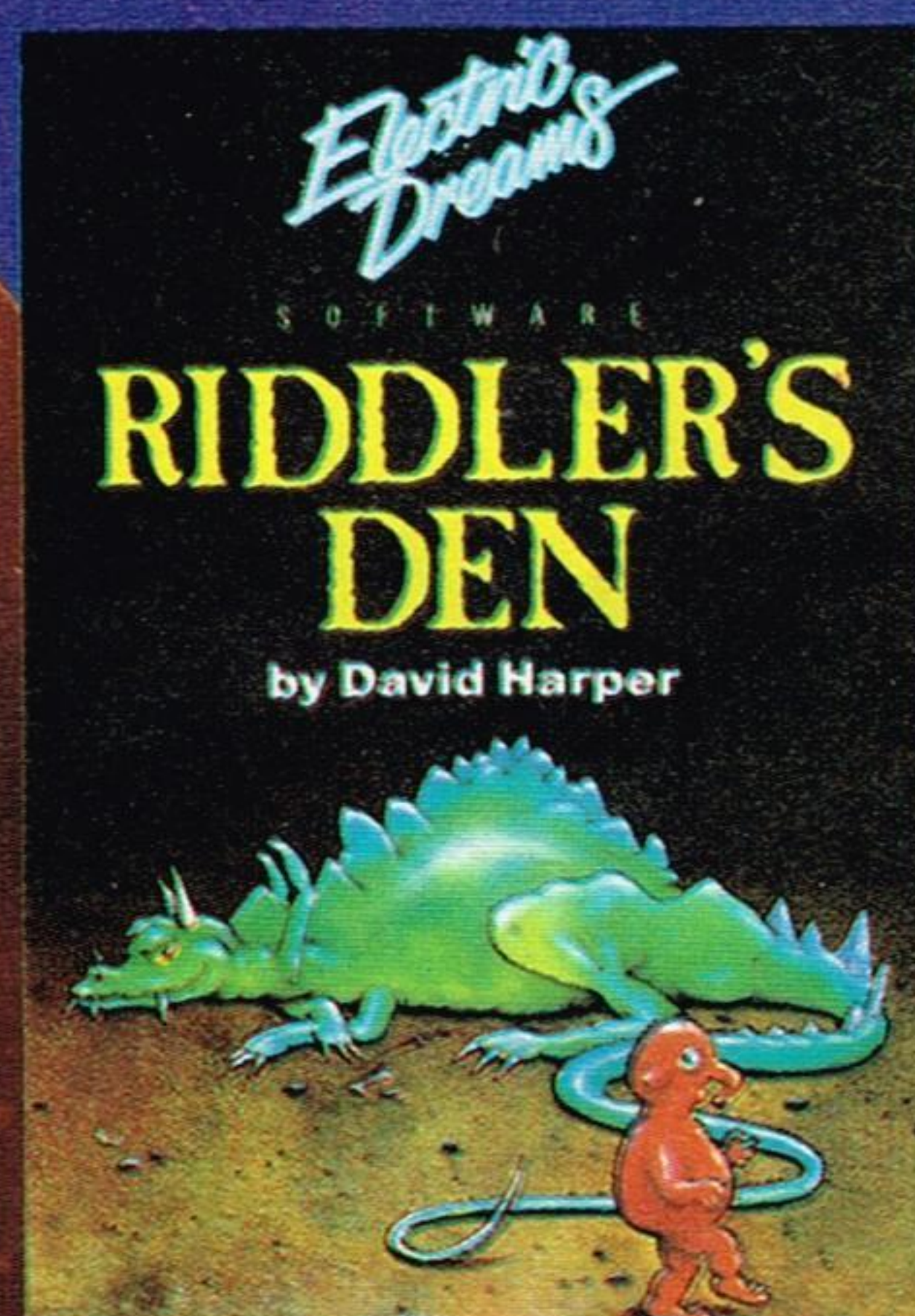


Monser



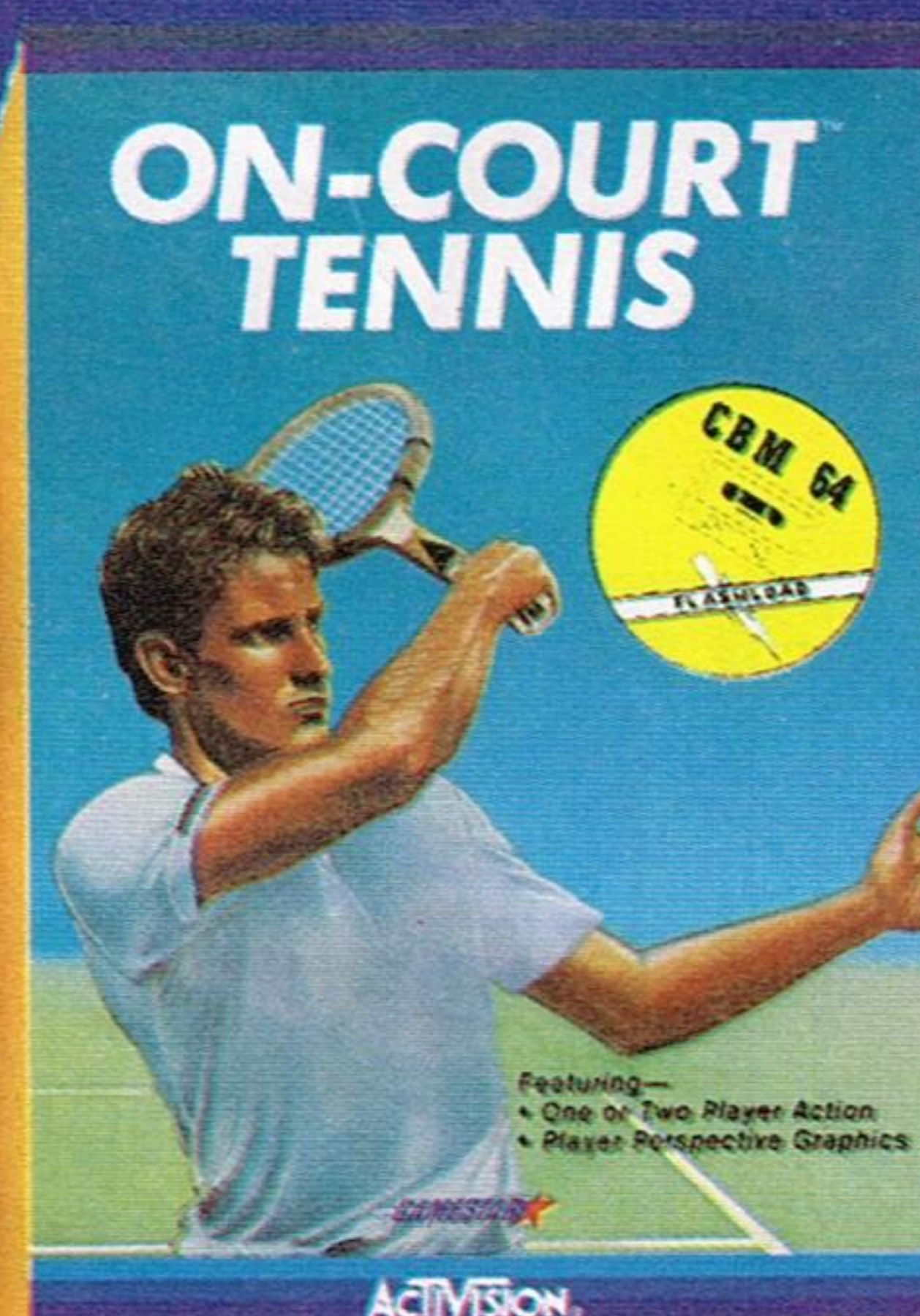
Juego en el que puedes crear a tu propio boxeador. Elige su raza, estilo físico e imagen. Entrénale y demuestra sus habilidades.

C.S.A.



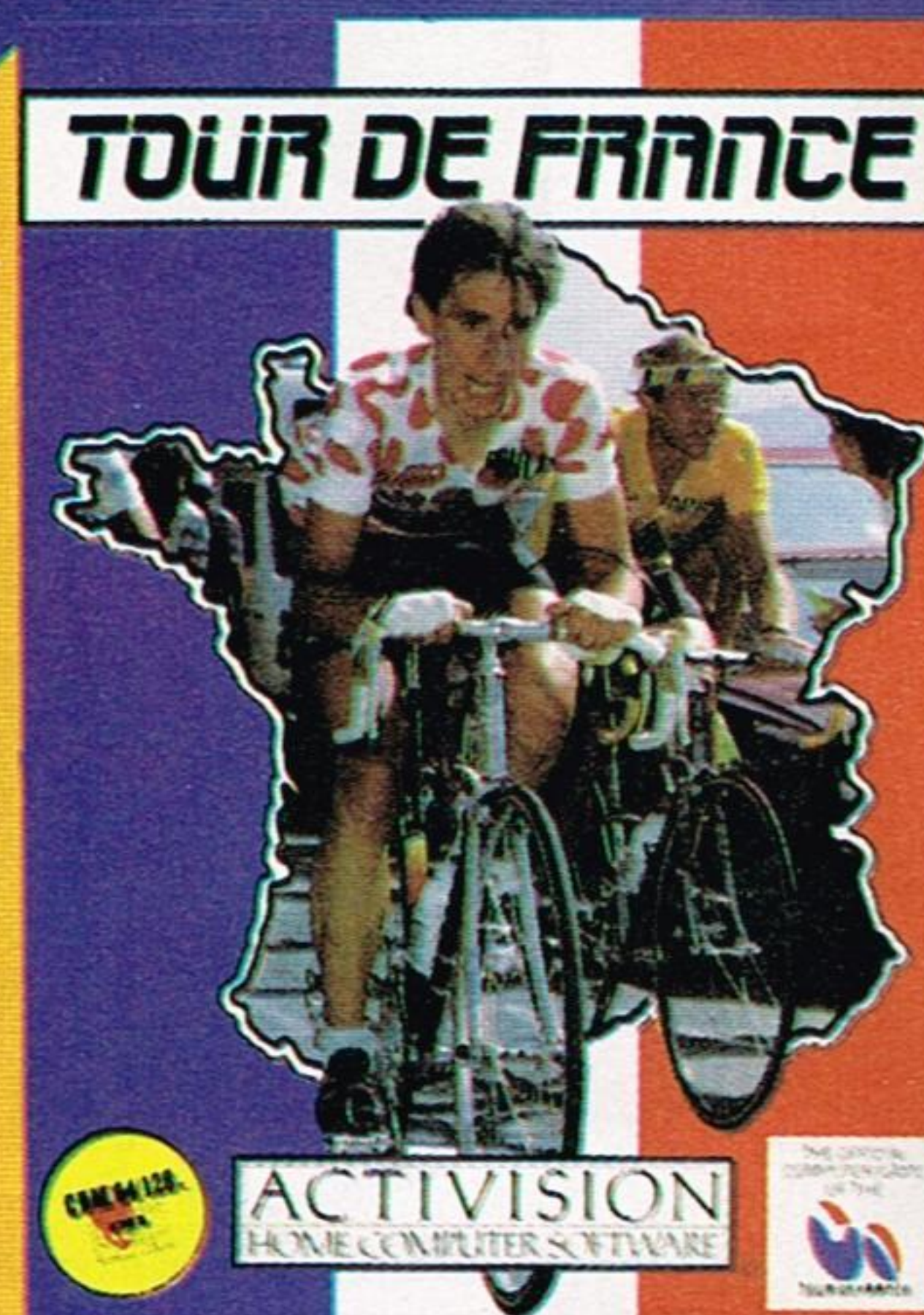
TRUNKIE, el hombre elefante y tu superarás las trampas y lograrás encontrar a GREGOGO, el Gran Dios de Oro.

C.S.A.



Elige la superficie de la pista y el oponente y demuestra tu control de la raqueta jugando a dobles o individual.

C.S.A.



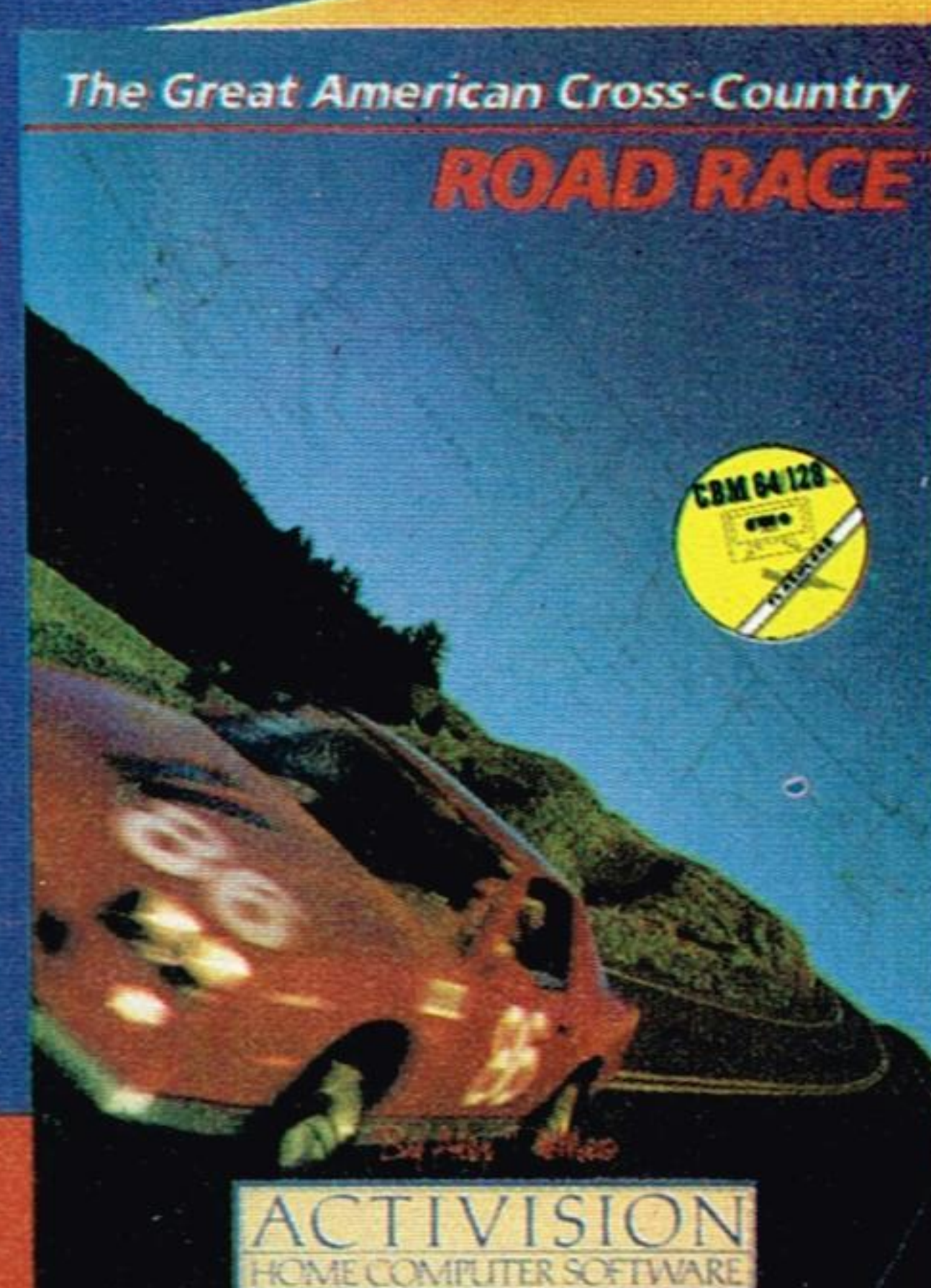
Entra en el mundo ciclista a través de las 16 etapas del Tour. Con acompañamiento musical y el jersey amarillo esperando al ganador.

C.

ACTIVISION^{INC}

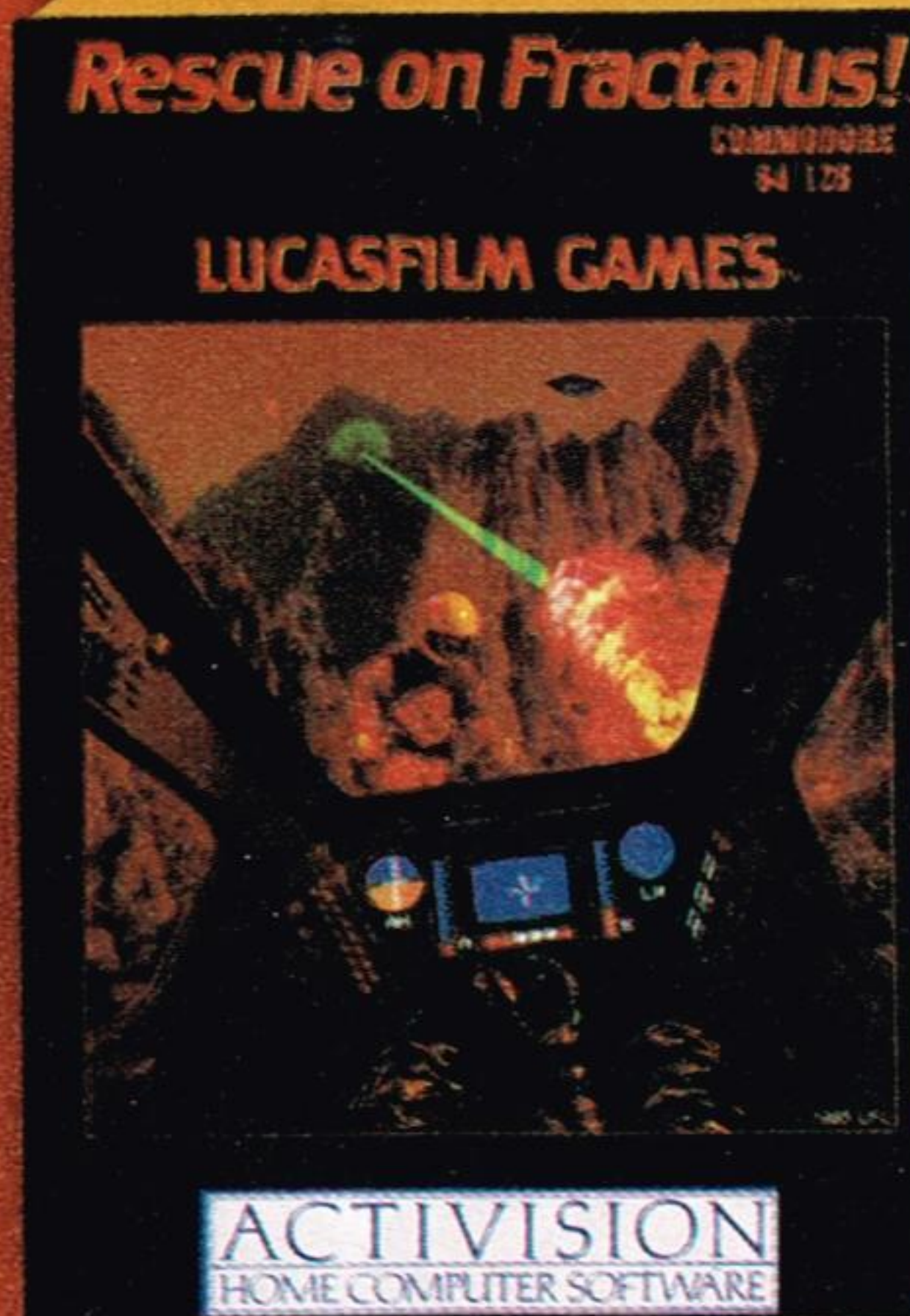
HOME COMPUTER SOFTWARE

*P.V.P
2.200



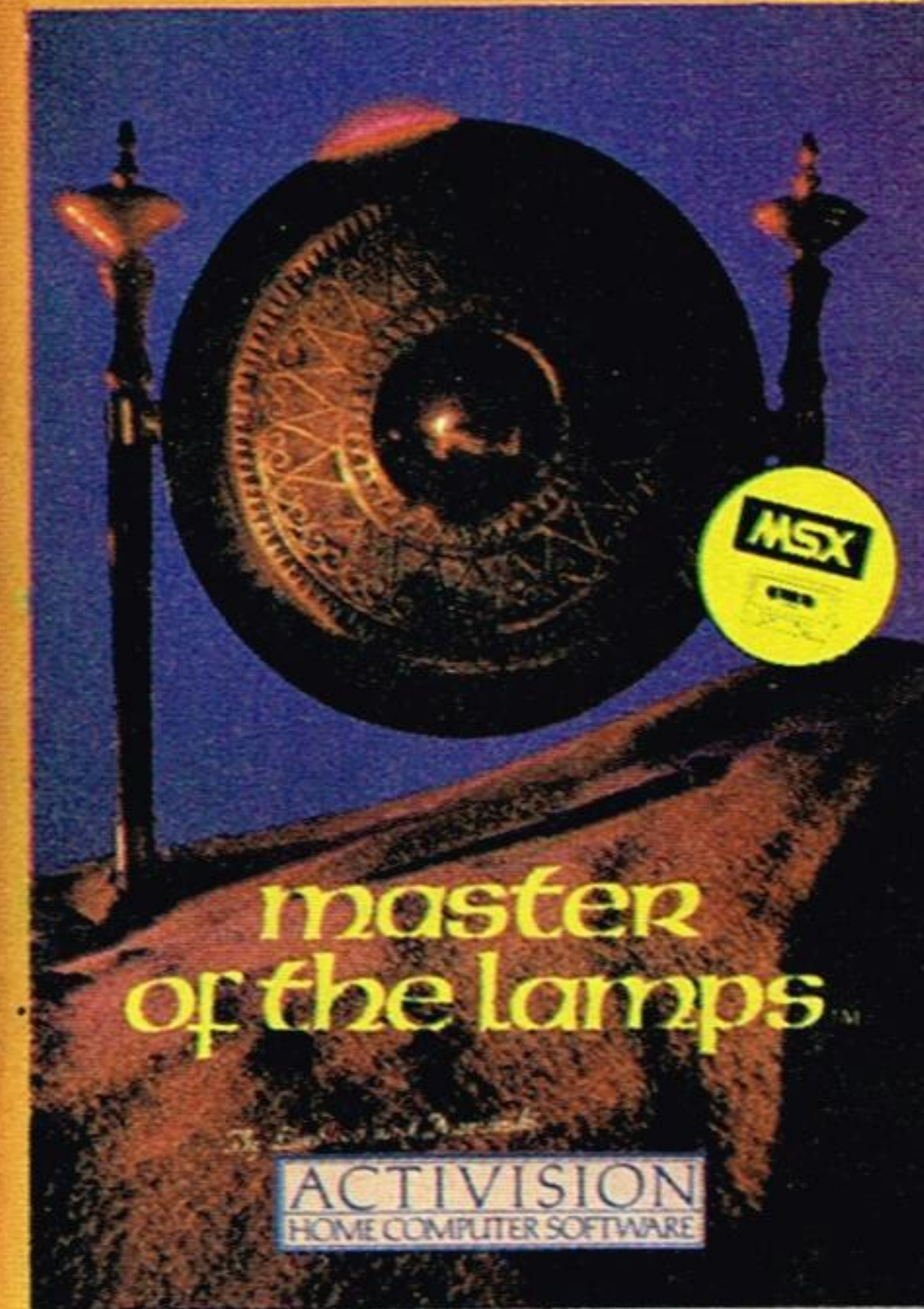
Al volante de tu coche atraviesas 25 ciudades. Seleccionas la ruta, maniobras a través del tráfico... Todo un reto de conducción automovilística.

C.A.



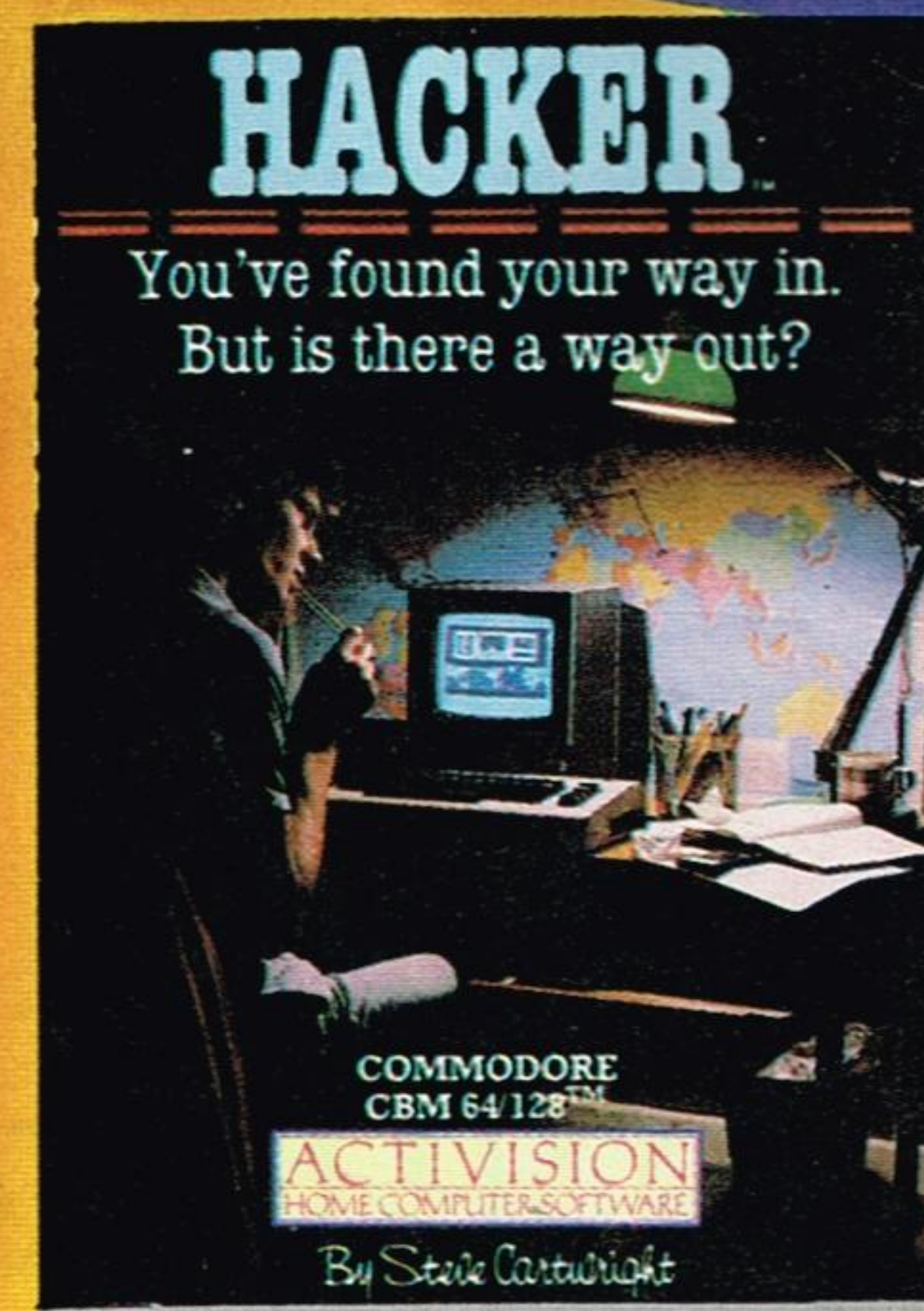
Recorre un planeta en tres dimensiones a la búsqueda de tus compañeros, mientras el enemigo te persigue.

C.S.A.



Nunca fue Aladino tan generosamente premiado por los genios. Vuele sobre una increíble alfombra mágica en tres dimensiones.

C.A.M.



Compleja aventura donde los jugadores deben buscar a través de las diferentes pistas y problemas como resolver el misterio.

C.S.A.

... y sus clásicos: GHOSTBUSTER. C.S.A.M. DECATHLON DE ACTIVISION. C.M. RIVER RAID. C.S.M.

* ENDURO S PITFALL 2 C.S.M. y otros títulos más a 1.540.- P.V.P. • SPACE SHUTTLE. C. DESIGNER PENCIL. C. ... etc

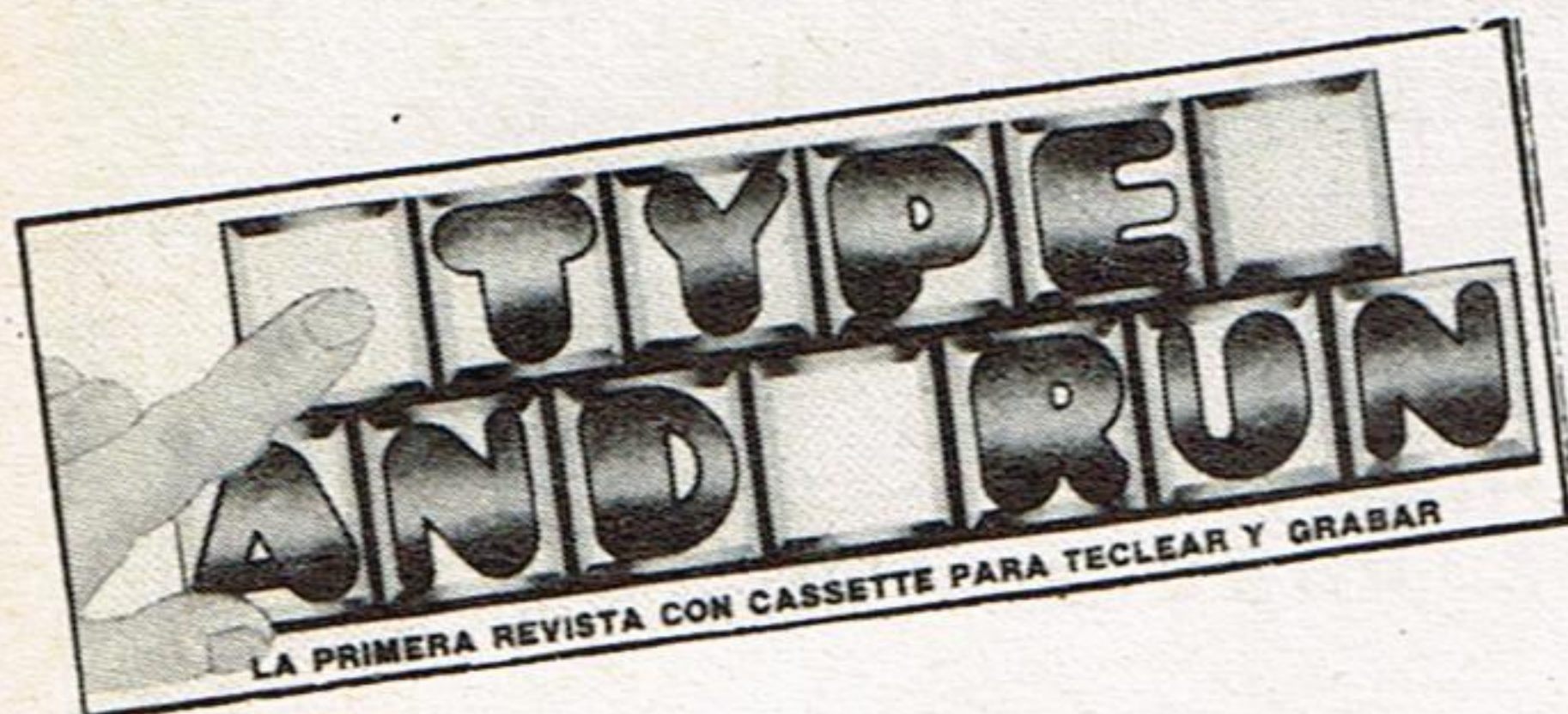
Disponibles para:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD A
MSX M

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
O DIRECTAMENTE
POR CORREO O TELEFONO A:

Argos, 9 - 28037 MADRID
Teléfs. 91/742 72 12/96



MONSER, S.A.



DIRECTOR
José Luis Cano Regidor

COORDINADOR
Félix Santamaría Avila

DISEÑO
Marco Antonio Díaz

REDACCION Y COLABORADORES:

Gustavo Cano
Victoria Aguilar
E. L. Torralba
A. Moreno
G. Guendán
Nieves Márquez
María Amaya

DIBUJOS
Mauro Novoa
G. C. Muñoz
Marco Antonio Díaz

EDITA
MONSER, S. A.

DIRECTOR EDITORIAL
José Nieto Rubio

REDACCION, ADMINISTRACION Y PUBLICIDAD
Argos, 9
28037 Madrid
Tel. 742 72 12-96

PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
Esther Martínez

FOTOCOMPOSICION
Artecomp, S. A.
C/ Albarracín, 50-1.º

FOTOMECANICA
Imagen

IMPRIME
Gráficas ABAD

DISTRIBUCION
R.B.A.

DEPOSITO LEGAL
M-29269-1985
Reservados todos los derechos

SUMARIO

AÑO I - N.º 8

SPECTRUM

4 Anualidades
6 Salón

AMSTRAD

12 Super laberinto
14 Patrones
16 Robot

COMMODORE

18 Búsqueda
27 Fichas
29 Circuito

MSX

34 Palabras desordenadas

CUPON OFERTA

Aproveche ahora esta magnífica oportunidad para suscribirse a TYPE AND RUN.

Envíe HOY MISMO este cupón.

Inmediatamente empezará a recibir sus ejemplares de TYPE AND RUN y así durante un año (12 ejemplares).

El importe lo abonaré: POR CHEQUE ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ GIRO POSTAL ☐ N.º _____

C/ Argos, 9. 28037 Madrid



~~2.580~~
ptas.

ahora sólo
2.322 ptas.

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD _____

C.P. _____

PROVINCIA _____

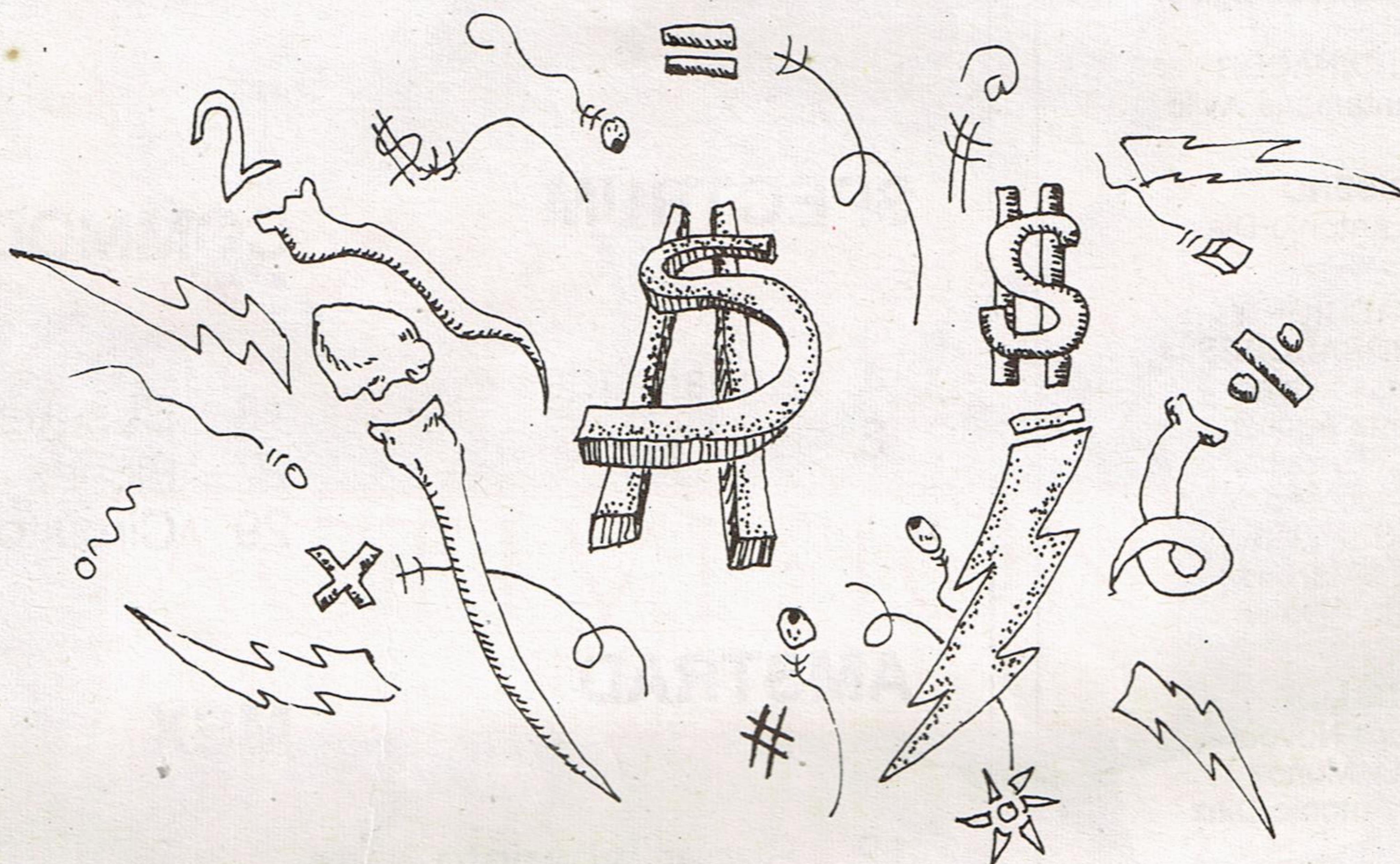
ANUALIDADES

NOTAS GRAFICAS

Este es un programa de utilidades con el cual podrás saber, por ejemplo, cuál será el interés que deberás cobrar al amigo al que le has hecho un préstamo. Para mayor información consulta el programa.

K

n



```

1 REM *****
2 REM * Cesar Hernandez *
3 REM * para *
4 REM * MONSER S.A. *
5 REM *prog. ANUALIDADES*
6 REM *****
7 REM
8 REM
100 FOR n=USR "K" TO USR "K"+7
110 READ dato
120 POKE n,dato
130 NEXT n
400 PAPER 6: INK 1: BORDER 3: C
LS
500 PRINT AT 5,1:"VAMOS A VER L
AS ANUALIDADES
520 PRINT AT 7,4:"-DE CAPITALIZ
ACION"
540 PRINT AT 9,4:"-DE AMORTIZAC
ION"
560 INPUT "CUAL DESEAS CAP-AMOR
T C/A ";e$
580 IF e$="C" OR e$="c" THEN GO
TO 1000
600 IF e$="A" OR e$="a" THEN GO
TO 3000
610 GO TO 560
1000 CLS : INPUT "DESEAS EXPLICA
CION S/N ";e$
1009 PAPER 0: INK 7: BORDER 4: C
LS

```

```

1010 IF e$="n" OR e$="N" THEN GO
TO 2000
1100 CLS : PRINT "ANUALIDAD DE C
APITALIZACION:"
1110 PRINT : PRINT " Es una cant
idad fija de dinero"
1120 PRINT "que se paga anualmen
te,durante"
1130 PRINT "un num.determinado d
e años,con"
1140 PRINT "objeto de reunir un
capital."
1141 INPUT "Pulsa ENTER para con
tinuar";a$
1150 CLS : PRINT "
Llamemos
1160 PRINT "C=capital a reunir"
1170 PRINT "n=numero de años"
1180 PRINT "R=redito (tanto por
uno)"
1190 PRINT "A=anualidad"
1200 PRINT : PRINT "Partiendo de
l interes compuesto"
1210 PRINT "la primera anualidad
sera:"
1220 PRINT "
n
1230 PRINT "
A(1+R)
1240 PRINT "La segunda anualidad
sera:"
1250 PRINT "
n-1"

```



```

1260 PRINT "      A(1+R)
1270 PRINT "La penultima anualid
ad:"
1280 PRINT "      2
1290 PRINT "      A(1+R)
1300 PRINT "Y la ultima seria: A
(1+R)"
1500 INPUT "Pulsa ENTER para con
tinuar";a$
1520 CLS : PRINT "El capital ser
a la suma total"
1530 PRINT "      n      n-1"
1540 PRINT "C=A(1+R) +A(1+R) +
      2
1550 PRINT "      ...+A(1+R) +A(1
+R)"
1600 PRINT "Si sacamos factor co
mun:"
1610 PRINT : PRINT "
      n-1"
1620 PRINT "C=A(1+R) [(1+R) +..
      ...+(1+R)+1"
1630 PRINT "
1640 PRINT "Como los terminos [ ]
contienen"
1650 PRINT "una progresion geome
trica"
1670 PRINT : PRINT "
      n-1"
1680 PRINT "      (1+R) + (1
+R)-1"
1690 PRINT "C=A(1+R) -----
      (1+R)-1
1700 PRINT "
1710 PRINT "Donde simplificando
queda:"
1720 PRINT "      n"
1730 PRINT "      (1+R) -
1"
1740 PRINT "C=A(1+R) -----
      R
1750 PRINT "
1755 INPUT "Pulsa ENTER para con
tinuar";a$
1760 CLS : PRINT "
CR"
1770 PRINT "De donde: A=-----
      n
1780 PRINT "
      (1+R) [(
1+R) -1]
1900 INPUT "Hacemos una prueba S
/N ";c$
1950 IF c$="N" OR c$="n" THEN GO
TO 5000
2000 PAPER 6: INK 3: BORDER 6: C
LS
2001 CLS : INPUT "Capital a reun
ir? ";c
2010 INPUT "Tipo de interes? ";r
2030 INPUT "Numero de anos? ";a
2100 LET r=r/100
2150 LET n=c*r
2160 LET s=(1+r)^a
2170 LET d=(1+r)^(s-1)
2180 LET m=n/d
2200 PRINT : PRINT "Debes ingres
ar anualmente"
2300 PRINT : PRINT "la cantidad
de: ";m; " Pts."
2500 INPUT "Deseas mas calculos
S/N.";m$

```

```

2600 IF m$="s" OR m$="S" THEN GO
TO 2000
2700 GO TO 5000
3000 CLS : INPUT "DESEAS EXPLICA
CION S/N ";e$
3009 PAPER 0: INK 7: BORDER 4: C
LS
3010 IF e$="n" OR e$="N" THEN GO
TO 4000
3100 CLS : PRINT "ANUALIDAD DE
AMORTIZACION"
3110 PRINT : PRINT "Es una canti
dad fija de dinero"
3120 PRINT "que se paga anualmen
te, durante"
3130 PRINT "un num. determinado
de anos, con"
3140 PRINT "objeto de amortizar
una deuda."
3145 INPUT "Pulsa ENTER para con
tinuar";a$
3150 CLS : PRINT "
Si llam
amos:"
3160 PRINT : PRINT "D=Deuda cont
raida"
3170 PRINT "n=Numero de anos"
3180 PRINT "R=Redito (tanto por
uno)"
3190 PRINT "A=Anualidad"
3200 PRINT : PRINT "La primera a
nualidad se paga"
3210 PRINT "al final del primer
ano"
3220 PRINT " (produce n-1 anos)
3225 PRINT "
      n-1"
3230 PRINT "se convierte en A(1+
R)"
3240 PRINT "
      n-2"
3250 PRINT "La segunda anualidad
A(1+R)"
3260 PRINT "La penultima (solo p
roduce"
3270 PRINT "un año: A(1+R)"
3280 PRINT "y la ultima no produ
ce: A"
3499 INPUT "Pulsa ENTER para con
tinuar";a$
3500 CLS : PRINT "La suma de las
anualidades"
3510 PRINT "sera el valor de la
deuda"
3520 PRINT "incrementada con los
intereses:"
3530 PRINT : PRINT "
n"
3540 PRINT "      [D(1+R) ] , o s
ea:"
3550 PRINT : PRINT "
      n-1
      n-2"
3560 PRINT "A(1+R) +A(1+R) +
      n
3570 PRINT "
      ...+A(1+R)+A=
D(1+R)"
3600 PRINT : PRINT "Si sacamos f
actor comun:"
3610 PRINT : PRINT "
      n-1
      n-2"

```



```

3620 PRINT "A((1+R) + (1+R) +
3630 PRINT "
3640 PRINT " ....+(1+R)+1)=
D((1+R)
3650 INPUT "Pulsa ENTER para con
tinuar";a$
3700 CLS : PRINT : PRINT "Aplica
ndo la suma de terminos"
3710 PRINT "de una progresion qu
eda asi:"
3720 PRINT " (1+R) (1+R)-1
3730 PRINT " n"
3740 PRINT " A-----=
D((1+R) (1+R)-1
3750 PRINT " que al s
3760 PRINT " PRINT " n"
3780 PRINT " (1+R) -1 n"
3790 PRINT " =D((1+R)
3800 PRINT " A-----"
3850 PRINT " Y despejando
finalmente "A" n"
3860 PRINT " D((1+R)
3870 PRINT " A-----"
3880 PRINT " n"
3890 PRINT " (1+R) -1"
3895 PRINT "

```

```

3900 INPUT "Hacemos una prueba s
/N ";c$
3950 IF c$="N" OR c$="n" THEN GO
TO 5000
4000 PAPER 6: INK 3: BORDER 6: C
LS
4001 CLS : INPUT "Deuda a amorti
zar";C
4010 INPUT "Tipo de interes ";R
4020 INPUT "Numero de años ";A
4030 LET R=R/100
4040 LET S=(1+R)^A
4050 LET N=C*R*S
4060 LET D=S-1
4070 LET M=N/D
4080 PRINT "Debes de pagar anual
mente "
4090 PRINT "la cantidad de: ";M;
" Pts."
4500 INPUT " Deseas mas calculos
S/N ";m$
4600 IF m$="s" OR m$="S" THEN GO
TO 4000
5000 CLS : INPUT "REPETIMOS ALGU
NA ANUALIDAD S/N ";r$
5050 IF r$="s" OR r$="S" THEN GO
TO 500
5100 STOP
9999 DATA 55,0,120,68,68,68,68,0

```

SALON

El presente programa puede considerarse un ejemplo de cómo el Spectrum puede ser una interesante ayuda en cosas tales como «echar una mano» cuando se desea encontrar la forma más adecuada de distribuir muebles de una habitación. ¡Estoy seguro de que consideraréis más sencillo mover los muebles en la pantalla que arrastrar por la habitación!

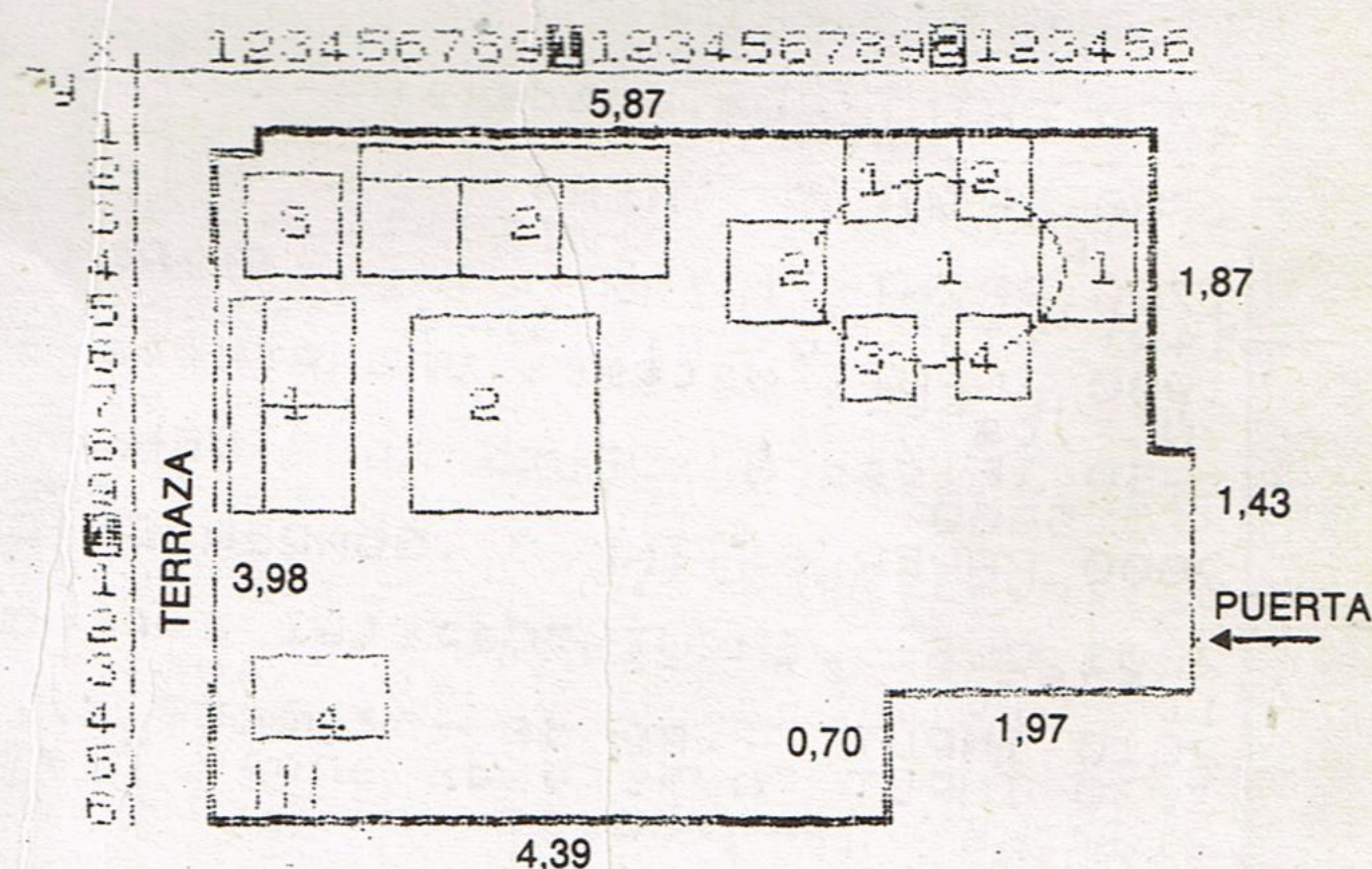
Este programa me ha sido muy útil a la hora de amueblar el salón de mi casa y también puede ser de utilidad para vosotros ya que, por la forma en que está estructurada la programación, no os debe resultar difícil adaptarlo a vuestras necesidades concretas.

Yo he considerado los siguientes muebles:

- 1 mesa ovalada, de 1,60 x 1,15
- 1 mesa de centro, de 1,20 x 1,20
- 1 mesa de esquina, de 0,60 x 0,60
- 1 mesa para la TV, de 0,90 x 0,45
- 4 sillas, de aprox. 45 x 50
- s j ac sillones, de aprox. 60 x 60
- 1 tresillo formado por:
 - 1 sofá de dos plazas, de 0,80 x 1,30
 - 1 sofá de tres plazas, 0,80 x 1,30

La forma y dimensiones del salón, aparecen en el croquis adjunto.

Como ya os comenté antes, no es difícil modificar el programa para cambiar la forma del salón, o añadir algún mueble. Más adelante os describiré detalladamente las



diferentes partes del programa. Si, por el contrario, no queréis que salga alguno de los muebles que yo he considerado, basta con que no introduzcáis sus coordenadas. En este caso, no se dibujará.

Al ejecutar el programa por primera vez, os saldrá un menú de opciones. Las opciones 2, 3, 4 y 5 permiten situar los muebles. Por ello, al pulsar cualquiera de estas teclas, sale una lista de los muebles para seleccionar cuál queréis situar o mover. Una vez seleccionado el mueble, se dibuja en pantalla la habitación y los muebles cuyas coordenadas han sido introducidas anteriormente. También salen unos ejes, x e y, que sirven para introducir las coordenadas del punto donde queréis que sitúe el

centro del mueble. Se comprueba que las coordenadas introducidas permiten dibujar el mueble sin salirse de la pantalla, evitándose así molestas interrupciones del programa. También se pide si su posición ha de ser horizontal o vertical. Una vez introducidas las coordenadas, se redibuja toda la habitación con sus muebles, para comprobar el efecto producido por las coordenadas introducidas. Pulsando cualquier tecla, se vuelve al menú de opciones comentado anteriormente. La opción 1 permite dibujar la habitación y los muebles, sin cambiar ninguna coordenada. Si se desea modificar el programa, se puede interrumpir en cualquier momento. Para volver a ejecutarlo sin perder las coordenadas ya introducidas, basta hacer GOTO 20.

ESCALA

Naturalmente, la escala dependerá del tamaño del televisor que utilicéis. Puedo daros, sin embargo, la relación aproximada entre centímetros y píxeles. Es la siguiente:

Horizontal: 1 cm = 0,32 pix. horiz.

Vertical: 1 cm = 0,29 pix. vert.

He podido comprobar en mi TV que los píxeles están más separados vertical que horizontalmente, de tal forma que los valores indicados más arriba restablecen las proporciones verdaderas.

Descripción del programa. Os hago a continuación una descripción suficientemente detallada del programa para que no tengáis dificultades en cambiar lo que os apetezca.

Línea 10 - Matrices que contienen la situación y posición de cada mueble.

m: mesa

s: sillas

b: sillones («butacas»)

t: tresillo

Por ejemplo, tenemos:

m(1,1): mesa 1 (ovalada): pixel horizontal de su centro

m(1,2): mesa 1 (ovalada): pixel vertical de su centro

m(1,3): mesa 1 (ovalada): Ø horizontal
1 vertical

La matriz z se usa para tener una única toma de datos, transfiriéndose luego sus valores a la matriz que corresponde.

Líneas 20 a 50 - Opciones, menú y análisis de la opción tecleada.

Línea 60 - Envía el control a la opción pulsada (excepto la 1), después de imprimir la relación de muebles. Según la opción, se bifurca así:

Opción 2 - 300

Opción 3 - 400

Opción 4 - 500

Opción 5 - 600

Líneas 70 y 80 - Dibujan mediante llamada a la subrutina 100 y esperan tecla para volver al menú de opciones.

Líneas 100 a 170 - Dibujan salón y muebles, mediante llamadas a las subrutinas siguientes:

1000 Dibuja la habitación

2000 Dibuja la mesa ovalada.

3000 Dibuja las otras mesas, según el valor de x.

4000 Dibuja las cuatro sillas (según x).

5000 Dibuja los dos sillones (según x).

6000 Dibuja el tresillo (según x).

Líneas 300 a 399 - Petición de las coordenadas de mesa, llamando a la subrutina 800, a la que le indica que se trata de una mesa, que hay un máximo de cuatro. En la matriz z se reciben los píxeles correspondientes a las coordenadas tecleadas para el centro de la mesa. Se redibuja la habitación (GOSUB 100) y se espera tecla para volver al menú de opciones.

Líneas 400 a 499 - Similar a las anteriores.

Líneas 500 a 599 - Idem para sillones (butacas).

Líneas 600 a 699 - Idem para tresillo.

Las líneas posteriores a la 699 contienen rutinas. Son las siguientes:

Líneas 700 a 799 - Impresión en pantalla de la relación de muebles.

Líneas 800 a 899 - Pide las nuevas coordenadas de los muebles, al ser llamada desde 320, 420, etc. Incluye una llamada a 100 para dibujar la habitación, y llamadas a 900 y 950 para transformar las coordenadas de los ejes dibujados en pantalla a píxeles, y validación de que el mueble no se saldrá de pantalla.

Líneas 900 a 949 - Transformación y validación de coordenadas a píxeles (horizontales). Si cambia el tamaño de los muebles, la validación debe modificarse, o si se quiere, suprimirse, con el único inconveniente de hacer GOTO 20 si el programa se interrumpe al dibujar algún mueble.

Líneas 950 a 999 - Como la anterior, para coordenadas verticales.

Líneas 1000 a 1999 - Dibujo de la habitación.

Líneas 2000 a 2999 - Dibujo de la mesa ovalada. La línea 2005 es para no dibujar si no se introdujeron coordenadas previamente, y la 2010 para imprimir en el centro el número de la mesa.

Líneas 3000 a 3999 - Se pintan el resto de las mesas. El valor de x indica el número de mesa a dibujar.

Líneas 4000 a 4999 - Idem para sillas.

Líneas 5000 a 5999 - Idem para sillones.

Líneas 6000 a 6999 - Idem para tresillo.

Ejemplo: Como curiosidad, os doy la solución final que adopté en mi salón y que os recomiendo que introduzcáis en el programa para que veáis el efecto que produce una buena (¡eso creo!) distribución de los muebles.

Mesa 1: x = 19.5
y = 4

pos = h

Mesa 2: x = 8.2
y = 7.2

pos = h

Mesa 3: x = 2.8
y = 3

pos = h

Mesa 4: x = 3.5
y = 13.5
pos = h

Silla 1: x = 18
y = 2

pos = v

Silla 2: x = 21
y = 2

pos = v

Silla 3: x = 18
y = 6

pos = v

Silla 4: x = 21
y = 6
pos = v

Sillón 1: x = 23.5
y = 4

pos = h

Sillón 2: x = 15.4
y = 4

pos = h

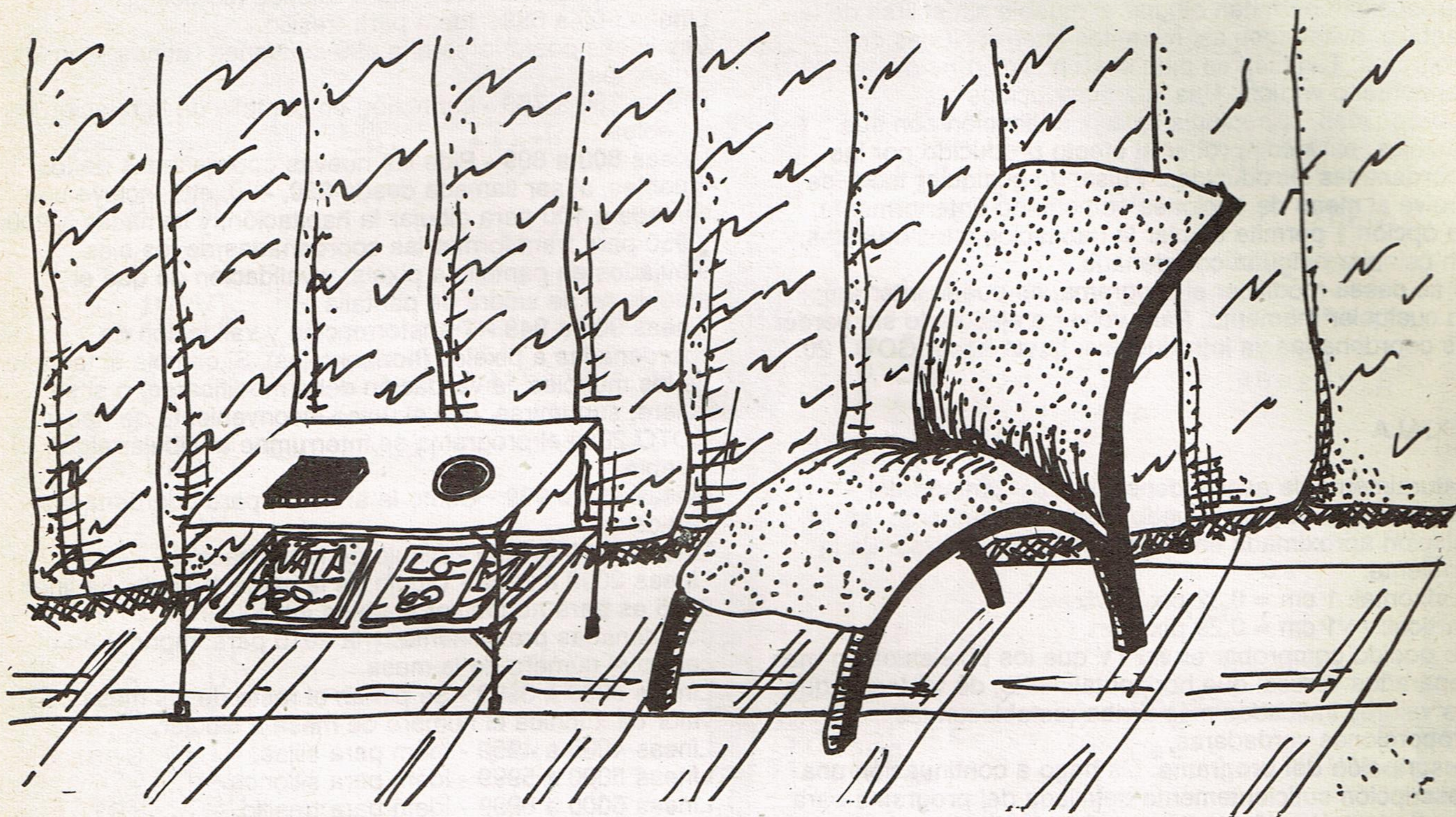
Tresillo

2 elementos: x = 2.7
y = 7

pos = v

3 elementos: x = 8.5
y = 2.8

pos = h



```

1 REM Función principal del programa
2 REM Dimensionamiento de matrices
3 DIM m(4,3): DIM s(4,3): DIM
4 s(2,3): DIM l(2,3): DIM z(3)
5 REM Inicio de programa
6 CLS: PRINT AT 5,5: "Opciones"
7 TAB 5: "-----"
8 PRINT AT 7,5: "1 - Dibujar"
9 PRINT AT 8,5: "2 - Coordenadas de mesa"
10 PRINT AT 9,5: "3 - Coordenadas de silla"
11 PRINT AT 10,5: "4 - Coordenadas de sillón"
12 PRINT AT 11,5: "5 - Coordenadas de escritorio"
13 REM Rutina de opción de dibujo
14 LET x=CODE INKEY$: IF x<
15 OR x>5 THEN GO TO 50
16 CLS
17 REM Obtención de coordenadas de mesa
18 IF x=1 THEN GO SUB 700: GO
19 TO 100*(x+1)
20 REM Obtención de coordenadas de silla
21 GO SUB 100
22 PRINT AT 21,31: FLASH 1: " "
23 PAUSE 0: GO TO 20
24 REM Rutina de dibujo de muebles
25 GO SUB 1000
26 GO SUB 2000
27 FOR x=2 TO 4: GO SUB 3000:
28 NEXT x

```

```

130 FOR x=1 TO 4: GO SUB 4000:
140 NEXT x
150 FOR x=1 TO 2: GO SUB 5000:
160 NEXT x
170 FOR x=1 TO 2: GO SUB 6000:
180 NEXT x
190 IF INKEY$(">") THEN GO TO 15
200
210 RETURN
220 REM Rutina de obtención de coordenadas de mesa
230 LET z$="mesa": LET max=4
240 GO SUB 800
250 FOR x=1 TO 3: LET m(y,x)=z(
260 x): NEXT x
270 CLS: GO SUB 100: PRINT AT
280 21,31: FLASH 1: " ": PAUSE 0: GO
290 TO 20
300 REM Rutina de obtención de coordenadas de silla
310 LET z$="silla": LET max=4
320 GO SUB 800
330 FOR x=1 TO 3: LET s(y,x)=z(
340 x): NEXT x
350 CLS: GO SUB 100: PRINT AT
360 21,31: FLASH 1: " ": PAUSE 0: GO
370 TO 20
380 REM Rutina de obtención de coordenadas de sillón
390 LET z$="butaca (sillón)": L
400 max=2
410 GO SUB 800
420 FOR x=1 TO 3: LET b(y,x)=z(
430 x): NEXT x
440 CLS: GO SUB 100: PRINT AT
450 21,31: FLASH 1: " ": PAUSE 0: GO
460 TO 20

```



```

600 REM Rutina de obtención de
datos de tresillo
610 LET Z$="tresillo": LET max=

```

```

620 GO SUB 800
630 FOR X=1 TO 3: LET t(9,X)=Z(
X): NEXT X
699 CLS: GO SUB 100: PRINT AT
21,31: FLASH 1: " ": PAUSE 0: GO
TO 20

```

```

700 REM Rutina de impresión en
pantalla de la relación de muebl

```

```

705 PRINT AT 0,7: "M U E B L E S
": AT 1,7: "-----"
710 PRINT AT 3,0: "MESAS": TAB 10
: "1 - Ovalada": TAB 10: "2 - Centr
0": TAB 10: "3 - Esquina": TAB 10: "
4 - Television"
720 PRINT AT 8,0: "TRESILLO": TAB
10: "1 - Dos plazas": TAB 10: "2 -
Tres plazas"
730 PRINT AT 11,0: "SILLAS: 4
iguales"
740 PRINT AT 13,0: "BUTACAS: 2
iguales"
799 RETURN

```

```

800 REM Rutina de petición de d

```

```

810 PRINT AT 18,0: "Introd. num.
de "Z$": "
820 LET Y=CODE INKEY$: IF Y<
0 OR Y>max THEN GO TO 820
823 CLS: GO SUB 100
824 PRINT AT 18,0: "Numero de "
Z$: "
825 PRINT Y
830 PRINT AT 19,0: "Horizontal o
vertical (h/v)": "
833 LET P$=INKEY$: IF P$<>"h" A
ND P$<>"v" THEN GO TO 833
835 IF P$="h" THEN LET Z(3)=0
837 IF P$="v" THEN LET Z(3)=1
838 PRINT P$
840 PRINT AT 20,0: "Introducir c
oordenada x": "
850 INPUT X: GO SUB 900: IF X=0
THEN BEEP .5,5: GO TO 850
855 PRINT X
860 PRINT AT 21,0: "Introducir c
oordenada y": "
865 INPUT Y: GO SUB 950: IF Y=0
THEN BEEP .5,5: GO TO 865
867 PRINT Y
899 RETURN

```

```

900 REM Rutina de conversión de
coordenadas a píxel

```

```

910 LET Z(1)=53+8*(X-1)
914 REM Verificación de posición
dentro de pantalla

```

```

915 IF Z(1)<>"m" THEN GO TO 93
0
916 IF Y=1 AND P$(1)="h" AND (Z
(1)<27 OR Z(1)>228) THEN LET Z(1
)=0: LET X=0: RETURN
917 IF Y=1 AND P$(1)="v" AND (Z
(1)<19 OR Z(1)>237) THEN LET Z(1
)=0: LET X=0: RETURN
919 IF Y=2 AND (Z(1)<19 OR Z(1)
>235) THEN LET Z(1)=0: LET X=0:
RETURN
922 IF Y=3 AND (Z(1)<10 OR Z(1)
>245) THEN LET Z(1)=0: LET X=0:

```

```

RETURN

```

```

925 IF Y=4 AND P$(1)="h" AND (Z
(1)<14 OR Z(1)>241) THEN LET Z(1
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

926 IF Y=4 AND P$(1)="v" AND (Z
(1)<7 OR Z(1)>247) THEN LET Z(1)
=0: LET X=0: RETURN

```

```

928 RETURN

```

```

930 IF Z$(1)="s" AND P$(1)="h"
AND (Z(1)<6 OR Z(1)>247) THEN :
LET Z(1)=0: LET X=0: RETURN

```

```

932 IF Z$(1)="s" AND P$(1)="v"
AND (Z(1)<7 OR Z(1)>247) THEN LE
T Z(1)=0: LET X=0: RETURN

```

```

934 IF Z$(1)="b" AND (Z(1)<10 O
R Z(1)>245) THEN LET Z(1)=0: LET
X=0: RETURN

```

```

936 IF Z$(1)<>"t" THEN RETURN

```

```

940 IF Y=1 AND P$(1)="h" AND (Z
(1)<21 OR Z(1)>234) THEN LET Z(1
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

942 IF Y=1 AND P$(1)="v" AND (Z
(1)<13 OR Z(1)>242) THEN LET Z(1
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

944 IF P$(1)="h" AND (Z(1)<32 O
R Z(1)>223) THEN LET Z(1)=0: LET
X=0: RETURN

```

```

946 IF P$(1)="v" AND (Z(1)<13 O
R Z(1)>242) THEN LET Z(1)=0: LET
X=0: RETURN

```

```

949 RETURN

```

```

950 REM Rutina de conversión ve
l de c. coordenada a píxel

```

```

960 LET Z(2)=155-8*(X-1)

```

```

964 REM Verificación de posición
dentro de pantalla

```

```

965 IF Z$(1)<>"m" THEN GO TO 96
0

```

```

966 IF Y=1 AND P$(1)="h" AND (Z
(2)<17 OR Z(2)>158) THEN LET Z(2
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

967 IF Y=1 AND P$(1)="v" AND (Z
(2)<25 OR Z(2)>150) THEN LET Z(2
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

969 IF Y=2 AND (Z(2)<17 OR Z(2)
>157) THEN LET Z(2)=0: LET X=0:
RETURN

```

```

972 IF Y=3 AND (Z(2)<9 OR Z(2)>
166) THEN LET Z(2)=0: LET X=0: R
ETURN

```

```

975 IF Y=4 AND P$(1)="h" AND (Z
(2)<7 OR Z(2)>168) THEN LET Z(2)
=0: LET X=0: RETURN

```

```

976 IF Y=4 AND P$(1)="v" AND (Z
(2)<13 OR Z(2)>162) THEN LET Z(2
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

978 RETURN

```

```

980 IF Z$(1)="s" AND P$(1)="h"
AND (Z(2)<6 OR Z(2)>168) THEN LE
T Z(2)=0: LET X=0: RETURN

```

```

982 IF Z$(1)="s" AND P$(1)="v"
AND (Z(2)<7 OR Z(2)>167) THEN LE
T Z(2)=0: LET X=0: RETURN

```

```

984 IF Z$(1)="b" AND (Z(2)<9 O
R Z(2)>166) THEN LET Z(2)=0: LET
X=0: RETURN

```

```

986 IF Z$(1)<>"t" THEN RETURN

```

```

990 IF Y=1 AND P$(1)="h" AND (Z
(2)<11 OR Z(2)>163) THEN LET Z(2
)=0: LET X=0: RETURN

```

```

992 IF Y=1 AND P$(1)="v" AND (Z
(2)<13 OR Z(2)>156) THEN LET Z(2
)=0: LET X=0: RETURN

```



```

994 IF P$(1)="h" AND (Z(2)<11 OR
R Z(2)>163) THEN LET Z(2)=0: LET
X=0: RETURN
996 IF P$(1)="v" AND (Z(2)<29 OR
R Z(2)>146) THEN LET Z(2)=0: LET
X=0: RETURN
999 RETURN
1000 REM RUTINA DE DIBUJO DE MES
ON
1001 PLOT 59,156: DRAW 168,0
1002 PLOT 59,155: DRAW 168,0
1050 PLOT 60,154: DRAW 0,-2
1052 PLOT 59,154: DRAW 0,-2
1100 PLOT 60,151: DRAW -8,0
1102 PLOT 60,152: DRAW -10,0
1150 PLOT 61,151: DRAW 0,-19
1152 PLOT 60,151: DRAW 0,-19
1200 PLOT 61,132: DRAW 0,-75
1250 PLOT 61,57: DRAW 0,-22
1252 PLOT 60,57: DRAW 0,-22
1300 PLOT 60,34: DRAW 140,0
1302 PLOT 60,33: DRAW 140,0
1350 PLOT 191,33: DRAW 0,21
1352 PLOT 192,33: DRAW 0,21
1400 PLOT 191,56: DRAW 64,0
1402 PLOT 191,55: DRAW 64,0
1500 PLOT 246,154: DRAW 0,-54
1502 PLOT 247,154: DRAW 0,-54
1550 PLOT 246,99: DRAW 9,0
1552 PLOT 246,98: DRAW 9,0
1600 PLOT 255,97: DRAW 0,-42
1700 PLOT 12,166: DRAW 243,0: PL
OT 34,33: DRAW 0,137
1750 FOR X=1 TO 3: PLOT 54+6*X,3
6: DRAW 0,7: NEXT X
1800 LET M$="1234567891123456789
2123456"
1850 PRINT AT 0,3,"X";AT 1,2,"Y"
1900 FOR X=1 TO 26
1920 IF X<17 THEN PRINT AT 1+X,3
;M$(X)
1940 PRINT AT 0,5+X;M$(X)
1950 IF X=10 THEN PRINT AT 11,3:
INVERSE 1;M$(10);AT 0,15;M$(10)
1980 IF X=20 THEN PRINT AT 0,25:
INVERSE 1;M$(20)
1990 NEXT X
1995 RETURN
2000 REM RUTINA DE DIBUJO DE MES
a Ovalada
2005 IF M(1,1)=0 THEN RETURN
2010 PRINT AT 21.5-M(1,2)/8,M(1,
1)/8-.5;1
2015 IF M(1,3)=1 THEN GO TO 2100
2019 REM POSICION HORIZONTAL
2020 PLOT M(1,1)-16,M(1,2)+12: D
RAW 36,0,-1
2025 DRAW 0,-24,-2.5
2030 DRAW -26,0,-1
2040 DRAW 0,24,-2.5
2050 RETURN
2100 REM POSICION VERTICAL
2105 PLOT M(1,1)-14,M(1,2)+15: D
RAW 0,-30,1.2
2200 DRAW 28,0,2.5
2300 DRAW 0,30,1
2400 DRAW -28,0,2.5
2499 RETURN
3000 REM RUTINA DE DIBUJO DE MES
a X (X=2,3,4)
3005 IF M(X,1)=0 THEN RETURN
3007 PRINT AT 21.5-M(X,2)/8,M(X,
1)/8-.5;X

```

```

3010 IF M(X,3)=1 AND X=4 THEN GO
TO 3500
3100 REM POSICION HORIZONTAL
3105 IF X<2 THEN GO TO 3200
3110 PLOT M(X,1)-19,M(X,2)+18: D
RAW 39,0: DRAW 0,-35: DRAW -39,0
: DRAW 0,35
3150 RETURN
3200 IF X<3 THEN GO TO 3300
3210 PLOT M(X,1)-10,M(X,2)+9: D
RAW 20,0: DRAW 0,-18: DRAW -20,0:
DRAW 0,18
3250 RETURN
3300 PLOT M(X,1)-14,M(X,2)+7: D
RAW 28,0: DRAW 0,-14: DRAW -28,0:
DRAW 0,14
3350 RETURN
3500 REM POSICION VERTICAL
3510 PLOT M(X,1)-7,M(X,2)+13: D
RAW 15,0: DRAW 0,-26: DRAW -15,0:
DRAW 0,26
3999 RETURN
4000 REM RUTINA DE DIBUJO DE MES
a X (X=1,2,3,4)
4005 IF S(X,1)=0 THEN RETURN
4007 PRINT AT 21.5-S(X,2)/8,S(X,
1)/8-.5;X
4010 IF S(X,3)=1 THEN GO TO 4500
4090 REM POSICION HORIZONTAL
4100 PLOT S(X,1)-8,S(X,2)+7: D
RAW 16,0: DRAW 0,-13: DRAW -16,0:
DRAW 0,13
4200 RETURN
4500 REM POSICION VERTICAL
4510 PLOT S(X,1)-7,S(X,2)+6: D
RAW 15,0: DRAW 0,-15: DRAW -15,0:
DRAW 0,15
4999 RETURN
5000 REM RUTINA DE DIBUJO DE MES
ON X (X=1,2)
5005 IF b(X,1)=0 THEN RETURN
5007 PRINT AT 21.5-b(X,2)/8,b(X,
1)/8-.5;X
5100 PLOT b(X,1)-10,b(X,2)+9: D
RAW 20,0: DRAW 0,-18: DRAW -20,0:
DRAW 0,18
5999 RETURN
6000 REM RUTINA DE DIBUJO DE MES
ON X (X=1,2)
6005 IF t(X,1)=0 THEN RETURN
6007 PRINT AT 21.5-t(X,2)/8,t(X,
1)/8-.5;X
6010 IF t(X,3)=1 THEN GO TO 6500
6090 REM POSICION HORIZONTAL
6100 IF X<1 THEN GO TO 6300
6190 REM POSICION VERTICAL
6200 PLOT t(X,1)-21,t(X,2)+12: D
RAW 42,0: DRAW 0,-23: DRAW -42,0
: DRAW 0,23
6210 PLOT t(X,1)-21,t(X,2)+6: D
RAW 42,0
6215 PLOT t(X,1),t(X,2)+6: DRAW
0,-17
6250 RETURN
6290 REM POSICION VERTICAL
6300 PLOT t(X,1)-32,t(X,2)+12: D
RAW 64,0: DRAW 0,-23: DRAW -64,0
: DRAW 0,23
6310 PLOT t(X,1)-32,t(X,2)+6: D
RAW 64,0
6315 PLOT t(X,1)-11,t(X,2)+6: D
RAW 0,-17

```



```

6520 PLOT t(x,1)+10,t(x,2)+6: DR
AU 0,-17
6550 RETURN
6550 REM POSITION VERTICAL
6500 IF X<1 THEN GO TO 6700
6505 IF X<2 THEN GO TO 6700
6590 REM 2 PLACES (X=1)
6600 PLOT t(x,1)-13,t(x,2)+19: D
6600 PLOT t(x,1)-13,t(x,2)+19: D
6600 PLOT t(x,1)-13,t(x,2)+19: D
6610 PLOT t(x,1)-6,t(x,2)+19: DR
AU 0,-38
6615 PLOT t(x,1)-6,t(x,2)+19: DR
19.0
6650 RETURN
6650 REM 3 PLACES (X=2)
6690 PLOT t(x,1)-13,t(x,2)+29: D
6700 PLOT t(x,1)-13,t(x,2)+29: D
6700 PLOT t(x,1)-13,t(x,2)+29: D
6710 PLOT t(x,1)-6,t(x,2)+29: DR
AU 0,-58
6715 PLOT t(x,1)-6,t(x,2)+29: DR
AU 19.0
6720 PLOT t(x,1)-6,t(x,2)+10: DR
U 19.0
6999 RETURN
9000 SAVE "salon" LINE 20

```

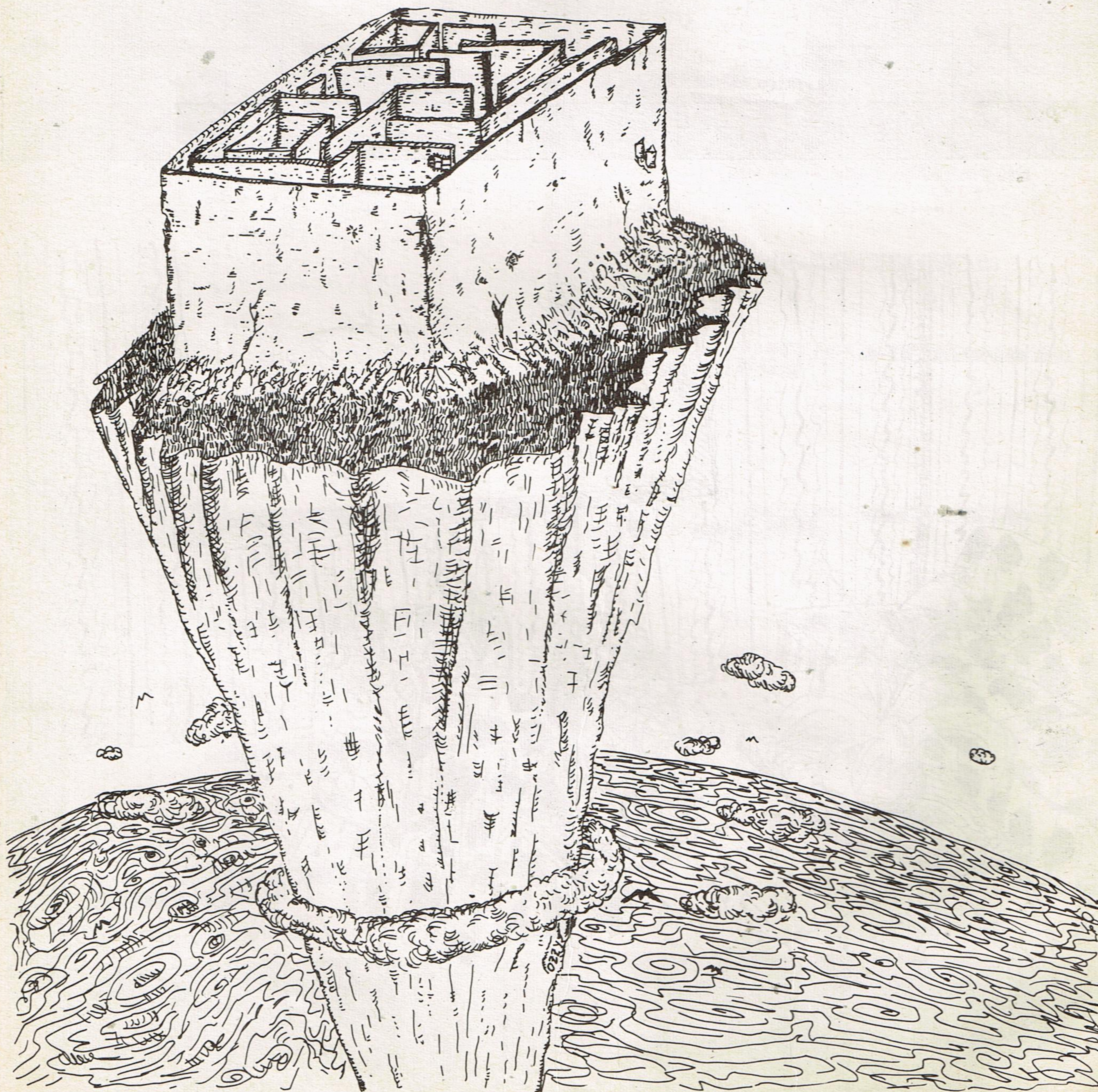


SUPER LABERINTO

Te enfrentas a un comecocos mental importante. Estás en la parte inferior de un laberinto y tu objetivo es llegar a la parte superior del mismo. No sólo lo debes hacer en el menor tiempo posible, sino en el menor número de movimientos posibles.

Te aconsejamos que planees tus movimientos.

Tú estás representado en la pantalla como un punto en la parte inferior izquierda del laberinto. Para moverte, usa las teclas de cursor.



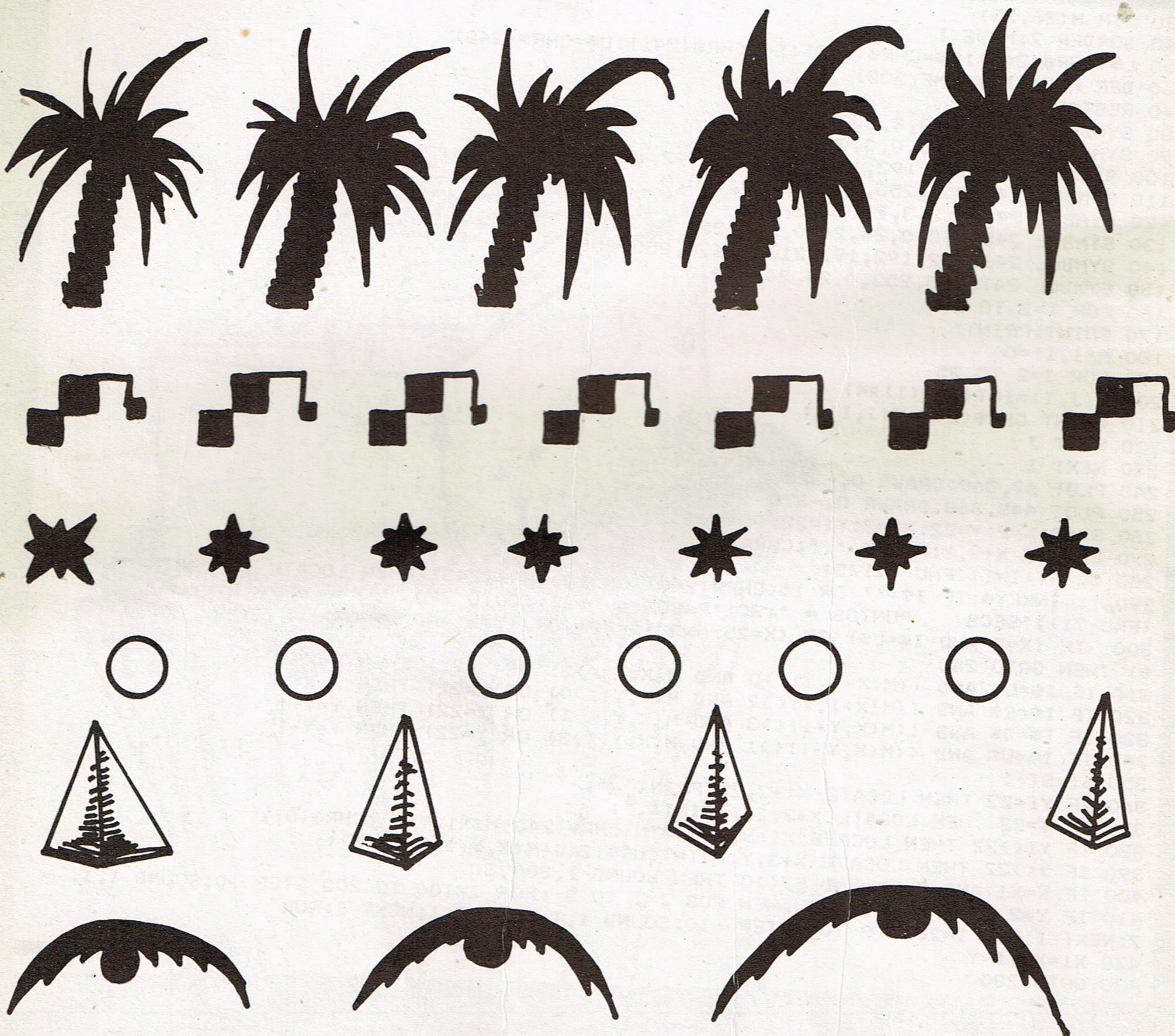

```

30 DIM M(26,33)
40 BORDER 7:MODE 1
50 L$=CHR$(242):R$=CHR$(243):D$=CHR$(241):U$=CHR$(240)
60 DEF FNU=INT(TIME/500)
70 RESTORE
80 SYMBOL 240,3,3,3,3,3,3,3,3
90 SYMBOL 241,0,0,0,0,0,0,255,255
100 SYMBOL 242,192,192,192,192,192,192,192,192
110 SYMBOL 243,255,255,255,0,0,0,0,0
120 SYMBOL 244,3,3,3,27,27,3,3,3
130 SYMBOL 245,0,0,0,24,24,0,255,255
140 SYMBOL 246,192,192,192,216,216,0,255,255
150 SYMBOL 247,255,255,0,24,24,0,0,0
160 FOR I=2 TO 21
170 PRINT:PRINT " ";
180 M(1,I)=0
190 FOR J=2 TO 25
200 M(J,I)=INT(RND(1)*4)
210 PRINT CHR$(240+M(J,I));
220 NEXT J
230 NEXT I
240 PLOT 62,368:DRAW 0,-320
250 PLOT 448,368:DRAW 0,-320
260 ST=0:X=2:Y=22:X1=2:Y1=22:T1=FNU
270 LOCATE X+3,Y:PRINT ". ";CHR$(8);
280 SC=ST+INT((FNU-T1)/5)
290 I$=INKEY$:IF I$="" OR I$<CHR$(240) OR I$>CHR$(243) THEN LOCATE 1,1:PRINT INT
(FNU-T1);"SECS PUNTOS = ";SC;"PASOS = ";ST;:GOTO 290
300 IF (X=2 AND I$=L$) OR (X=25 AND I$=R$) OR (Y=2 AND I$=U$) OR (Y=22 AND I$=D
$) THEN GOTO 280
310 IF I$=L$ AND ((M(X-1,Y)<>0 AND M(X,Y)<>2) OR Y=22) THEN X=X-1
320 IF I$=R$ AND ((M(X+1,Y)<>2 AND M(X,Y)<>0) OR Y=22) THEN X=X+1
330 IF I$=D$ AND ((M(X,Y+1)<>3 AND M(X,Y)<>1) OR Y=22) THEN Y=Y+1
340 IF I$=U$ AND ((M(X,Y-1)<>1 AND M(X,Y)<>3) OR Y=22) THEN Y=Y-1
350 ST=ST+1
360 IF Y1=22 THEN LOCATE X1+3,22:PRINT " ";
370 IF Y=22 THEN LOCATE X+3,22:PRINT ". ";
380 IF Y1<>22 THEN LOCATE X1+3,Y1:PRINTCHR$(240+M(X1,Y1));CHR$(8);
390 IF Y<>22 THEN LOCATE X+3,Y:PRINTCHR$(244+M(X,Y));CHR$(8);
400 IF X=X1 AND Y=Y1 AND ST<>0 THEN SOUND 1,200,30
410 IF Y=2 AND M(X,Y) <>3 THEN FOR J=1 TO 5 :FOR I=100 TO 200 STEP 10:SOUND 1,I,
7:NEXT I:FOR I=200 TO 100 STEP -10:SOUND 1,I,3:NEXT I:NEXT J:RUN
420 X1=X:Y1=Y
430 GOTO 280

```


PATRONES

Este juego consiste en elegir, de entre 9 patrones que aparecerán por pantalla, dos de ellas que sean iguales. Al identificar el par, fíjese en los números de cada figura y tecleelos. Se le indicará si está equivocado o no. Para seguir pulse S (sí), pulsando ENTER después de elegir. Al final del juego aparecerá una tabla indicando intentos, resultados, tiempo y media de tiempo.



```

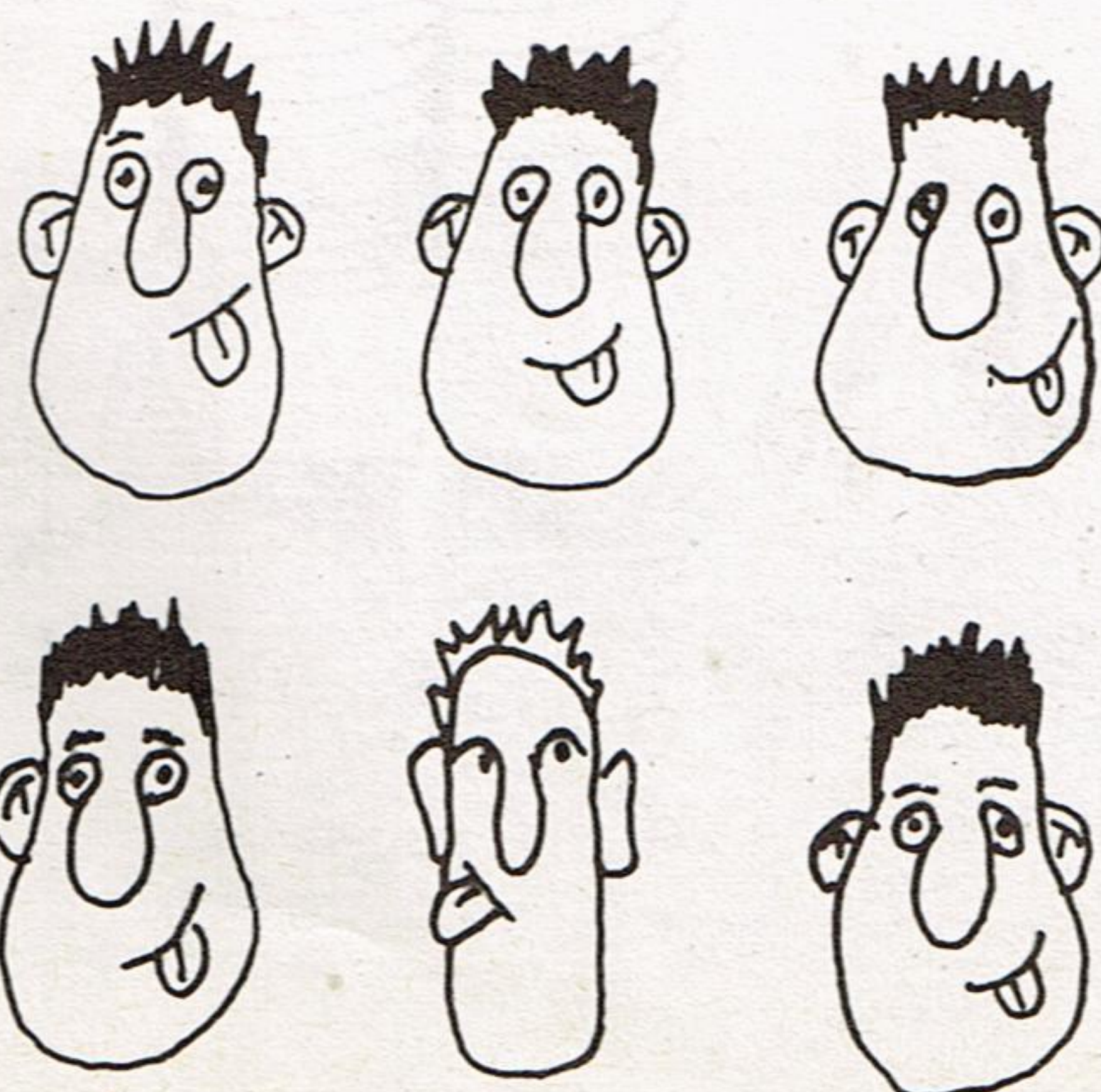
30 BORDER 7
40 MODE 1
80 DIM A(3),S(3),Z(3),D(9)
90 NU=0:CR=0
100 T1=TIME
120 CLS
130 NU=NU+1
140 PT=0
180 W=132:H=60:FOR Y=280 TO 112 STEP -82:FOR X=20 TO 512 STEP 170
190 PLOT X,Y:DAWR W,0:DAWR 0,H:DAWR -W,0:DAWR 0,-H
200 DAWR 10,10:DAWR W-20,0:DAWR 10,-10:DAWR -10,10:DAWR 0,H-20:DAWR 10,10:D
    
```



```

RAWR -10,-10:DRAWR -W+20,0:DRAWR -10,10:DRAWR 10,-10:DRAWR 0,-H+20
210 NEXT X
220 NEXT Y
260 WH=INT (RND(1)*9+1)
270 HI=H-0
280 A(3)=SIN(HI/(W-10)):A(2)=SIN(HI/(W-25)):A(3)=SIN(HI/(W-40))
290 FOR I=1 TO 3:S(I)=1-COS(A(I)):Z(I)=HI:NEXT I
330 X=30:Y=290
340 FOR I=1 TO 9
350 D(I)=10
360 NEXT I
370 D(WH)=40
380 GOSUB 640
420 LOCATE 17,1:PRINT " CUAL ES DIFERENTE?"
430 I$="":I=0
440 I$=INKEY$:IF I$="" AND I<400 THEN I=I+1:GOTO 440
450 IF I$<>" " AND (I$<"1" OR I$>"9") THEN GOTO 440
460 IF I$="" THEN GOTO 480
470 IF VAL(I$)=WH THEN LOCATE 5,23:PRINT "ESTA BIEN":SOUND 1,100:CR=CR+1:GOTO 490
480 LOCATE 5,23:PRINT "NO, ";WH;" ES DISTINTO":SOUND 1,200
490 PRINT:PRINT "QUIERES MAS?(S O N)";
500 INPUT R$
510 IF R$<>"n" AND R$<>"N" THEN GOTO 120
550 CLS
560 PRINT "          ELIGE EL DIFERENTE"
570 LOCATE 1,10:PRINT "TEST ACABADO =" "NU
590 TM=INT((TIME-T1)/100)
600 PRINT "TEST CORRECTO =" ";CR
610 PRINT "TIEMPO GASTADO + IVA = ";TM
620 IF CR>0 THEN PRINT:PRINT "TIEMPO POR TEST = ";INT(TM/CR)
630 END
640 'SUBROUTINAS
650 WI=W-10
660 PT=PT+1
670 PAPER 1:PEN 0:FOR K=9 TO 19 STEP 5:FOR Q=6 TO 26 STEP 10:LOCATE Q,K:PRINTPT:
PT=PT+1:NEXT Q:NEXT K:PAPER 0:PEN 1
680 XX=X+1
690 CV=0
700 FOR G=XX +30 TO XX STEP -15
710 CV=CV+1
720 FOR J=0 TO 2
730 RA=WI+X-(G+J)
740 PLOT G+J+D(1),Y:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
750 PLOT G+J+170 +D(2),Y:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
760 PLOT G+J+340+D(3),Y:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
770 PLOT G+J+340+D(4),Y-84:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
780 PLOT G+J+170+D(5),Y-84:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
790 PLOT G+J+340+D(6),Y-84:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
800 PLOT G+J+D(7),Y-168:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
810 PLOT G+J+170+D(8),Y-168:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
820 PLOT G+J+340+D(9),Y-168:DRAWR RA*S(CV),Z(CV)
830 NEXT J
840 NEXT G
850 RETURN

```



ROBOT

Se te plantea un problema. Te han regalado un robot, pero con las conexiones equivocadas. Si pulsas la tecla de la mano, se mueve la pierna. Serás tú el que deberá conectar el robot correctamente.

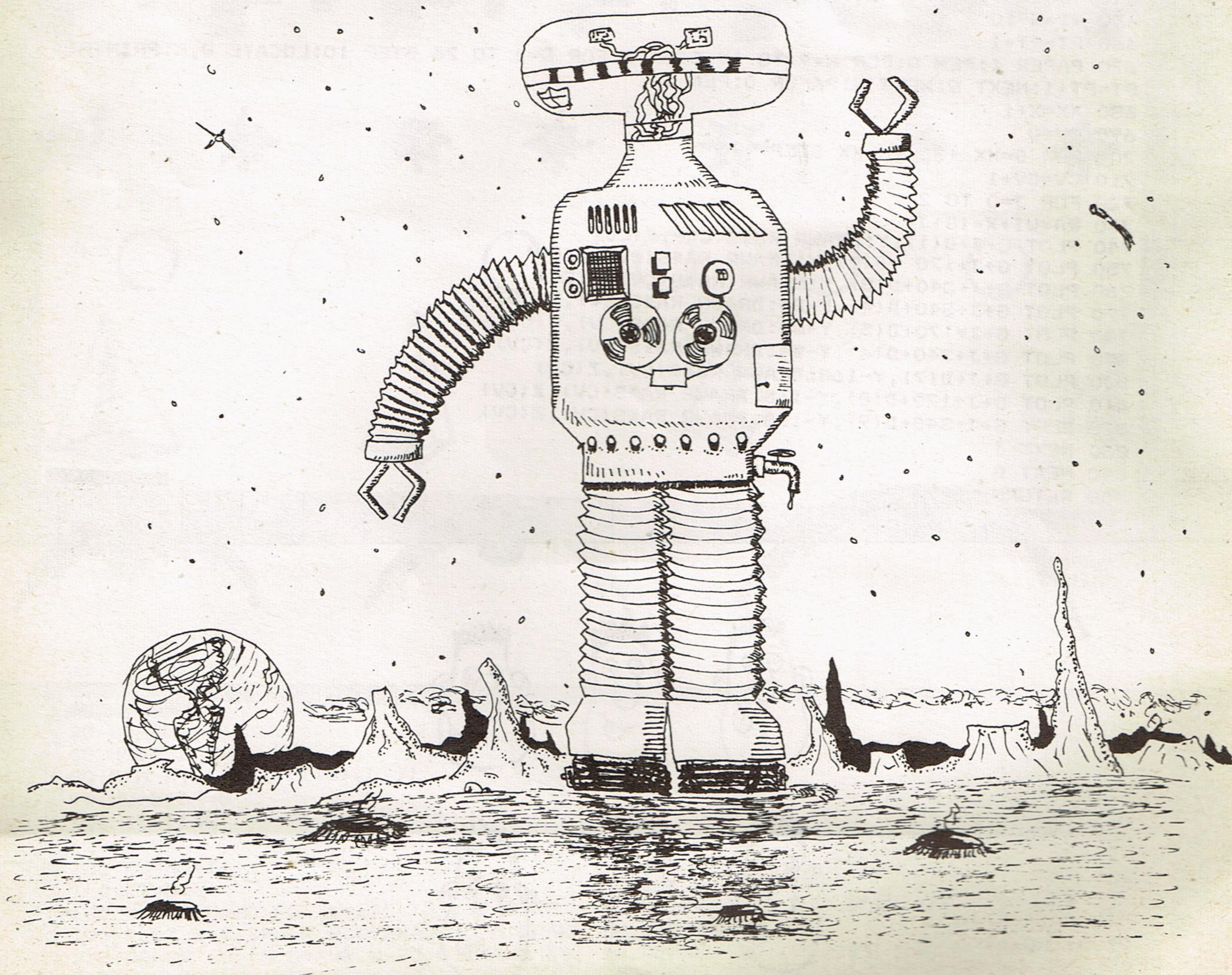
Tendrás 3 teclas de control:

Rojo: 1

Amarillo: 2

Blanco: 3

En la parte superior de la pantalla aparecerá la palabra «cabeza» y las tres teclas coloreadas. Debes decidir cuál de los botones se conecta a la cabeza, elegir y pulsar ENTER después de la elección. Deberás averiguarlo en tres intentos. Se sigue con los brazos y piernas. Para jugar de nuevo, con otra disposición de cables, pulsa RUN.



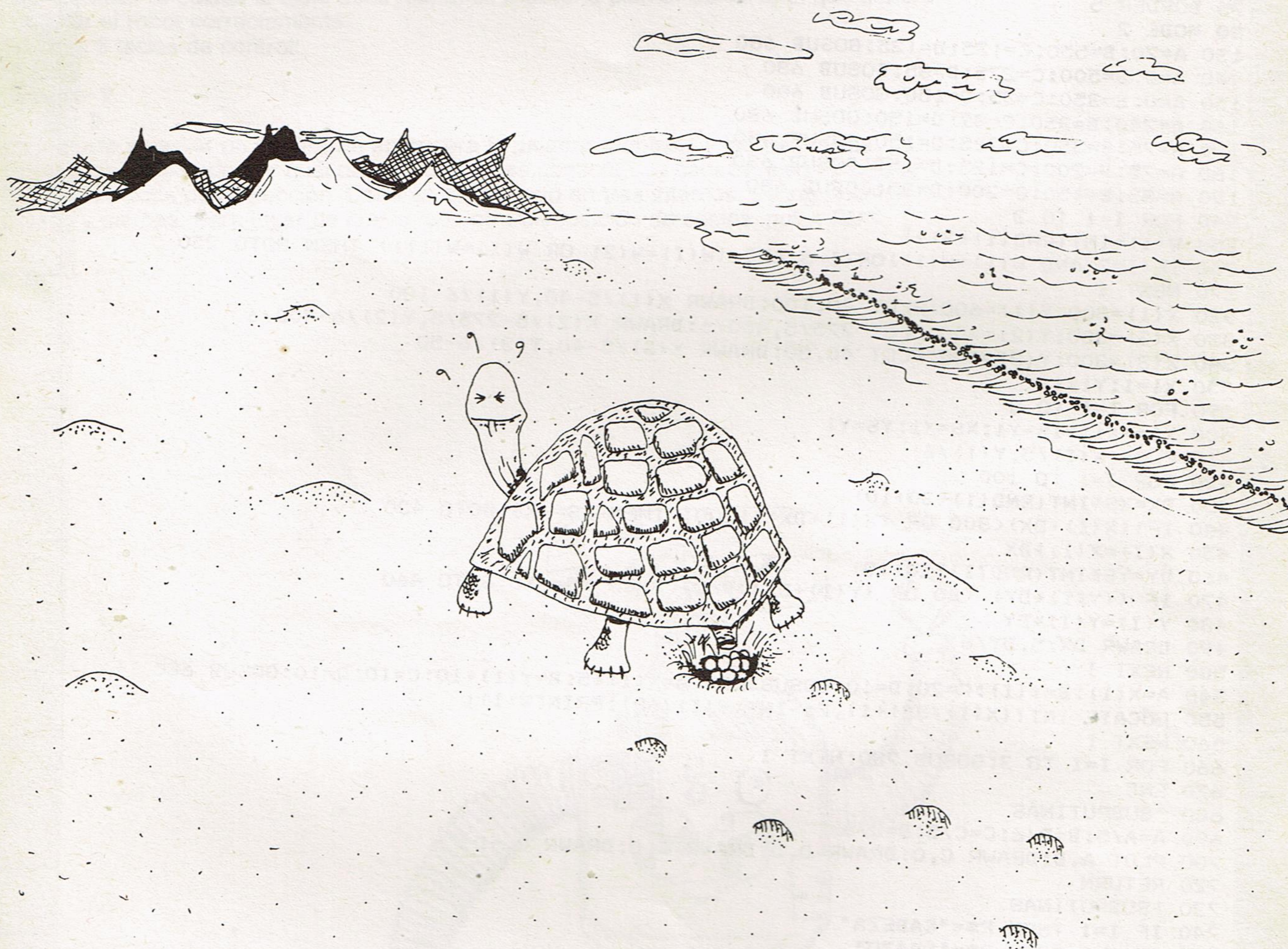

```

10 'ROBOT
30 DIM X(3),Y(3),W(3)
75 BORDER 5
80 MODE 2
130 A=70:B=550:C=125:D=125:GOSUB 680
140 A=0:B=500:C=275:D=35:GOSUB 680
150 A=0:B=350:C=35:D=150:GOSUB 680
160 A=240:B=350:C=39:D=150:GOSUB 680
170 A=75:B=350:C=125:D=150:GOSUB 680
180 A=75:B=200:C=125:D=150:GOSUB 680
190 A=35:B=150:C=200:D=35:GOSUB 680
240 FOR I=1 TO 3
250 W(I)=INT(RND(1)*3)+1
260 IF(I=2 AND W(I)=W(1))OR(I=3 AND (W(I)=W(2) OR W(I)=W(1))) THEN GOTO 250
270 NEXT I
320 X(1)=300:Y(1)=600:PLOT 40,100:DRAWR X(1)/5-40,Y(1)/6-100
330 X(2)=300:Y(2)=400:PLOT 275/5,400/6:DRAWR X(2)/5-275/5,Y(2)/6-400/6
340 X(3)=300:Y(3)=300:PLOT 40,50:DRAWR X(3)/5-40,Y(3)/6-50
350 X1=1:Y1=1
390 FOR I=1 TO 3
400 X1=-X1:Y1=-Y1:XS=X1:YS=Y1
410 PLOT X(I)/5,Y(I)/6
420 FOR J=1 TO 100
430 DX=XS*INT(RND(1)*30+10)
440 IF((X(I)+DX)<300 OR (X(I)+DX)>1200) THEN XS=-XS:GOTO 430
450 X(I)=X(I)+DX
460 DY=YS*INT(RND(1)*20+10)
470 IF((Y(I)+DY)<80 OR (Y(I)+DY)>960) THEN YS=-YS:GOTO 460
480 Y(I)=Y(I)+DY
490 DRAWR DX/5,DY/6
500 NEXT J
540 A=X(I):B=Y(I):C=20:D=10:GOSUB 680:A=X(I)+5:B=Y(I)+10:C=10:D=10:GOSUB 680
550 LOCATE INT((X(I)/32)+1),26-INT(Y(I)/68):PRINTW(I);
560 NEXT I
660 FOR I=1 TO 3:GOSUB 730:NEXT I
670 END
680 'SUBROUTINAS
690 A=A/5:B=B/6:C=C/5:D=D/6
700 PLOT A,B:DRAWR C,0:DRAWR 0,D:DRAWR C,0:DRAWR 0,-D
720 RETURN
730 'SUBROUTINAS
740 IF I=1 THEN P$="CABEZA"
750 IF I=2 THEN P$="BRAZO"
760 IF I=3 THEN P$="PIERNA"
770 LOCATE 1,3:PRINTP$;" = 1 2 3"
780 LOCATE 1,5:PRINT" ":PRINT"
790 T=1
800 INPUT A$:A$=LEFT$(A$,1):IF A$<"1" OR A$>"3" THEN LOCATE 1,5:PRINT"NO, INTENT
ALO OTRA VEZ":IF T=1 THEN T=2:GOTO 800
830 IF T=2 THEN LOCATE 1,5:PRINT"RESPUESTA= ";W(I);" ";
835 FOR Z=1 TO 500 :NEXT Z
840 RETURN

```


LA BUSQUEDA

El juego consiste en un plano equivalente a cuatro pantallas, que se encuentra lleno de obstáculos y sobre el cual se depositan aleatoriamente diez huevos de tortuga. Tu misión es dirigir a la tortuga madre por todo el plano para ir rescatando los diez huevos, antes de que finalice el tiempo disponible. Hay tres niveles de juego. Se utiliza el joystick en el puerto 1.



```

10 REM ***** LA BUSQUEDA *****
12 REM ***** POR JAVIER LOPEZ TORRALBA *****
20 PRINT "J"
22 PRINT "ESTE PROGRAMA ES UN JUEGO QUE CONSISTE"
23 PRINT "EN UN PLANO EQUIVALENTE A CUATRO PANTA-"
24 PRINT "LLAS, QUE SE ENCUENTRA LLENO DE OBSTACU-"
25 PRINT "LOS Y SOBRE EL CUAL SE DEPOSITAN ALEA-"
26 PRINT "TORIAMENTE DIEZ HUEVOS DE TORTUGA."
32 PRINT "TU MISION ES LA DE DIRIGIR A LA TORTU-"
34 PRINT "GA MADRE POR TODO EL PLANO PARA IR RES-"
35 PRINT "CATANDO LOS DIEZ HUEVOS, ANTES DE QUE "
36 PRINT "FINALICE EL TIEMPO DISPONIBLE."
38 PRINT "PARA ELLO UTILIZA EL JOYSTICK EN EL"
39 PRINT "PORT 1."
40 PRINT "CADA JUGADOR DISPONE DE TRES NIVELES"
42 PRINT "ESTE PROGRAMA HACE SCROLL EN TODAS"

```




REVISTA
MENSUAL
COLECCIONABLE

P.V.P.
395
IVA Inc.

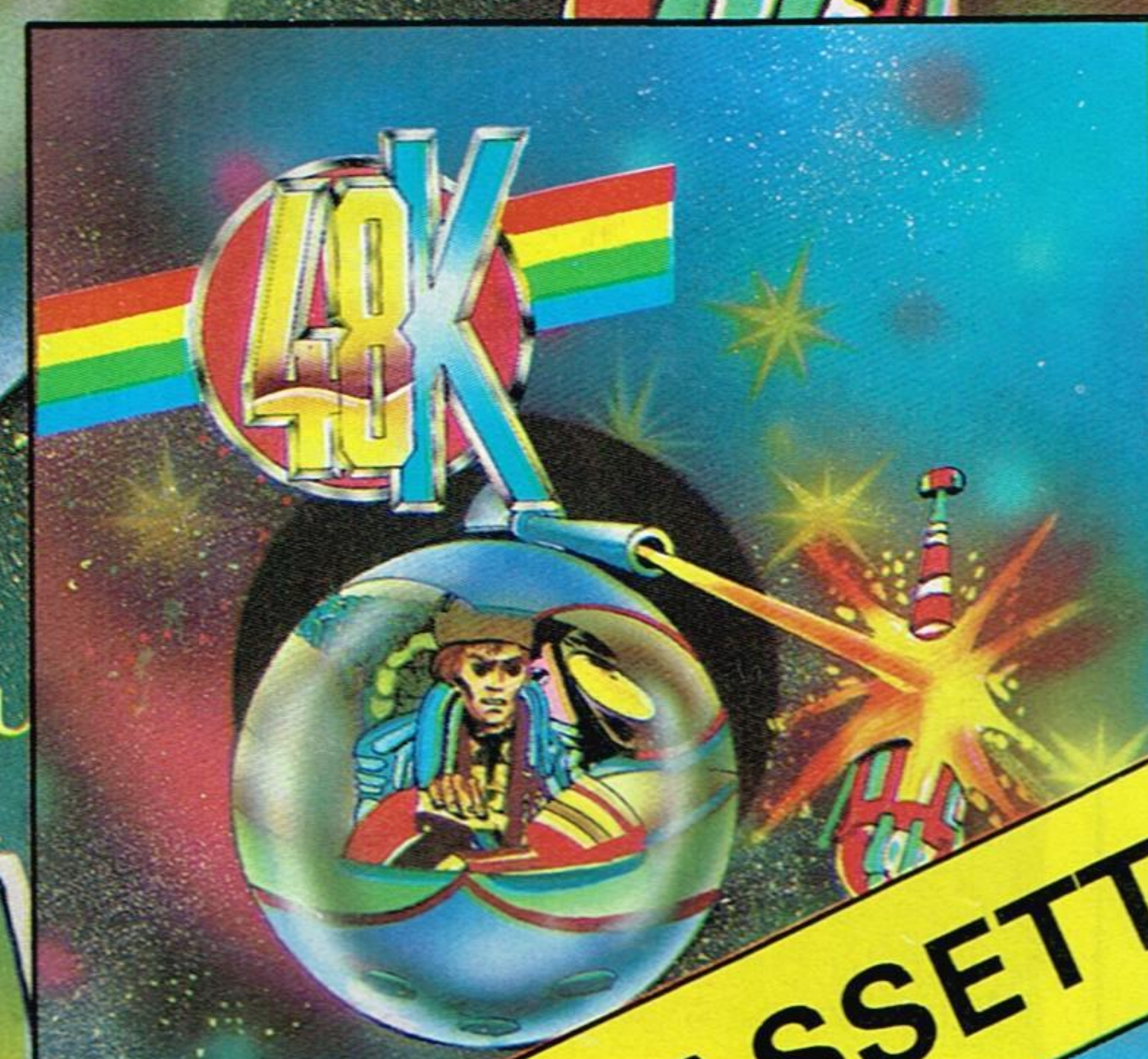
ANALISIS
SOFT

NIGHTS

Pídala en su kiosko o en tiendas especializadas

SUSCRIPCIONES: MONSER, S.A. C/ Argos, 9 - 28037 MADRID

CODIGO
MAQUINA
X PARTE



LA MEJOR REVISTA CON CASSETTE

CAN
CAMARA
SECRETA

Programas Sony MSX, para lo que guste ordenar.



JUEGOS



GESTION



EDUCATIVOS



APLICACIONES



HIT BIT
SONY

AÑO I - N.º 8

MSX

PTAS.
595



SOFT MAGAZINE

ROAD SIGHTER
ELIDON

Progra
D
Auton
aves
ucativo

o en tiendas especializadas

Pídala en su kiosko

SUSCRIPCIONES: MONSER, S.A. C/ Argos, 9 - 28037 MADRID

Juegos del mes

RAHA
SIDERAL

GUSANOS

Análisis Ha

Mardi

edores

Dí... zador de sonido



LA MEJOR REVISTA CON CASSETTE



MONSER, S.A.
Calle Argos, 9
28037 MADRID
Telf.: 742 72 12/96

ORDENA TU ORDENADOR

Ahora Vd. puede tener todo su equipo de ordenador en un gabinete de estilo con tres elegantes niveles. No más desórdenes de cables ni de periféricos. Además su equipo estará más protegido.

NO PIERDA ESTA OPORTUNIDAD UNICA

Tendrá espacio a su alcance para hardware y software.

Dispondrá de una unidad de puente de 56,5 cm ancho, 17 cm de alto y 30,5 cm de fondo para su televisor o monitor.

Debajo de esta unidad hay espacio suficiente para guardar su ordenador, aparato de cassette o microdrive.

En una tercera unidad tiene amplio espacio para guardar cintas, diskettes, joysticks, revistas, libros, etc.

Se vende desarmado en una caja plana, es muy fácil de armar, utilizando solamente una llave ALLEN.

El gabinete se presenta en dos colores, NOGAL y ROBLE y tiene dimensiones que se ajustan a las necesidades de espacio y altura que Vd. requiere.

ANCHO 85,5 cm. • ALTO 79,5 cm. • FONDO 60 cm.

Y ADEMÁS LOS INTERFACES PARA SU JOYSTICK, IMPRESORA O MICRODRIVE

Interface DKTronics

Doble salida en la parte superior. La primera para joystick tipo Kempston y la segunda para software con teclas 6, 7, 8, 9 y 0 o redefinición de teclas.
Ref. 30001. P.V.P. 3.760 ptas.

Interface Centronic.

Para impresora y microdrive en paralelo. Ref. 30010.
P.V.P. 11.358 ptas.

Para pedidos simplemente rellene el cupón.



8.975
ptas.

LOS JOYSTICKS DE GRAN RESPUESTA Y DURABILIDAD



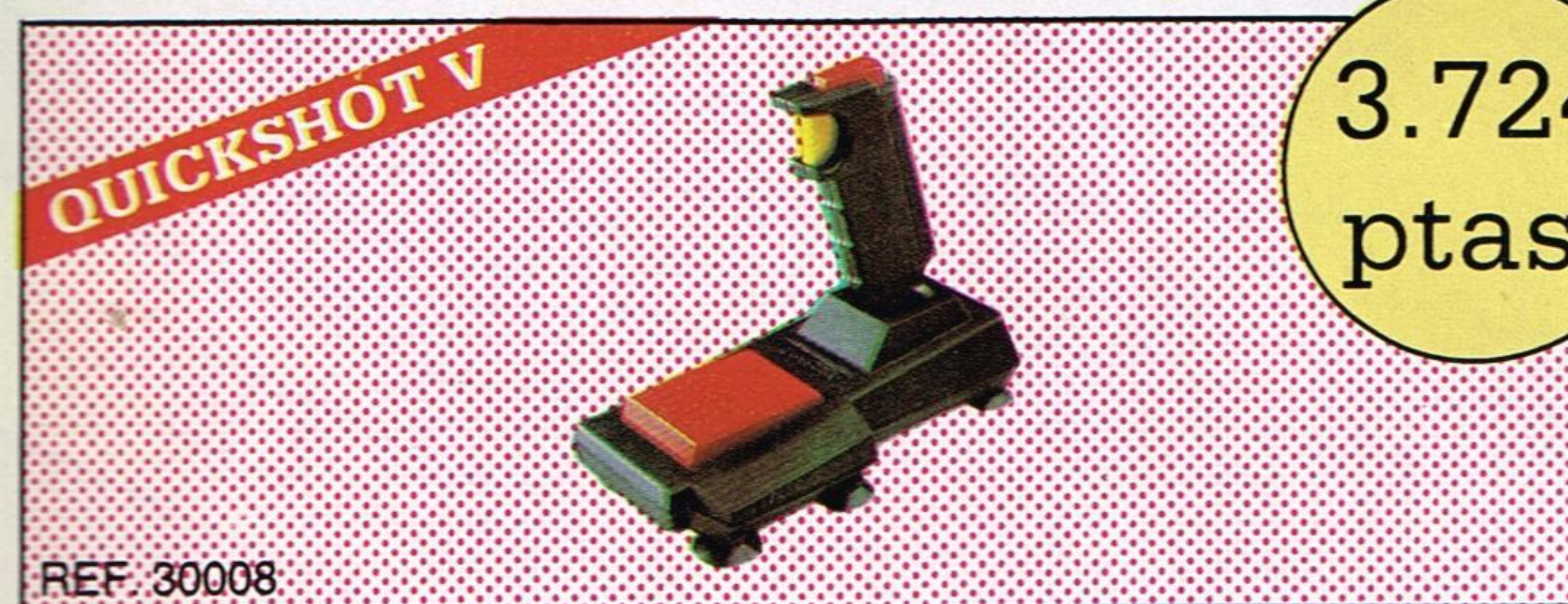
REF. 30007

1.900
ptas.



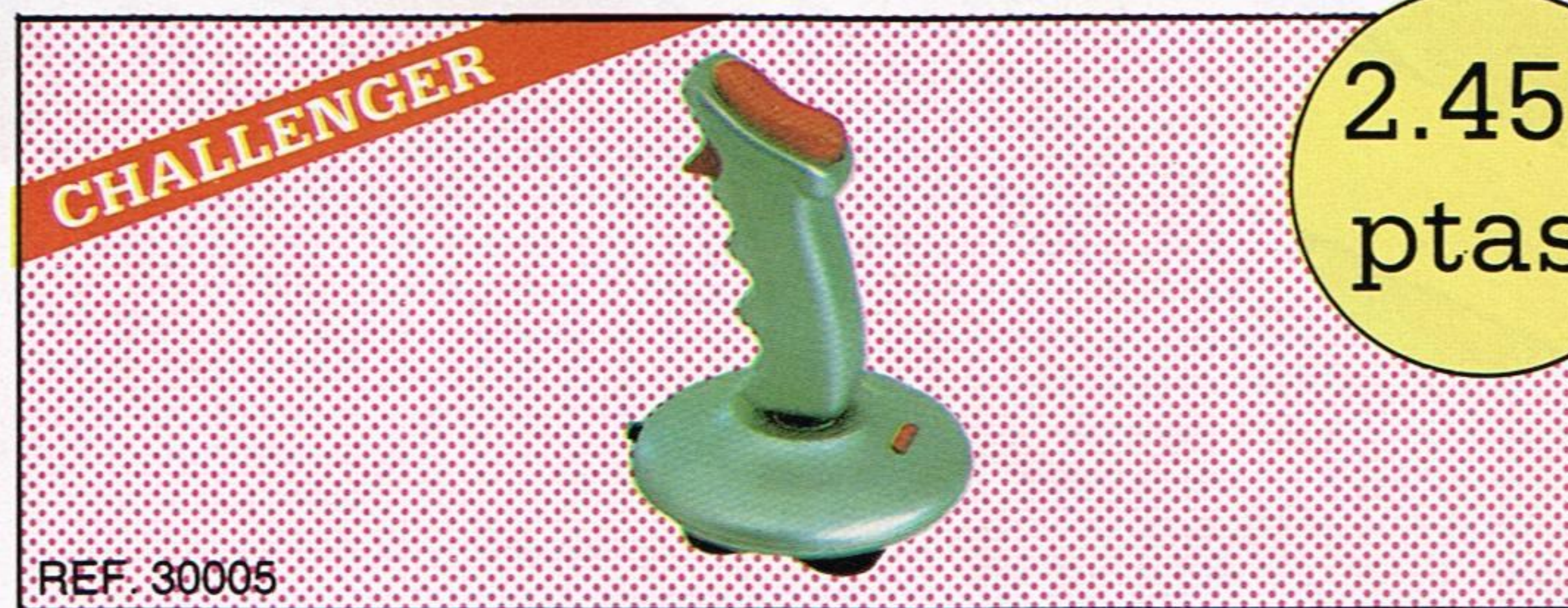
REF. 30003

2.598
ptas.



REF. 30008

3.724
ptas.



REF. 30005

2.450
ptas.

Por favor, envíenme:(marco con una X):

	REF.	COLOR	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL
GABINETE	40005	Nogal		8.975	
	40005	Roble		8.975	
JOYSTICK	30007			1.900	
	30003			2.598	
	30008			3.724	
	30005			2.450	
INTERFACE	30001			3.760	
	30010			11.358	

Gastos de envío ptas.

TOTAL

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de MONSER, S.A.
☐ Giro postal núm.
☐ Contra reembolso

Nombre

Domicilio

Ciudad..... Provincia

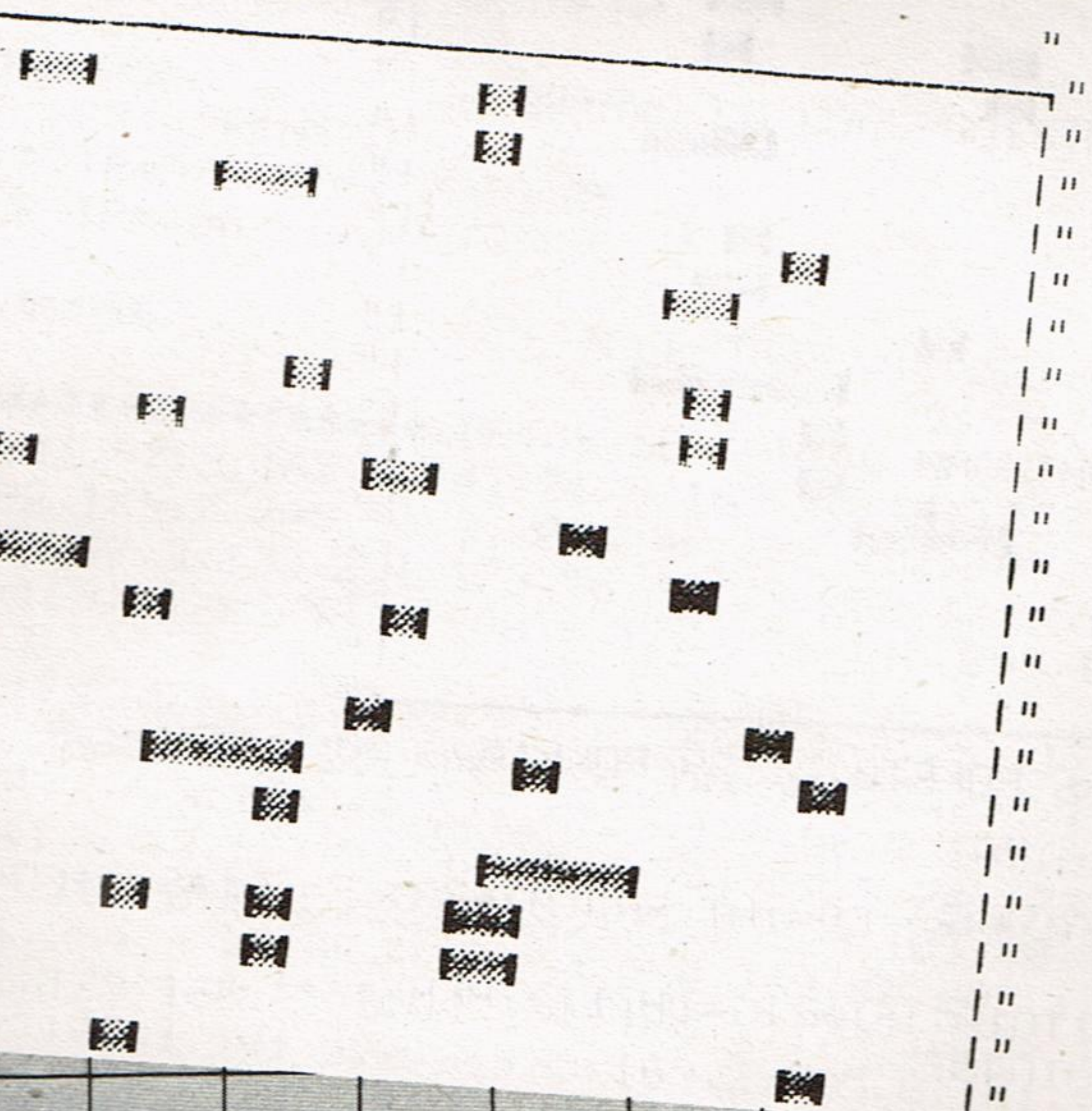
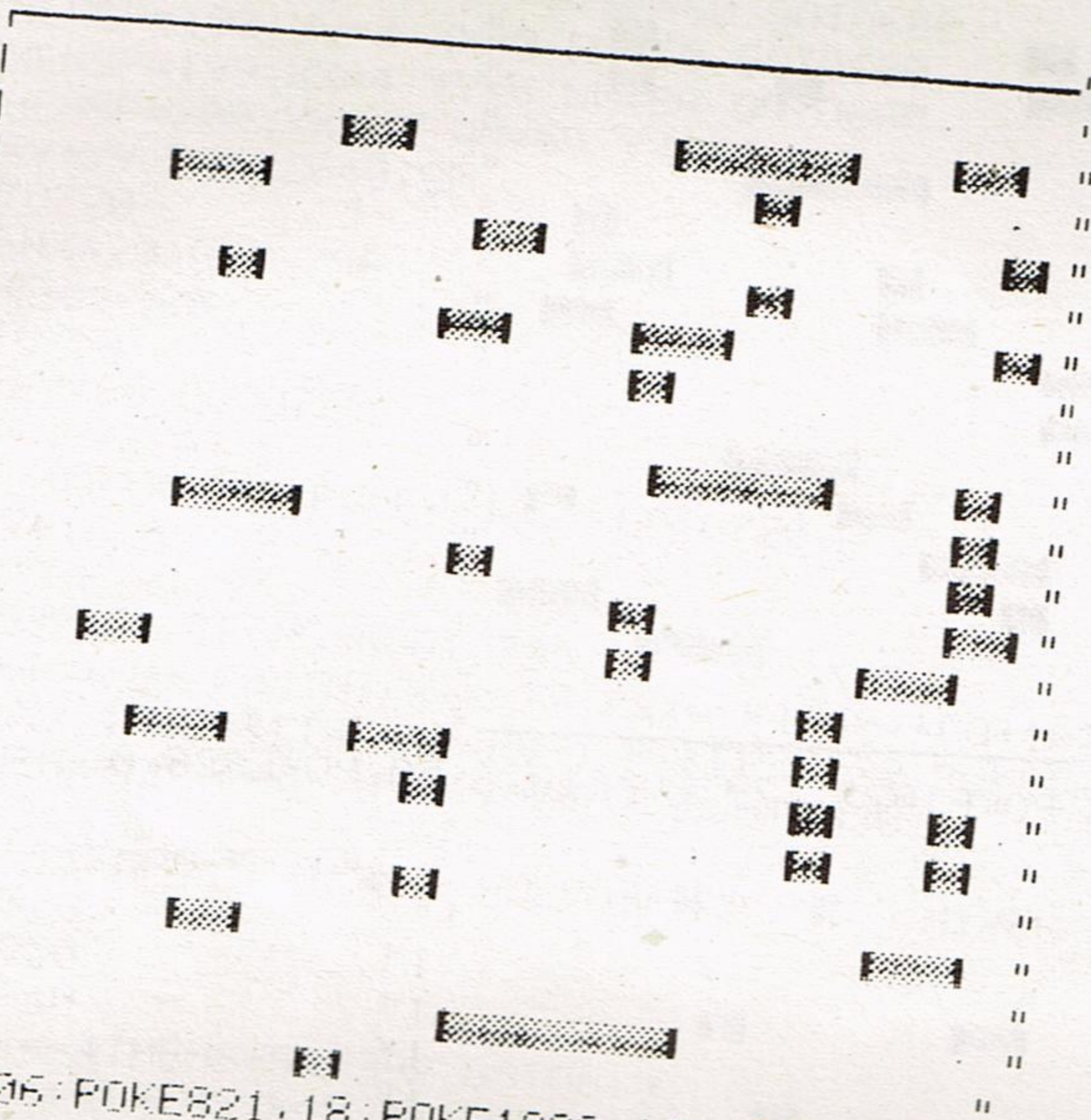
C.P. Telf.:

FIRMA


```

43 PRINT "LAS DIRECCIONES DE LA PANTALLA."
45 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA COMENZAR"
46 GETA$: IFA$="" THEN 46
48 PRINT "ESPERA UN MOMENTO"
50 FOR D=49152 TO 49533: READ Q: POKED, Q: NEXT
60 FOR D=12608 TO 12863: READ Q: POKED, Q: NEXT
90 REM ***** DEFINICION DE PANTALLAS *****
95 POKE 53281, 0: POKE 53280, 0: POKE 53265, 1
100 PRINT "I"
102 PRINT "I"
104 PRINT "I"
106 PRINT "I"
108 PRINT "I"
110 PRINT "I"
112 PRINT "I"
114 PRINT "I"
116 PRINT "I"
118 PRINT "I"
120 PRINT "I"
122 PRINT "I"
124 PRINT "I"
126 PRINT "I"
128 PRINT "I"
130 PRINT "I"
132 PRINT "I"
134 PRINT "I"
136 PRINT "I"
138 PRINT "I"
140 PRINT "I"
142 PRINT "I"
144 PRINT "I"
146 PRINT "I"
150 POKE 820, 106: POKE 821, 18: POKE 1022, 121: POKE 1023, 178: POKE 826, 0
170 SYS 49152
200 PRINT "J"
202 PRINT "J"
204 PRINT "J"
206 PRINT "J"
208 PRINT "J"
210 PRINT "J"
212 PRINT "J"
214 PRINT "J"
216 PRINT "J"
218 PRINT "J"
220 PRINT "J"
222 PRINT "J"
224 PRINT "J"
226 PRINT "J"
228 PRINT "J"
230 PRINT "J"
232 PRINT "J"
234 PRINT "J"
236 PRINT "J"
238 PRINT "J"
240 PRINT "J"
242 PRINT "J"
244 PRINT "J"
246 PRINT "J"

```




```

496 FORB=1TO10:X=OH(B):POKEV,81:POKEV+4000,3:NEXT
499 X=42:Y=118:V=53248:POKEV+21,1:SP=198:HU=10:YY=4:XX=0:XP=0:POKEV+14,14
500 POKE679,106:POKE680,18:POKE681,121:POKE682,178:POKE683,1
510 POKE684,0:POKE685,0
600 REM ***** RUTINA DEL JUEGO *****
610 POKE820,PEEK(679):POKE821,PEEK(680):POKE1022,PEEK(681):POKE1023,PEEK(682)
615 DI=(PEEK(679)*256)+PEEK(680)
620 SYS49152
630 J=PEEK(56321):TP=TP-1:XA=X:YA=Y
640 IFJ=254THENSF=197:YY=-4:XX=0:WM=60:GOTO680
650 IFJ=253THENSF=198:YY=4:XX=0:WM=60:GOTO680
660 IFJ=247THENSF=199:XX=4:YY=0:WM=60:GOTO680
670 IFJ=251THENSF=200:XX=-4:WM=60:YY=0
680 X=X+XX:Y=Y+YY:POKE2040,SP
690 IFXX=0GOTO720
700 IFXC20THENX=20:GOTO750
710 IFX>328THENX=328
720 IFYY=0GOTO750
730 IFYC60THENY=60:GOTO750
740 IFY>224THENY=224
750 IFX>255THENXP=X-255:POKEV+16,1:GOTO770
760 XP=X:POKEV+16,0
770 POKEV,XP:POKEV+1,Y
780 CHO=PEEK(53279):IFCHO=0GOTO795
785 FI=INT((Y-40)/8):CO=INT(X-8)/8:PXX=(FI*40)+CO+1023:DRX=DI+((FI-1)*80)+CO-1
790 VC=PEEK(PXX):IFVC=81THENHU=HU-1:POKEPXX,32:POKEPXX,32:GOTO795
792 IFVC=102THENX=X:Y=Y:IFHU>0ANDTP>0GOTO630
795 PRINT" "
797 PRINT" TIEMPO-"TP" HUEVOS-"HU" NIVEL-"NI"
800 IFHU=0GOTO920
805 IFTP=0GOTO950
810 IFXX=0GOTO840
820 IFXC88ANDXX=-4THENSYS49392:GOTO610
830 IFX>200ANDXX=4THENSYS49344:GOTO610
840 IFYY=0GOTO630
850 IFYC88ANDYY=-4THENSYS49440:GOTO610
860 IFY>200ANDYY=4THENSYS49487:GOTO610
900 GOTO630
920 PRINT"
925 FORI=1TO2000:NEXT:PRINT" BRAVO LO CONSEGUISTE!!!!!"
930 IFNI=1THENCLE:TP=550:NI=2:GOTO485
935 IFNI=2THENCLE:TP=400:NI=3:GOTO485
940 END
950 PRINT"
960 END
1000 REM ***** DATAS DE CODIGO MAQUINA *****
1010 DATA169,40,141,57,3,169,4,141,56,3,169,40,141,253,3,169,216,141,252,3
1020 DATA32,38,192,169,7,205,56,3,208,246,169,232,205,57,3,208,239,96
1030 DATA160,0,173,57,3,133,251,173,56,3,133,252,173,53,3,133,253,173,52,3
1040 DATA133,254,169,0,205,58,3,208,6,177,251,145,253,144,4,177,253,145,251
1045 DATA173,253,3
1050 DATA133,251,173,252,3,133,252,173,255,3,133,253,173,254,3,133,254,169,0
1060 DATA205,58,3,208,6,177,251,145,253,144,4,177,253,145,251,200,192,40,208
1070 DATA177,24,173,57,3,105,40,141,57,3,173,56,3,105,0,141,56,3,24,173,53,3
1080 DATA105,80,141,53,3,173,52,3,105,0,141,52,3,24,173,253,3,105,40,141,253,3
1090 DATA173,252,3,105,0,141,252,3,24,173,255,3,105,80,141,255,3,173,254,3
1110 DATA238,172,2,173,168,2,105,1,141,168,2,173,167,2,105,0,141,167,2,24
1120 DATA173,170,2,105,1,141,170,2,173,169,2,105,0,141,169,2,24,96
1130 DATA234,234,24,168,0,205,172,2,240,31,206,172,2,56,173,168,2,233,1

```


FICHAS

KLAUS SCHROETER

Este es un programa de depósito de datos.

En las líneas 10-15 se presenta el programa; desde 16 a 23 le da a elegir las posibilidades de su uso. En la línea 24 se le recuerda poner una cinta en la que se desea grabar los datos. Si ya lo ha hecho, basta pulsar una tecla para continuar. Las líneas 26 a 33 corresponden a la introducción de datos. Las líneas 49 a 63 corresponden al punto 2 del menú y hace que los datos grabados en la cinta vuelvan a aparecer por pantalla. Como se saca sólo una ficha completa por pantalla (para poder leerla tranquilamente), se le pregunta si quiere sacar más datos. Y de esta manera se pueden sacar una a una todas las fichas que se han grabado.

Las líneas 66-70 corresponden al cuadro final.

```

10 POKE53280,0:POKE53281,0
11 PRINTCHR$(142):PRINT"
12 PRINT"
13 PRINT:PRINT"
14 PRINT:PRINT"
15 FORI=1TO2000:NEXT
16 DIMD$(200,6)
17 PRINT"
18 PRINT"
19 PRINT"
20 PRINT"
21 PRINT"
22 INPUT "USTED ELIJE";W
23 ON W GOSUB24,49,67
24 PRINT"
25 GETS$:IFS$=""THEN25
26 REM EINGABE
27 Z=1
28 INPUT "NOMBRE";D$(Z,1)
29 INPUT "APELLIDOS";D$(Z,2)
30 INPUT "CALLE/NO.";D$(Z,3)
31 INPUT "LOCALIDAD";D$(Z,4)
32 INPUT "TELEFONO";D$(Z,5)
33 INPUT "NOTACIONES";D$(Z,6)
34 Z=Z+1
35 INPUT"DEPOSITAR DATOS S/N";B$
36 IFB$="S"THEN40
37 PRINT:INPUT"MAS INPOSICIONES S/N";A$
38 IFA$="S"THEN26
39 GOTO 17
40 PRINT:PRINT: REM SPEICHERN
41 OPEN1,1,1,"ADR.DATEI"
42 FORN=1TOZ
43 : FORM=1TO6
44 : PRINT#1,D$(N,M)
45 : NEXTM
46 : NEXTN
47 CLOSE1
48 GOTO37
49 PRINT"
50 OPEN1,1,0,"ADR.DATEI"
51 FORN=1TOZ
52 : FORM=1TO6
53 : INPUT#1,D$(N,M)

```



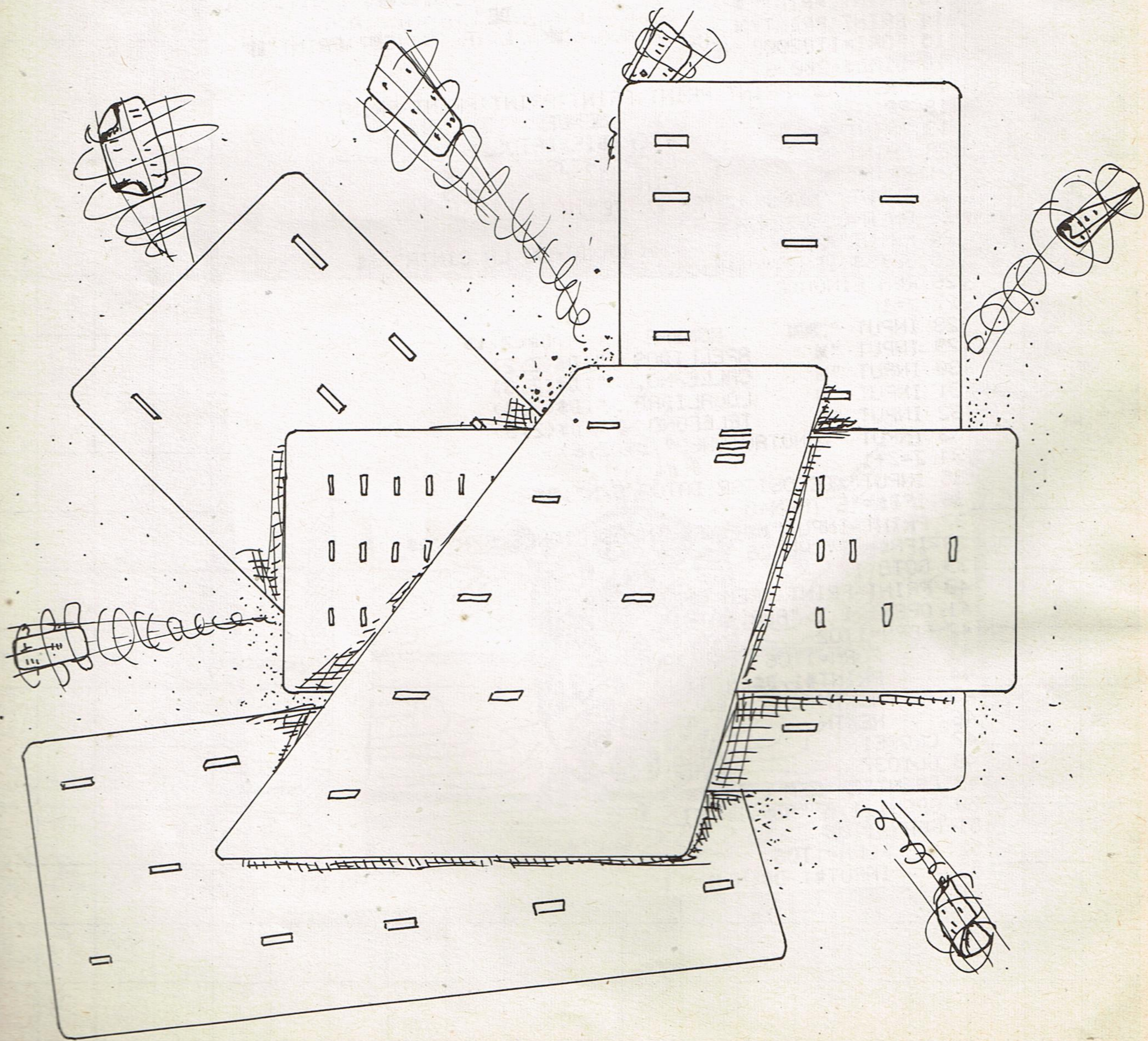
```

54 : NEXTM
55 NEXTN
56 CLOSE1
57 PRINT "D": REM AUSGEBEN.
58 FORN=1TOZ
59 FORM=1TO6
60 PRINTD$(N,M)
61 NEXTM
62 PRINT:PRINT
63 NEXTN
64 INPUT "MAS DATOS":M$
65 IFM$="S" THEN49
66 GOTO 17
67 PRINT "XXXXXXXXXXXX"
68 FOR I=1TO2000:NEXTI
69 PRINT "D"
70 END

```

FIN "

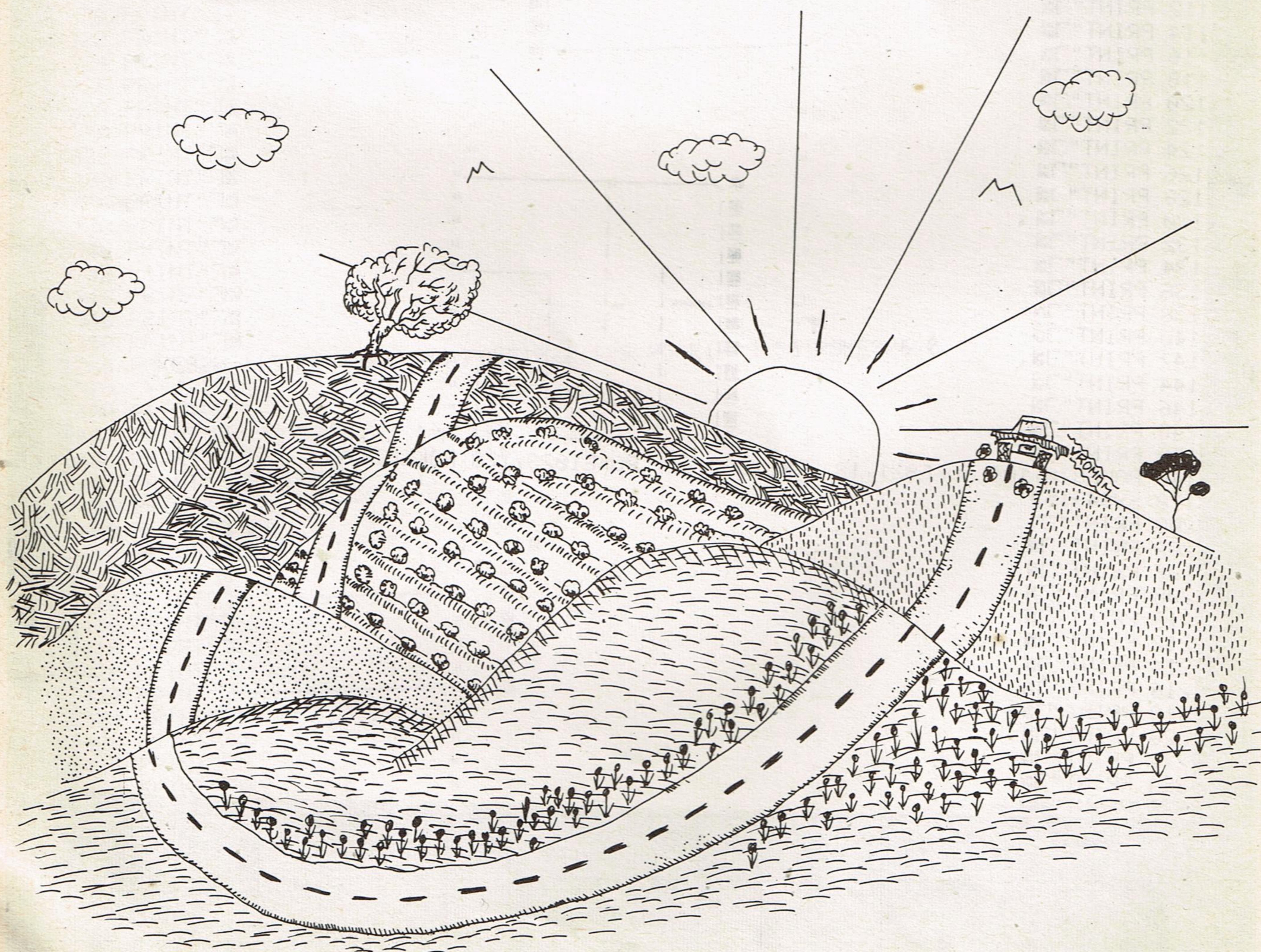
READY.



CIRCUITO

Este programa consta de un circuito formado por cuatro pantallas con las cuales se hace scrolling en 4 direcciones. Este circuito puede ser modificado a capricho sin que eso influya en el programa (excepto el control de meta).

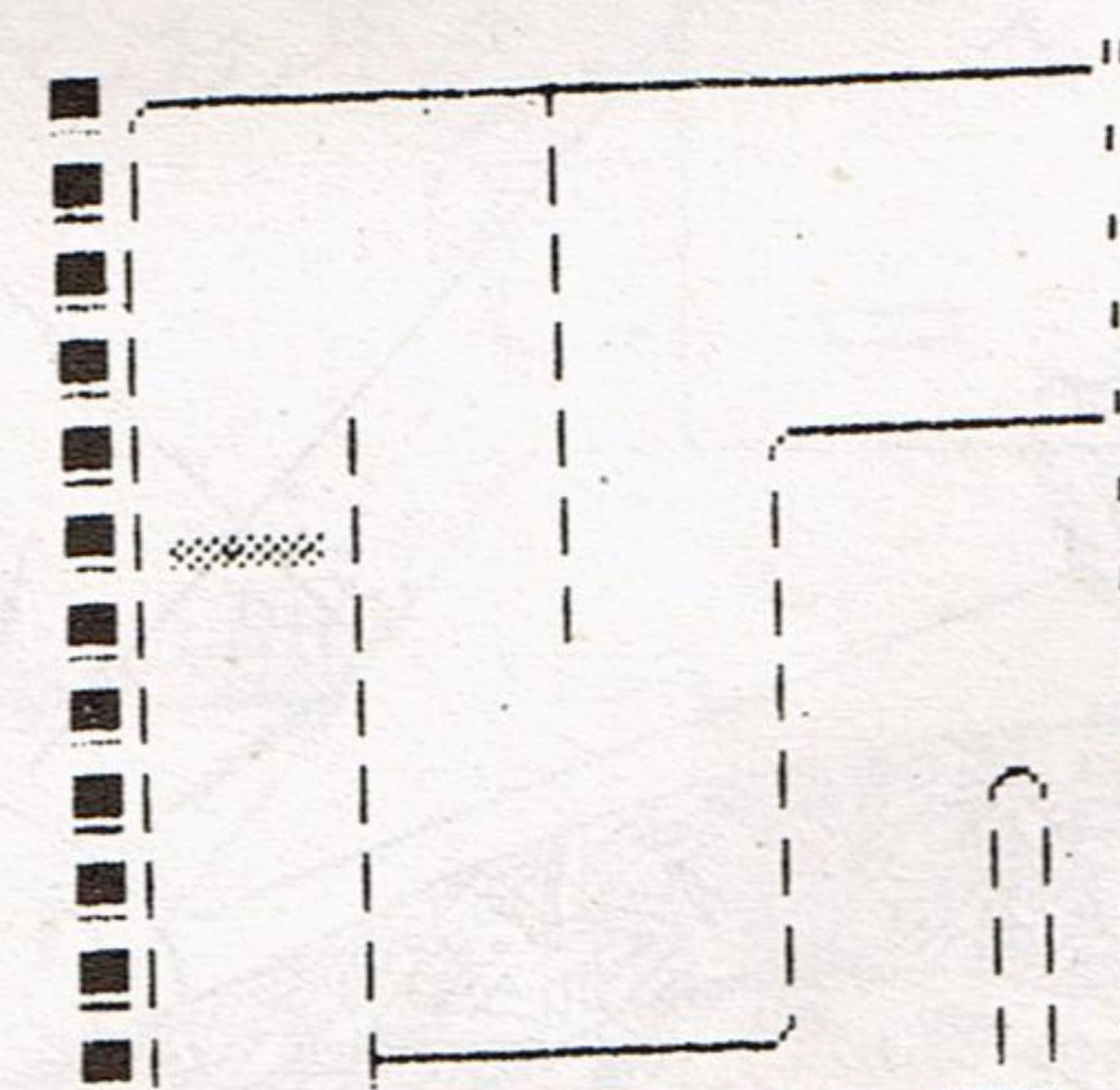
El programa consiste en conducir un vehículo a través del circuito tratando de no chocar, con el fin de batir el record de puntuación (basado en el tiempo y los choques). El coche se maneja con joystick en el puerto 2 y cada corredor dispone de 3 vueltas.




```

10 REM ***** CIRCUITO *****
12 REM ***** POR JAVIER LOPEZ *****
14 REM *****
16 REM *ESTE PROGRAMA CONSTA DE UN CIRCUITO FORMADO POR CUATRO PANTALLAS CON *
18 REM *LAS CUALES SE HACE SCROLLING EN CUATRO DIRECCIONES. *
20 REM *ESTE CIRCUITO PUEDE SER MODIFICADO A CAPRICHIO SIN QUE POR ELLO INFLU- *
22 REM *YA EN EL PROGRAMA (SALVO EL CONTROL DE -META-) *
24 REM *EL PROGRAMA CONSISTE EN CONDUCIR UN VEHICULO A TRAVES DEL INTRINCADO *
26 REM *CIRCUITO TRATANDO DE NO CHOCAR CON EL FIN DE BATIR EL RECORD DE PUN- *
28 REM *TURACION EN EL QUE INFLUYE EL TIEMPO Y LOS CHOQUES *
30 REM *EL COCHE SE MANEJA CON JOYSTICK EN PORT 2 Y CADA CORREDOR DISPONE DE *
31 REM *TRES VUELTAS. *
32 REM *****
40 PRINT "***** ESPERA UN MOMENTO"
50 FORD=49152T049533:READ0:POKE0,0:NEXT
60 FORD=12608T012863:READ0:POKE0,0:NEXT
90 REM ***** PANTALLA 1 *****
95 POKE53281,11:POKE53280,0:POKE53265,1
100 PRINT " "
102 PRINT " "
104 PRINT " "
106 PRINT " "
110 PRINT " "
112 PRINT " "
114 PRINT " "
116 PRINT " "
118 PRINT " "
120 PRINT " "
122 PRINT " "
124 PRINT " "
126 PRINT " "
128 PRINT " "
130 PRINT " "
132 PRINT " "
134 PRINT " "
136 PRINT " "
138 PRINT " "
140 PRINT " "
142 PRINT " "
144 PRINT " "
146 PRINT " "
148 PRINT " "
150 PRINT " "
160 POKE820,106:POKE821,18:POKE1022,121:POKE1023,178:POKE826,0
170 SYS49152
200 PRINT " "
202 PRINT " "
206 PRINT " "
208 PRINT " "
210 PRINT " "
212 PRINT " "
214 PRINT " "
216 PRINT " "
218 PRINT " "
220 PRINT " "
222 PRINT " "
224 PRINT " "
226 PRINT " "

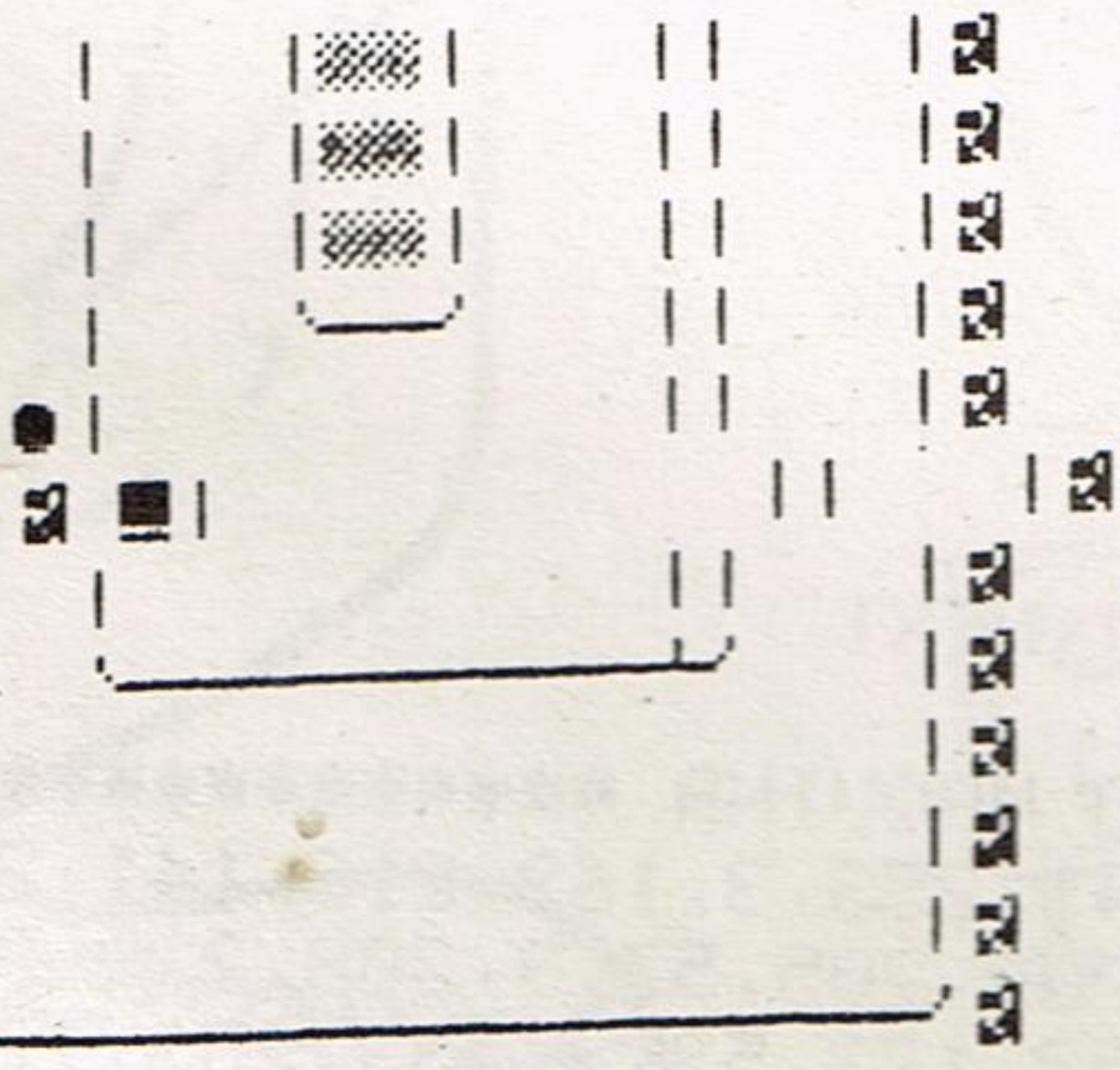
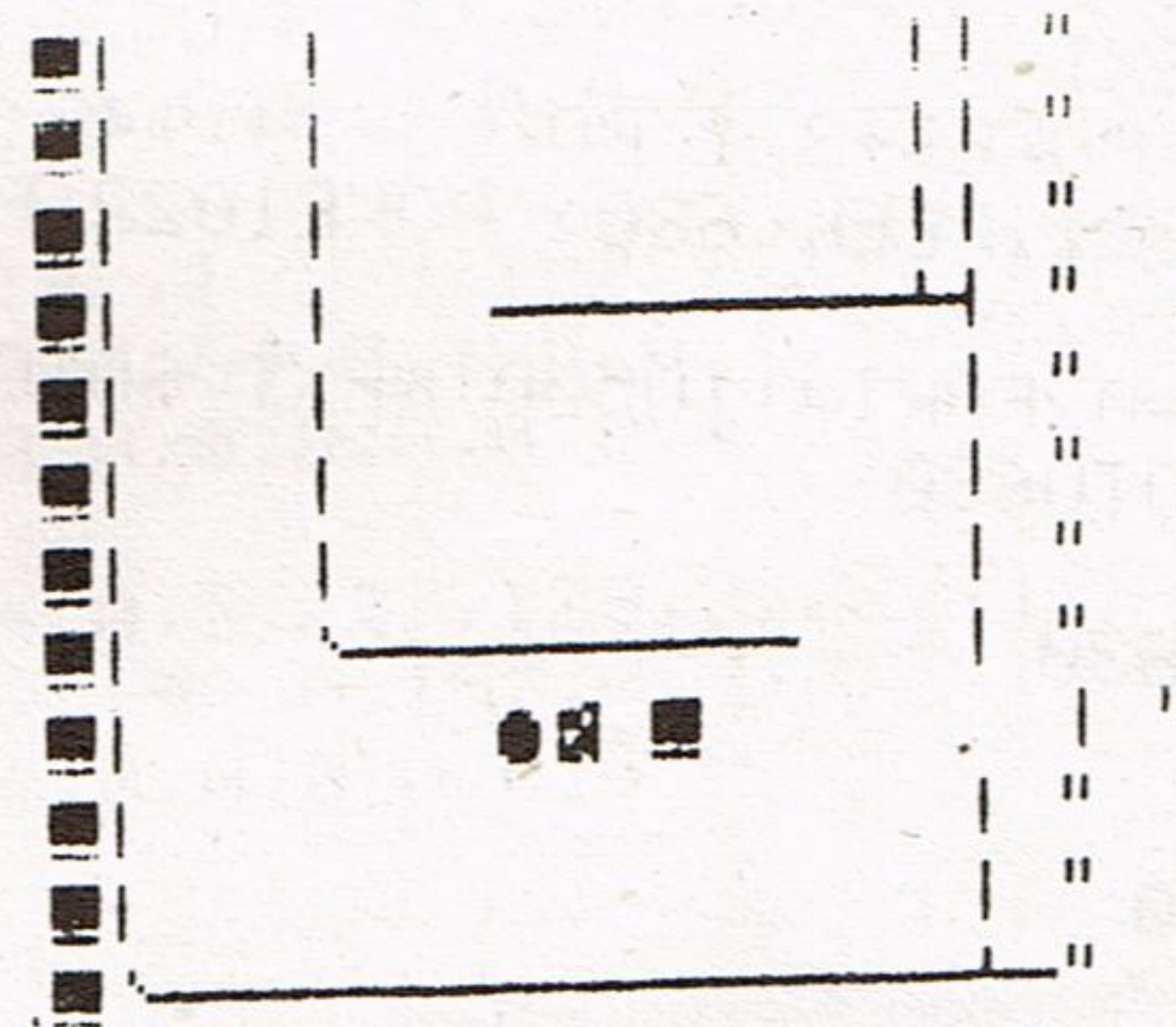
```




```

228 PRINT" "
230 PRINT" "
232 PRINT" "
234 PRINT" "
236 PRINT" "
238 PRINT" "
240 PRINT" "
242 PRINT" "
244 PRINT" "
246 PRINT" "
248 PRINT" "
250 PRINT" "
260 POKE820,106:POKE821,58:POKE1022,121:POKE1023,218:POKE826,0
270 SYS49152
300 PRINT" "
302 PRINT" "
304 PRINT" "
306 PRINT" "
308 PRINT" "
310 PRINT" "
312 PRINT" "
314 PRINT" "
316 PRINT" "
318 PRINT" "
320 PRINT" "
322 PRINT" "
324 PRINT" "
326 PRINT" "
328 PRINT" "
330 PRINT" "
332 PRINT" "
334 PRINT" "
336 PRINT" "
338 PRINT" "
340 PRINT" "
342 PRINT" "
346 PRINT" "
348 PRINT" "
350 PRINT" "
360 POKE820,113:POKE821,146:POKE1022,129:POKE1023,50:POKE826,0
370 SYS49152
400 PRINT" "
402 PRINT" "
404 PRINT" "
406 PRINT" "
408 PRINT" "
410 PRINT" "
412 PRINT" "
414 PRINT" "
416 PRINT" "
418 PRINT" "
420 PRINT" "
422 PRINT" "
424 PRINT" "
426 PRINT" "
430 PRINT" "
432 PRINT" "
436 PRINT" "

```




```

438 PRINT"J"
440 PRINT"J"
442 PRINT"J"
444 PRINT"J"
446 PRINT"J"
448 PRINT"J"
450 PRINT"J"
460 POKE820,113:POKE821,186:POKE1022,129:POKE1023,90:POKE826,0
470 SYS49152:I=0:POKE53265,28
475 I=I+1:PRINT"J";INPUT"TECLER TU NOMBRE: ";N$:TN$(I)=N$:PTX(I)=0
485 PRINT"J"
490 V=53248:POKEV,175:POKEV+1,138:POKEV+21,1:SP=198:S=54272:FR=1250:WM=60:VU=0
492 TP=0:CO=0:XX=0:YY=0:POKE2040,198:SW=0
500 POKE679,107:POKE680,5:POKE681,122:POKE682,165:POKE826,1
510 POKE683,0:POKE684,0
520 FORI=0TO24:POKES+L,0:NEXT
530 POKES+14,5:POKES+18,35:POKES+3,1:POKES+24,143:POKES+6,240:POKES+4,65
540 POKE820,PEEK(679):POKE821,PEEK(680):POKE1022,PEEK(681):POKE1023,PEEK(682)
550 SYS49152
555 IFSM=1THENSX=0:XX=0:YY=0:FORT=1TO500:NEXT:GOTO630
560 CA=PEEK(1524):IFCA=32GOTO630
570 IFCAC>104GOTO590
572 IFVUC3THENVU=VU+1:GOTO630
575 GOTO910
590 SW=1:CO=CO+1:WM=60
600 IFXX=1THENXX=-1:GOTO790
610 IFXX=-1THENXX=1:GOTO800
620 IFYY=1THENYY=-1:GOTO820
625 YY=1:GOTO830
630 J=PEEK(56320):TP=TP+1
635 PRINT"TIEMPO: "TP" CHOQUES: "CO" VUELTA: "VU
640 IFJ=126THENSP=197:YY=-1:XX=0:WM=60:GOTO680
650 IFJ=125THENSP=198:YY=1:XX=0:WM=60:GOTO680
660 IFJ=119THENSP=200:XX=1:YY=0:WM=60:GOTO680
670 IFJ=123THENSP=199:XX=-1:WM=60:YY=0
680 POKE2040,SP
760 WM=WM+3:FQ=FR+WM*7:HF=INT(FQ/256):LF=FQ-HF*256
770 POKES,LF:POKES+1,HF
780 IFXX=0GOTO810
790 IFXX=-1THENSYS49392:GOTO540
800 SYS49344:GOTO540
810 IFYY=0GOTO540
820 IFYY=-1THENSYS49440:GOTO540
830 SYS49487:GOTO540
910 POKES+24,0:PRINT"FIN DE CARRERA"
920 IFCO=0THENCO=0.1
930 PTX(I)=100000/(TP*CO)
940 PRINT"CLASIFICACION"
942 FORT=1TOI
944 PRINT"CORREDOR: "TN$(T)" PUNTOS: "PTX(T):NEXT
950 FORT=0TO5000:NEXT:GOTO475
1000 REM ***** DATAS DE CODIGO MAQUINA *****
1010 DATA169,0,141,57,3,169,4,141,56,3,169,0,141,253,3,169,216,141,252,3
1020 DATA32,38,192,169,7,205,56,3,208,246,169,232,205,57,3,208,239,96
1030 DATA160,0,173,57,3,133,251,173,56,3,133,252,173,53,3,133,253,173,52,3
1040 DATA133,254,169,0,205,58,3,208,6,177,251,145,253,144,4,177,253,145,251
1045 DATA173,253,3
1050 DATA133,251,173,252,3,133,252,173,255,3,133,253,173,254,3,133,254,169,0
1060 DATA205,58,3,208,6,177,251,145,253,144,4,177,253,145,251,200,192,40,208

```


PALABRAS DESORDENADAS

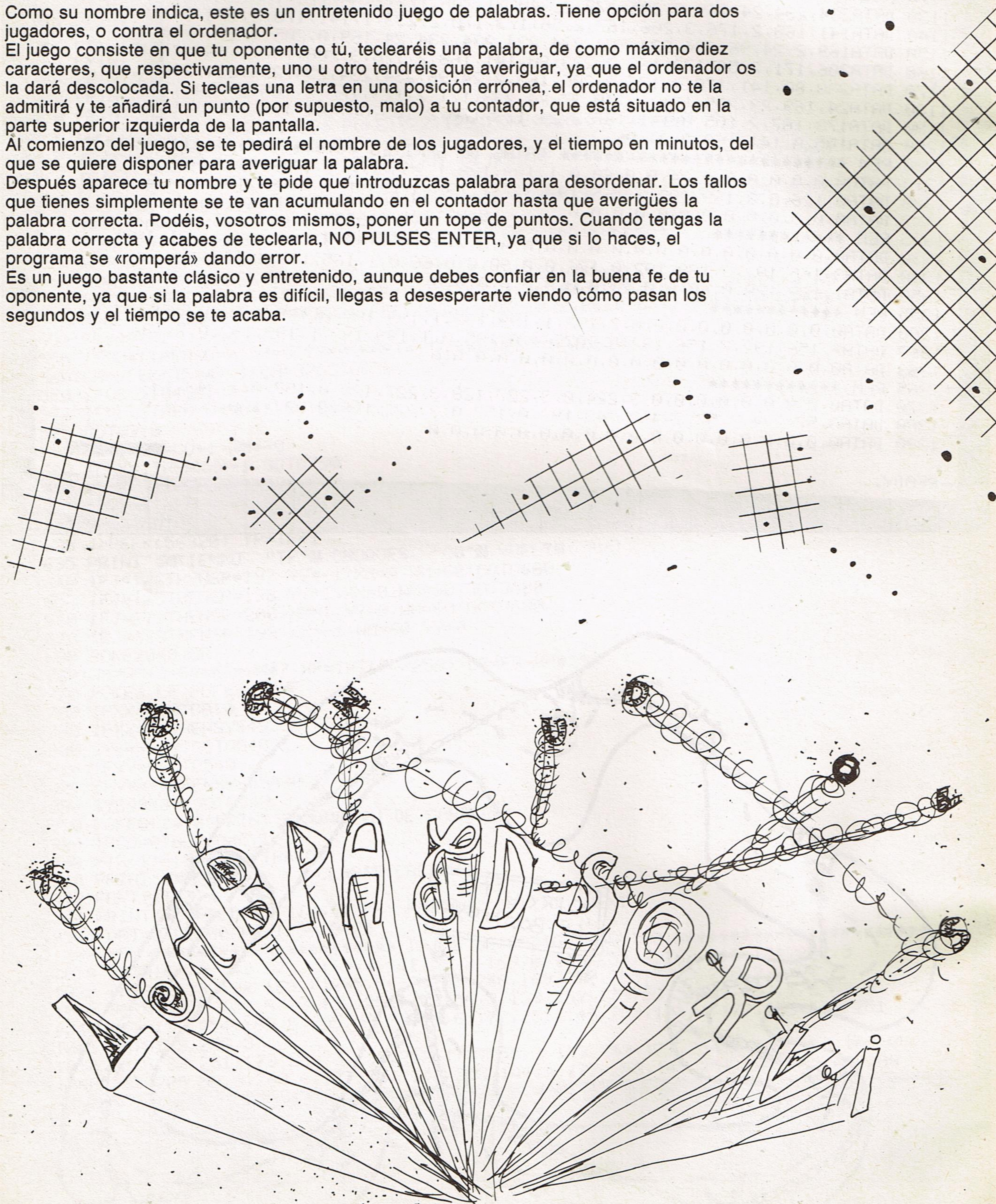
Como su nombre indica, este es un entretenido juego de palabras. Tiene opción para dos jugadores, o contra el ordenador.

El juego consiste en que tu oponente o tú, teclearéis una palabra, de como máximo diez caracteres, que respectivamente, uno u otro tendréis que averiguar, ya que el ordenador os la dará descolocada. Si tecleas una letra en una posición errónea, el ordenador no te la admitirá y te añadirá un punto (por supuesto, malo) a tu contador, que está situado en la parte superior izquierda de la pantalla.

Al comienzo del juego, se te pedirá el nombre de los jugadores, y el tiempo en minutos, del que se quiere disponer para averiguar la palabra.

Después aparece tu nombre y te pide que introduzcas palabra para desordenar. Los fallos que tienes simplemente se te van acumulando en el contador hasta que averigües la palabra correcta. Podéis, vosotros mismos, poner un tope de puntos. Cuando tengas la palabra correcta y acabes de teclearla, NO PULSES ENTER, ya que si lo haces, el programa se «romperá» dando error.

Es un juego bastante clásico y entretenido, aunque debes confiar en la buena fe de tu oponente, ya que si la palabra es difícil, llegas a desesperarte viendo cómo pasan los segundos y el tiempo se te acaba.




```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * PALABRAS
40 REM * DESORDENADAS *
50 REM *
60 REM * A.Bautista
70 REM * Nacho Torrens
80 REM *****
90
100 KEY OFF:DEFINT A-Z
110 ON INTERVAL=50 GOSUB 1250
120 SCREEN 1:COLOR11,1,1
130 TURNO=1:OT=2:C(1)=11:C(2)=8
140 C=1:X=RND(-TIME)
150 DIM DA$(30),DA(30)
160 '*** NOMBRES DE JUGADORES ***
170 CLS
180 LOCATE4,5:PRINT"PALABRAS DESORDENADAS"
190 LOCATE4,6:PRINT"
200 LOCATE 4,10:PRINT"Tiempo? (en minutos)";
210 NI$=INPUT$(1)
220 IF ASC(NI$)<48 OR ASC(NI$)>57 THEN 200
230 NI=VAL(NI$):MI=NI
240 LOCATE 0,10:PRINTSPACE$(32)
250 LOCATE 5,20:PRINT "tiempo: ";NI;" Minutos"
260 LOCATE,10:PRINT"Pulsa '1' para UN JUGADOR"
270 LOCATE ,12:PRINT"Pulsa '2' para DOS JUGADORES"
280 A$="":A$=INKEY$
290 R=INT(RND(1)*48)
300 PLAY "T240N=R;"
310 T=VAL(A$)
320 ON T GOTO 340,460
330 GOTO 280
340 ' *ORDENADOR*
350 CLS
360 FOR A=1 TO 30
370 READ A$
380 DA$(A)=A$
390 NEXT
400 REM *SELECCION PALABRA**
410 CLS
420 K=INT(RND(1)*30)+1
430 IF DA(K) THEN 420
440 P$=DA$(K):DA(K)=1
450 GOTO 650
460 ' ** NOMBRES JUGADORES *
470 FOR A= 1 TO 2
480 CLS
490 LOCATE ,10:PRINT"Jugador num.";A
500 LOCATE,14:INPUTN$(A)
510 IF LEN(N$(A))>7 THEN CLS:PRINT"M ximo 7 car cteres":GOTO 490
520 LOCATE A*10,0:PRINTN$(A)
530 NEXT A
540 ' Introduccion Palabra
550 COLOR 1,C(TURNO)
560 CLS
570 SWAP TURNO,OT
580 LOCATE 10,10:PRINTN$(OT)
590 PRINTSTRING$(29,192)
600 PRINT:PRINT" Introduce palabra ":PRINT:PRINT

```



```

610 P$=""
620 INPUT P$
630 IF LEN(P$)>10 THEN PRINT"M ximo diez letras":PRINT:GOTO 600
640 CLS
650 ' ** Mezcla **
660 N= LEN (P$)
670 FOR A= 1 TO N
680 J$=MID$(P$,A,1):L=ASC(J$):IF L>90 THEN L=L-32:MID$(P$,A,1)=CHR$(L)
690 B= INT (RND(1)*N)+1
700 FOR I= 1 TO A-1
710 IF B=D(I) THEN 690
720 NEXT I
730 D(A)=B
740 NEXT A
750 ' *escribe p$*
760 CLS
770 LOCATE (28-N)\2,10
780 FOR I= 1 TO N
790 F$=MID$(P$, (D(I)),1)
800 PRINT F$;
810 NEXT I
820 FOR R= 1 TO N
830 LOCATE R,21:PRINT"_";
840 NEXT R
850 IF T=1 THEN GOTO 940
860 FOR I= 1 TO 2
870 LOCATE 0,I:PRINTN$(I)
880 LOCATE 10,I:PRINT USING"###";FA(I)
890 NEXT I
900 LOCATE 20,1:PRINT"Turno:"
910 LOCATE 20,2:PRINT"テテテテテ"
920 LOCATE 20,4:PRINTN$(TURNO)
930 PRINT:PRINT STRING$(28,192)
940 REM ** Entrada letra **
950 FOR F= 1 TO 100:IF INKEY$<>"" THEN 970
960 BEEP:NEXT F
970 PLAY "v12c"
980 V$=INKEY$
1000 IF V$=""THEN INTERVAL ON:GOTO 980 ELSE INTERVAL OFF
1010 G=ASC(V$):IF G>90 THEN G=G-32:V$=CHR$(G)
1020 LOCATE C,20
1030 PRINTV$;:BEEP
1040 IF V$=MID$(P$,C,1) THEN 1110
1050 PLAY "T240V1003fc"
1060 FA(TURNO)=FA(TURNO)+1
1070 LOCATE 10,TURNO:PRINTUSING"###";FA(TURNO)
1080 IF T=1 THEN LOCATE 2,1:PRINT"Fallos="
1090 LOCATE C,20:PRINT" "
1100 GOTO 980
1110 ' * Letra acertada *
1120 GOSUB 1400
1130 PLAY "T240V1304cdef"
1140 C=C+1
1150 IF C= N+1 THEN 1160 ELSE GOTO 980
1160 ' * PALABRA ACERTADA *
1170 INTERVAL OFF
1180 FOR A= 1 TO 3
1190 PLAY "T240V13acca","V13fgfg","V13Fefe"
1200 NEXT A
1210 C=1:P$="":V$=""

```




```
1220 MI=NI-1:TI=60
1230 FOR F= 1 TO 9000:NEXT
1240 IF T=1 THEN FA(TURNO)=0:GOTO400 ELSE 540
1250 ' ** Tiempo **
1260 LOCATE 17,20:PRINTMI;";";USING"##";TI
1270 TI=TI-1
1280 IF TI<0 THEN TI=59:MI=MI-1
1290 IF MI=0 AND TI<25 THEN BEEP
1300 IF MI<0 THEN 1320
1310 RETURN
1320 ' * Fin tiempo *
1330 INTERVAL OFF
1340 LOCATE 8,12:PRINT"TIEMPO AGOTADO"
1350 PLAY"T200V1404L2CR64L8CR64L2CR8E-L8DR64L2DL8R64CL2R64C03R64BL104R64C"
1360 LOCATE (28-N)\2,15:PRINTP$
1370 FA(TURNO)=FA(TURNO)+N
1380 LOCATE 10,TURNO:PRINT USING "###";FA(TURNO)
1390 GOTO 1210
1400 ' * BORRA LETRAS ACERT.
1410 FOR F=6474 TO 6494
1420 IF VPEEK(F)=G THEN VPOKE F,45:RETURN
1430 NEXT
1440 RETURN
1450 REM ** Palabras Data **
1460 DATA ORDENADOR,MEQUETREFE,DIFERENCIA,MATRIMONIO,SABIDURIA,IMPRESORA,EQUILIB
RIO,BANDURRIA,POBLACION,MELOCOTON
1470 DATA CARPINTERO,MECANICO,AUTOMOVIL,EJERCICIO,ACTIVIDAD,MISANTROPO,REVELACIO
N,SUGERENCIA,EDIFICIO,ALTRUISTA
1480 DATA LEOPARDO,ELEFANTE,COCODRILO,CHIMPANCE,ORAGUTAN,MEJILLON,MOSQUITO,SERPI
ENTE,RENACUAJO,JILGUERO
```

Se precisan distribuido-
res en todo el territorio na-
cional, para productos de
primeras marcas de:

**Computer
Video
Audio**

Dirigirse a: Monser, S.A.
C/ Argos, 3. Teléfono (91) 742 72 12
Srta. Yolanda

ANUNCIATE ANUNCIOS CONSULTAS INTERCAMBIOS

*Esta página será reservada para tus
ANUNCIOS, PREGUNTAS, SUGERENCIAS,
INTERCAMBIOS, etc...*



MONSER S.A.
C/ Argos. 9 28037 Madrid

QUEREMOS VER TUS PROGRAMAS BASIC: SPECTRUM, C64, MSX Y AMSTRAD

Sabemos que eres lo suficientemente ingenioso para no necesitar copiarlos de nadie. Mándanos una cinta de cassette con tu programa, y a ser posible, un listado del mismo.

Premiamos con 5.000 pts. y un ejemplar de la revista en cuestión, cada programa que publiquemos en cualquiera de nuestras cinco publicaciones.

Envíanos el tuyo, cuanto antes lo hagas, más posibilidades tendrás de verlo publicado.

MONSER, S. A.
C/ ARGOS, 9
28037 MADRID

Deprisa, Deprisa...

CLUB DE USUARIOS MONSER

Si ya tienes tu ordenador (SPECTRUM, MSX, C-64) y deseas estar periódicamente informado de los nuevos programas y periféricos, así como recibir todas las ofertas de software y hardware que, con frecuencia hacemos especialmente para nuestros socios, inscríbete hoy mismo sin ningún gasto, ni compromiso por tu parte.

Enviar el cupón a:

CLUB DE USUARIOS MONSER
Calle Argos, 9. 28037-MADRID

Deseo inscribirme en el CLUB DE USUARIOS MONSER sin ningún gasto, ni compromiso, para recibir información y tener acceso a los descuentos y ofertas especiales del Club.

Nombre

Dirección..... Teléfono

Ciudad..... C.P. Provincia

Edad..... Profesión

Marca del ordenador..... Fecha compra

FIRMA

Type

FECHA

Envía inmediatamente el cupón y recibirás en breve un keypanel de regalo para personalizar tus programas.

Panasonic MSX



**NUEVO
ORDENADOR DOMESTICO
CF 2700/64 KB**

Compatible con sus deseos.

Más útil, para que los niños aprendan.

Porque gracias al sistema operativo standard MSX, desarrollado por Microsoft y adoptado por los mayores fabricantes mundiales de material informático, el ordenador Panasonic CF 2700 admite todos los programas de software MSX de cualquier marca. Esto significa más información accesible. Más ayuda para el estudio. Además, su capacidad de memoria RAM, 64KB, permite operar con el más complejo software MSX, sin unidades de memoria extra.

Guay!... Para que todos jueguen.

Con el ordenador doméstico Panasonic CF 2700, usted tiene la llave del más moderno y variado stock de video-juegos, para divertir y apasionar a toda la familia. El sistema MSX le ofrece cada día nuevo software en este campo del entretenimiento doméstico.

Moderno para que papá trabaje.

El ordenador doméstico Panasonic CF 2700 es el más moderno punto de partida para la extensión de los usos y

posibilidades de la informática en el hogar, por su red de periféricos: opción lector de discos, impresora, plotter, etc. El ordenador Panasonic CF 2700 es una herramienta de trabajo en la que puede operar cualquier profesional, con conexión directa a monitor o televisión, posibilidad de realizar gráficos en 16 colores y música en 8 octavas y 3 tonos.

Elegante, para que a mamá le guste.

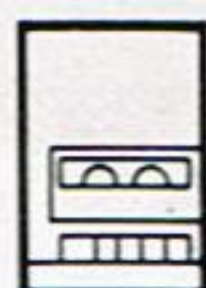
El diseño del nuevo Panasonic CF 2700 ha sido muy cuidado, haciéndolo bello y atractivo, acorde a la estética actual. Teclado en gris y negro. Cursor de control de gran tamaño en forma de diamante. Teclas de diseño funcional. Y unas dimensiones y una ligereza que lo hacen realmente portátil.

ASISTENCIA TÉCNICA
EN TODA ESPAÑA

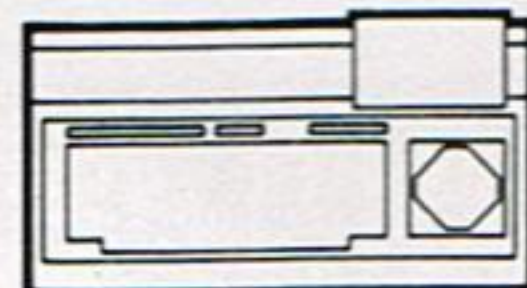
Central Servicio Técnico:
Avila, 120 Telf.: 300 85 01
08018 Barcelona



TV o
Monitor TV



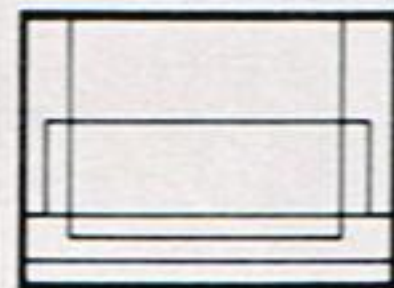
Grabador
de datos



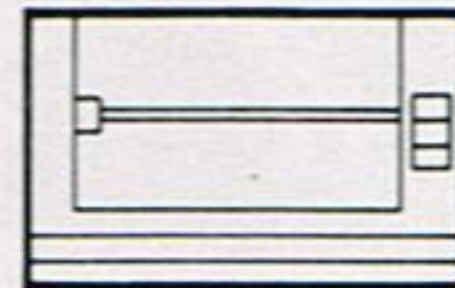
CF-2700



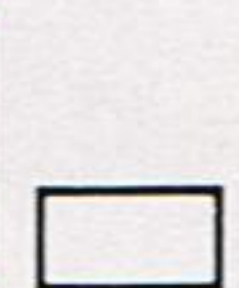
Joysticks (x2)
CF-2201



Impresora



Impresora Plotter



Cartucho
Interface
para
Floppy Disc



Lectora
para
Floppy Disc

ORDENADORES DOMESTICOS MSX

Panasonic

El futuro en el hogar.

Panasonic y Technics son marcas de Panasonic España, S.A.

MONSER...

cada dia mas.



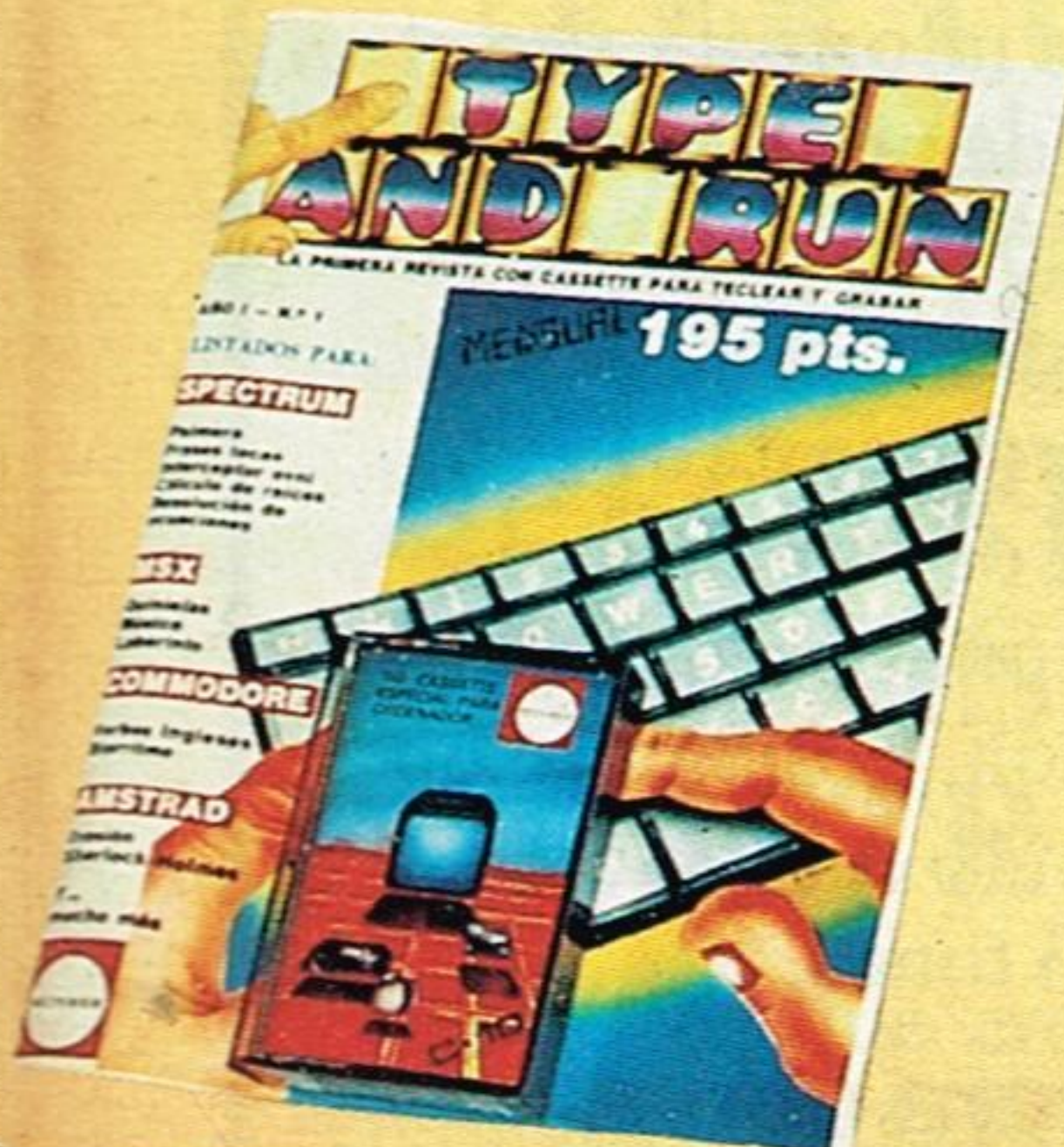
Key Panel
plantillas troqueladas especiales
para colocar sobre el teclado
de Spectrum.



Games Board
carcasa mol-
deada para
colocar sobre
el teclado del
Spectrum, con
pivotes móviles
para indicar las
teclas a utilizar
en cada programa.



Revista con
cassette de
juegos de
aparición
mensual para
Spectrum 48 K.



Revista mensual
con programas listados para
Spectrum, M S X, Amstrad y
Commodore, incluyendo cinta
virgen.



Revista
mensual
con
cassette
para
MSX.



Dos programas
de juegos para Spectrum 48 K,
con cinta virgen de regalo.

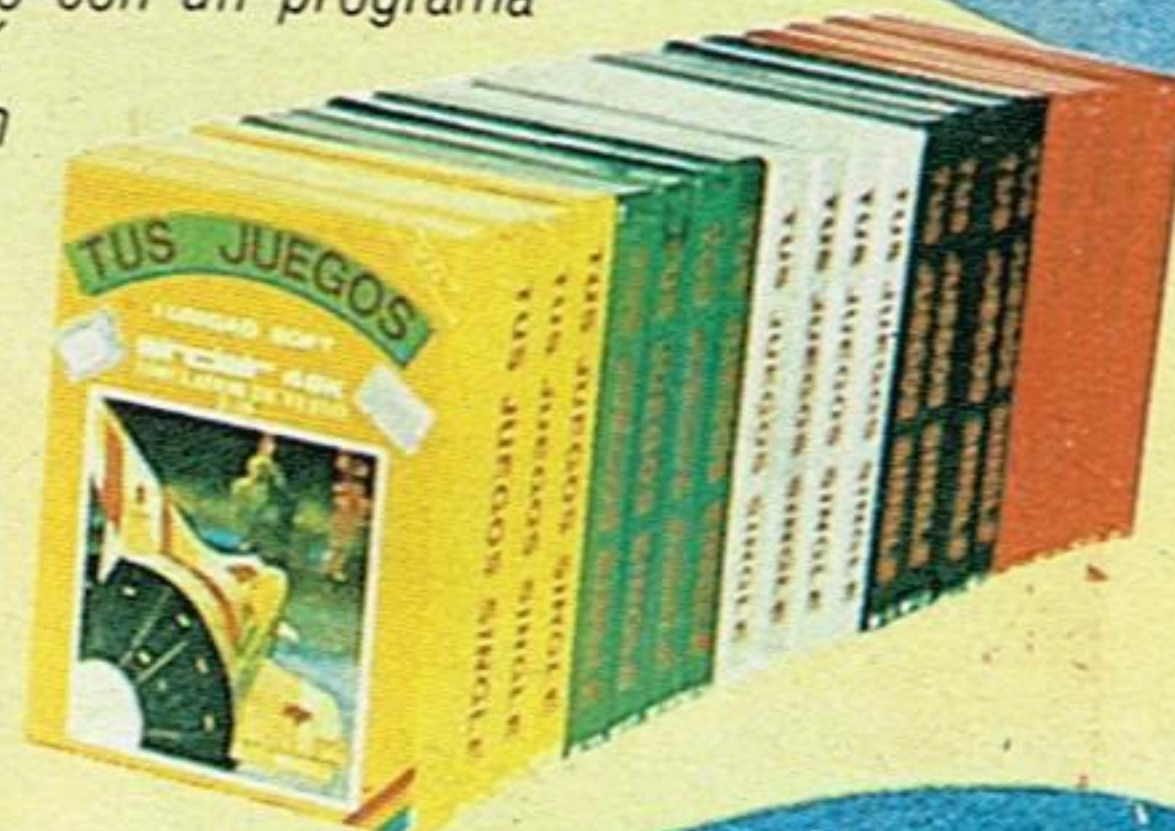
Revista con
cassette de
juegos de
aparición
mensual
con pro-
gramas
didácticos
para
Spectrum
48 K



Seis ca-
ssettes con
programas
estrellas pre-
sentados en
estuche de
lujo para
Spectrum
48 K
P.V.P. 1.795 pts.
Catálogo con
instrucciones en castellano.



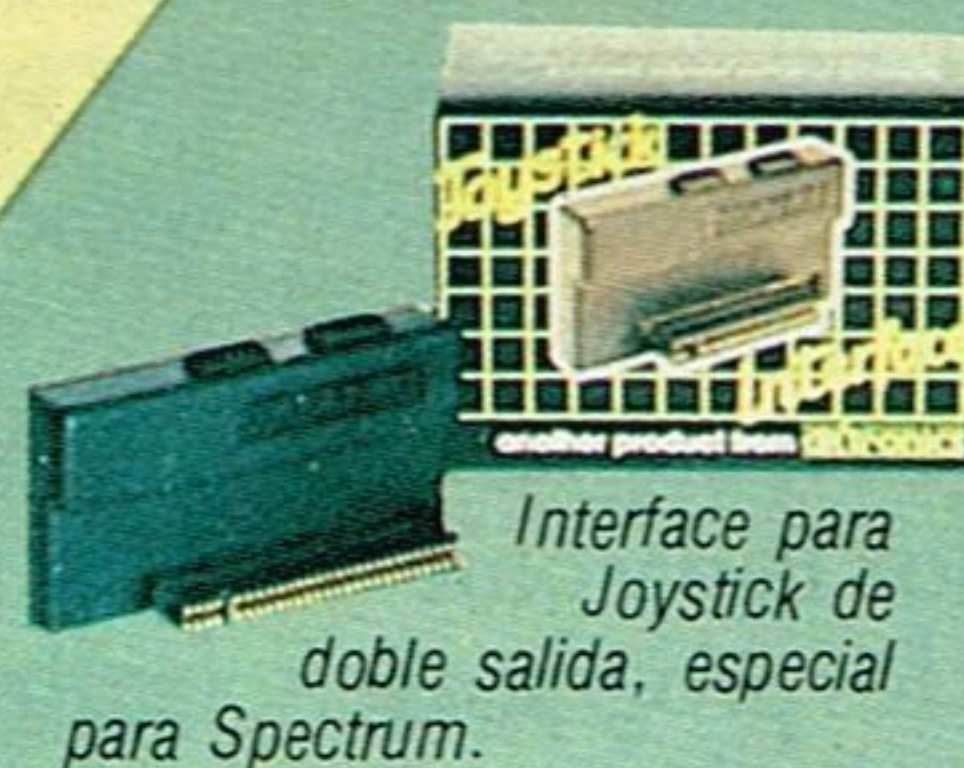
Colección tus Juegos Single
20 estuches de lujo con un programa
para Spectrum 48 K
incluyendo manual en
castellano.



Colección
tus juegos 4
5 estuches de lujo con
4 programas cada uno
incluyendo manual de
instrucciones en castellano
para Spectrum 48 K.



MONSER, S.A.
C/ Argos, 9
28037 Madrid
Tlf. 742 72 12 / 96



Lápiz de Luz para Spectrum.



Joystick
Quinckshot I



Joystick
Quinckshot II



Key Board
teclado profesional especial
para ordenadores.



Joystick
«Challenger»

Nota: Todos los cassettes llevan los programas grabados en ambas caras.