

INSTRUCCIONES PARA LA CARGA Y EJECUCION DE LOS PROGRAMAS

Introduzca LOAD "Nombre del programa" o LOAD "" y pulse la tecla ENTER. A continuación pulse PLAY en su casete. El programa comenzará a cargarse. Cuando haya terminado la carga el programa se ejecutará inmediatamente.

Si tuvieran alguna duda en algún programa pueden remitirse al fascículo donde apareció.

Cara A

* Adivinador (ADIVINADOR) / Fascículo Nº 5

Adivina, adivinanza... ¿Qué número he «pensado»? Con esta pregunta, si el Spectrum pudiera «hablar», podríamos resumir el objetivo de este programa.

El número a acertar está comprendido entre 1 y el valor que nosotros prefijemos. Jueguen, jueguen y si no aciertan el número en cinco intentos agudicen el ingenio y recompongan la palabra desordenada.

* Tele-sketch (JOY) / Fascículo Nº 6

Hemos realizado este programa para enseñarles el manejo del joystick. Fijense más en el listado que en lo que realiza el programa.

El manejo del tele-sketch es muy simple. Nos permite dibujar líneas en la pantalla con diferentes colores, para ello sólo tenemos que utilizar un joystick KEMPSTON o las teclas de control del cursor.

Para cambiar el color de la tinta: pulsar el botón de disparo o la tecla O.

Para «borrar» líneas: pulsar la tecla B.

* Aventura interminable (HISTAV) / Fascículo Nº 7

El objetivo es hallar tus tesoros de la princesa Shirka y depositarlos en el punto de partida. Para ello debemos hacer uso adecuado, en el momento oportuno, de los objetos que encontremos a nuestro paso, y con ellos salir airoso de los múltiples problemas con los que nos vamos a topar.

Para jugar necesitaremos saber las palabras claves. Aquí está la lista:

De avance: NORTE, SUR, ESTE, OESTE, ARRIBA y ABAJO.

De acción: COGE, DEJA, MATA, CORTA, NADA, ABRE, CAVA, COME, SALTA, BEBE, AYUDA, INVENTARIO y PUNTOS.

* Módulo lunar (MOONSHIP) / Fascículo Nº 8

El juego consiste en pilotar el módulo lunar y posarlo, lo más suavemente posible en la plataforma de destino, evitando destrozar la nave contra las montañas. Para el control de la nave tenemos las siguientes teclas: P=arriba y L=abajo-izquierda. La caída inercial es, por supuesto, en diagonal derecha.

Al comienzo del programa podemos elegir el nivel de dificultad o lo que es lo mismo, lo escarpado del perfil lunar (de 0 a 8).

Cara B

Contiene un duplicado de los programas de la cara A almacenados en el mismo orden.