

TYPE AND RUN

LA PRIMERA REVISTA CON CASSETTE PARA TECLEAR Y GRABAR

AÑO I - N.º 5

LISTADOS PARA

SPECTRUM

Caníbales
Squash
Mandala
Cosmos

MSX

Crack
Caseta de tiro
Dragster

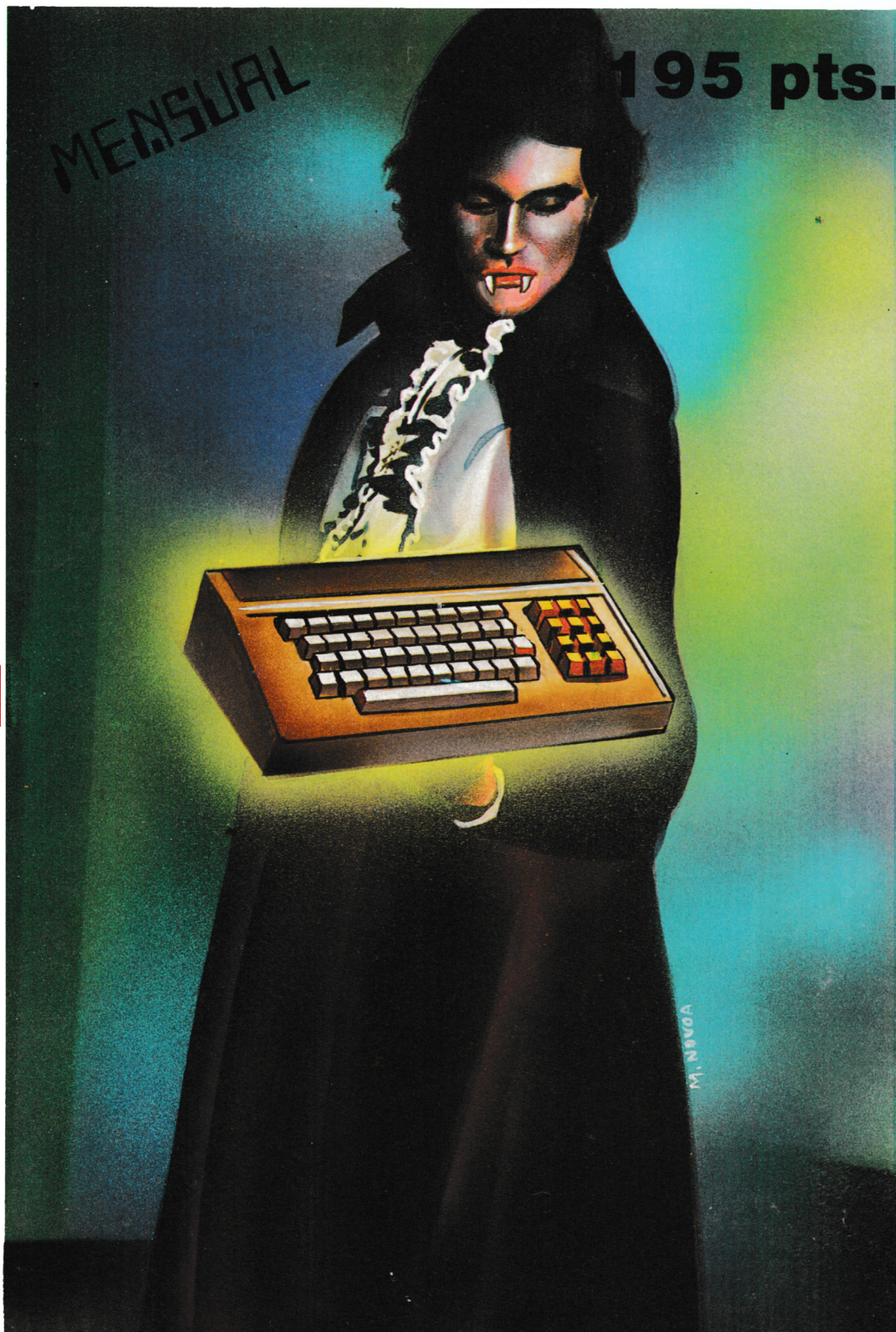
COMMODORE

Simmon
Oeste
Estadística

AMSTRAD

Ajedrez
Buque fantasma

Monser



PHILIPS MSX



NUEVO
STANDARD
MUNDIAL

PHILIPS

El sistema más sabio

PHILIPS introduce en España el HOMECOMPUTER más sabio, el sistema MSX, nuevo estandar mundial.

¡Con cuanta sabiduría se ha pensado en cada una de sus características!

Con el PHILIPS MSX puede realizar mil combinaciones de elementos: monitores, impresoras, floppys, programas educativos, de juegos y aplicaciones profesionales, gracias a su compatibilidad total tanto en hardware como en software.

El PHILIPS MSX está tan sabiamente diseñado que Vd. puede elegir entre conectarlo al televisor de su casa, o a un monitor monocromo o de color.

De igual modo puede utilizar como unidad de almacenamiento de memoria un cassette normal o un Floppy Disc del sistema MSX.

¡Y qué potencia tiene el PHILIPS MSX!

Es tanta, que si lo utilizamos con un Floppy Disc y junto a MSX-DOS, es compatible con sistemas de tipo profesional y de precio mucho más elevado.

Y aquí no acaba la sabiduría con que ha sido creado el PHILIPS MSX.

Puede hacerlo crecer según sus necesidades, desde un sencillo ordenador doméstico, con el lenguaje Basic más potente del mercado, hasta un sistema de tipo profesional que puede llegar a una capacidad máxima de 1.024 K bytes.

PHILIPS MSX. Nunca se le quedará pequeño, nunca se le quedará anticuado.

PHILIPS MSX, creado como un equipo atractivo, fácil de usar y muy asequible de comprar.

• ¡PHILIPS MSX, sin duda, el sistema más sabio!

MSX-DOS es compatible con CP/M™ y posee la misma estructura de ficheros que MS-DOS™.

Todos los sistemas MSX son compatibles entre sí.

MSX, MSX-DOS™ y MS-DOS™ son marcas registradas de Microsof Corp.
CP/M™ es una marca registrada de Digital Research.



Si desea algún tipo de información relacionada con el campo del HOMECOMPUTER, estamos a su disposición en el teléfono

(91) 413 22 46

Desearía recibir más información sobre el PHILIPS MSX.

Nombre.....

Apellidos.....

Domicilio.....

.....

PHILIPS IBERICA S.A.E.
Apartado de Correos 50.800
28080 MADRID



PHILIPS MSX HOMECOMPUTER SYSTEM

El amigo sabio de la familia.

151



DIRECTOR
José Luis Cano Regidor

COORDINADOR
Félix Santamaria Avila

DISEÑO
Angélica Arce

REDACCION Y COLABORADORES:
Gustavo Cano
Javier López
Victoria Aguilar
E. L. Torralba
Juan C. Pizarroso
A. Moreno
C. Guedán

DIBUJOS:
Mauro Novoa, G. C. Muñoz

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
Yolanda Bardillo

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

FOTOMECANICA
Imagen

IMPRIME
Gráficas ABAD

DISTRIBUCION
COEDIS

DEPOSITO LEGAL
M-29269-1985
Reservados todos los derechos

SUMARIO

AÑO I - N.º 5

SPECTRUM

- 4 Canibales
- 5 Squash
- 6 Mandala
- 8 Cosmos

COMMODORE

- 16 Simmon
- 23 Oeste
- 26 Estadística

MSX

- 10 Crack
- 12 Caseta de tiro
- 14 Dragster

AMSTRAD

- 29 Ajedrez
- 33 Buque fantasma

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 1 año (12 ejemplares).

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



| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|  | <p><i>ahora sólo</i> 2.106 ptas.</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD _____ C.P. _____

PROVINCIA _____

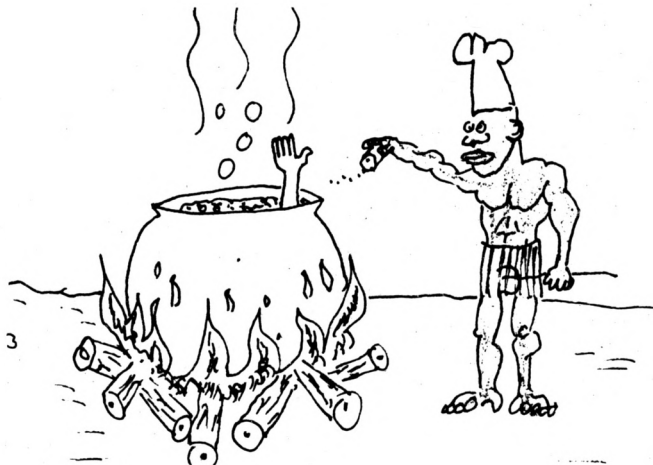
CANIBALES

Te encuentras en una isla poblada de hambrientos canibales, que van detras de ti. Debes intentar que los canibales caigan en los hoyos. Para hacer esto, debes colocarte detras de un hoyo.

Las teclas son:

- A = subir
- S = bajar
- K = izquierda
- L = derecha

Cualquier otra tecla hace que te detengas.



```

100 RANDOMIZE
110 DIM z(30,2)
120 LET hi=0
130 LET rand=0.1
140 GO SUB 9000
150 LET men=3: LET score=0
160 LET left=0: LET max=20: LET
170 bie=0: LET go=4
180 POKE 23560,0
190 GO SUB 1000
200 GO SUB 3000
210 GO SUB 2000
220 IF men>2 THEN PRINT AT 0,29
230 IF men>1 THEN PRINT AT 0,30
240 IF men>0 THEN PRINT AT 0,31
250 PRINT AT 0,0:"SCORE:";score
260 PRINT AT 0,15:"HI:";hi
270 LET a=PEEK 23560
280 LET tx=px: LET ty=py
290 IF a=97 THEN PRINT AT py,px
300 LET py=py-1: GO TO 260
310 IF a=115 THEN PRINT AT py,p
320 LET py=py+1: GO TO 260
330 IF a=107 THEN PRINT AT py,p
340 LET px=px-1: GO TO 260
350 IF a=108 THEN PRINT AT py,p
360 LET px=px+1: GO TO 260
370 GO TO 300
380 IF px<1 OR px>30 OR py<2 OR
390 py>20 THEN GO TO 4000
400 IF SCREEN$(py,px)<>" " THE
410 GO TO 5000
420 PRINT AT py,px;"A"
430 LET num=0
440 IF num>go THEN GO TO 200
450 LET zombie=zombie+1: IF zom
460 bie>max THEN LET zombie=1
470 IF z(zombie,1)=0 THEN GO TO
480
490 LET zx=z(zombie,1): LET zy=
500 z(zombie,2): LET tx=zx: LET ty=z
510
520 LET dx=0: LET dy=0
530 IF zx<px THEN LET dx=1
540 IF zx>px THEN LET dx=-1
550 IF zy<py THEN LET dy=1
560 IF zy>py THEN LET dy=-1

```

```

390 LET zx=zx+dx: LET zy=zy+dy
400 LET num=num+1
410 IF SCREEN$(zy,zx)=" " THEN
420 GO TO 500
430 IF SCREEN$(zy,zx)="B" THEN
440 GO TO 305
450 IF zx=px AND zy=py THEN GO
460 TO 7000
470 LET z(zombie,1)=0
480 PRINT AT ty,tx;" "
490 LET score=score+1: PRINT AT
500 0,0:"SCORE:";score
510 LET left=left-1: IF left=0
520 THEN GO TO 8000
530 FOR n=1 TO 10: BEEP 0.01,n:
540 NEXT n
550 LET go=1+INT(left/5)
560 GO TO 305
570 PRINT AT ty,tx;" "
580 PRINT AT zy,zx;FLASH 1: IN
590 K 3;"B"
600 LET z(zombie,1)=zx: LET z(z
610 ombie,2)=zy
620 BEEP 0.02,30-left
630 GO TO 305
640 PAPER 6: CLS
650 PLOT 4,4: DRAW 248,0: DRAW
660 0,159: DRAW -248,0: DRAW 0,-159
670 FOR i=2 TO 20
680 FOR j=1 TO 30
690 IF RND>rand THEN GO TO 1060
700 PRINT AT i,j;INK 1;"C"
710 NEXT j: NEXT i
720 RETURN
730 LET px=INT(RND*13+5)
740 LET py=INT(RND*17+5)
750 IF SCREEN$(py,px)<>" " THE
760 GO TO 2000
770 IF SCREEN$(py-1,px-1)<>" "
780 THEN GO TO 2000
790 IF SCREEN$(py,px-1)<>" " T
800 HEN GO TO 2000
810 IF SCREEN$(py+1,px-1)<>" "
820 THEN GO TO 2000
830 IF SCREEN$(py-1,px)<>" " T
840 HEN GO TO 2000
850 IF SCREEN$(py+1,px)<>" " T
860 HEN GO TO 2000
870 IF SCREEN$(py-1,px+1)<>" "
880 THEN GO TO 2000
890 IF SCREEN$(py,px+1)<>" " T

```




```

MEN GO TO 2000
2028 IF SCREEN$ (py+1,px+1) <> " "
THEN GO TO 2000
2030 PRINT AT py,px;"A"
RETURN
3000 FOR j=2 TO 20
3005 LET i=INT (RAND*30+1) " THEN
3010 IF SCREEN$ (j,i) <> " "
GO TO 3020
3040 PRINT AT j,i; FLASH 1; INK
2;"B"
3050 LET left=left+1; LET z(left
,1)=i; LET z(left,2)=j
3060 NEXT j
3100 RETURN
4000 FOR i=1 TO 20
4010 PRINT AT py,px;" " : PRINT A
T ty,tx;"A"
4020 BEEP .02,i
4030 PRINT AT py,px;"A": PRINT A
4040 BEEP .02,20-i
4050 NEXT i
4060 GO TO 7060
5000 FOR i=1 TO 20
5020 PRINT AT py,px;" " : PRINT A
T ty,tx;"A"
5030 BEEP .02,20+i
5040 PRINT AT py,px;"A": PRINT A
5050 BEEP .02,20-i
5060 NEXT i
5070 GO TO 7060
7000 FOR i=1 TO 20
7010 PRINT AT py,px; INK 3;"B":
PRINT AT ty,tx;"A"
7020 BEEP .02,20+i
7030 PRINT AT py,px;"A": PRINT A
T ty,tx;"B"
7040 BEEP .02,20-i
7050 NEXT i
7060 LET men=men-1; IF men<0 THE
N GO TO 7070
7062 FOR i=1 TO 100: NEXT i
7063 LET rand=0.1
7065 GO TO 30
7070 IF score>hi THEN LET hi=score
re: PRINT AT 0,15;"HI:"hi
7075 PRINT AT 1,6;"ANOTHER GAME
(Y/N)?"
7080 IF INKEY$="Y" THEN GO TO 25

```

```

7090 IF INKEY$="n" THEN BORDER 7
: PAPER 7; INK 0; STOP
7100 GO TO 7080
8000 PRINT AT 0,10; FLASH 1;"**
BONUS **"
8005 LET score=score+6
8010 LET rand=rand*0.6
8020 FOR j=1 TO 3
8030 BEEP 0.01,j
8040 NEXT j
8050 NEXT i
8060 GO TO 30
9000 POKE USR "A",BIN 000111100
9001 POKE USR "a",+1,BIN 000111110
9002 POKE USR "A",+2,BIN 011111111
9003 POKE USR "a",+3,BIN 000010000
9004 POKE USR "A",+4,BIN 000010000
9005 POKE USR "a",+5,BIN 000101000
9006 POKE USR "A",+6,BIN 001000010
9007 POKE USR "a",+7,BIN 000000000
9008 POKE USR "B",BIN 000000000
9009 POKE USR "b",+1,BIN 011000110
9010 POKE USR "B",+2,BIN 011000110
9011 POKE USR "b",+3,BIN 000000000
9012 POKE USR "B",+4,BIN 000110000
9013 POKE USR "b",+5,BIN 010000100
9014 POKE USR "B",+6,BIN 001111000
9015 POKE USR "b",+7,BIN 000000000
9016 POKE USR "C",+0,BIN 001111000
9017 POKE USR "c",+1,BIN 001111100
9018 POKE USR "C",+2,BIN 011111110
9019 POKE USR "c",+3,BIN 011001110
9020 POKE USR "C",+4,BIN 011001110
9021 POKE USR "c",+5,BIN 011111110
9022 POKE USR "C",+6,BIN 001111000
9023 POKE USR "c",+7,0
9100 BORDER 1: PAPER 6: INK 0: C
L5
9140 PRINT AT 8,4;"Keys:"
9150 PRINT AT 10,4;"A=up"
9160 PRINT AT 11,4;"S=down"
9170 PRINT AT 12,4;"K=left"
9180 PRINT AT 13,4;"L=right"
9190 PRINT AT 15,5;"any other ke
y to stop"
9200 PRINT AT 19,6;"Hit any key
to start"
9210 PAUSE 0
9220 RETURN

```

SQUASH

Se deben utilizar las teclas «M» = derecha y «N» = izquierda, para mantener la bola en la pista. Dispones de 3 bolas. La bola se obtiene con la nota gráfica C y la raqueta con la nota gráfica A y B.

```

1 REM
2 REM
3 GO SUB 360
4 LET SCORE=0
5 LET D=1
6 LET G=0
7 LET A=1: LET B=1: LET C=7:
8 LET E=1: LET F=1
9 PRINT AT 15,0; FLASH 1;"BAL
L IN PLAY" : INVERSE 1;D
10 PRINT AT 0,0; INK 2;"

```



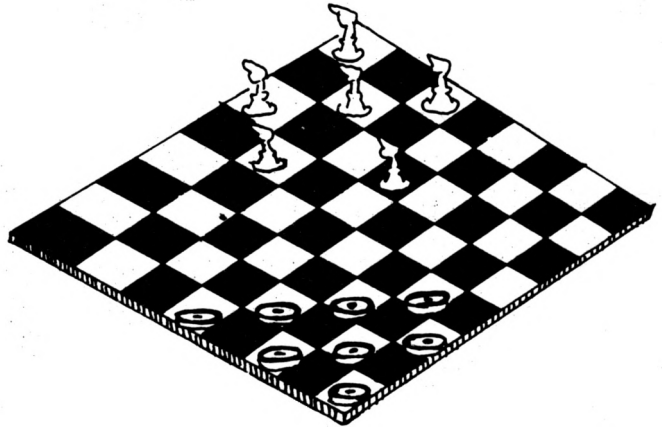

```

110 FOR X=A TO 9
120 PRINT INK 2; " "; TAB 14; " "
130 NEXT X
150 LET C=C+(INKEY$="M")-(INKEY
$="N")
160 IF C<ABS A OR C>12 THEN GO
TO 180
170 PRINT AT 10,C-1; INK 4; "
"
172 IF E=9 AND C<F AND C+ABS A
<F THEN GO TO 300
175 LET G=G+ABS A
180 PRINT AT E,F; " "
190 LET E=E+A
200 IF E=ABS A OR E=9 THEN LET
A=-A; BEEP .007,30; LET SCORE=SC
ORE+245; PRINT AT 0,16; INK 4; I
NVERSE 1; "SCORE IS "; SCORE
210 LET F=F+B
220 IF F=ABS A OR F=13 THEN LET
B=-B; BEEP .007,10; LET SCORE=SC
ORE+245; PRINT AT 0,16; INVERSE
1; INK 3; "SCORE IS "; SCORE
230 PRINT INK 1; AT E,F; "●"
235 IF E=9 THEN LET B=SGN B*(IN
T (RAND*RAND)+ABS A)
240 GO TO 140
310 IF D<4 THEN PRINT AT 15,0;
FLASH 1; D<4 THEN PRINT AT 15,0;
L IN PLAY; " PAPER AND*7; INK 9; "BAL
315 LET D=D+1; INVERSE 1; D
320 FOR G=1 TO 50: BEEP .01,G:
NEXT G
340 IF D<4 THEN CLS; GO TO 10
345 PRINT AT 20,0; FLASH 1; INK
HE ROUND!"; " THAT'S THE END OF T
.5; BEEP .005,G: NEXT G
350 RUN
360 FOR Z=1 TO 3
370 READ Z$
380 FOR G=0 TO 7
390 READ M
400 POKE USA Z$+G,M
410 NEXT G
420 NEXT Z
430 RETURN
440 DATA "A",63,63,63,0,0,0,0,0
450 DATA "B",252,252,252,0,0,0,
,255,126,60
460 DATA "C",60,126,255,255,255

```

MANDALA

Este es un juego basado en las damas. Tú juegas con las fichas redondas y el ordenador con las fichas azules parecidas a alfiles de ajedrez. El movimiento de las fichas es diagonal y se captura una ficha del oponente, saltando a una casilla vacía detrás de la del oponente (como las damas). A diferencia de las damas, no se pueden hacer saltos múltiples, las fichas pueden moverse en cualquier dirección, pero siempre diagonalmente. Gana el primero que capture siete piezas enemigas.



```

10 REM Mandala
20 GO SUB 9000
30 GO SUB 9000
40 GO SUB 7000
50 GO SUB 6000
60 IF hub=7 THEN PRINT AT 19,0
INK 2; FLASH 1; "You win!"; ST0
P
70 IF comp=7 THEN PRINT AT 19,0
INK 2; FLASH 1; "I win!"; ST0P
0;
80 GO TO 40
90 FOR Z=8 TO 1 STEP -1
900 FOR Z=8 TO 11 STEP -1
9000 IF a(z)=c THEN GO TO 6050
9000 NEXT Z
9030 GO TO 6200
9040 LET y=-11
9050
6055 IF z+y>88 OR z+y<11 OR z+2*
y>88 OR z+2*y<11 THEN GO TO 6070
6060 IF a(z+y)=h AND a(z+2*y)=e
THEN GO TO 6100
6070 LET y=-9*(y=-11)+9*(y=-9)+1
0*(y=11)+(y=100)
6080 IF y<>0 THEN GO TO 6055
6085 NEXT Z
6090 GO TO 6200
6100 LET a(z)=e; LET a(z+y)=e; L
ET a(z+2*y)=e; LET comp=comp+1
6140 PRINT AT 2,22; INK 1; "Comp.
",comp
6150 LET f=INT ((z+y)/10); LET g
=z+y-10*f
6170 PRINT AT 2*g,2*f; " "; AT 2*
g+1,2*f; " "
6172 LET f=INT ((z+2*y)/10); LET
g=z+2*y-10*f
6174 REM AB and CD in next

```



```

6176 PRINT INK 1; AT 2*9,2*f; " "
AT 2*9+1,2*f; " "
6180 LET f=INT (z/10); LET g=z-1
6184 PRINT AT 2*9,2*f; " "; AT 2*
9+1,2*f; " "
6190 RETURN
6200 FOR z=1 TO 200
6210 LET k=INT (RND*78)+11
6220 IF a(k)=c THEN GO TO 6260
6230 NEXT z
6240 GO TO 6500
6250 LET y=-11
6270 IF k+y<11 OR k+y>88 THEN GO
TO 6220
6280 IF a(k+y)=e THEN GO TO 6330
6290 LET y=-9*(y=-11)+9*(y=-9)+1
0*(y=11)+(y=100)
6300 IF y<>0 THEN GO TO 6270
6310 NEXT z
6320 GO TO 6500
6330 IF k+2*y>88 OR k+2*y<11 THE
N GO TO 6400
6340 IF a(k+2*y)=h THEN GO TO 62
40
6350 IF k-2*y<11 OR k-2*y>88 THE
N GO TO 6400
6360 IF a(k-2*y)=h THEN GO TO 62
40
6400 LET a(k+y)=c; LET a(k)=e; L
ET f=INT ((k+y)/10); LET g=k+y-1
6430 REM AB and CD in next
6440 PRINT INK 1; AT 2*9,2*f; " "
AT 2*9+1,2*f; " "
6450 LET f=INT (k/10); LET g=k-1
6470 PRINT AT 2*9,2*f; " "; AT 2*
9+1,2*f; " "
6480 RETURN
6500 FOR g=1 TO 200
6510 LET k=INT (RND*78)+11
6520 IF a(k)=c THEN GO TO 6600
6530 NEXT g
6540 PRINT AT 0,0; FLASH 1; INK
2; " I concede the game..."; STOP
6600 IF a(k-11)=e THEN LET y=-11
GO TO 6400
6620 IF a(k-9)=e THEN LET y=-e;
GO TO 6400
6640 GO TO 6540
7000 INPUT FLASH 1; INK 1; "Enter
your move as 3344 a$
7010 IF a$="s" THEN STOP
7030 IF LEN a$<>4 THEN GO TO 700
0
7050 LET a1=VAL a$(1); LET a2=VA
L a$(2); LET b1=VAL a$(3); LET b
2=VAL a$(4)
7070 LET a(10*b1+b2)=h; LET a(10
*a1+a2)=e
7080 REM EF and GH in next
7090 PRINT INK 2; AT 2*b2,2*b1; "
"; AT 2*b2+1,2*b1; " "
7100 PRINT AT 2*a2,2*a1; " "; AT
2*a2+1,2*a1; " "
7110 IF ABS (a1-b1)=1 THEN RETURN
N
7120 LET hum=hum+1
7125 LET a((10*b1+b2+10*a1+a2)/2
)=e

```

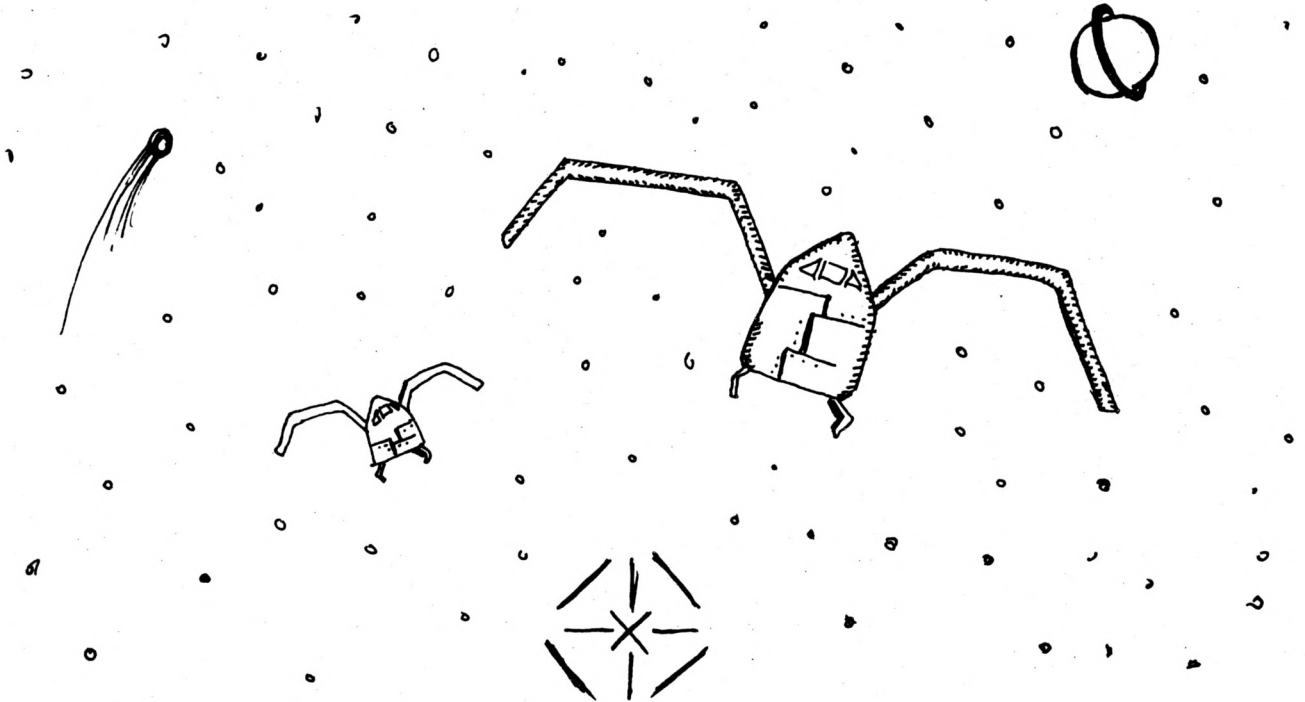
```

7130 PRINT AT a2+b2,a1+b1; " "A
T a2+b2+1,a1+b1; " "
7140 PRINT AT 0,22; INK 3; "Human
"; hum
7150 RETURN
8000 FOR z=8 TO 1 STEP -1
8060 FOR x=1 TO 8
8070 IF a(10*z+x)=h THEN PRINT a
T 2*x,2*z; INK 2; " "; AT 2*x+1,2
*z; " "
8080 IF a(10*z+x)=c THEN PRINT a
T 2*x,2*z; INK 1; " "; AT 2*x+1,2
*z; " "
8090 IF a(10*z+x)=b THEN PRINT a
T 2*x,2*z; INK 5; " "; AT 2*x+1,2
*z; " "
8110 NEXT x; NEXT z
8130 RETURN
9000 DIM a(100)
9010 LET h$="111314222431334251"
9020 LET c$="888677688475665748"
9030 LET b$="1214161821232527323
43638414345475254565861636567727
4767881838587"
9040 LET e$="8273645546372817263
744536271"
9050 FOR z=1 TO 100; LET a(z)=9;
NEXT z
9060 LET h=104; LET c=99; LET b=
143; LET e=32
9100 FOR z=1 TO 9; LET a(VAL h$
TO 2)=h; LET a(VAL c$ TO 2)=
c
9110 LET h$=h$(3 TO ); LET c$=c$
(3 TO ); NEXT z
9140 FOR z=1 TO 17
9150 FOR z=1 TO 32; LET a(VAL b$
TO 2)=b; LET b$=b$(3 TO ); NE
XT z
9190 FOR z=1 TO 14; LET a(VAL e$
TO 2)=e; LET e$=e$(3 TO ); NE
XT z
9200 LET a(15)=h; LET comp=0; LE
T hum=0
9210 INVERSE 1
9400 PRINT AT 0,0; " 1 2 3 4 5
6 7 8 "; AT 1,1; "
"; AT 18,0; " 1 2 3 4 5 6 7 8
"
9410 FOR z=1 TO 17
9420 PRINT AT z,1; " "; AT z,18; "
"
9430 IF 2*INT (z/2)=z THEN PRINT
AT z,0; z/2; AT z,19; z/2
9440 IF 2*INT (z/2)<>z THEN PRIN
T AT z,0; " "; AT z,19; " "
9450 NEXT z
9460 INVERSE 0
9500 FOR x=1 TO 8
9505 READ a$
9510 FOR y=0 TO 7
9520 READ z
9530 POKE USR a$+y,z
9540 NEXT y
9550 NEXT x
9560 DATA "A",0,0,0,0,1,3,7,15
9570 DATA "B",0,16,96,240,120,24
0,224,224
9580 DATA "C",30,28,0,0,1,1,3,0
9590 DATA "D",112,112,240,208,20
8,216,248,0
9600 DATA "E",0,7,15,31,62,124,1
20,113
9610 DATA "F",0,224,240,248,124,
62,30,142
9620 DATA "G",113,120,124,62,31,
15,7,0
9630 DATA "H",142,30,62,124,248,
248,224,0
9990 RETURN

```


COSMOS

Este juego consiste en disparar y abatir el mayor número posible de naves de los hombres pájaro en un tiempo determinado (minuto y medio). ¡¡¡Suerte!!!



```

7 REM
8 RESTORE 6040: RESTORE 6090:
RESTORE 6140: GO SUB 6000
9 LET hs=0
10 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: C
LS
11 CLS : GO TO 7000
20 LET sc=0: LET sh=0: LET h=0
LET t=0: RANDOMIZE: LET a$=""
LET b$=""
LET c$=""
21 REM ****SIDE BOX****
25 INK 7: PLOT 0,0: DRAW 255,0
DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW
0,-175: PLOT 186,140: DRAW 68,0
PLOT 186,45: DRAW 69,0: PRINT AT
5,0: DRAW 0,175: INK 7: "Score:"
AT 3,24: "HisScore": AT 7,24: "Score:"
AT 9,24: "Shots": AT 11,24: "Hits"
AT 14,24: "Time": AT 1,24: FLASH
26 INK 6: PRINT AT 1,24: FLASH
1,"

```

```

COSMOS": AT 3,24: FLASH 1: "
30 LET x=INT (RND*20)+2: LET y
=INT (RND*19)+2: LET ox=x: LET oy=y
40 LET a=10: LET b=13: LET o3=
a: LET ob=b
50 GO SUB 4000: PLOT 0,0
55 REM ****MOVES****
60 LET p$=INKEY$: LET a=a+(p$=
"V" AND a<19)-(p$="r" AND a>3)
LET b=b+(p$="g" AND b<21)-(p$="d
AND b>2)
55 IF p$="f" THEN GO SUB 500
60 LET o=INT (RND*100): LET x=
x+(o>70 AND x<21)-(o<30 AND x>3)
y+(o<30 AND y<19)-(o>70 AND y>3)
65 LET p$=INKEY$: LET a=a+(p$=
"V" AND a<19)-(p$="r" AND a>3):
LET b=b+(p$="g" AND b<21)-(p$="d
AND b>2)
90 OVER 0: PRINT AT oy,ox-1,"

```



```

PRINT AT 0a-1,0b-1;f$;AT 0a
0b-1;f$;AT 0a+1,0b-1;f$; OVER 0
91 IF T>100 THEN GO TO 2000
92 PRINT INK 4;AT y,x-1;f$;
INK 5; OVER 1;AT a-1,b-1;f$;AT
a,b-1;w$;AT a+1,b-1;f$;
95 LET ox=x: LET oy=y: LET oa=
a: LET ob=b
114 REM ****SCORES****
115 OVER 0
116 PRINT AT 6,25;hs;AT 8,25;sc
;AT 10,25;sh;AT 12,25;h;AT 15,25
;INT (t)
117 REM ****TIMING****
118 LET t=t+1/3
119 BEEP .01,25
120 GO TO 51
4009 REM ****THE LAZERS****
5000 INK 7: LET l=8*(21-a): LET
k=(b*8)+4: LET x=185-(b*8)-4: FO
R z=0 TO 1: OVER 0: PLOT 185,0:
DRAW -k,l: PLOT 0,0: DRAW j,l: F
OR p=0 TO 3: BEEP .03,p*8: NEXT
p: NEXT z: OVER 0: INK 7
504 REM ****TEST FOR A HIT****
505 IF a=y AND b=x THEN GO SUB
1000
510 LET sh=sh+1: RETURN
999 REM ****HIT LOGO****
1000 LET t=t+4: LET sh=sh+1: FOR
g=0 TO 5: BEEP .05,g*8: BEEP .0
5,g: BRIGHT 1: PRINT AT 17,25; I
NK 9: FLASH 1: AT 18,25; I
NK 9: FLASH 1: AT 19,25; FLASH
1: HIT<<<<< AT 19,25; FLASH
1: NEXT g: LET h=h+1: LE
T sc=sc+10: GO TO 9000
9000 REM ****END****
9001 IF sc>hs THEN LET hs=sc
9005 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LS
9007 PLOT 15,0: DRAW 0,160: DRAW
225,0: DRAW 0,-160: DRAW -225,0
9010 PRINT AT 4,10; FLASH 1:
;AT 5,10; FLASH 1: >>>
COSMOS<<<<< AT 6,10; FLASH 1:
9020 PRINT AT 9,7; INK 3;"You ar
e out of time"
9050 PRINT AT 11,10; INK 5;"Hi-5
score:"hs;AT 13,10; INK 6;"Score
:"sc;AT 15,10;"Shots:"sh;AT 17
,10;"Hits:"h
9060 PRINT AT 19,6; INK 6;"PRES
S ENTER"; INK 2;"ENTER"; INK 6;" TO R
UN
9063 INPUT n$: BORDER 1
9065 CLS
9070 GO TO 20
9999 STOP
4000 OVER 0: RANDOMIZE : FOR f=8
TO 177 STEP 2: PLOT INK RND*7;f
;INT (RND*155)+8: NEXT f: INK 5:
PLOT 0,0
4010 RETURN

```

```

6000 RESTORE 6040
6005 FOR f=0 TO 7
6010 READ s
6020 POKE USR "a"+f,s
6030 NEXT f
6040 DATA 15,16,32,32,0,0,1
6045 RESTORE 6090
6050 FOR f=0 TO 7
6060 READ s
6070 POKE USR "b"+f,s
6080 NEXT f
6090 DATA 24,189,90,126,102,60,6
6,129
6095 RESTORE 6140
6100 FOR f=0 TO 7
6110 READ s
6120 POKE USR "c"+f,s
6130 NEXT f
6140 DATA 240,8,4,4,4,0,0,128
6150 RETURN
7000 INK 7: PLOT 0,0: DRAW 0,175
: DRAW 255,0: DRAW 0,-175: DRAW
-255,0
7005 INK 4: PRINT AT 1,10; FLASH
1: >>>>COSMOS<<<<< AT 3,10; FLASH
1: >>>> INK 7
7010 PRINT INK 7;AT 5,1;"The obj
ect of the game"; PAPER 2; FLAS
H 1;"COSMOS"
7020 INK 7: PRINT AT 6,1;"is to
destroy the Alien": PRINT "Bird
-Like Ships with your": PRINT "
powerful lazars..."
7030 PRINT "Use keys:"
7040 PRINT " R": PRI
NT
7050 PRINT " D F G": P
RINT
7060 PRINT " U": PRI
NT
7070 PRINT " To move your sights
UP,DOWN,"
7080 PRINT " LEFT,RIGHT and "; F
LASH 1; INK 2;"F"; FLASH 0; INK
7;" to FIRE..."
7090 INK 3: BRIGHT 0: PRINT: PR
INT TAB 2; FLASH 1;" PRESS ENTER
TO COMMENCE!"
7095 INK 7: PLOT 0,0: DRAW 0,175
7100 INPUT w$: CLS : GO TO 20
9000 PRINT AT y,x-1;"-X-"
9010 LET x=INT (RND*20)+2: LET y
=INT (RND*19)+2: LET ox=x: LET o
y=y
9020 OVER 0: PRINT AT 17,25;"
;AT 18,25;"
; FOR f=8 TO 177 STEP 5: PL
OT INK RND*7;f;INT (RND*155)+8:
NEXT f: INK 5: PLOT 0,0
9030 GO TO 51
9999 FOR n=0 TO 255: INK INT (n/
31.875): PLOT n,0: DRAW 0,175: N
EXT n

```


CRACK

Eres un crack de fútbol y estás demostrando tus habilidades. ¿Cuánto tiempo podrás tener el balón en el aire? Puedes utilizar la cabeza o los pies usando la barra espaciadora. Asimismo si logras que el balón pase por los huecos del techo lograrás más puntos. Para variar la velocidad del balón, varía SP en la línea 80.



```

10 REM
11 REM
12 REM
15 SCREEN 1, 3 : KEY OFF : COLOR 15, 3, 3 : PRINT "
   SOCCER PRO"
20 FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
   NEXT : SPRITE$( 0 ) = A$ : A$ = ""
25 FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
   NEXT : SPRITE$( 1 ) = A$ : A$ = ""
30 FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
   NEXT : SPRITE$( 2 ) = A$ : A$ = ""
35 FOR I = 1 TO 8 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
   NEXT : SPRITE$( 3 ) = A$
40 DEFUSR = 60000! : DEFUSR1 = 60110! : POKE 59996!, 10
45 FOR I = 1 TO 20 : PRINT : NEXT : PRINT "      Hit any
   Key": POKE 59997!, 3 : POKE 59998!, 3 : POKE 59999!,
   1 : PUT SPRITE 0, ( 120, 100 ), 1 : PUT SPRITE
   3, ( 0, 20 )
47 FOR I = 1088 TO 1103 : READ Q : VPOKE I, Q : NEXT
50 D = USR1( D ) : IF VPEEK( 6925 ) = 255 THEN POKE
   59998!, 1 ELSE IF VPEEK( 6925 ) = 1 THEN POKE 59998!,
   3
55 IF INKEY$ = "" THEN 50
60 CLS : K = 134 : VPOKE 1072, 170 : VPOKE 1073, 127 :
   VPOKE 1074, 254 : VPOKE 1075, 127 : VPOKE 1076,
   254 : VPOKE 1077, 127 : VPOKE 1078, 254 : VPOKE
   1079, 85 : FOR I = 6144 TO 6175 : VPOKE I, K : NEXT :
   VPOKE 6147, 32 : VPOKE 6148, 32 : VPOKE 6159, 32 :
   VPOKE 6160, 32 : VPOKE 6172, 32 : VPOKE 6173, 32
65 FOR I = 6176 TO 6880 STEP 32 : VPOKE I, K : VPOKE
   I + 31, K : NEXT : FOR I = 6849 TO 6879 : VPOKE
   I, K : NEXT
70 FOR I = 6893 TO 6911 : VPOKE I, K : NEXT
75 VPOKE 8200, 195 : GOSUB 1000 : PUT SPRITE 0, ( 120,
   142 ) : PUT SPRITE 3, ( 11, 11 )
80 DR = 6 : SP = 7 : STRIG( 0 ) ON : ON STRIG GOSUB 800
85 K = 6817 : FOR I = 1 TO 11 : VPOKE K, 136 : VPOKE
   K + 16, 136 : K = K - 31 : NEXT : FOR I = 6465 TO
   6494 : VPOKE I, 137 : VPOKE I - 96, 137 : NEXT
95 SPRITE ON : ON SPRITE GOSUB 700
100 POKE 59999!, 6 : D = USR( D )
105 IF PEEK( 59997! ) = 0 THEN VPOKE 6914, 0
110 GOSUB 200
120 GOSUB 300
190 GOTO 100

```



```

200 IF DR > 3 THEN SPRITE OFF : GOTO 210 ELSE POKE 59999!,
    SP : POKE 59997!, J : POKE 59998!, DR : D = USR1( D )
    : GOTO 220
210 POKE 59997!, J : POKE 59999!, SP - J : K1 = DR -
    4 : K2 = ( DR - J ) MOD 4 : POKE 59998!, K1 : SPRITE
    ON : D = USR1( D ) : POKE 59998!, K2 : D = USR1( D )
220 X = VPEEK( 6925 ) : Y = VPEEK( 6924 ) : RETURN
300 IF Y < 8 OR Y > 192 THEN HT = 0 : PLAY "19s14m1900n30":
    GOTO 400
305 IF X < 8 OR X > 248 THEN PLAY "s8m20019n20": GOTO 450
310 IF X > 237 THEN HT = 0 : PLAY "a30000s019n35": GOTO
    500
315 IF Y > 160 THEN 900
320 RETURN
400 IF X > 19 AND X < 35 THEN HH = 1 : GOTO 420 ELSE
    IF X > 115 AND X < 131 THEN HH = 2 : GOTO 420 ELSE
    IF X > 219 AND X < 235 THEN HH = 3 : GOTO 420
410 IF DR = 7 THEN DR = 6 : K = 2 ELSE IF DR = 0 THEN
    DR = 2 : K = - 2 ELSE IF DR = 4 THEN DR = 5 : K
    = - 2 ELSE RETURN
415 VPOKE 6925, VPEEK( 6925 ) + K : RETURN
420 PLAY "m1000s014n33": FOR I = 1 TO 1000 : NEXT :
    IF HH = 1 OR HH = 3 THEN SC = SC + 50 ELSE SC =
    SC + 100
425 GOSUB 1000 : PUT SPRITE 3, ( 9, 11 ) : DR = 6 :
    RETURN
450 IF DR = 4 THEN DR = 7 : K = - 2 ELSE IF DR = 1 THEN
    DR = 3 : K = - 2 ELSE DR = 6 : K = - 2
455 VPOKE 6924, VPEEK( 6924 ) + K
460 RETURN
500 IF DR = 7 THEN DR = 4 : K = - 2 ELSE IF DR = 6 THEN
    DR = 5 : K = 2 ELSE DR = 1 : K = - 2
505 VPOKE 6924, VPEEK( 6924 ) + K
510 RETURN
700 IF HT = 1 THEN RETURN ELSE SPRITE OFF : SC = SC
    + 1 : HT = 1 : GOSUB 1000 : PX = VPEEK( 6913 ) :
    IF Y > 160 THEN 720
705 IF DR = 2 THEN IF RND( 1 ) < .5 THEN DR = 4 ELSE
    DR = 7 ELSE IF DR = 6 THEN DR = 0 ELSE IF DR = 5
    THEN DR = 0 ELSE IF DR = 1 THEN DR = 7 ELSE IF DR
    = 3 THEN DR = 4
710 GOTO 750
720 IF VPEEK( 6914 ) = 0 THEN IF X < 170 THEN DR = 4 :
    GOTO 750 ELSE DR = 1 : GOTO 750
725 IF VPEEK( 6914 ) = 4 THEN IF X > 162 THEN DR = 7 :
    GOTO 750 ELSE DR = 3 : GOTO 750
750 SPRITE ON : RETURN
800 PX = VPEEK( 6913 ) : IF PX + 4 < X THEN VPOKE 6914,
    4 ELSE VPOKE 6914, 0
810 RETURN

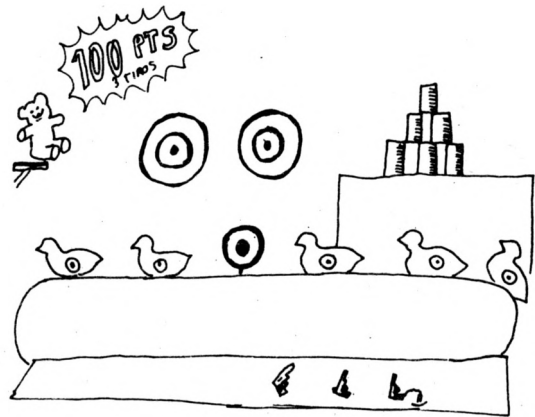
900 STRIG( 0 ) OFF : SPRITE OFF : CLS : PRINT "
    AHE OVER": PRINT : PRINT
910 PRINT "YOUR SCORE WAS " : SC
990 IF INKEY$ <> "" THEN END ELSE 990

1000 FOR I = 1 TO 23 : PRINT : NEXT : PRINT "SCORE:"
    SC : CHR$( 11 ) :
1010 RETURN
10000 DATA 3, 5, 7, 3, 15, 31, 27, 19, 19, 23, 6, 6, 6,
    6, 6, 14, 120, 64, 192, 120, 224, 240, 176, 144,
    144, 200, 192, 192, 192, 192, 224
10010 DATA 3, 2, 3, 1, 3, 7, 13, 9, 11, 11, 3, 1, 1, 1,
    1, 1, 192, 120, 192, 120, 224, 240, 220, 192, 224,
    224, 240, 152, 142, 4, 0, 120
10020 DATA 1, 0, 1, 0, 7, 63, 3, 1, 1, 3, 7, 12, 56, 16,
    0, 0, 224, 160, 224, 192, 240, 216, 204, 216, 192,
    224, 224, 224, 192, 64, 64, 192
10030 DATA 40, 120, 120, 40, 0, 0, 0
10100 DATA 1, 2, 4, 0, 16, 32, 64, 120
10102 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255

```


CASETA DE TIRO

Pasen adelante y prueben su puntería. Dispones de 5 disparos. La puntuación varia de 20 centavos a un dólar por pájaro acertado. ¡¡Suerte!!



```

12  REM
15  SCREEN 1, 2 : COLOR 1, 15, 15 : KEY OFF : PRINT
    SHOOTING GALLERY*
20  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 0 ) = A$ : A$ = ""
25  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 1 ) = A$ : A$ = ""
30  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 2 ) = A$ : A$ = ""
35  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 3 ) = A$ : A$ = ""
40  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 4 ) = A$ : A$ = ""
45  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 5 ) = A$ : A$ = ""
50  FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
    NEXT : SPRITES( 6 ) = A$ : A$ = ""
55  FOR I = 1072 TO 1119 : READ Q : VPOKE I, Q : NEXT
60  DEFUSR = 60110 : POKE 59997!, 2 : POKE 59990!,
    1 : POKE 59999!, 5 : PUT SPRITE 2, ( 255, 00 ), 4
65  D = USR( D ) : IF INKEY$ <> "" THEN 80
70  D = RND( 1 ) : IF VPEEK( 6922 ) = 0 THEN VPOKE 6922,
    12 ELSE VPOKE 6922, 0
75  FOR I = 1 TO 120 : NEXT : GOTO 65
80  DH = - 1
100  CLS : VPOKE 6922, 0 : PUT SPRITE 2, ( 255, 36 )
    , 12 : PUT SPRITE 3, ( 140, 36 ) , 12 : PUT SPRITE
    0, ( 100, 16 ) , 0 : PUT SPRITE 4, ( 0, 64 ) , 4 :
    PUT SPRITE 5, ( 115, 64 ) , 4
110  FOR I = 6145 TO 6206 : VPOKE I, 23 : NEXT : FOR
    I = 6729 TO 6742 : VPOKE I, 23 : NEXT : FOR I =
    6793 TO 6806 : VPOKE I, 23 : NEXT
115  FOR I = 6816 TO 6847 : VPOKE I, 139 : NEXT : FOR
    I = 6496 TO 6784 STEP 32 : FOR J = 0 TO 7 : VPOKE
    I + J, 134 : VPOKE I + J + 24, 134 : NEXT : NEXT
120  VPOKE 6144, 24 : VPOKE 6720, 24 : VPOKE 6176, 26 :
    VPOKE 6792, 26 : VPOKE 6175, 25 : VPOKE 6743, 25 :
    VPOKE 6207, 27 : VPOKE 6007, 27
125  VPOKE 6760, 22 : VPOKE 6775, 22 : VPOKE 6703, 135 :
    VPOKE 6735, 136 : VPOKE 6767, 137
130  STRIG( 0 ) ON : ON STRIG 80SUB 700
140  80SUB 800
200  80SUB 300 : 80SUB 350 : 80SUB 400
210  IF DH > = 0 THEN 80SUB 450
220  IF UM = 1 THEN 80SUB 800 : UM = 0

```

```

290  GOTO 200
300  POKE 59999!, 7 : POKE 59997!, 0 : IF RND( 1 ) <
    .5 THEN POKE 59990!, 1 ELSE POKE 59990!, 3
320  IF VPEEK( 6913 ) > 194 THEN POKE 59990!, 1 ELSE
    IF VPEEK( 6913 ) < 65 THEN POKE 59990!, 3
330  D = USR( D )
335  IF RND( 1 ) < .5 THEN VPOKE 6914, 4 ELSE VPOKE 6914, 0
340  RETURN
350  POKE 59999!, 13 : POKE 59997!, 2 : KI = VPEEK( 6922 )
    : VPOKE 6922, VPEEK( 6926 ) : VPOKE 6926, KI
360  POKE 59990!, 1 : D = USR( D ) : POKE 59997!, 3 :
    D = USR( D )
370  RETURN
400  C2 = ( C2 + 1 ) MOD 2 : POKE 59997!, 4 : IF C2 =
    0 THEN KI = VPEEK( 6930 ) : VPOKE 6930, VPEEK( 6934 )
    : VPOKE 6934, KI
410  POKE 59999!, 4 : POKE 59990!, 3 : D = USR( D ) :
    POKE 59997!, 5 : D = USR( D )
430  RETURN
450  ON( DH + 1 ) GOTO 465, 469, 470, 475, 480, 485
465  PUT SPRITE 0, ( 100, 16 ) : GOTO 490
470  VPOKE 6922, 0 : VPOKE 6926, 12
472  GOTO 490
475  VPOKE 6922, 0 : VPOKE 6926, 12
477  GOTO 490
480  VPOKE 6930, 16 : VPOKE 6934, 20
483  GOTO 490
485  VPOKE 6930, 16 : VPOKE 6934, 20
490  DH = - 1 : RETURN
500  PLAY "150n1200s10n74r30n74r30n74r30n74r30n74r30n74r30n7
    4": ON( DH + 1 ) GOTO 505, 500, 510, 515, 520, 525
505  M = M + 1 : VPOKE 6914, 24 : FOR I2 = 1 TO 500 : NEXT
507  VPOKE 6914, 0 : GOTO 540
510  M = M + .5 : VPOKE 6922, 24 : FOR I2 = 1 TO 500 : NEXT
512  VPOKE 6922, 0 : GOTO 540
515  M = M + .5 : VPOKE 6926, 24 : FOR I2 = 1 TO 500 : NEXT
517  VPOKE 6926, 12 : GOTO 540
520  M = M + .2 : VPOKE 6930, 24 : FOR I2 = 1 TO 500 : NEXT
522  VPOKE 6930, 16 : GOTO 540
525  VPOKE 6934, 24 : M = M + .2 : FOR I2 = 1 TO 500 : NEXT
527  VPOKE 6934, 20
540  UM = 1 : STRIG( 0 ) ON : RETURN
600  STRIG( 0 ) ON : VPOKE 6191, 130 : FOR I2 = 1 TO
    100 : NEXT : VPOKE 6191, 23

```

```

620  UM = 1 : RETURN
700  STRIG( 0 ) OFF : PLAY "164m60s8n27": NS = NS + 1
710  IF ABS( VPEEK( 6929 ) - 114 ) < 3 THEN DH = 4 :
      GOTO 500
720  IF ABS( VPEEK( 6933 ) - 114 ) < 3 THEN DH = 5 :
      GOTO 500
730  IF ABS( VPEEK( 6921 ) - 114 ) < 3 THEN DH = 2 :
      GOTO 500
740  IF ABS( VPEEK( 6925 ) - 114 ) < 3 THEN DH = 3 :
      GOTO 500
750  IF ABS( VPEEK( 6913 ) - 114 ) < 3 THEN DH = 0 :
      GOTO 500
760  GOTO 600

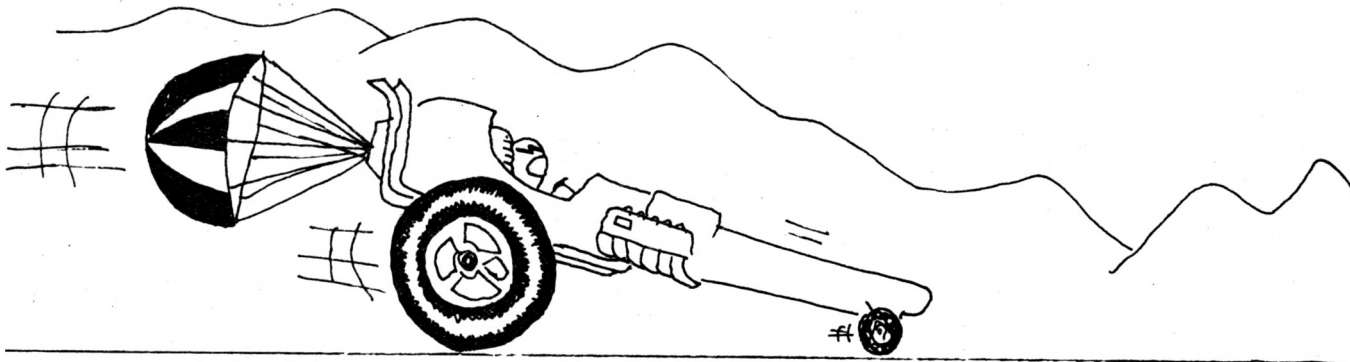
800  IF M >= 0 THEN A$ = "You Have: $" ELSE A$ = "You Owe:
      $"
805  IF M < 0 THEN I3 = INT( - M ) : I4 = - ( M + I3 )
      ELSE I3 = INT( M ) : I4 = M - I3
807  FOR I = 1 TO 22 : PRINT : NEXT : PRINT A$ ; : PRINT
      USING "###"; I3 ; : PRINT USING ".##"; I4 : PRINT
      CHR$( 11 ) ;
810  IF NS > 4 THEN 850 ELSE RETURN
850  PLAY "110s14m2000n30n40n20n27": STRIG( 0 ) OFF :
      FOR I = 1 TO 23 : PRINT : NEXT : PRINT "Another 5 Shots
      ? (Y/N)"; CHR$( 11 ) ;
855  X$ = INKEY$ : IF X$ = "" THEN 855 ELSE IF X$ <>
      "Y" AND X$ <> "y" AND X$ <> "N" AND X$ <> "n" THEN 855
860  IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN 900
865  M = M - 1 : NS = 0 : GOSUB 800
870  FOR I = 6802 TO 6910 : VPOKE I, 32 : NEXT : STRIG( 0 )
      ON : RETURN
900  SCREEN 1 : IF M < 0 THEN PRINT "YOU OWE: $"; : PRINT
      USING "###.##"; - M : GOTO 990
920  PRINT "YOU HAVE WON: $"; : PRINT USING "###.##";
      M : GOTO 990
990  IF INKEY$ <> "" THEN END ELSE 990

10000 DATA 120, 64, 96, 56, 28, 13, 7, 3, 1, 2, 0, 0,
      0, 0, 0, 0, 1, 2, 6, 28, 56, 176, 224, 192, 120,
      64, 0, 0, 0, 0, 0, 0
10010 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 7, 15, 25, 50, 32, 32, 32,
      0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 120, 224, 240, 152, 76,
      4, 4, 4, 0, 0, 0
10020 DATA 0, 0, 0, 0, 3, 14, 24, 12, 6, 115, 255, 63,
      7, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 252, 32, 64, 32, 240, 255,
      255, 254, 252, 248, 0, 0
10030 DATA 0, 0, 0, 0, 1, 115, 255, 63, 3, 7, 7, 3, 0,
      0, 0, 0, 0, 0, 0, 240, 254, 255, 255, 252, 240,
      248, 248, 252, 62, 15, 0
10040 DATA 0, 0, 0, 0, 63, 4, 2, 4, 63, 255, 255, 127,
      63, 31, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 192, 112, 24, 48, 224,
      206, 255, 252, 224, 0, 0, 0
10050 DATA 0, 0, 0, 0, 31, 127, 255, 255, 63, 31, 31,
      31, 63, 124, 240, 0, 0, 0, 0, 0, 120, 206, 255,
      252, 192, 224, 224, 192, 0, 0, 0, 0
10060 DATA 130, 200, 96, 49, 25, 45, 39, 75, 19, 5, 66,
      4, 65, 144, 4, 34, 1, 35, 6, 140, 216, 177, 224,
      201, 196, 144, 66, 32, 4, 18, 120, 1
10100 DATA 170, 85, 170, 85, 170, 85, 170, 85
10102 DATA 96, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32
10104 DATA 32, 32, 48, 48, 48, 48, 112, 56
10106 DATA 48, 56, 56, 56, 60, 60, 60, 60
10108 DATA 0, 0, 24, 36, 82, 133, 64, 18
10110 DATA 170, 85, 170, 85, 0, 0, 0, 0

```


DRAGSTER

En este juego debes conducir tu dragster lo más lejos posible antes de estrellarte contra las vallas o patines con las manchas de aceite de la pista. Puedes variar la velocidad de tu bólido modificando el valor 9 en la línea 97.



```

12 REM
15 SCREEN 1, 2 : KEY OFF : COLOR 15, 4, 4
20 FOR I = 1 TO 32 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q ) :
NEXT : SPRITE$( 0 ) = A$ : PUT SPRITE 0, ( 123, 0 ) , 1
22 A$ = "" : FOR I = 1 TO 8 : READ Q : A$ = A$ + CHR$( Q )
: NEXT : SPRITE$( 1 ) = A$
25 DEFUSR = 60000 : DEFUSR1 = 60118 : POKE 59996!,
10 : POKE 59999!, 3 : POKE 59997!, 0 : POKE 59998!, 0
27 FOR I = 60300! TO 60331! : READ Q : POKE I, Q :
NEXT : DEFUSR2 = 60300! : POKE 60296!, 223 : POKE
60297!, 26 : POKE 60298!, 0 : POKE 60299!, 24
30 PRINT " *** **": PRINT " HIT ANY *** **
PRINT " *** **": PRINT " KEY TO. *** D *
: PRINT "
***: PRINT "
**": PRINT "
35 PRINT " BEGIN, *** R ***": PRINT "
: PRINT " *** A ***": PRINT "
***: PRINT " *** G ***": PRINT "
40 PRINT "
***: PRINT "
***: PRINT "
***: PRINT "
42 FOR I = 1 TO 5 : PRINT "
PRINT "
45 IF INKEY$( < ) THEN 60
50 D = RND( 1 ) : D = USR1( D ) : GOTO 45
60 PRINT : PUT SPRITE 0, ( 123, 176 ) , 1 : FOR I =
1 TO 23 : PRINT " *** **": NEXT
65 PRINT CHR$( 11 ) : FOR I = 1 TO 6 : PRINT : NEXT :
PRINT " +-+": FOR I = 1 TO 7 : PRINT " !:"
NEXT : PRINT "
!:" NEXT
70 VPOKE 6439, 133 : VPOKE 8200, 140
    
```



```

75 FOR I = 1 TO 800 : NEXT : VPOKE 6503, 133 : VPOKE
8200, 164 : VPOKE 6439, 32 : FOR I = 1 TO 800 :
NEXT : VPOKE 6503, 32 : VPOKE 6567, 133 : VPOKE
8200, 36

80 IF INKEY$ = "" THEN 80 ELSE POKE 59999!, 2 : PLAY
"12s8m40q00n2"

85 D = USR1( D ) : IF VPEEK( 6912 ) > 25 THEN 85
PRINT CHR$( 11 ) : FOR I = 1 TO 4 : LNS( I )
= " " : PRINT LNS
= " " : PRINT " "

90 ( I ) : PRINT " "
L( I ) = 110 : R( I ) = 136 : NEXT
POKE 59999!, 7 : C = 11 : ON SPRITE GOSUB 900 :
95 SPRITE ON
ON INTERVAL = 9 GOSUB 300 : INTERVAL ON
97 FOR I = 152 TO 175 STEP 2 : VPOKE I, 170 : VPOKE
98 I + 1, 85 : NEXT : VPOKE 8194, 228

100 GOTO 100

200 FOR I = 4 TO 2 STEP - 1 : LNS( I ) = LNS( I -
1 ) : R( I ) = R( I - 1 ) : L( I ) = L( I -
1 ) : NEXT
I = INT( RND( 1 ) * 3 - 1 ) : C = C + 1 : IF C <
2 THEN C = 2 ELSE IF C > 12 THEN C = 12
LNS( I ), C ) = " " : MID$(
LNS( I ), C ) = L( I ) + 48
C + 20 : R( I ) = L( I ) + 1000 AND SF = 0 THEN PUT
220 IF RND( 1 ) < .05 + DT / 1000 AND SF = 0 THEN PUT
SPRITE 1, ( L( I ) + INT( RND( 1 ) * 35 + 5 ),
0 ) : I : SF = 1
IF VPEEK( 6916 ) > 190 THEN PUT SPRITE 1, ( 200,
225 200 ) : SF = 0
RETURN
250 D = USR2( D )
300 GOSUB 200 : PRINT CHR$( 11 ) LNS( I ) : PLAY "110m5900
305 0s10n4"
IF SF = 1 THEN VPOKE 6916, VPEEK( 6916 ) + 8
310 DT = DT + 1
320 GOSUB 800
330 D = USR( D )
340 RETURN
350

800 IF VPEEK( 6913 ) < L( 4 ) OR VPEEK( 6913 ) > R
( 4 ) THEN 900
810 RETURN
900 INTERVAL OFF : PLAY "11m60000s0n20" : FOR I = 6144
TO 6303 : VPOKE I, 32 : NEXT : PRINT CHR$( 11 ) :
" C R A S H E D ! ! ! " : PRINT : PRINT "Distance: "
DT I "km"
910 IF INKEY$ = "" THEN END ELSE 910
10000 DATA 57, 63, 59, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 247, 247,
255, 243, 240, 240, 156, 252, 220, 192, 192, 192,
192, 192, 192, 192, 239, 239, 255, 207, 15, 15
10010 DATA 112, 236, 80, 240, 204, 0, 0, 0
10100 DATA 42, 136, 235, 35, 43, 205, 27, 235, 17, 32,
0, 25, 205, 44, 235, 237, 82, 237, 91, 130, 235,
123, 189, 194, 144, 235, 122, 100, 194, 144, 235, 201

```


SIMMON



Este juego consiste en recordar el código de colores y sonidos. La dificultad aumenta cada vez que superamos un nivel. El ordenador mostrará un código, y el jugador deberá repetirlo. Para ello se utilizan las siguientes teclas:

- Rojo = R
- Azul = A
- Gris = G
- Verde = V

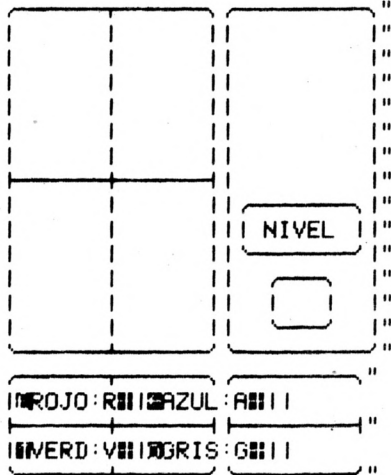
```

10 REM *****
12 REM * SIMMON *
14 REM * *
16 REM * E. L. TORRALBA *
20 REM *****
40 PRINT "J":POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"ESPERE UN MOMENTO"
50 V=53248:S=54272:Z=1:NN=1
60 DIMV(30)
70 FORL=STOS+24:POKEL,0:NEXT
80 POKES+24,15
100 REM **** RUTINA DE SPRITES ****
105 POKEV+21,255
110 FORII=192TO197
120 FORI=0TO62:READO:POKEII#64+I,O:NEXT
130 NEXT
150 POKE2040,192
160 POKE2041,193
170 POKE2042,194
180 POKE2043,195
182 POKE2046,196
184 POKE2047,197
186 POKE2044,196:POKE2045,197
188 GOSUB2000
190 POKEV+23,15:POKEV+29,15
200 POKEV,88:POKEV+1,72
210 POKEV+2,143:POKEV+3,72
220 POKEV+4,143:POKEV+5,122
230 POKEV+6,88:POKEV+7,122
234 POKEV+8,215:POKEV+9,84:POKEV+10,240:POKEV+11,84
236 POKEV+12,217:POKEV+13,86:POKEV+14,242:POKEV+15,86
240 REM **** COLORES ****
250 POKEV+39,2
260 POKEV+40,6
270 POKEV+41,11
280 POKEV+42,5
284 POKEV+43,6:POKEV+44,6
    
```

```

286 POKEV+45,14:POKEV+46,14
290 GOSUB1000
300 FORTT=0T01000:NEXT
310 REM
320 IFZ>30THEN620
325 FORI=1TOZ
330 X=INT(RND(1)*4)+1
340 V(I)=X
350 IFX=1THENHF=17:LF=37:POKEV+39,10:GOSUB1500
360 IFX=2THENHF=19:LF=63:POKEV+40,14:GOSUB1500
370 IFX=3THENHF=21:LF=154:POKEV+41,12:GOSUB1500
380 IFX=4THENHF=22:LF=227:POKEV+42,13:GOSUB1500
400 NEXT
440 REM
450 I=0
455 I=I+1:IFI>ZTHENZ=Z+1:GOSUB1400:GOTO320
460 GETA$:IFA$=""THEN460
470 IFA$="R"THENR=1:GOSUB550:HF=17:LF=37:POKEV+39,10:GOSUB1500:GOTO455
480 IFA$="A"THENR=2:GOSUB550:HF=19:LF=63:POKEV+40,14:GOSUB1500:GOTO455
490 IFA$="G"THENR=3:GOSUB550:HF=21:LF=154:POKEV+41,12:GOSUB1500:GOTO455
500 IFA$="V"THENR=4:GOSUB550:HF=22:LF=227:POKEV+42,13:GOSUB1500:GOTO455
510 GOTO460
540 REM
550 IFV(I)=RTHENRETURN
570 HF=6:LF=206:H=750
580 FA=19:CA=23
590 GOSUB1800
600 PRINT"NO FALLADO."
610 GOSUB1500
620 FA=21:CA=7:GOSUB1800
630 PRINT"PARA JUGAR OTRA VEZ [S/N]"
640 GETB$:IFB$=""THEN640
650 IFB$="N"THENEND
660 GOSUB1800:PRINT" "
670 FA=19:CA=23:GOSUB1800:PRINT" "
680 FA=17:GOSUB1800:PRINT" "
690 FA=13:CA=27:GOSUB1800:PRINT"n1":Z=1:NN=0:GOTO320
1000 PRINT"n"
1001 PRINT" "
1002 PRINT" "
1004 PRINT" "
1006 PRINT" "
1008 PRINT" "
1010 PRINT" "
1012 PRINT" "
1014 PRINT" "
1016 PRINT" "
1018 PRINT" "
1020 PRINT" "
1030 PRINT" "
1040 PRINT" "
1050 PRINT" "
1060 PRINT" "
1070 PRINT" "
1080 PRINT" "
1090 PRINT" "
1100 PRINT" "
1110 PRINT" "
1120 FA=13:CA=27:GOSUB1800:PRINT"n1"
1130 RETURN
1400 REM **** RUTINA DE ACIERTO ****
1410 FA=17:CA=23
1420 GOSUB1800
1430 PRINT"ACERTADO"
1440 FORT=0T0500:NEXT
1450 GOSUB1800

```




```

1460 PRINT " "
1470 NN=NN+1
1480 FA=13:CA=26
1490 GOSUB1800:PRINT"▀"NN
1495 RETURN
1500 REM **** RUTINA SONIDOS ****
1510 POKES+5,144:POKES+6,243
1520 POKES+1,4F:POKES,4F
1530 POKES+4,17
1540 FORTT=1T0250+H:NEXT
1550 POKES+4,16
1560 FORTT=1T0150:NEXT
1570 POKEV+39,2:POKEV+40,6
1580 POKEV+41,11:POKEV+42,5:H=0
1600 RETURN
1800 REM ****
1810 POKE781,FA:POKE782,CA
1820 POKE783,0:SYS65520
1830 RETURN
2000 REM **** PRESENTACION ****
2010 POKEV+23,255:POKEV+29,255
2020 POKEV+43,6:POKEV+44,6
2030 POKEV+45,13:POKEV+46,13
2040 POKEV+8,133:POKEV+9,90
2050 POKEV+10,183:POKEV+11,90
2060 POKEV+12,113:POKEV+13,70
2070 POKEV+14,163:POKEV+15,70
2080 PRINT"██████████EL JUEGO CONSISTE EN RECORDAR EL CODIGO"
2090 PRINT"DE COLORES Y SONIDOS."
2100 PRINT"LA DIFICULTAD AUMENTA CADA VEZ QUE SU-"
2110 PRINT"PERAMOS UN NIVEL."
2120 PRINT"DESPUES DE QUE EL ORDENADOR HA MOSTRADO
2130 PRINT"SU CODIGO, EL JUGADOR DEBE REPETIRLO."
2140 PRINT"PARA ELLO SE UTILIZAN LAS SIGUIENTES"
2150 PRINT"LETRAS:"
2160 PRINT"          ROJO => R"
2170 PRINT"          AZUL  => A"
2180 PRINT"          GRIS  => G"
2190 PRINT"          VERDE => V"
2200 FORT=0T07000:NEXT
2210 RETURN
3000 REM **** DATAS DE SPRITES ****
3010 DATA0,0,31,0,0,255,0,3,255,0,15,255,0,31,255,0,63,255,0,127,255
3020 DATA0,255,255,1,255,255,3,255,255,3,255,255,7,255,255,7,255,255,15,255,255
3030 DATA15,255,255,15,255,255,31,255,255,31,255,255,31,255,255,31,255,255
3040 DATA31,255,255,31,255,255
3050 DATA248,0,0,255,0,0,255,192,0,255,240,0,255,240,0,255,252,0,255,254,0
3060 DATA255,255,0,255,255,128,255,255,192,255,255,192,255,255,224,255,255,224
3070 DATA255,255,240,255,255,240,255,255,240,255,255,248,255,255,248,255,255,248
3080 DATA255,255,248,255,255,248
3090 DATA255,255,248,255,255,248,255,255,248,255,255,248,255,255,248,255,255,248
3100 DATA255,255,240,255,255,240,255,255,240,255,255,224,255,255,224
3110 DATA255,255,192,255,255,192,255,255,128,255,255,0,255,254,0,255,252,0
3120 DATA255,248,0,255,240,0,255,192,0,255,0,0,248,0,0
3130 DATA31,255,255,31,255,255,31,255,255,31,255,255,31,255,255,31,255,255,15,255,255
3140 DATA15,255,255,15,255,255,7,255,255,7,255,255,3,255,255,3,255,255,1,255,255
3150 DATA0,255,255,0,127,255,0,63,255,0,31,255,0,15,255,0,3,255,0,0,255,0,0,63
3200 DATA0,0,0,7,246,102,15,246,255,12,6,219,12,6,219,12,6,219,12,6,219,12,6,219
3210 DATA12,6,219,12,6,195,15,230,195,7,246,195,0,54,195,0,54,195,0,54,195
3220 DATA0,54,195,0,54,195,0,54,195,0,54,195,15,246,195,15,230,195,0,0,0
3250 DATA0,0,0,102,52,195,255,126,195,219,102,227,219,102,227,219,102,227
3260 DATA219,102,243,219,102,243,195,102,243,195,102,219,195,102,219
3670 DATA195,102,219,195,102,207,195,102,207,195,102,207,195,102,199
3680 DATA195,102,199,195,102,199,195,126,195,195,52,195,0,0,0

```

READY.

Nos. 14 A y 14 B

sinclair - spectrum
48-K

SOFTWARE MAGAZINE

CON ESTE NUMERO CATORCE



Pídala en su kiosko o en tiendas especializadas

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

2 9... **2 9 CASSETTES «FULL MEMORY 48K»**
Y UNA CINTA VIRGEN

CON INSTRUCCIONES EN CASTELLANO

MENSUAL



JEFE DE ESTACION

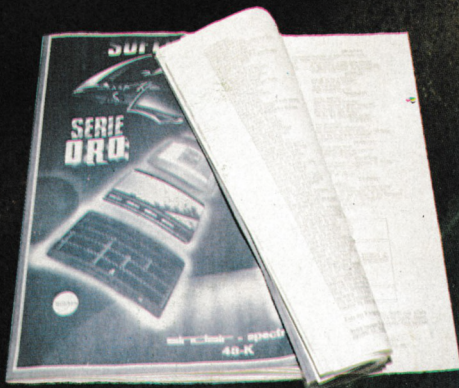
510 CASSETTE ESPECIAL PARA ORDENADOR

C-10

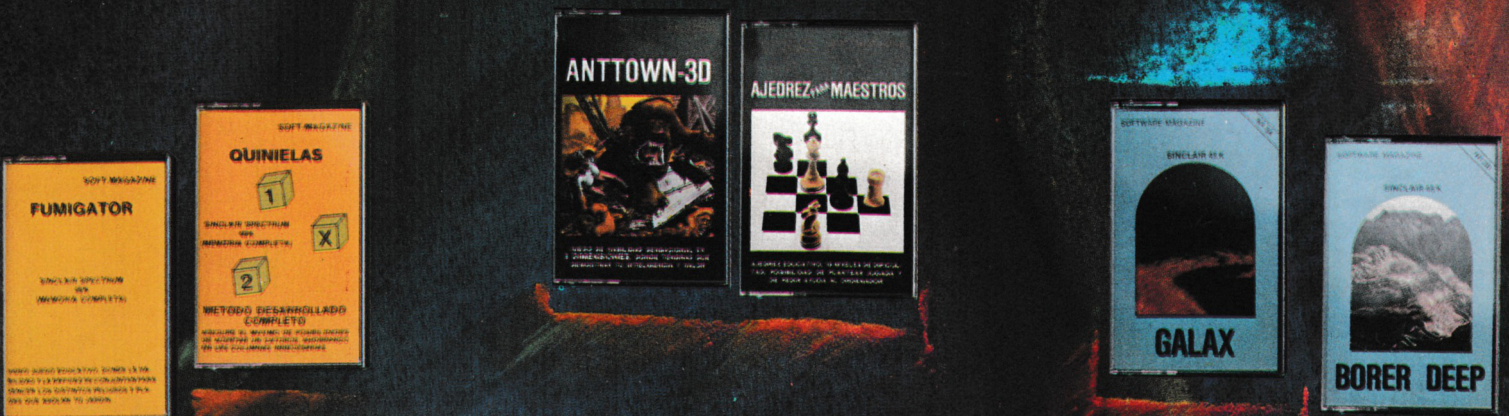
TENSION

MONSER cada día +

6 SuperCassettes
Full Memory
por solo 1.795 pts.



Libreto que contiene manual
de instrucciones en Castellano
+ Aplicaciones para tu Spectrum



Ya a la venta en Kioscos,
Tiendas Especializadas y
Departamento de
Informática del

El Corte Inglés

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

Teléfonos: (91) 742 72 12 - 742 72 96

MONSER

¡EL IMPERIO CONTRAATACA!

¡¡BANZAI! SAMURAI!!

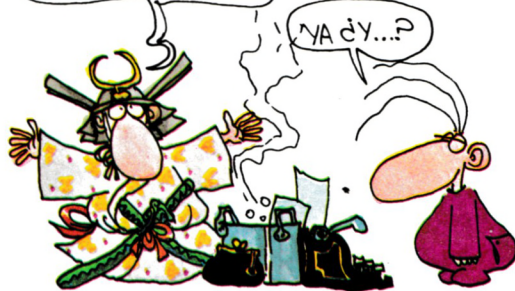


¡¡ LA SENSACIONAL, ESTREMECEDORA Y REVOLUCIONARIA TOSHIBA HX-10 !!

¡ TOPE EN JUEGOS, MAXIMA PARA EL COLE Y GENIAL PARA ENTRARLE A LA INFORMATICA!



FACILISIMA PARA LA ECONOMIA DOMESTICA DE LA JEFA Y COMPLETISIMA PARA EL TRABAJO DEL VIEJO



¡Y SOLO VALE 59900! Y ES UNA MSX!



PUES MSX QUIERE DECIR...BZZZZ...



Ordenador Personal
TOSHIBA HX-10
 Su Ordenado Servidor
59.900 Ptas.



Características principales:
 Sistema standard MSX. Memoria de 64 K RAM, 32 K ROM y 16 K de pantalla. 16 colores. 73 teclas. 32 sprites. Sistema multicolor: 64 x 48 bloques. Sonido: 8 octavas tres acordes. Conexiones para: cassette, impresora, 2 mandos y futuras expansiones.

TOSHIBA
 española de microordenadores s.a.

Camallero, 79 - Tel. 321 02 12 - Telex 97087 EMOS - 08014 BARCELONA



El sistema MSX es un standard utilizado universalmente que permite disponer de una gran variedad de programas y accesorios compatibles entre sí.

PUZZLE

Rownd 84 ©

Sinclair
Spectrum

ORDENADOR



EDUCATIVO



REVISTA MENSUAL

AÑO I - N.º 7

LA MEJOR REVISTA CON CASSETTE

P.V.P.
495



CLOWN
SIMETRIA
INTEGRALES

4 3 6

Programa Basic
LEY DE NEWTON

Comentario Soft
ANALISIS

Pídala en su kiosko o en tiendas especializadas
SUSCRIPCIONES: MONSER, S.A. C/ Argos, 9 - 28037 MADRID

OESTE

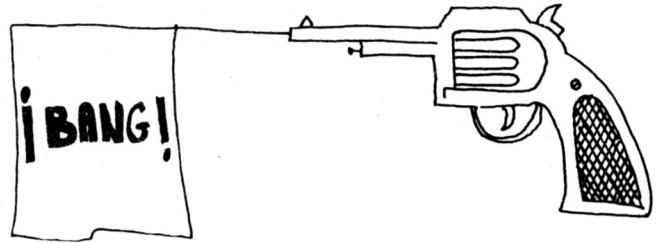
Javier López

El juego consiste en el enfrentamiento entre dos pistoleros.

El de la derecha, que lleva sombrero y pañuelo negro, se maneja con el joystick en el port 2.

El de la izquierda, que lleva sombrero y pañuelo azul, se puede manejar con el joystick en el port 1 o con las siguientes teclas:

- «Q» = subir
- «A» = bajar
- «W» = disparo



```

1 REM ***** OESTE *****
2 REM ***** JAVIER LOPEZ *****
3 REM *****
5 PRINT"J":POKE53280,0:POKE53281,13:POKE650,128
10 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX"      *** ESPERE UN MOMENTO ***
12 GOT05000
15 PRINT"J":FORA=0T030:POKE1024+A,8:POKE55296+A,13:NEXT
17 FORA=800T0990:POKE1024+A,8:POKE55296+A,13:NEXT
20 PRINT"  "
23 PRINT"  "
25 PRINT"  "
28 PRINT"  "
30 PRINT"  "
32 PRINT"  "
33 PRINT"  "
35 PRINT"  "
38 PRINT"  "
40 PRINT"  "
42 PRINT"  "
43 PRINT"  "
45 PRINT"  "
48 PRINT"  "
50 PRINT"  "
53 PRINT"  "
55 PRINT"  "
58 PRINT"  "
60 PRINT"  "
70 GOSUB4100
72 CO=1:FA=20:GOSUB4500
80 PRINT"  "
85 POKE2040,216:POKE2041,217:POKE2042,218:POKE2043,221:POKE2044,221
90 POKEV+39,6:POKEV+40,0:POKEV+41,15:POKEV+42,0:POKEV+43,0
95 Y=100:Y1=100:ID=55:DI1=175:AV=0:VA=0:N1=802:N=817:OC=0:CHO=0
97 FORT=255T00STEP-3,5
100 JW=PEEK(56321):JV=PEEK(56320)
105 IFJW=255THEN120
110 IFJW=254THENY=Y-2,2:GOTO130
115 IFJW=253THENY=Y+2,2:GOTO130
117 IFJW=239ANDVA<17ANDN1<808THENAL=Y:VA=17:N1=N1+1:GOTO130
120 GETA$:POKE198,0:IFA$="A"THENY=Y+2,2:GOTO130
122 IFA$="Q"THENY=Y-2,2:GOTO130
125 IFA$="W"ANDVA<17ANDN1<808THENAL=Y:VA=17:N1=N1+1:GOTO130
130 IFJV=127THEN152
135 IFJV=126THENY1=Y1-2,2:GOTO152
140 IFJV=125THENY1=Y1+2,2:GOTO152
145 IFJV=111ANDAV<17ANDN<823THENLA=Y1:AV=17:N=N+1
152 IFY<75THENY=75
154 IFY>170THENY=170
160 IFY1>170THENY1=170
163 IFY1<75THENY1=75

```



```

165 ID=ID+VA:DI1=DI1-AY
170 POKE1024+N1,8:POKE55296+N1,13
173 POKE1024+N,8:POKE55296+N,13
175 POKEV,55:POKEV+1,Y:POKEV+2,175:POKEV+3,Y1
180 POKEV+6, ID:POKEV+7,AL:POKEV+8,DI1:POKEV+9,LA
190 POKEV+27,7:POKEV+23,4:POKEV+4,107:POKEV+5,T:POKEV+29,4
200 IFID>195THENVA=0:ID=55:AL=0
210 IFDI1<40THENAV=0:DI1=175:LA=0
220 OC=PEEK(53278)
230 CH0=PEEK(53279)
235 IFOC=0THEN300
240 IFOC<>10THEN250
242 AL=0:FORTM=0T0300:NEXT:POKE2041,220
245 FA=10:CO=7:GOSUB4500:PRINT"  GANA EL AZUL":POKEV+6,0:POKEV+8,0
247 FORTY=0T05000:NEXT:POKEV,0:POKEV+11,0:POKEV+13,0:GOTO420
250 IFOC<>17THEN260
252 LA=0:FORTM=0T0300:NEXT:POKE2040,219
255 FA=10:CO=7:GOSUB4500:PRINT"  GANA EL NEGRO":POKEV+6,0:POKEV+8,0
257 FORTY=0T05000:NEXT:POKEV,0:POKEV+11,0:POKEV+13,0:GOTO420
260 IFOC=20THENLA=0:GOTO400
270 IFOC=12THENAL=0:GOTO400
300 REM RUTINA DE CHOOUE
310 P1=INT((Y-32)/8)+40:P3=INT(X-8)/8:P1=P1+P3:PX=P1+1024
320 IFCH0=20ORCH0=16THENLA=0
330 IFCH0=12ORCH0=42THENAL=0
340 IFN1=808ANDN=823ANDID=55ANDDI1=175THEN4050
400 NEXT
410 GOTO97
420 CO=4:FA=10:GOSUB4500:PRINT"          ":GOTO72
4050 CO=4:FA=10:GOSUB4500:PRINT"  AGOTADO EL CARGADOR":FORT=0T04000:NEXT
4060 GOTO420
4100 REM **** PRESENTACION ****
4105 POKEV+42,0:POKEV+43,0:POKE2043,222:POKE2044,223:AC=201
4110 FORCA=40T0100:POKEV+6,CA:POKEV+7,90:AC=AC-1:POKEV+8,AC:POKEV+9,90:NEXT
4115 FORK=204T0680STEP40:FORN=KTOK+18:POKE55296+N,6:NEXT:NEXT
4120 GETC$:IFC$=""THEN4120
4130 FORK=204T0680STEP40:FORN=KTOK+18:POKE1024+N,32:NEXT:NEXT
4200 CO=7:FA=5:GOSUB4500:PRINT"  ABC      ABC"
4210 FA=6:GOSUB4500:PRINT"  DEF      DEF"
4220 FA=7:GOSUB4500:PRINT"  G      G"
4230 FA=13:GOSUB4500:PRINT"  ABC      ABC"
4240 FA=14:GOSUB4500:PRINT"  DEF      DEF"
4250 FA=15:GOSUB4500:PRINT"  G      G"
4300 FA=20:CO=1
4500 POKE781,FA:POKE782,CO:POKE783,0:SYS65520:RETURN
4990 RETURN
5000 REM **** RUTINA CARACTERES ****
5010 FORI=928T01001:READ0:POKEI,0:NEXT
5020 PRINTCHR$(142)
5030 POKE52,56:POKE56,56:CLR
5040 FORI=1T073:READ0:NEXT
5050 POKE56334,PEEK(56334)AND254
5060 POKE1,PEEK(1)AND251
5070 SYS928
5080 POKE1,PEEK(1)OR4
5090 POKE56334,PEEK(56334)OR1
5100 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+14
5110 FORCAR=1T020
5120 FORBYTE=0T07:READNUM
5130 POKE14336+(8*CAR)+BYTE,NUM:NEXT:NEXT
5140 REM SPRITES
5150 V=53248:POKEV+21,31:POKE53285,8:POKE53286,9:POKE53276,7

```


ESTADISTICA

E. L. Torralba

Estamos seguros que cualquier estudiante que en este momento ojee esta revista, estará empezando a segregara saliva, sólo con el título de este programa. No más cálculos, no más horas de lápiz y papel... ¿Para qué queremos el ordenador, sino para mejorar nuestras condiciones de vida? Este es un programa de utilidad de los que realmente merece la pena teclearse, al menos si andas «enrollao» en esto de la estadística.

Como es costumbre en nuestros programas, este también se explica solo.

```

10 REM *****
11 REM * ESTADISTICA *
12 REM *   POR   *
13 REM * E.L. TORRALBA *
14 REM *****
15 REM
40 PRINT"J"
60 POKE53272,23:REM PONE LETRAS EN MINUSCULA
100 POKE53281,0:POKE53280,0
105 PRINT"XXXXXXXXXX"
110 PRINT"EEE SSS TTT AAA DD I SSS TTT I CCC AAA"
120 PRINT"E S T A A D D I S T I C A A"
130 PRINT"EE SSS T AAA D D I SSS T I C AAA"
140 PRINT"E S T A A D D I S T I C A A"
150 PRINT"EEE SSS T A A DD I SSS T I CCC A A"
160 PRINT"X"
170 FORTT=0T01500:NEXT
180 PRINT"J"
190 REM
200 PRINT"X" DISTRIBUCIONES BIDIMENSIONALES."
210 PRINT"X" RECTAS DE REGRESION."
220 PRINT"X" COEFICIENTE DE CORRELACION"
230 PRINT"X"EL PROGRAMA 'ESTADISTICA' POSEE DOS"
240 PRINT"OPCIONES:"
250 PRINT" A.- DESVIACIONES ESTANDAR."
260 PRINT" B.- LINEAS DE REGRESION."
265 PRINT"SOBRE LA PRIMERA ES NECESARIO INDICAR
270 PRINT"JUNTO CON CADA TERMINO 'XI' O 'YI' LAS
280 PRINT"VECES QUE SE REPITE, ES DECIR SU FRE-"
290 PRINT"CUENCIA 'FI'."
300 PRINT
310 PRINT"SOBRE LA SEGUNDA, EL PROGRAMA DETERMINA"
320 PRINT"LAS VARIABLES 'A' Y 'B' EN LAS ECUACIO-"
330 PRINT"NES, SEGUN SUS DOS FORMAS:
340 PRINT" ['Y' SOBRE 'X']
350 PRINT" ['X' SOBRE 'Y']
355 PRINT"ASI COMO EL COEFICIENTE DE CORRELACION."
360 PRINT"X"OPULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR."
365 GETA$:IFA$=""THEN365
367 INPUT"X"X" INTRODUCIR NUMERO DE ELEMENTOS.";II
370 IFII<1THEN367
372 REM
378 PRINT"X"X"
380 PRINT"
390 PRINT"
400 PRINT"X" [A] ← DESVIACIONES ESTANDAR"
410 PRINT"X" [B] ← LINEAS DE REGRESION"
420 GETA$:IFA$=""THEN420
440 IFA$="A"THENGOTO500
450 IFA$="B"THENGOTO1200
460 GOTO370
480 REM
490 REM
500 REM **** DESVIACIONES ESTANDAR ****
520 DIMXI(II):DIMFI(II):DIMYI(II):DIMFP(II)
523 PRINT"X"X" XI FI YI FI"
524 FORI=1046T02006STEP40:POKEI,93:POKEI+54272,12:NEXT

```

```

525 PRINT"-----"
600 REM *****
620 CC=2: FORT=1TOII
650 FA=0: CA=23: GOSUB3000: PRINT"VALOR DE XI"
655 FA=1: CA=23: GOSUB3000: INPUTXX
660 FA=CC: CA=0: GOSUB3000: PRINTXX
665 GOSUB2900
670 FA=0: CA=23: GOSUB3000: PRINT"VALOR DE SU FI"
675 FA=1: CA=23: GOSUB3000: INPUTFX
680 FA=CC: CA=5: GOSUB3000: PRINTFX
685 GOSUB2900
690 REM
698 XI(T)=XX: FI(T)=FX
700 CC=CC+1: IFCC>23THENCC=23
710 NEXT
720 CC=2: FORT=1TOII
750 FA=0: CA=23: GOSUB3000: PRINT"VALOR DE YI"
755 FA=1: CA=23: GOSUB3000: INPUTYY
760 FA=CC: CA=11: GOSUB3000: PRINTYY
765 GOSUB2900
770 FA=0: CA=23: GOSUB3000: PRINT"VALOR DE SU FI"
775 FA=1: CA=23: GOSUB3000: INPUTFY
780 FA=CC: CA=17: GOSUB3000: PRINTFY
785 GOSUB2900: YI(T)=YY: FP(T)=FY
790 CC=CC+1: IFCC>23THENCC=23
798 NEXT
800 REM **** RUTINA MULTIPLICACION DE XI , YI POR SU FRECUENCIA ****
810 FORT=1TOII
830 RN=RN+(XI(T)*FI(T))
835 F1=F1+FI(T)
840 RP=RP+(YI(T)*FP(T))
845 F2=F2+FP(T)
850 NEXT
860 FA=0: CA=23: GOSUB3000: PRINT"SUMA DE FRECUEN-"
870 FA=1: GOSUB3000: PRINT"CIAS 'X'::"F1
880 FA=3: GOSUB3000: PRINT"SUMA DE FRECUEN-"
890 FA=4: GOSUB3000: PRINT"CIAS 'Y'::"F2
900 REM **** MEDIA ARITMETICA ****
904 IFF1=0THENF1=1
906 IFF2=0THENF2=1
910 MA=RN/F1: MC=RP/F2
915 FA=6: GOSUB3000: PRINT"MEDIA ARITMETICA"
920 FA=7: GOSUB3000: PRINT"X'::"MA
925 FA=9: GOSUB3000: PRINT"MEDIA ARITMETICA"
930 FA=10: GOSUB3000: PRINT"Y'::"MC
950 REM **** DIFERENCIA DE [XI YI] Y LA MEDIA CUADRADA POR LA FRECUENCIA ****
960 FORT=1TOII
980 DM=DM+(((XI(T)-MA)^2)*FI(T))
1000 DP=DP+(((YI(T)-MC)^2)*FP(T))
1010 NEXT
1050 REM **** DESVIACION TIPICA ****
1060 RW=(DM/F1)
1065 RI=RW^(1/2)
1070 RZ=(DP/F2)
1075 RE=RZ^(1/2)
1080 FA=12: GOSUB3000: PRINT"DESVIACION TIPI-"
1085 FA=13: GOSUB3000: PRINT"CA 'X'::"RI
1090 FA=15: GOSUB3000: PRINT"DESVIACION TIPI-"
1095 FA=16: GOSUB3000: PRINT"CA 'Y'::"RE
1100 FA=18: GOSUB3000: PRINT"VARIANZA 'X'"
1102 FA=19: GOSUB3000: PRINT":: "RW
1104 FA=21: GOSUB3000: PRINT"VARIANZA 'Y'"
1106 FA=22: GOSUB3000: PRINT":: "RZ
1110 GOTO1890
1120 REM **** **** **** **** ****
1130 REM ** **** **** **** **** ****
1140 REM * **** **** **** **** ****
1200 REM *** LINEAS DE REGRESION ***
1210 DIMXI(II): DIMYI(II)
1220 PRINT"X" XI "Y" YI
1230 FORI=1046TO2006STEP40: POKEI, 93: POKEI+54272, 12: NEXT

```



```

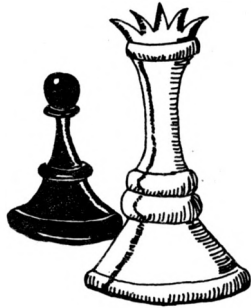
1240 PRINT "-----"
1250 CC=2:FORT=1TOII
1260 FA=0:CA=23:GOSUB3000:PRINT"||VALOR DE XI"
1270 FA=1:CA=23:GOSUB3000:INPUTXX
1280 FA=CC:CA=4:GOSUB3000:PRINTXX
1290 GOSUB2900
1300 XI(T)=XX
1310 CC=CC+1:IFCC>23THENCC=23
1320 NEXT
1330 CC=2:FORT=1TOII
1340 FA=0:CA=23:GOSUB3000:PRINT"||VALOR DE YI"
1350 FA=1:CA=23:GOSUB3000:INPUTYY
1360 FA=CC:CA=12:GOSUB3000:PRINTYY
1370 GOSUB2900
1380 YI(T)=YY
1390 CC=CC+1:IFCC>23THENCC=23
1400 NEXT
1500 REM ***** MEDIAS DE TERMINOS PARA LA LINEA DE REGRESION *****
1510 FORT=1TOII
1520 RN=RN+XI(T)
1530 RP=RP+YI(T)
1540 MA=RN/II
1550 MC=RP/II
1560 NEXT
1570 FA=1:CA=23:GOSUB3000:PRINT"||MEDIA 'X'"
1575 FA=2:GOSUB3000:PRINT"|| "MA
1580 FA=4:GOSUB3000:PRINT"||MEDIA 'Y'"
1585 FA=5:GOSUB3000:PRINT"|| "MC
1609 REM *****DIFERENCIA DE TERMINOS Y SUS MEDIAS *****
1610 FORT=1TOII
1620 PX=XI(T)-MA
1630 PY=YI(T)-MC
1650 XY=XY+(PX*PY)
1660 QX=QX+(PX^2)
1670 QY=QY+(PY^2)
1680 NEXT
1684 IFQX=0THENQX=1
1686 IFQY=0THENQY=1
1700 REM ***** CALCULO DE LAS VARIABLES DE LA ECUACION 'Y' SOBRE 'X' *****
1710 BX=XY/QX:AX=BX*(-MA)+MC
1750 REM ***** CALCULO DE LAS VARIABLES DE LA ECUACION 'X' SOBRE 'Y' *****
1760 BY=XY/QY:AY=BY*(-MC)+MA
1770 FA=7:GOSUB3000:PRINT"||ECUAC. Y SOBRE X"
1780 FA=9:GOSUB3000:PRINT"||'A' =||"AX
1790 FA=10:GOSUB3000:PRINT"||'B' =||"BX
1800 FA=13:GOSUB3000:PRINT"||ECUAC. X SOBRE Y"
1810 FA=15:GOSUB3000:PRINT"||'A' =||"AY
1820 FA=16:GOSUB3000:PRINT"||'B' =||"BY
1830 REM
1850 REM ***** CALCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACION LINEAL *****
1860 R=XY/((QX*QY)^(1/2))
1870 FA=19:GOSUB3000:PRINT"||COEF. CORRELACION
1880 FA=21:GOSUB3000:PRINT"|| R =||"R
1885 FORTT=0TO2000:NEXT
1890 FA=23:GOSUB3000:PRINT"||PULSA UNA TECLA"
1895 GETB$:IFB$=""THEN1895
1900 PRINT"||DADO PARA UTILIZAR OTRA VEZ [S/N]"
1910 GETA$:IFA$=""THEN1910
1920 IFA$="N"THENEND
1930 CLR
1940 GOTO367
2900 FA=0:CA=23:GOSUB3000:PRINT"
2910 FA=1:CA=23:GOSUB3000:PRINT"
2920 RETURN
3000 POKE781,FA:POKE782,CA
3010 POKE783,0:SYS65520
3020 RETURN

```

READY.

AJEDREZ

Este es el ajedrez llevado al ordenador. En este juego, el ordenador controla la validez de todos los movimientos, aceptando solamente: movimientos del color que juega en ese momento, de casillas ocupadas o aquellas a las que se puede acceder. Las piezas comidas se retiran del tablero.



El programa no indica ni el jaque ni el mate, aunque, claro está, los acepta. Son los jugadores los que se tienen dar cuenta de esta jugada.

El programa contempla el enroque, pero sin embargo no notará que este sea legal, es decir, si las piezas involucradas hayan sido movidas, y aceptará siempre esta rutina. Tampoco controla los movimientos de los reyes a posiciones de jaque, por lo que habrá que estar muy atento.

El juego puede reanudarse desde cualquier punto cuando se haya grabado previamente. Asimismo, este programa permite establecer jugadas de ajedrez a la medida del usuario.

Comandos y opciones

Para establecer un tablero, se debe introducir «S» cuando te sea preguntado. Entonces, se deben introducir las

piezas una a una pulsando una sola letra, para avanzar se pulsa espacio. Las letras para las fichas blancas son:

- «C» = Caballo
- «a» = Alfil
- «t» = Torre
- «d» = Dama
- «r» = Rey
- «p» = Peón

La negras son iguales, sólo que con mayúsculas.

Las fichas blancas se colocan en la parte superior del tablero.

Para retirar una pieza, hay que pulsar «SHIFT+R» e introducir la posición de su casilla. El juego continuará con el siguiente jugador.

Para hacer el enroque, hay que pulsar «SHIFT+O» y luego la dirección (D = derecha, I = izquierda).

Si desea grabar el juego para continuar en otro momento, hay que pulsar «SHIFT+S». Hay que tener la grabadora en posición de grabar, ya que los mensajes para hacerlo no aparecerán en pantalla.

Para cargar el juego, hay que pulsar «SHIFT+L» y luego PLAY en el aparato de cassette.

Se puede reproducir una partida paso a paso, pulsando «SHIFT+3». Con la barra espaciadora se pasa jugada por jugada y volviendo a pulsar «SHIFT+3», se vuelve al modo normal.

Para empezar una partida, debes pulsar «SHIFT+Q»

1.ª RUTINA

```
1 REM >>>>>> AJEDREZ <<<<<<<<<<<<
2 REM
10 CALL &BBO3:SPEED WRITE 1
500 SYMBOL 240,1,3,29,63,63,57,28,7
510 SYMBOL 241,0,128,56,252,252,156,56,2
24
520 SYMBOL 242,7,7,4,31,16,127,64,127
530 SYMBOL 243,224,224,224,248,120,254,3
0,254
540 SYMBOL 244,1,19,81,91,109,55,27,15
550 SYMBOL 245,128,200,138,218,192,236,2
16,240
560 SYMBOL 246,1,1,7,14,28,28,14,7
570 SYMBOL 247,128,128,224,240,120,120,2
40,224
580 SYMBOL 248,0,0,3,7,15,31,9,3
590 SYMBOL 249,0,192,64,224,176,208,232,
120
600 SYMBOL 250,0,0,25,25,25,31,12,15
610 SYMBOL 251,0,0,152,152,152,248,240,2
40
620 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,3,7,7
630 SYMBOL 253,0,0,0,0,0,192,224,224
640 SYMBOL 254,5,4,3,15,8,31,16,31
650 SYMBOL 255,224,224,192,240,112,248,5
6,248
660 PRINT CHR$(23);CHR$(1);
1000 CLEAR:GOSUB 21000
1010 FOR N=1 TO 100
```

```
1020 Z$(N,1)=" "
1030 Z$(N,2)=" "
1040 NEXT N
1100 GOSUB 20000
1110 LOCATE 27,18:PRINT "DESEAS COLOCAR"
1115 LOCATE 27,20:PRINT "UN TABLERO?"
1120 A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
1130 IF A$="S" THEN GOSUB 30000:IF CHECK
=>0 THEN GOTO 1170 ELSE GOTO 1100
1140 IF A$<>"N" THEN GOTO 1120
1150 GOSUB 22000:GOSUB 23000
1170 LOCATE 27,18:PRINT SPC(15);
1180 LOCATE 27,20:PRINT SPC(12);
1190 PRINT CHR$(23);CHR$(1);
1300 COUNT=1
1500 GOSUB 29000
2000 GOTO 1500
20000 INK 0,0 :INK 1,26:INK 2,6:INK 3,3
20290 PRINT #3,"AJEDREZ."
20300 PRINT #3,"-----"
20310 LOCATE #3,2,6:PRINT #3,"DESDE:--"
20320 LOCATE #3,2,9:PRINT #3,"HASTA:--"
20500 RETURN
20980 REM >>>>>>INICIALIZAR<<<<<<<<<<<<
21000 DIM M$(8,8):DIM X$(8,8)
21010 DIM Z$(100,2)
21020 K$=CHR$(240)+CHR$(241)
21030 K1$=CHR$(242)+CHR$(243)
```



```

21040 Q$=CHR$(244)+CHR$(245)
21050 Q1$=CHR$(242)+CHR$(243)
21060 B$=CHR$(246)+CHR$(247)
21070 B1$=CHR$(242)+CHR$(243)
21080 T$=CHR$(248)+CHR$(249)
21090 T1$=CHR$(242)+CHR$(243)
21100 R$=CHR$(250)+CHR$(251)
21110 R1$=CHR$(242)+CHR$(243)
21120 P$=CHR$(252)+CHR$(253)
21130 P1$=CHR$(254)+CHR$(255)
21250 RETURN
21980 REM >>>>>COMIENZO DEL JUEGO<<<<<
22000 FOR N=1 TO 8
22010 FOR M=1 TO 8
22020 M$(N,M)=" "
22025 X$(N,M)=" "
22030 NEXT M
22040 NEXT N
22050 FOR N=1 TO 8
22060 M$(2,N)="F":X$(2,N)="F"
22070 M$(7,N)="p":X$(7,N)="p"
22080 NEXT N
22090 RESTORE 22250
22100 FOR N=1 TO 8
22110 READ A$
22120 M$(1,N)=A$
22125 X$(1,N)=A$
22130 A$=LOWER$(A$)
22140 M$(8,N)=A$
22145 X$(8,N)=A$
22150 NEXT N
22150 FOR N=1 TO 100
22170 Z$(N,1)=" ":Z$(N,2)=" "
22180 NEXT N:RETURN
22250 DATA R.T.B.Q.F.B.T.R
22920 REM <<<<<DIBUJO DE LAS PIEZAS<>>>>
23000 X=25:Y=390
23010 FOR N=1 TO 8
23020 FOR M=1 TO 8
23030 C$=M$(N,M)
23040 IF C$="" THEN GOTO 23100
23050 IF C$="a" THEN COL=2 ELSE COL=3
23060 IF TEST(X-2,Y+2)=3 THEN COL=COL XOR 1
23070 PLOT 0,0,COL
23080 MOVE X,Y
23090 GOSUB 23500
23100 PLOT 0,0,0
23110 X=X+48
23120 NEXT M
23130 Y=Y-48
23140 NEXT N
23150 RETURN
23480 REM ***** PIEZA *****
23500 C$=UPPER$(C$)
23510 IF C$="H" THEN D$=F$:D1$=K1$
23520 IF C$="O" THEN D$=Q$:D1$=Q1$
23530 IF C$="R" THEN D$=B$:D1$=B1$
23540 IF C$="T" THEN D$=T$:D1$=T1$
23550 IF C$="P" THEN D$=R$:D1$=R1$
23560 IF C$="F" THEN D$=P$:D1$=P1$
23600 PRINT #2,D$:
23610 MOVE X,Y-16:
23620 PRINT #2,D1$:
23750 RETURN

```

```

24055 IF CAS=1 THEN RETURN
24500 N$="":CAS=0
24510 A$=INKEY$
24520 IF A$="O" THEN GOTO 1000
24522 IF A$="G" THEN GOSUB 26500
24524 IF CAS=1 THEN RETURN
24525 IF A$="S" THEN GOSUB 31000
24530 IF A$="L" THEN GOSUB 32000
24535 IF A$="#" THEN I$(COUNT,1)="FF":GO TO 35000
24540 IF A$="R" THEN GOTO 25500
24545 A$=UPPER$(A$)
24550 IF A$="A" OR A$="H" THEN GOTO 24510
24555 N$=A$: SOUND 2,150,5,15:PRINT #2,N$:
24560 A$=INKEY$
24570 IF A$="I" OR A$="9" THEN GOTO 24560
24580 N$=N$+A$: SOUND 2,150,5,15:PRINT #3,A$:
24590 RETURN
24980 REM >>>>> MUEVE <<<<<<<<<<
25000 GOSUB 26000
25030 COUNT=COUNT+1
25040 IF I$(COUNT,1)="FF" THEN GOTO 35500
25080 SOUND 2,300,75,15
25090 RO=S1:CO=S:GOSUB 25200
25100 M$(S1,S)=M$(F1,F)
25110 IF PLAY=1 AND F1=1 AND M$(F1,F)="p" THEN M$(F1,F)="q"
25120 IF PLAY=2 AND F1=8 AND M$(F1,F)="R" THEN M$(F1,F)="D"
25130 RO=S1:CO=S:GOSUB 25200
25140 SOUND 2,100,20,15
25150 RO=F1:CO=F:GOSUB 25200
25160 M$(F1,F)=" "
25170 RETURN
25200 X=25:Y=390
25210 FOR N=1 TO 8
25220 FOR M=1 TO 8
25230 IF N=RO AND M=CO THEN GOSUB 25300
25240 X=X+48
25250 NEXT M
25260 X=25:Y=Y-48
25270 NEXT N
25280 RETURN
25300 C$=M$(N,M)
25310 IF C$="" THEN RETURN
25320 IF C$<"a" THEN COL=2 ELSE COL=3
25330 IF TEST(X-2,Y+2)=3 THEN COL=COL XOR 1
25340 PLOT 0,0,COL:MOVE X,Y
25350 GOSUB 23500
25360 RETURN
25480 REM
25490 REM ***** RETIRAR PIEZA *****
25500 SOUND 2,300,40,15: SOUND 2,400,50,15
25510 WINDOW #4,35,40,22,24
25515 PAPER #4,0:PEN #4,1
25520 INPUT #4,"Pieza ",F$
25525 F$=UPPER$(F$)

```

```
25530 S$="A1":GOSUB 26000
25540 GOSUB 23000
25550 M$(F1,F)=" "
25560 Z$(COUNT,1)=F$:Z$(COUNT,2)=F$
25570 COUNT=COUNT+1
25580 IF COUNT=101 THEN COUNT=1
25590 CLS #4
25600 GOSUB 23000
25610 IF PLAY=1 THEN PLAY=2:GOSUB 28000
25620 GOTO 1500
25980 REM >>>>>> CONVERTIR <<<<<<<<
26000 F=ASC(LEFT$(F$,1))
26010 F=F-64
26020 F1=VAL(RIGHT$(F$,1))
26030 F1=9-F1
26040 S=ASC(LEFT$(S$,1))
26050 S=S-64
26060 S1=VAL(RIGHT$(S$,1))
26070 S1=9-S1
26080 RETURN
26100 F$=CHR$(F+64)+HEX$(9-F1,1)
26130 S$=CHR$(S+64)+HEX$(9-S1,1)
26690 CHECK=0: RETURN
26980 REM >>>>>>>>>>>>>>>> VALIDA <<<<<<<<<<<<<
27000 GOSUB 26000
27010 CHECK=1
27020 C$=M$(F1,F):D$=M$(S1,S)
27030 IF C$=" " THEN RETURN
27040 IF C$>"Z" AND PLAY=2 THEN RETURN
27050 IF C$<"a" AND PLAY=1 THEN RETURN
27055 IF D$=" " THEN GOTO 27100
27060 IF D$>"Z" AND PLAY=1 THEN RETURN
27070 IF D$<"a" AND PLAY=2 THEN RETURN
27100 C$=UPPER$(C$):D$=UPPER$(D$)
27110 IF D$="K" THEN RETURN
27150 IF C$="F" THEN GOTO 27300
27160 IF C$="R" THEN GOTO 27400
27170 IF C$="T" THEN GOTO 27500
27180 IF C$="B" THEN GOTO 27600
27190 IF C$="Q" THEN GOTO 27700
27200 IF C$="K" THEN GOTO 27800
27230 CHECK=0
27240 IF C$="K" OR C$="P" OR C$="T" THEN
  RETURN
27250 GOSUB 27900
27260 RETURN
27290 REM * * * * FEON * * *
27300 IF PLAY=1 AND S1>F1 THEN RETURN
27310 IF PLAY=2 AND F1>S1 THEN RETURN
27320 DIS=SGN(S1-F1)*(S1-F1):IF DIS=1 TH
  EN GOTO 27375
27330 IF DIS>2 THEN RETURN
27340 IF S<F THEN RETURN
27350 IF PLAY=2 AND F1=2 AND M$(3,F)=" "
  THEN GOTO 27385
27360 IF PLAY=1 AND F1=7 AND M$(6,F)=" "
  THEN GOTO 27385
27370 RETURN
27375 IF S=F AND D$=" " THEN GOTO 27385
27377 IF SGN(S-F)*(S-F)=1 AND D$<>" "THE
  N GOTO 27385
27380 RETURN
27385 GOTO 27230
27390 REM * * * TORRE * * *
27400 IF F1<>S1 AND F<>S THEN RETURN
27485 GOTO 27230
27490 REM * * * CABALLO * * *
```

```
27500 IF S1=F1+2 AND S=F-1 THEN GOTO 275
  80
27510 IF S1=F1+2 AND S=F+1 THEN GOTO 275
  80
27520 IF S1=F1-2 AND S=F-1 THEN GOTO 275
  80
27530 IF S1=F1-2 AND S=F+1 THEN GOTO 275
  80
27540 IF S1=F1+1 AND S=F-2 THEN GOTO 275
  80
27550 IF S1=F1+1 AND S=F+2 THEN GOTO 275
  80
27560 IF S1=F1-1 AND S=F-2 THEN GOTO 275
  80
27570 IF S1=F1-1 AND S=F+2 THEN GOTO 275
  80
27575 RETURN
27580 GOTO 27230
27590 REM * * * ALFIL * * *
27600 XD=F-S:XD=SGN(XD)*XD
27610 YD=F1-S1:YD=SGN(YD)*YD
27620 IF XD<>YD THEN RETURN
27685 GOTO 27230
27690 REM * * * REINA * * *
27700 XD=F-S:XD=SGN(XD)*XD
27710 YD=F1-S1:YD=SGN(YD)*YD
27720 IF XD=YD THEN GOTO 27785
27730 IF F1<>S1 AND F<>S THEN RETURN
27785 GOTO 27230
27790 REM * * * REY * * *
27800 IF SGN(F1-S1)*(F1-S1)<>1 AND SGN(F
  -S)*(F-S)<>1 THEN RETURN
27885 GOTO 27230
27890 REM * * * CONTROL DE MOVIMIENTO *
  *
27900 ND=0:MD=0
27910 IF F1>S1 THEN ND=-1
27915 IF S1>F1 THEN ND=1
27920 IF F>S THEN MD=-1
27925 IF S>F THEN MD=1
27930 CN=F1:CM=F
27940 CN=CN+ND:CM=CM+MD
27950 IF CN=S1 AND CM=S THEN RETURN
27960 IF M$(CN,CM)<>" " THEN CHECK=1:RET
  URN
27970 GOTO 27940
27980 REM >>>>>>>>>>>>>>>> CAMBIAR <<<<<<<<<
28000 GOSUB 24000
28005 LOCATE #3,1,11:PRINT #3,"
  "
28010 IF CAS=1 THEN GOSUB 26540 ELSE G
  OSUB 27000
28020 IF CHECK=0 THEN GOTO 28050
28030 LOCATE #3,1,11:PRINT #3," MOVIMIEN
  TO NO VALIDO"
28040 SOUND 2,500,40,15,0,0,20:GOTO 2800
  0
28050 IF K=1 THEN GOTO 28090
28055 Z$(COUNT,1)=F$
28060 Z$(COUNT,2)=S$
28070 COUNT=COUNT+1:IF COUNT=101 THEN CO
  UNT=1
28080 GOSUB 25000
28090 RETURN
28990 REM >>>>>>>>>>>>>>>> AMBOS JUGADORES <<<<<<<<<<
29000 PLAY=1
29010 GOSUB 29000
```



```

29000 PLAY=2
29010 GOSUB 29000
29040 RETURN
29990 REM *** JUGADA FRE-ESTABLECIDA <<
30000 X=25:Y=190
30010 FOR N=1 TO 2
30020 FOR M=1 TO 2
30030 SOUND 2.250.20.15
30040 M$(N,M)=" ":X$(N,M)=" "
30050 GOSUB 30500
30130 PLOT 0.0,0
30140 X=X+48
30150 NEXT M
30160 X=25:Y=Y+48
30170 NEXT N
30180 LOCATE 27,18:PRINT "ESTA BIEN
"
30190 LOCATE 27,20:PRINT SPC(14)
30200 A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
30210 IF A$="E" THEN CHECK=0:RETURN
30220 IF A$="N" THEN CHECK=1:RETURN
30230 GOTO 30290
30430 REM * * * INTRODUCIR * * *
30500 PLOT 0.0,2
30510 MOVE X,Y:PRINT #2,"?";
30520 D$=INKEY$:C$=UPPER$(D$)
30522 IF D$="" THEN GOTO 30520
30525 GOSUB 35600
30530 IF D$="" THEN GOTO 30520
30535 C$=UPPER$(D$)
30540 PLOT 0.0,2
30550 MOVE X,Y:PRINT #2,"?";
30560 IF C$<>"R" AND C$<>"N" AND C$<>"B"
AND C$<>"Q" AND C$<>"K" AND C$<>"F" THE
N RETURN
30570 SOUND 2.100.20.15
30580 IF D$="n" THEN D$="t"
30590 IF D$="N" THEN D$="T"
30600 M$(N,M)=D$
30605 X$(N,M)=D$
30610 C$=D$
30620 IF C$<>"a" THEN COL=2 ELSE COL=3
30630 IF TEST(X-2,Y+2)=3 THEN COL=COL XOR
R 1
30640 PLOT 0.0,COL
30650 MOVE X,Y
30660 GOSUB 23500
30670 RETURN
31040 G$=G$+M$(N,M)+X$(N,M)
32010 OPENIN "IAJEDREZ"

```

```

32050 M$(N,M)=LEFT$(G$,1):X$(N,M)=MID$(G
$,2,1)
32060 G$=RIGHT$(G$,LEN(G$)-2)
34980 REM >>>>>> VOLVER A JUGAR <<<<<<
35000 COUNT=0:PLAY=1
35010 FOR N=1 TO 8:FOR M=1 TO 2
35015 M$(N,M)=X$(N,M)
35020 NEXT M:NEXT N
35025 GOSUB 20000:GOSUB 23000
35030 COUNT=COUNT+1
35040 IF Z$(COUNT,1)="FF" THEN GOTO 3550
0
35050 F$=Z$(COUNT,1):S$=Z$(COUNT,2)
35060 GOSUB 26000:GOSUB 25000
35070 COUNT=COUNT+1
35075 IF Z$(COUNT,1)="CC" THEN GOTO 3503
0
35080 A$=INKEY$
35090 IF A$="" THEN GOTO 35080
35095 PLAY=2
35100 IF A$="#" THEN GOTO 35500
35110 IF Z$(COUNT,1)="FF" THEN GOTO 3550
0
35120 F$=Z$(COUNT,1):S$=Z$(COUNT,2)
35130 GOSUB 26000:GOSUB 25000
35135 IF Z$(COUNT+1,1)="CC" THEN COUNT=C
OUNT+2:GOTO 35110
35140 A$=INKEY$
35150 IF A$="" THEN GOTO 35140
35155 PLAY=1
35160 IF A$="#" THEN GOTO 35500
35170 GOTO 35030
35500 IF PLAY=1 THEN GOTO 1500
35510 GOSUB 29000:GOTO 1500
35555 IF C$="Z" THEN RETURN
35600 REM>>>>TRADUCE A CASTELLANO <<<<
35610 IF D$="A" THEN D$="B":RETURN
35620 IF D$="a" THEN D$="b":RETURN
35630 IF D$="T" THEN D$="R":RETURN
35640 IF D$="t" THEN D$="r":RETURN
35650 IF D$="C" THEN D$="N":RETURN
35660 IF D$="c" THEN D$="n":RETURN
35670 IF D$="R" THEN D$="K":RETURN
35680 IF D$="r" THEN D$="k":RETURN
35690 IF D$="D" THEN D$="Q":RETURN
35695 IF D$="d" THEN D$="q":RETURN
35700 IF D$="F" THEN D$="P":RETURN
35710 IF D$="f" THEN D$="p":RETURN
35720 D$="Z":RETURN

```



```

31040 FOR n=1 TO 3000:NEXT n
31050 po=po+5:RETURN
32000 v$=""^
32010 IF m(po,1)<>0 THEN GOTO 32020
32015 PRINT #2,"No puedes ir por ahí.":
RETURN
32020 IF m(po,1)=1 THEN po=po+1:RETURN
32030 a=m(po,1):a=a-1:IF o(a)=13 THEN
PRINT #2,"Usas ";o$(a):
PRINT #2,"y vas hacia proa."
ELSE GOTO 32015
32040 FOR n=1 TO 3000:NEXT n
32050 po=po+1:RETURN
33000 v$=""^
33010 IF m(po,3)<>0 THEN GOTO 33020
33015 PRINT #2,"no puedes ir por ahí.":
RETURN
33020 IF m(po,3)=1 THEN po=po-1:RETURN
33030 a=m(po,3):a=a-1:IF o(a)=13 THEN
PRINT #2,"Usas ";o$(a):
PRINT #2,"y vas hacia popa."
ELSE GOTO 33015
33040 FOR n=1 TO 3000:NEXT n
33050 po=po-1:RETURN
34000 v$=""^
34010 FOR n=1 TO 10
34020 IF n$=o$(n) THEN GOTO 34060
34030 NEXT n
34040 PRINT #2,"No seas tonto !"
34050 RETURN
34060 IF n=4 THEN PRINT #2,"Esta atada d
enasiado fuerte para mi !":RETURN
34070 o(n)=13
34080 PRINT #2,"Ooges el/la ";o$(n)
34090 RETURN
35000 v$=""^
35010 IF n$<>"ALMACEN" AND
n$<>"ALMACENES" THEN
PRINT #2,"No puedes ir ahí..."
RETURN
35020 IF m(10,4)=0 THEN
PRINT #2,"Esta cerrado !":RETURN
35030 po=5:RETURN
36000 v$=""^
36010 FOR n=1 TO 11
36020 IF n$=o$(n) THEN GOTO 36060
36030 NEXT n
36040 PRINT #2,"No veo eso aquí."
36050 RETURN
36060 IF n=1 THEN PRINT #2,"Es afilado !"
36070 IF n=2 THEN
PRINT #2,"Es verde !"
36080 IF n=3 THEN
PRINT #2,"Es humeda y salada !"
36090 IF n=4 THEN PRINT #2,
"Esta atada fuertemente !"
36100 IF n=5 THEN PRINT #2,"Dice ---":
PRINT #2,
" 'No hay necesidad de ir debajo":

```

```

PRINT #2,"de las cubiertas en este
juego."
36110 IF n=6 AND o(7)=0 THEN
PRINT #2,"Hace ruido !":o(7)=po
36120 IF n=6 AND o(7)<>0 THEN
PRINT #2,"Esta vacio !"
36130 IF n=7 THEN
PRINT #2,"Dice 'ALMACEN'"
36140 IF n=8 THEN PRINT #2,
"Se escapa con una rata muerta.":
o(8)=0
36150 IF n=9 THEN
PRINT #2,"Esta empapado !"
36160 IF n=10 THEN PRINT #2,"Apestan !"
36170 IF n=11 THEN PRINT #2,
"Parecen ser para una cuerda !"
36180 RETURN
37000 v$=""^
37010 IF po<>10 THEN
PRINT #2,"No puedo...":RETURN
37020 IF o(7)<>13 THEN
PRINT #2,"No tengo llave !":RETURN
37030 m(po,4)=1:
PRINT #2,"El almacen esta abierto."
37040 d(10,3)=28:RETURN
38000 v$=""^:IF o(1)<>13 THEN
PRINT #2,"Con que ?":RETURN
38010 IF n$=o$(4) THEN GOTO 38040
38020 PRINT #2,"Sadico !"
38030 RETURN
38040 PRINT #2,"Cortas la cuerda y la co
ges."
38050 o(4)=13
38060 RETURN
39000 v$=""^:IF n$<>o$(4) THEN v$="BI":
RETURN
39010 IF o(4)<>po AND o(4)<>13 THEN
PRINT #2,"Donde esta la escalera?":
RETURN
39020 PRINT #2,"Subes por la escalera de
cuerda."
39030 IF po=6 THEN po=7:o(4)=7:RETURN
39040 IF po=7 THEN po=6:o(4)=6:RETURN
39050 IF po=1 THEN po=2:o(4)=2:RETURN
39060 RETURN
40000 PRINT #2,"Un albatros vuela hacia
ti"
40010 PRINT #2,"y te ataca por "
40020 PRINT #2,"ser destructivo."
40030 PRINT #2," Estas muerto !"
40040 FOR n=1 TO 5000
40050 NEXT n
40060 SOUND 1,350,10,15
40070 GOTO 44000
40500 v$=""^
40510 PRINT #2:PRINT #2,"LAS SALIDAS SON
;"
40520 IF M(po,1)<>0 THEN
PRINT #2,"PROA ";
40530 IF M(po,3)<>0 THEN
PRINT #2,"POPA ";

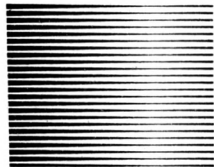
```

```

40540 IF M(PO,2)<>0 THEN
PRINT #2,"ESTRIBOR ";
40550 IF M(PO,4)<>0 THEN
PRINT #2,"BABOR."
40560 IF m(po,1)=0 AND m(po,2)=0 AND
m(po,3)=0 AND m(po,4)=0 THEN
PRINT #2,"NINGUNA."
40570 PRINT #2
40580 RETURN
41000 v$="^"
41010 PRINT #2," Ahora no,marinero !"
41050 RETURN
42000 v$="^"
42010 IF o(6)<>13 OR o(9)<>13 THEN
PRINT #2,"Con que, loco...":RETURN
42020 IF po<>2 THEN PRINT #2,"Aqui no, id
iota..":RETURN
42030 o(3)=0:PRINT #2,"Bien hecho! Ahora
esta limpio!":m(2,3)=5
42040 d(2,1)=1:d(2,2)=2:d(2,3)=20:
d(2,4)=32:d(2,5)=21:d(2,6)=11:
d(2,7)=0
42050 o(11)=2:RETURN
43000 v$="^"
43010 FOR n=1 TO 10
43020 IF n$=o$(n) THEN GOTO 43060
43030 NEXT n
    
```

```

43040 PRINT #2, "Mover que ? ! ? "
43050 RETURN
43060 PRINT #2,"Lo mueves y el"
43070 PRINT #2,"viento se lo lleva !"
43080 o(n)=0
43090 RETURN
44000 CLS #3:CLS #2
44010 PRINT #2,"Otra jugada ?"
44020 GOSUB 22000
44030 IF m$="SI" THEN RUN
44040 PRINT #2,"De todas maneras estas ,
ugando !"
44050 FOR n=1 TO 2500
44060 NEXT n
44070 RUN
45000 CLS #1
45010 PRINT #1,"SORPRESA !";
PRINT #1,"Estamos escondidos en ";
w$(21); " ";w$(11); " ";w$(20)
45020 PRINT #1,"Creiamos que NUNCA"
45030 PRINT #1 "resolverias la aventura
"
45030 PRINT #1,"resolveras la aventura !
"
45040 GOTO 44000
    
```



Se precisan distribuidores en todo el territorio nacional, para productos de primeras marcas de:

Computer Video Audio

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



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...

VENDALE UN PROGRAMA A SONY POR 500.000 PTAS.

Participa en su Concurso de programas para ordenador Hit Bit-MSX.
Sony convoca un Concurso de programas para ordenadores MSX bajo dos categorías.

A - Programas de Contenido Didáctico. Tema de contenido didáctico desarrollado por Centros Docentes entre los especificados en los planes de estudios vigentes.

B - Programas libres. Tema libre desarrollado por usuarios de ordenadores MSX.

Premios

A - Para el mejor programa didáctico.

500.000 ptas. para el Centro Docente
500.000 ptas. para los autores

B - Para el mejor programa de tema libre.

1^{er}. premio 500.000 ptas. para el autor o autores.
5 premios: 100.000 ptas. para cada uno de los siguientes 5 clasificados.

Requisitos

- ▶ Los programas presentados por los Centros Docentes deberán tener un máximo de 28 K. RAM.
- ▶ Los programas presentados por usuarios deberán tener un máximo de 12 K. RAM.
- ▶ Sony tendrá la propiedad de los programas premiados.

- ▶ Sony tendrá los derechos de compra sobre el resto de los programas presentados.
- ▶ Los programas que concursan deberán ser presentados grabados en cinta de audio Sony o diskette Sony OM-D3440, entregándose dos copias. Asimismo se deberá adjuntar un listado, instrucciones de funcionamiento y una síntesis del contenido del programa.
- ▶ Con cada programa se entregará un sobre cerrado conteniendo los datos del autor o autores, y en exterior figurará el título correspondiente.
- ▶ Todos los concursantes, independientemente de su clasificación final, serán obsequiados con un producto Sony.

Fecha de entrega de los programas

La fecha tope para la recepción de los programas

es el 30 de Noviembre de 1.985 Debiendo ser entregados a Sony España, S.A. Departamento Ordenadores MSX. Sabino de Arana, 42-44 08028 BARCELONA. T - (93) 330 65 51.

Fallo del concurso y entrega de premios

Entre todos los programas recibidos, Sony elegirá los que a su juicio, contengan un mayor nivel de innovación y creatividad.

El fallo se hará público el 29 de Diciembre de 1.985 y publicado en la prensa nacional.

Para mayor información o consulta, diríjase a cualquiera de las Delegaciones Sony.

ORDENADORES
HIT BIT MSX
SONY

DELEGACIONES SONY ESPAÑA, S.A.

BARCELONA

Sabino de Arana, 42-44
Tel. (93) 330 65 51
08028 BARCELONA

MADRID

Julian Romea, 8
Tel. (91) 253 08 00
28003 MADRID

BILBAO

Pintor Lecuona, 1
Tel. (94) 444 42 00
48012 BILBAO

SEVILLA

Niebla, 8
Tel. (954) 27 47 07
41011 SEVILLA

VALENCIA

Salvador Ferrandis Luna, 6
Tel. (96) 325 35 06
46018 VALENCIA

LA CORUÑA

Avda. Ejército, 23
Tel. (981) 29 98 55
15006 LA CORUÑA

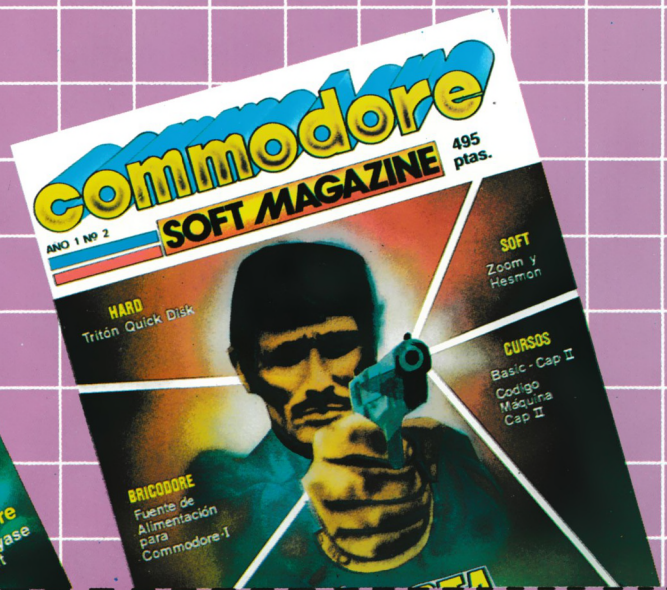
Elidon es Fantasía ven a Recogerla



Elidon puede ser tuyo. Si te suscribes ahora a la excelente revista Commodore Soft Magazine recibirás *completamente gratis* el juego Elidon, cuyo precio en el mercado es de 1.800 pesetas.

Si eres un fanático de las aventuras, Elidon es para ti. **Este juego es el nº 1 en Inglaterra**, mostrando un despliegue de gráficos soberbios y un grado de dificultad pocas veces superado. Deberás conducir el hada a través del bosque de Elidon en busca de las pociones necesarias para que florezcan las plantas.

TODOS LOS MESES REVISTA Y CASSETTE CON 2 EXCELENTES JUEGOS



BOLETIN DE SUSCRIPCION

MONSER, S.A. - COMMODORE SOFT MAGAZINE - c/ Argos, 9 - 28037 Madrid - Tlf. 742 72 12 / 96
 Deseo suscribirme por 12 ejemplares y 12 cassettes de commodore soft Magazine por 5.940 ptas. a partir del número _____
 El importe lo haré efectivo:

- Por giro postal n.º
- Por contra reembolso a la recepción del primer ejemplar
- Por talón bancario a Monser, S.A.
 Gastos de envío incluidos.

Nombre y apellidos

Domicilio Tlf. Ciudad C.P.

Fecha

Firma

Programas Sony para ordenadores MSX

A la orden.



Monkey Academy



Países del Mundo-1



Países del Mundo-2



Computador Adivino



Computer Billiards



The Snowman



Cubit



Character Collection



Stop the express (Para el Tren)



Hustler (Billar Americano)



Data cartridge



Quinielas y Reducciones



Home Writer



Sparkie



Aprendiendo Inglés-1



Binary Land



Creative Greetings



Aprendiendo Inglés-2



Antartic Adventure



Mastermind



Contabilidad Personal



Athletic Land



E.I.



Ficheros



El Ahorcado



Dorodon



La Pulga



Cosmos



Control de Stocks



Battle Cross



Mouser



Crazy Train



Ali baba



Juno First



Car Jamboree



Tutor



Track and Field-1 (olimpiadas)



Blackjack



Track and Field-2 (olimpiadas)



Driller Tanks (Tanque Destructor)



Sonygraph



Ninja (El Samurai)



Les Flics

Y muchos más títulos

Ordenador Doméstico

HIT BIT
SONY

Para lo que guste ordenar. MSX

