

INSTRUCCIONES PARA LA CARGA Y EJECUCION DE LOS PROGRAMAS

Introduzca LOAD “Nombre del programa” o LOAD “” y pulsa la tecla ENTER. A continuación pulse PLAY en su casete. El programa comenzará a cargarse. Una vez terminada ésta el programa se ejecutará automáticamente.

Si tuvieran alguna duda, en cuanto al manejo de los programas se refiere, pueden remitirse al fascículo donde apareció.

Cara A

* Quebradero (ROMPESESOS) / Fascículo N.º 25

El juego consiste en ordenar una serie de números (comprendidos entre el 1 y el 9). El Spectrum nos mostrará la serie desordenada y nosotros tendremos que conseguir que acabe con los números correlativos.

Para empezar, debemos indicar al ordenador los puntos por los cuales deseamos “quebrar” la serie. De este modo, la nueva serie será la resultante de invertir las posiciones de los caracteres comprendidos desde la primera posición (elemento de la izquierda) hasta la indicada como punto de quebrado. El resto de la serie permanece inalterado.

* Motos de luz (CARCRACH) / Fascículo N.º 26

Para comenzar a jugar indicaremos al ordenador los colores que deseamos para nuestras motos (del 2 al 7). Evidentemente es un juego para dos personas. El objetivo es conseguir que el contrincante se choque contra nosotros, contra los muros o contra sí mismo. Para desplazarnos utilizaremos las teclas:

- 1 jugador: 2, Q, W y A para arriba, izquierda, derecha y abajo.
- 2 jugador: 0, O, P y L con el mismo significado que el jugador uno.

* Turbo (TURBO) / Fascículo N.º 27

Nuestro sistema de turbo-transmisión se fundamenta en la reubicación de la zona de ROM que contiene las rutinas de manejo del casete, para posteriormente realizar sobre ellas una modificación que aumente la velocidad de transmisión, en nuestro caso, nada más y nada menos que al doble de la normal: 3.600 baudios.

El único dato que nos reclama el programa al comienzo de su ejecución, es el lugar donde queremos reubicar las rutinas.

* El elefante (ELEFANTE) / Fascículo N.º 28

Aparecen en pantalla una escuadra de ratones y algún elefante. El juego consiste en que los ratones cazan a los elefantes y los hacen desternillarse de risa.

Para mover el elefante se usan las teclas: W (arriba-derecha), Q (arriba-izquierda), A (abajo-izquierda) y S (abajo-derecha).

En cuanto a los ratones hay que seguir las siguientes normas: los ratones no pueden retroceder. Cuando el Spectrum lo requiera introducir la coordenada del ratón que se desea mover. Para terminar pulsar M (abajo-derecha) o N (abajo-izquierda).