

TODO SOBRE EL

AMSTRAD

AÑO II • N.º 9

SUMARIO:

- NEVERA
- PASILLO MORTAL
- TRANS-SPAIN
- BI-LASER
- CHARCA
- TRAGABOLAS
- CAFE
- CUCO
- CUERPO HUMANO

420 Ptas.

10
PROGRAMAS





LO UNICO...

UN CHORRO EFICAZ

PARA UNA BUENA CARGA
DEL PROGRAMA EN TU ORDE-
NADOR, COMPRUEBE
QUE LA CABEZA DE SU
PLATINA ESTE
LIMPIA Y EL
AZIMUTH PERFECTA-
MENTE AJUSTADO.
LIMPIELA CON EL
PRODUCTO
SKUA.



LIMPIADOR DE RADIO CASSETTES



FABRICADO POR

**ASKLE
CHEMICAL S.A.**

ALICANTE (SPAIN)

BOLETIN DE PEDIDO

Nombre y Apellidos

Direccion

Ciudad Telf. D.P.

Deseo recibir..... Limpiadores de cassettes al precio de 420 Ptas. Unidad.

Forma de pago: ☐ Talón ☐ Contrareembolso ☐ Giro postal

Remitir a GTS, S. A. - Bailén, n.º 20 - 1.º Izda. D.P. 28005



EDITA:
EDITORIAL GTS. Bailén, 20
1.º Izq. Tlf. 266 66 01-02
28005 MADRID

SECRETARIA REDACCION:
N. Vera Clavijo.

COLABORADORES:
Eugenio Garrido.
J. F. Martínez.
J. Bernal.
R. Carralón.
J. Ramos.
Juan Jesús Ortega.

**DIRECCION ARTISTICA
Y TECNICA:**
Jesús Negrete.

PUBLICIDAD:
Dpto. propio:
Bailén, 20-1.º Izq.
28005 MADRID

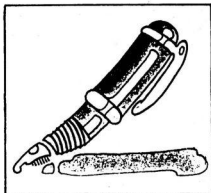
FOTOCOMPOSICION:
Gráficas Futura.

IMPRIME:
Gráficas Futura, Soc. Coop.
Ltda. Villafranca del Bierzo,
21-23. Pol. Ind. Cobo Calleja.
Fuenlabrada (Madrid).

PRODUCCION CASSETES:
Iberofón, S. A.

DISTRIBUYE:
R.B.A. Promotora de Ediciones,
S. A. Trav. de Gracia, 56.
Atico, 1.º. Tfno.: 200 82 56.

Depósito Legal: AV-266-1986



EDITORIAL

Apenas han transcurrido unos decenios (más de tres pero menos de cuatro), desde la aparición del primer "ordenador" totalmente electrónico, el Eniac, que funcionaba con válvulas de vacío y ocupaba varias aulas de la Universidad de Pensilvania. Sin embargo, hoy los niveles de integración parecen no tener límites y ello nos ha conducido a la aparición de pequeños ordenadores personales a precios tan asequibles que están barriendo el mercado.

Esto, unido a los grandes avances en temas de programación, hace que cada día cobre más importancia el microordenador personal.

Por ello, nosotros pensamos que actualmente es necesario conocer el mundo del ordenador, saber manejarlo, ya que éste puede ser usado como un instrumento intelectual, de distracción y de relax mental, a través de la infinita variedad de programas posibles.

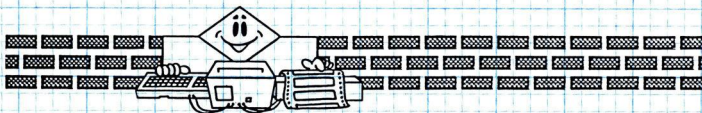
En este número encontrarás diferentes tipos de programas que pondrán a prueba tus reflejos mentales y tu dominio de la máquina. Esperamos que te guste.

Hasta el próximo mes.



**EXPLICACION
DE LOS
PROGRAMAS**

pág. 4



EXPLICACION DE LOS PROGRAMAS

NEVERA

Con la llegada del verano han aprovechado la ocasión para montar tu puesto de helados y poder ganar así unas pesetas. Has de llevar los cubitos de hielo a la nevera, para preservar a los helados del calor. Si no los llevas antes de que la temperatura alcance los 30 grados tu negocio se arruinará. El termómetro de la pantalla te indicará la temperatura ambiente.

Los controles son:

- Q. Arriba.
- A. Abajo.
- O. Izquierda.
- P. Derecha.

```
10 REM ***** NEVERA *****
20 REM * ANSEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAW 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 8,12
160 PRINT "NEVERA"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
```

NEVERA

NEVERA

```

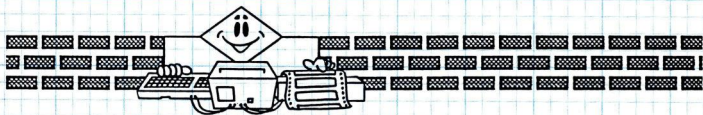
320 A$="<< NEVERA >>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="LLEVA LOS CUBITOS DE HIELO":GOSUB 270
340 A$="A LA NEVERA, PARA PRESERVAR A":GOSUB 270
350 A$="LOS HELADOS DEL CALOR.":GOSUB 270
360 A$="SI NO LOS LLEVAS ANTES DE QUE":GOSUB 270
370 A$="LA TEMPERATURA ALCANZE LOS 30 GRADOS":GOSUB 270
380 A$="TU NEGOCIO SE ARRUINARA.":GOSUB 270
390 PRINT:A$="CONTROLES":GOSUB 270
400 A$="O. ARRIBA A. ABAJO":GOSUB 270
410 A$="O. IZQUIERDA P. DERECHA":GOSUB 270
420 PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
430 IF INKEY(60)<>0 THEN 430
440 GOSUB 820
450 P=0:N=5
460 X=12:Y=20:XB=X:YB=Y
470 ENT 1,20,-1,1
480 INK 0,26:PAPER 0:BORDER 26
490 INK 1,2:INK 2,6:INK 3,20
500 MODE 1:WINDOW #1,1,11,18,24
510 PAPER #1,3:PEN #1,1
520 PRINT#1,"iiiiiiiiigj fhj hj FRAMY hj hlnnnnnnnnk"
:
530 PEN 2:LOCATE 10,17:PRINT"n"
540 PEN #1,2:LOCATE #1,2,2:PRINT #1,"HELADOS"
550 PEN 1:LOCATE 2,2:PRINT"a":FOR A=1 TO 7:PRINT" b":NEXT A:PRINT" d":PRINT" c"
560 PRINT:PRINT"PUNTOS"
570 B=0:PRINT CHR$(22);CHR$(1):FOR A=9 TO 2 STEP -2:LOCATE 2,A:PRINT B:B=B+10:NE
XT A:PRINT CHR$(22);CHR$(0)
580 GOSUB 750
590 LL=0:CO=0:C=0:T=244
600 FOR A=200 TO 0 STEP -2:SOUND 1,A,1,15,0,1:NEXT A
610 GOSUB 760
620 IF INKEY(67)=0 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=1
630 IF INKEY(69)=0 THEN X=X+1:IF X>24 THEN X=24
640 IF INKEY(34)=0 THEN Y=Y-1:IF Y<B THEN Y=B
650 IF INKEY(27)=0 THEN Y=Y+1:IF Y>40 THEN Y=40
660 LOCATE Y,X:CALL 30000:B=PEEK(29999)
670 IF LL=1 THEN IF B=101 THEN SOUND 2,500,1:X=XB:Y=YB
680 IF LL=0 THEN IF B=101 THEN SOUND 1,100,10,0,1:LL=1:P=P+5
690 IF B>102 AND B<111 THEN SOUND 2,800,1:X=XB:Y=YB
700 IF X=16 THEN IF Y=10 AND LL=1 THEN PAPER 3:PEN 1:LOCATE 10,17:PRINT"e":FOR A
=100 TO 200 STEP 10:SOUND 1,A,1,15:NEXT A:PAPER 0:PE
N 2:LOCATE 10,17:PRINT"n":P=P+10:GOSUB 750:PEN 1:LL=0:CO=CO+1:IF CO>N THEN N=N+
5:GOTO 480
710 LOCATE YB,XB:PRINT" ":LOCATE Y,X:PRINT"#"
720 XB=X:YB=Y
730 C=C+1:IF C>3 THEN PLOT 23,T,2:T=T+1:C=0:IF T>376 THEN GOTO 1020
740 GOTO 620
750 PEN 2:LOCATE 1,15:PRINT P:RETURN
760 PAPER 3:PEN 1:FOR A=1 TO N
770 XX=1+INT(RND*23):YY=12+INT(RND*27):LOCATE YY,XX
780 CALL 30000:B=PEEK(29999):IF B<>32 THEN GOTO 770
790 LOCATE YY,XX:PRINT"e"
800 NEXT A:PAPER 0
810 RETURN
820 REM * CODE SCREEN* * GRAFICOS *
830 DATA 205,96,187,50,47,117,201
840 RESTORE 830
850 FOR a=30000 TO 30006:READ b:POKE a,b:NEXT a
860 SYMBOL AFTER 97
870 SYMBOL 97,56,124,124,108,68,68,76,68
880 SYMBOL 98,68,68,76,68,68,68,76,68
890 SYMBOL 99,56,56,92,190,190,190,206,124
900 SYMBOL 100,68,68,76,68,68,108,124,56
910 SYMBOL 101,126,129,133,133,133,185,129,126
920 SYMBOL 102,126,255,153,153,255,129,195,126
930 SYMBOL 103,255,1,93,5,5,1,5,1
940 SYMBOL 104,1,5,1,5,1,1,5,1
950 SYMBOL 105,255,0,82,0,0,0,0,0
960 SYMBOL 106,128,160,128,128,160,128,160,128
970 SYMBOL 107,1,5,1,5,5,93,1,255
980 SYMBOL 108,128,160,128,160,160,186,128,255
990 SYMBOL 109,255,128,186,160,160,128,160,128
1000 SYMBOL 110,0,0,0,0,0,0,129,255
1010 RETURN
1020 GOTO 1030
1030 REM *** GAME OVER ***
1040 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
1050 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
1060 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
1070 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:":USING "*****":P

```

```

1080 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N)"
1090 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
1100 PEN 1
1110 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
1120 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
1130 GOTO 1110

```



PASILLO MORTAL

Sin saber cómo te has quedado encerrado dentro de una ruinoso mansión y te encuentras buscando una puerta para salir desesperadamente, e intentando que los ladrillos que se desprenden del techo no te pongan fuera de combate.

Los controles del juego son:

CURSOR IZQUIERDA. Mueve izquierda.

CURSOR DERECHA. Mueve derecha.

Recuerda que has de dirigirte a las puertas parpadeantes.

¡¡¡Esperamos que salgas ileso!!

```

10 REM **** PASILLO MORTAL ****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAWR 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 4,12
160 PRINT "PASILLO MORTAL"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7);FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2);FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A$="<< PASILLO MORTAL >>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="DIRIGETE A LAS PUERTAS PARPDEANTES":GOSUB 270
340 A$="QUE HAY EN LOS EXTREMOS DEL PASILLO":GOSUB 270
350 A$="PROCURANDO NO SER ALCANZADO POR LOS":GOSUB 270
360 A$="LADRILLOS QUE CAEN DEL TECHO EN RUINAS":GOSUB 270
370 PRINT:A$="LOS CONTROLES SON:":GOSUB 270
380 A$="CURSOR <. MUEVE IZQUIERDA":GOSUB 270
390 A$="CURSOR >. MUEVE DERECHA":GOSUB 270

```

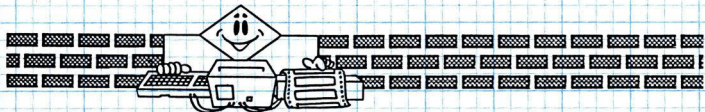
PASILLO MORTAL

```

400 PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
410 IF INKEY(60)<>0 THEN 410
420 GOSUB 830
430 INK 0,0:BORDER 0
440 PAPER 0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,15,1
450 MODE 1
460 PEN 2
470 PAPER 1:PRINT STRING$(40,99)::FOR A=2 TO 18:LOCATE 1,A:PRINT"C":LOCATE 40,A:
PRINT"C":NEXT A
480 PRINT STRING$(40,99):
490 PAPER 0
500 WINDOW 2,39,2,19
510 WINDOW #1,2,39,21,25:PAPER #1,2:PEN #1,1:CLS#1
520 P=0:V=3:GOSUB 810
530 DIM L(38)
540 FOR A=1 TO 38
550 B=1+INT(RND*15):PEN 2:LOCATE A,B:PRINT"C":L(A)=B
560 NEXT A
570 Y=1
580 D=2:GOSUB 700
590 A$="a":B$="b"
600 IF NOT INKEY(B) THEN Y=Y+1:A$="f":B$="g":IF Y<1 THEN Y=1:IF D=1 THEN GOSUB 6
90
610 IF NOT INKEY(1) THEN Y=Y+1:A$="a":B$="b":IF Y>38 THEN Y=38:IF D=2 THEN GOSUB
690
620 PEN 1:LOCATE Y,16:PRINT A$:LOCATE Y,17:PRINT B$:
630 N=1+INT(RND*38)
640 LOCATE N,L(N):PRINT " :PEN 2:L(N)=L(N)+1:IF L(N)>17 THEN L(N)=1:SOUND 1,50,1
,10,0,0,31
650 LOCATE N,L(N):PRINT"C":
660 IF L(Y)>15 THEN GOSUB 770
670 LOCATE Y,16:PRINT " ":LOCATE Y,17:PRINT " "
680 GOTO 600
690 FOR A=100 TO 0 STEP -1:SOUND 1,A,1:NEXT A:D=3-D:P=P+125:GOSUB 810
700 PAPER #2,1:PEN #2,2:PAPER #3,0:PEN #3,3
710 ON D GOSUB 750,730
720 RETURN
730 LOCATE #2,1,17:PRINT#2,"C":PRINT#2,"C":LOCATE #3,40,17
740 PRINT#3,"d":LOCATE #3,40,18:PRINT#3,"e":RETURN
750 LOCATE #2,40,17:PRINT#2,"C":LOCATE #2,40,18:PRINT#2,"C":LOCATE #3,1,17
760 PRINT#3,"d":LOCATE #3,1,18:PRINT#3,"e":RETURN
770 FOR A=100 TO 0 STEP -4:SOUND 4,A,1,10,0,0,31:NEXT A
780 L(Y)=1
790 V=V-1:GOSUB 810
800 RETURN
810 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"PUNTOS:";P;"          VIDAS:";V
820 IF V<1 THEN GOTO 920
830 SYMBOL AFTER 97
840 SYMBOL 97,60,126,52,62,60,24,44,44
850 SYMBOL 98,44,50,61,24,24,24,28,28
860 SYMBOL 99,0,127,127,127,0,247,247,247
870 SYMBOL 100,60,44,44,44,44,44,44,44
880 SYMBOL 101,172,236,172,44,44,44,44,60
890 SYMBOL 102,60,126,44,124,60,24,52,52
900 SYMBOL 103,52,76,188,24,24,24,56,56
910 RETURN
920 REM *** GAME OVER ***
930 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
940 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
950 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
960 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:";USING "*****";P
970 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N) "
980 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
990 PEN 1
1000 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
1010 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
1020 GOTO 1000

```





TRANS-SPAIN

Recorre con tu vehículo preparado los numerosos paisajes de la geografía española. Durante tu recorrido deberás recoger los numerosos objetos parpadeantes que encuentres en pantalla, puesto que de ello dependerá tu puntuación.

Para repostar combustible acude a las gasolinerías.

Ante todo ten mucho cuidado de no estrellarte contra los obstáculos del terreno, puesto que te producirán averías que incrementarán considerablemente el consumo de combustible.

Los controles son:

- Q. Arriba.
- A. Abajo.
- O. Izquierda.
- P. Derecha.

```

10 REM ***** TRANS-SPAIN *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** S.T.S. *****
40 REM
50 GOSUB B20
60 MODE 0
70 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
80 PAPER 0:BORDER 0
90 ORIGIN 518,210
100 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
110 PLOT 0,0,2
120 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
130 DRAWR 0,30*SIN(a),3
140 NEXT a
150 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
160 LOCATE 6,12
170 PRINT "TRANS-SPAIN"
180 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
190 INK 2,7;0:INK 3,0,18
200 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
210 INK 2,18,7:INK 3,7,18
220 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
230 INK 2,7:INK 3,18
240 FOR a=1 TO 500:NEXT a
250 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
260 MODE 1
270 GOTO 320
280 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
290 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
300 NEXT a
310 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
320 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
330 A$="u << TRANS-SPAIN >> u":GOSUB 280
340 PRINT:A$="RECOGE LOS OBJETOS PARPADEANTES QUE":GOSUB 280
350 A$="ENCUENTRES EN LA PANTALLA":GOSUB 280
360 A$="PERO TENIENDO MUCHO CUIDADO DE":GOSUB 280
370 A$="NO CHOCAR CONTRA LOS OBSTACULOS":GOSUB 280
380 A$="YA QUE TE HARAN PERDER COMBUSTIBLE":GOSUB 280
390 PRINT:A$="CONTROLES":GOSUB 280
400 A$="Q. ARRIBA A. ABAJO":GOSUB 280
410 A$="O. IZQUIERDA P. DERECHA":GOSUB 280
420 PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 280
430 IF INKEY(60)<>0 THEN 430
440 P=0:F=200:ENT 1,40,-1,1:ENT 2,40,1,1
450 INK 0,22:BORDER 22:PAPER 0
460 INK 1,0:INK 2,12,3:INK 3,15
470 MODE 1

```

```

480 WINDOW 1,40,3,25:WINDOW #1,1,40,1,2
490 X=11:Y=20:D=1
500 GOSUB 690
510 XB=X:YB=Y
520 IF NOT INKEY(67) THEN D=3
530 IF NOT INKEY(69) THEN D=4
540 IF NOT INKEY(34) THEN D=1
550 IF NOT INKEY(27) THEN D=2
560 IF D=2 THEN Z$="b":Y=Y+1:IF Y>40 THEN Y=1:GOSUB 730
570 IF D=1 THEN Z$="b":Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=40:GOSUB 730
580 IF D=3 THEN Z$="a":X=X-1:IF X<1 THEN X=22:GOSUB 730
590 IF D=4 THEN Z$="a":X=X+1:IF X>22 THEN X=1:GOSUB 730
600 LOCATE Y,X:CALL 30000:G=PEEK(29999)
610 IF C*98 AND C<117 THEN INK 1,6:22:FOR A=100 TO 50 STEP -1:SOUND 4,A,5,15,0,0
620 IF C*116 AND C<122 THEN P=P+15:SOUND 1,100,20,15,0,1:GOSUB 690
630 IF C=122 THEN SOUND 1,50,20,15,0,2:F=F+50:GOSUB 690
640 PEN 1:LOCATE YB,XB:PRINT " ":LOCATE Y,X:PRINT Z$
650 XB=X:YB=Y
660 F=F-1:GOSUB 700
670 SOUND 2,50,1,12,0,0,31
680 GOTO 520
690 LOCATE #1,4,1:PRINT #1,"PUNTOS: ";P:LOCATE #1,27,1:PRINT #1,"FUEL: "
700 LOCATE #1,33,1:PRINT #1,F
710 IF F<1 THEN GOTO 1140
720 RETURN
730 CLS:INK 3,INT (RND*26)
740 C=99+INT(RND*17)
750 PEN 3:FOR A=1 TO 5*INT(RND*30)
760 XX=1+INT(RND*21):YY=1+INT(RND*39)
770 LOCATE YY,XX:PRINT CHR$(C)
780 NEXT A:SOUND 1,20,5
790 IF RND>0.6 THEN XX=1+INT(RND*21):YY=1+INT(RND*39):PEN 2:C=117+INT(RND*6):LOCATE YY,XX:PRINT CHR$(C)
800 IF RND>0.6 THEN XX=1+INT(RND*21):YY=1+INT(RND*39):PEN 2:LOCATE YY,XX:PRINT CHR$(122)
810 RETURN
820 REM ** CODE SCREEN$ **
830 DATA 205,96,187,50,47,117,201
840 RESTORE 830
850 FOR a=30000 TO 30006:READ b:POKE a,b:NEXT a
860 SYMBOL AFTER 97
870 SYMBOL 97,60,126,102,60,60,102,126,60
880 SYMBOL 98,0,102,255,219,219,255,102,0
890 SYMBOL 99,60,126,63,126,255,127,62,28
900 SYMBOL 100,24,219,219,223,254,120,24,60
910 SYMBOL 101,255,255,195,195,195,195,255,255
920 SYMBOL 102,0,0,24,44,60,24,0,0
930 SYMBOL 103,82,165,90,181,219,119,255,255
940 SYMBOL 104,0,0,96,38,180,157,79,56
950 SYMBOL 105,0,0,0,24,52,106,213
960 SYMBOL 106,60,66,165,153,153,165,66,60

```

IDEAS DE AMSTRAD

Este mes vamos a mostrarle la forma de usar ciertas subrutinas en código máquina (c/m) que necesitan de un parámetro para su funcionamiento, siendo este parámetro el registro A.

Cuando llamamos a una rutina C/M con el comando CALL en el registro A se almacena el número de parámetros que acompañan a la instrucción, por lo tanto, si queremos pasar en A el valor 2, añadiremos al comando CALL xxxx, dos parámetros cualesquiera, de la forma CALL xxxx, 1, 2.

Pero veamos algunos ejemplos de lo dicho hasta ahora:

- La rutina se llama TXT SET BACK que se encuentra en la dirección de memoria &BB9F, y cuando A vale 0 activa el modo opaco, y cuando A toma un valor distinto habilita el modo transparente.

Modo opaco CALL &BB9F.

Modo transparente CALL &BB9F.1.

- Otra subrutina es la que fija el modo de gráficos de la unidad de visualización llamada SCR ACCESS y que comienza en la dirección &BC59.

A = 0 MODO ABSOLUTO (NORMAL)

CALL &BC59

A = 1 MODO XOR

CALL &BC59,1

A = 2 MODO AND

CALL &BC59,1,2

A = 3 MODO OR

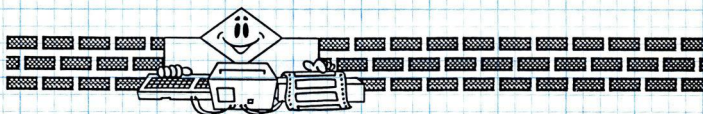
CALL &BC59,1,2,3

El próximo mes analizaremos otras rutinas en C/M que hacen uso de este método.

```

970 SYMBOL 107,32,56,61,63,46,32,32,32
980 SYMBOL 108,60,189,153,126,60,60,36,102
990 SYMBOL 109,255,1,255,128,255,1,255,128
1000 SYMBOL 110,137,64,42,28,188,42,64,137
1010 SYMBOL 111,126,195,129,129,129,129,195,126
1020 SYMBOL 112,126,129,133,133,133,185,129,126
1030 SYMBOL 113,129,0,0,0,0,0,0,129
1040 SYMBOL 114,0,66,0,0,0,0,66,0
1050 SYMBOL 115,7,3,53,56,28,172,192,224
1060 SYMBOL 116,58,109,86,169,87,60,24,60
1070 SYMBOL 117,126,94,94,94,44,24,44,126
1080 SYMBOL 118,56,116,226,202,218,226,116,56
1090 SYMBOL 119,60,66,66,36,24,60,60,24
1100 SYMBOL 120,193,194,36,24,24,36,194,193
1110 SYMBOL 121,110,52,110,255,227,219,195,126
1120 SYMBOL 122,63,161,127,161,191,191,127,63
1130 RETURN
1140 REM *** GAME OVER ***
1150 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
1160 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
1170 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
1180 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:";USING "*****";P
1190 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N)"
1200 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
1210 PEN 1
1220 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 260
1230 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
1240 GOTO 1220

```



BI-LASER

El objetivo de este juego consiste en hacer coincidir los dos rayos disparados por sus lasers respectivos para que se produzca un intercambio de energía que te proporcionará puntos. Los lasers mencionados se desplazan independientemente por los extremos de la pantalla, y el único control que poseemos sobre ellos, a parte claro está de poder dispararlos (para lo cual emplearemos la tecla espacio), es el de poder retener uno de ellos, para tener más facilidad a la hora de hacer que coincidan.

Los controles son:

Cursor Izquierda. Retiene laser izquierdo.

Cursos Derecha. Retiene laser derecho.

Space. Dispara ambos lasers.

```

10 REM ***** BI-LASER *****
20 REM * ANGEL GARCÍA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAW 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 8,12
160 PRINT "BILASER"

```

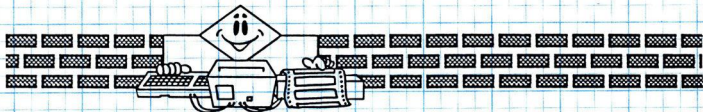
BI-
LASER

BI-LASER

```

170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A$="<< BI-LASER >>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="TU MISION EN ESTE JUEGO CONSISTE":GOSUB 270
340 A$="EN HACER COINCIDIR LOS 2 RAYOS":GOSUB 270
350 A$="DISPARADOS POR SUS LASERS RESPECTIVOS":GOSUB 270
360 PRINT:A$="CONTROLES":GOSUB 270
370 A$="CURSOR < . DETIENE LASER IZQUIERDO":GOSUB 270
380 A$="CURSOR > . DETIENE LASER DERECHO":GOSUB 270
390 A$="SPACE . DISPARA AMBOS LASERS":GOSUB 270
400 PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
410 IF INKEY(60)<>0 THEN 410
420 GOSUB 770
430 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:MODE 0
440 INK 1,26:INK 2,10:INK 4,24
450 PEN 2
460 FOR A=1 TO 25:PRINT STRING$(20,"e");NEXT A
470 WINDOW #1,1,20,1,3
480 WINDOW 2,19,5,24:CLS
490 P=0:FA=0:GOSUB 740
500 X1=1+INT(RND*20):D1=1:X2=1+INT(RND*20):D2=-1
510 PEN 4:IF NOT INKEY(8) THEN 590
520 SOUND 1,100,1
530 LOCATE 1,X1:PRINT " "
540 X1=X1+D1
550 IF X1>19 THEN D1=-1
560 IF X1<2 THEN D1=1
570 LOCATE 1,X1:PRINT"a"
580 IF NOT INKEY(1) THEN 650
590 SOUND 2,50,1
600 LOCATE 18,X2:PRINT " ";
610 X2=X2+D2
620 IF X2>19 THEN D2=-1
630 IF X2<2 THEN D2=1
640 LOCATE 18,X2:PRINT"b";
650 IF INKEY(47)<>0 THEN 510
660 PEN 3:LOCATE 2,X1:PRINT"cccccccc":LOCATE 10,X2:PRINT"cccccccc";
670 ENT 1,100,10,1:ENT 2,1,0,2,100,10,1:SOUND 129,50,40,15,0,1:SOUND 130,50,40,15,0,2
680 IF X1<>X2 THEN FA=FA+1:GOSUB 740:GOTO 710
690 INK 3,18,6: ENT -1,4,3,1,8,-3,1,4,3,1,8,-3,1:SOUND 1,476,20,15,0,1,1:SOUND 1,100,20,15,0,1,1:P=P+5:GOSUB 740: FOR Z=1 TO 30:NEXT Z
700 D1=1:D2=-1
710 LOCATE 2,X1:PRINT " ":LOCATE 10,X2:PRINT " ";
720 REM
730 GOTO 510
740 PEN #1,1:LOCATE #1,2,2:PRINT#1," PT:";P:LOCATE #1,13,2:PRINT#1," FA:";FA
750 IF FA>7 THEN 840
760 RETURN
770 SYMBOL AFTER 97
780 SYMBOL 97,192,240,252,255,255,252,240,192
790 SYMBOL 98,3,15,63,255,255,63,15,3
800 SYMBOL 99,0,0,0,126,126,0,0,0
810 SYMBOL 100,16,69,0,137,32,4,129,16
820 SYMBOL 101,255,129,189,165,165,189,129,255
830 RETURN
840 REM *** GAME OVER ***
850 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
860 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
870 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
880 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:";USING "#####";P
890 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N)"
900 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
910 PEN 1
920 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
930 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
940 GOTO 920

```



CHARCA

En esta ocasión eres una rana que se encuentra intentando cazar moscas en su apacible charca. Para poder atrapar a las moscas te será necesario saltar, para lo cual deberás pulsar la tecla SPACE. Para controlar el salto emplea las teclas del cursor correspondientes a las direcciones izquierda y derecha. Recuerda que si caes en el agua morirás ahogado, pues aunque parezca mentira, no sabes nadar.

¡¡¡Esperamos que disfrutes de tu almuerzo!!!

Los controles son:

Cursor Izq. Mueve Izquierda.

Cursor Der. Mueve derecha

Space. Salto

```

10 REM ***** LA CHARCA *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAW 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 7,12
160 PRINT "LA CHARCA"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A$="<< LA CHARCA >>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="COMETE A LAS MOSCAS QUE SOBREVUELAN":GOSUB 270
340 A$="TU CHARCA, PERO TEN CUIDADO DE NO":GOSUB 270
350 A$="CAERTE AL AGUA POR QUE SINO MORIRAS":GOSUB 270
360 PRINT:A$="CONTROLES":GOSUB 270
370 A$="CURSOR <. IZQUIERDA":GOSUB 270
380 A$="CURSOR >. DERECHA":GOSUB 270
390 A$="SPACE. SALTO":GOSUB 270
400 PRINT:PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
410 IF INKEY$(0)<>" " THEN 410
420 GOSUB 780
430 INK 0,23:BORDER 23
440 PAPER 0
450 INK 1,0:INK 2,10:INK 3,18
460 MODE 1
470 WINDOW #1,1,40,20,25:PAPER #1,2:PEN#1,3
480 WINDOW #2,1,40,1,2
490 CLS#1
500 S$="      deeeef      deeeef      deeeef      ":PRINT#1,S$;
510 P=0:V=3

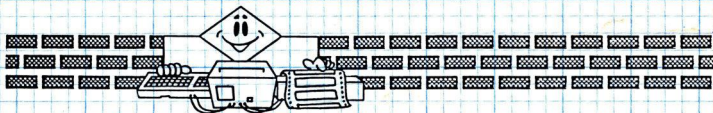
```

CHARCA

```

520 GOSUB 750
530 X=19:Y=20:XB=X:YB=Y
540 XM=2+INT (RND*16):YM=39
550 ENT 1,40,-1,1
560 ENT 2,40,-2,1
570 IF S=0 THEN IF NOT INKEY(47) THEN SOUND 1,100,15,10,0,1:S=16
580 IF S>0 AND S<9 THEN X=X+1
590 IF S>8 THEN X=X-1
600 IF S>0 AND NOT INKEY(8) THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=1
610 IF S>0 AND NOT INKEY(1) THEN Y=Y+1:IF Y>40 THEN Y=40
620 YM=YM-1:IF YM<1 THEN LOCATE 1,XM:PRINT " ":YM=38:XM=4+INT(RND*14)
630 LOCATE YM,XM:PRINT"C "
640 LOCATE YB,XB:PRINT" ":LOCATE Y,X:IF S>0 THEN PRINT"b"
650 IF S<1 THEN PRINT"a"
660 IF XM=X AND YM=Y THEN GOSUB 720
670 YB=Y:XB=X
680 S=S-1:IF S<0 THEN S=0
690 IF X=19 THEN IF MID$(S,Y,1)=" " THEN GOSUB 710
700 GOTO 570
710 SOUND 4,500,30,10,0,1,31:LOCATE yB,xB:PRINT"q":V=V-1:GOSUB 750:S=0:Y=20:RETU
RN
720 SOUND 1,100,20,10,0,2:LOCATE YM,XM:PRINT" "
730 P=P+15:GOSUB 750
740 YM=0:RETURN
750 LOCATE #2,3,1:PRINT#2,"PUNTOS: ";P:LOCATE #2,26,1:PRINT#2,"VIDAS: ";V
760 IF V<1 THEN GOTO 870
770 RETURN
780 SYMBOL AFTER 97
790 SYMBOL 97,0,24,60,90,126,255,90,195
800 SYMBOL 98,153,189,90,126,255,189,90,195
810 SYMBOL 99,195,165,153,126,219,255,165,129
820 SYMBOL 100,255,91,54,11,5,0,0,0
830 SYMBOL 101,255,251,237,85,171,0,0,0
840 SYMBOL 102,255,218,108,208,160,0,0,0
850 SYMBOL 103,34,0,136,1,32,10,128,18
860 RETURN
870 REM *** GAME OVER ***
880 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
890 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
900 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
910 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS: ";USING "#####";P
920 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N)"
930 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
940 PEN 1
950 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
960 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
970 GOTO 550

```



TRAGABOLAS

En este juego tú tendrás que introducir la bola que se mueve en la parte inferior de la pantalla de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, en la gran boca del tragabolas. Por cada acierto se te premiará con 15 puntos, pero a los 5 fallos serás descalificado.

Para lanzar la bola recuerda que has de emplear la tecla SPACE.

```

10 REM ***** TRAGABOLAS *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18

```

TRAGABOLAS

```

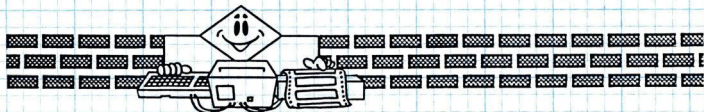
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*CDOS(a),150*SIN(a)
120 DRAW# 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 0,12
160 PRINT "TRAGABOLAS"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;:IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A$="<< TRAGABOLAS >>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="INTRODUCE LAS BOLAS EN EL INTERIOR":GOSUB 270
340 A$="DE LA BOCA DEL TRAGABOLAS":GOSUB 270
350 PRINT:A$="PARA LANZAR LA BOLA PULSA SPACE":GOSUB 270
360 PRINT:A$="PERDERAS A LOS 5 FALLOS":GOSUB 270
370 PRINT:PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
380 IF INKEY(60)<>0 THEN 380
390 GOSUB 730
400 P=0:FA=0
410 D=1:X=24:Y=5+INT(RND*30)
420 GOSUB 590
430 IF D=1 THEN LOCATE Y,X:PRINT " k":Y=Y+1:IF Y>28 THEN SOUND 1,200,1:D=2
440 IF D=2 THEN Y=Y-1:LOCATE Y,X:PRINT" k ":IF Y<8 THEN SOUND 1,200,1:D=1
450 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 470
460 GOTO 430
470 PRINT CHR$(22):CHR$(1)
480 FOR M=X TO 8 STEP -1
490 PEN 0:LOCATE Y,M+1:PRINT" k":PEN 2:LOCATE 18,9:PRINT"a1111b":PEN 1:LOCATE Y,M
:PRINT" k":SOUND 1,M*10,3
500 NEXT M
510 IF Y<19 OR Y>22 THEN GOTO 550
520 FOR A=400 TO 100 STEP -4:SOUND 2,A,2:INK 3,1+INT(RND*26):NEXT A
530 P=P+15:GOSUB 700
540 GOTO 410
550 FOR A=100 TO 2000 STEP 10:SOUND 2,A,2,10,0,0,31
560 INK 2,1+INT(RND*26):NEXT A
570 FA=FA+1:GOSUB 700
580 GOTO 410
590 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,8:INK 3,18
600 PAPER 0:PEN 1:MODE 1
610 PEN 2:RESTORE 650:FOR A=1 TO 9:READ A$:LOCATE 17,A:PRINT A$:NEXT A
620 PRINT CHR$(22):CHR$(1):PEN 1
630 LOCATE 17,1:PRINT" dlle":LOCATE 17,2:PRINT" allb":LOCATE 17,7:PRINT" ff"
:LOCATE 17,5:PRINT" gh"
640 PEN 3:LOCATE 17,4:PRINT" c c"
650 DATA " "," dlille","dlillile","11111111","a111111b"," 111111"," 1 1"," 1
1"," a1111b"
660 PRINT CHR$(22):CHR$(0)
670 PEN 1:LOCATE 5,3:PRINT"PUNTOS:":LOCATE 30,3:PRINT"FALLOS:"
680 GOSUB 700
690 RETURN
700 PRINT CHR$(22):CHR$(0):PEN 3:LOCATE 6,5:PRINT"P:LOCATE 31,5:PRINT FA:PEN 1
710 IF FA>4 THEN GOTO 850
720 RETURN
730 SYMBOL AFTER 97
740 SYMBOL 97,255,255,255,255,127,127,63,15
750 SYMBOL 98,255,255,255,255,254,254,252,240
760 SYMBOL 99,60,126,255,231,195,231,126,60
770 SYMBOL 100,15,63,127,127,255,255,255,255
780 SYMBOL 101,240,252,254,254,255,255,255,255
790 SYMBOL 102,127,125,125,125,125,99,62,0
800 SYMBOL 103,0,15,25,55,47,41,17,11
810 SYMBOL 104,0,240,152,236,244,148,136,208
820 SYMBOL 107,60,102,223,191,191,255,94,60
830 SYMBOL 108,255,255,255,255,255,255,255,255
840 RETURN

```

```

850 REM *** GAME OVER ***
860 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
870 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
880 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
890 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:";USING "#####";P
900 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N)"
910 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
920 PEN 1
930 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
940 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
950 GOTO 930

```



CAFE

Puede resultar muy relajante tomarse una buena taza de café, pero con este juego comprobarás que no resulta muy fácil el hacerlo. Has de recoger con tu taza los granos de café que caen de la parte superior de la pantalla, antes de que sean molidos por el molinillo.

Los controles son:

Cursor Izquierda. Izquierda.

Cursor Derecha. Derecha.

¡¡¡No juegues mucho a este juego no valla ha ser que luego no puedas dormir por la noche!!!

```

10 REM ***** CAFE *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*ICOS(a),150*SIN(a)
120 DRAW 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 9,12
160 PRINT "CAFE"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A$="<< CAFE >>":GOSUB 270

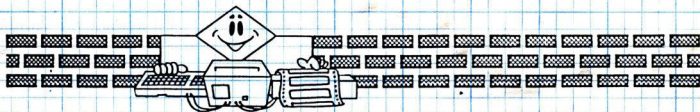
```

CAFE

```

330 PRINT:A$="RECÓGE CON TU TAZA LOS":GOSUB 270
340 A$="GRANOS DE CAFE QUE CAEN, ANTES DE":GOSUB 270
350 A$="QUE SEAN MOLIDOS EN EL MOLINILLO":GOSUB 270
360 PRINT:A$="CONTROLES:" :GOSUB 270
370 A$="CURSOR <. IZQUIERDA":GOSUB 270
380 A$="CURSOR >. DERECHA":GOSUB 270
390 PRINT:PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR"
400 GOSUB 270
410 IF INKEY(60)>0 THEN 410
420 GOSUB 700
430 INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,10
440 PAPER 0:BORDER 8:MODE 1
450 WINDOW #1,1,40,1,3:PAPER #1,3:CLS #1
460 WINDOW 1,40,4,25
470 PEN 3:FOR A=1 TO 22:LOCATE 1,A:PRINT STRING$(40,"h");:NEXT A
480 WINDOW 12,29,4,25
490 CLS:LOCATE 1,22:PRINT"oooooooooooooooooooo";
500 DIM G(18)
510 FOR A=1 TO 18:G(A)=1:NEXT A
520 P=0:FA=0:GOSUB 680
530 Y=B:YB=Y
540 ENT 1,10,1,1,20,4,1
550 IF NOT INKEY(8) THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=1
560 IF NOT INKEY(1) THEN Y=Y+1:IF Y>17 THEN Y=17
570 LOCATE YB,20:PRINT" ":LOCATE Y,20:PRINT"ab":YB=Y
580 N=1+INT(RND#18)
590 PEN 2:LOCATE N,G(N):PRINT" ":G(N)=G(N)+1:IF G(N)>20 THEN LOCATE N,21:PRINT"
":SOUND 1,50,20,15,0,0,31:FA=FA+1:GOSUB 680:FOR Z=1
TO 20:NEXT Z:G(N)=1:LOCATE N,21:PRINT" "
600 LOCATE N,G(N):PRINT"c"
610 IF G(Y)=19 OR G(Y)=20 THEN N=Y:GOSUB 640
620 IF G(Y+1)=19 OR G(Y+1)=20 THEN N=Y+1:GOSUB 640
630 GOTO 550
640 SOUND 2,100,20,15,0,1:LOCATE N,19:PRINT"d":FOR Z=1 TO 20:NEXT Z:SOUND 2,50,1
0,15,0,1:LOCATE N,19:PRINT" ":G(N)=1
650 P=P+5:GOSUB 680
660 RETURN
670 GOTO 670
680 LOCATE #1,7,2:PRINT#1,"PUNTOS:";P:LOCATE #1,24,2:PRINT #1,"FALLOS:";FA
690 IF FA>9 THEN GOTO 800
700 SYMBOL AFTER 97
710 SYMBOL 97,31,113,247,215,247,119,27,15
720 SYMBOL 98,254,70,250,250,250,246,220,248
730 SYMBOL 99,54,119,119,119,119,119,54,0
740 SYMBOL 100,0,0,0,0,54,119,119,119
750 SYMBOL 101,0,0,0,0,0,0,0,0
760 SYMBOL 102,8,145,82,136,69,9,18,0
770 SYMBOL 103,24,60,126,24,24,255,255,255
780 SYMBOL 104,182,109,219,182,109,219,182,109
790 RETURN
800 REM *** GAME OVER ***
810 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
820 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
830 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
840 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:";USING "#####";P
850 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N)"
860 FOR A=1 TO 50:A$=INKEY$:NEXT A
870 PEN 1
880 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
890 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
900 GOTO 880

```



CUCU

Este es un juego muy sencillo donde tu misión es dar de comer al cucu del reloj del salón, cuando éste abra su boca, puesto que si la tiene cerrada desperdiciarás la comida.

Para lanzar la comida deberás pulsar la tecla SPACE.
 Recuerda que a los cinco fallos perderás, puesto que tu pequeño y flacucho
 cuco morirá de hambre. Por cada trozo de comida que consigas introducir en su
 boca te supondrán 5 puntos.

CUCO

```

10 REM ***** CUCO *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAWR 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 9,12
160 PRINT "CUCO"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a#)/2):FOR a=1 TO LEN(a#)
280 b=MID$(a#,a,1):PRINT b$;:IF b$(">") THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A$="<< CUCO >>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="DA DE COMER AL CUCO CUANDO ESTE":GOSUB 270
340 A$="ABRA SU BOCA":GOSUB 270
350 A$="PARA LANZAR LA COMIDA TENDRAS QUE":GOSUB 270
360 A$="USAR LA TECLA -SPACE-":GOSUB 270
370 PRINT:A$="A LOS CINCO FALLOS PERDERAS":GOSUB 270
380 PRINT:PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
390 IF INKEY(60)<>0 THEN 390
400 GOSUB 680:WINDOW 5,36,1,23
410 P=0:FA=0
420 GOSUB 560
430 GOSUB 650
440 REM
450 I=1+INT (RND*2):GOSUB 620
460 LOCATE 3,7:PRINT"K"
470 IF INKEY(47)<>0 THEN FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:GOTO 450
480 SOUND 1,50,1
490 FOR A=2 TO 22:LOCATE A,7:PRINT" k":SOUND 2,A,1:NEXT A
500 IF I=2 THEN 540
510 FOR A=8 TO 20:LOCATE 23,A-1:PRINT" ":LOCATE 23,A:PRINT"K":SOUND 1,A:NEXT A
520 FA=FA+1:GOSUB 650
530 I=0:GOSUB 620:FOR A=1 TO 400:NEXT A:LOCATE 23,20:PRINT" ":GOTO 440
540 SOUND 1,10,1:LOCATE 23,7:PRINT" ":P=P+5:GOSUB 650:FOR A=1 TO 10:I=1:GOSUB 62
0:FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:I=2:GOSUB 620:FOR Z=1 TO 50:N
EXT Z:NEXT A
550 I=0:GOSUB 620:FOR A=1 TO 400:NEXT A:GOTO 440
560 BORDER 26:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,9
570 PAPER 0:MODE 1:WINDOW 5,36,2,24
580 PEN 3:RESTORE 830:FOR A=6 TO 16:READ A$:LOCATE 26,A:PRINT A$:NEXT A
590 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(32,"1");1 PUNTOS: 0 11 FALLOS: 0 11"ST
RING$(32,"1")
600 FOR A=4 TO 21:LOCATE 1,A:PRINT"1":LOCATE 31,A:PRINT"11":NEXT A:PRINT STRING
$(32,"1")
610 RETURN
620 PEN 1:IF I=1 THEN LOCATE 24,7:PRINT"gh":LOCATE 24,8:PRINT"i":PEN 3:PRINT"m"
630 IF I=2 THEN LOCATE 24,7:PRINT "jh":LOCATE 24,8:PRINT"i":PEN 3:PRINT"m"
640 IF I=0 THEN LOCATE 24,7:PRINT" ":LOCATE 24,8:PRINT" "
650 PEN 3:LOCATE 10,2:PRINT P:LOCATE 27,2:PRINT FA;
660 IF FA>4 THEN 840
670 RETURN
680 SYMBOL AFTER 97
690 SYMBOL 97,255,170,255,170,255,170,255,170
700 SYMBOL 98,255,171,255,171,255,171,255,171
710 SYMBOL 99,255,171,255,171,255,171,255,255

```

```

720 SYMBOL 100,255,170,255,170,255,170,255,255
730 SYMBOL 101,24,24,24,24,24,24,24,24
740 SYMBOL 102,60,60,60,60,60,60,60,24
750 SYMBOL 103,0,15,22,127,255,15,255,3
760 SYMBOL 104,0,0,224,248,252,126,127,159
770 SYMBOL 105,7,3,3,1,0,0,0,0
780 SYMBOL 106,0,238,117,62,31,15,63,195
790 SYMBOL 107,0,0,0,44,94,0,0,0
800 SYMBOL 108,0,127,127,127,0,247,247,247
810 SYMBOL 109,255,255,255,255,255,255,255,255
820 RETURN
830 DATA aaaab,aaaab,dddc,mmmm,mmmm,mmmm," ee"," ee"," fe"," e"," f"
840 REM *** GAME OVER ***
850 FOR A=1 TO 20:FOR B=100 TO 200 STEP A:SOUND 1,B,1,15,0,0,31:NEXT B:NEXT A
860 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:MODE 0
870 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
880 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT"PUNTOS:";USING "#####";P
890 PEN 3:INK 3,15:LOCATE 5,17:PRINT "OTRA? (S/N) "
900 FOR A=1 TO 50:A#=INKEY$:NEXT A
910 PEN 1
920 IF INKEY(60)=0 THEN RUN 250
930 IF INKEY(46)=0 THEN CALL 0
940 GOTO 920

```



Boletín de suscripción

A remitir a TODO SOBRE EL AMSTRAD. C/ Bailán, 20. 1.ª Izda: 28005 Madrid

Deseo suscribirme a los 11 números anuales de la revista
AMSTRAD por sólo 3.500 pts.
a partir del próximo número.

El importe lo haré efectivo:

- ☐ Por giro postal n.º
☐ Por talón nominativo adjunto.
☐ Contra reembolso a la recepción del primer ejemplar, más gastos de envío.

Nombre y apellidos

Domicilio:

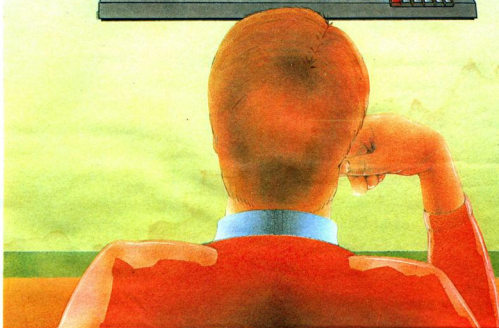
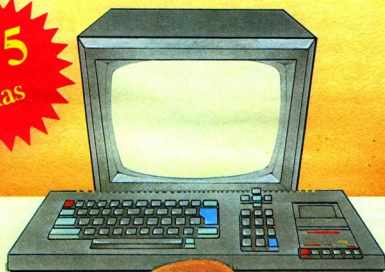
Ciudad: Teléfono:

Fecha: Firma:

¡ya está a la venta!

EL TECLADO DEL
AMSTRAO

495
Pts



R. CABALLON

Sound-on-Sound

Cassette virgen
AUDIO-VIDEO-COMPUTER



SUS MEJORES RECUERDOS