



JOGOS DE AÇÃO

PIERRE MONSAUT

SPECTRUM

J O G O S D E

A Ç Ã O

PIERRE MONSAUT

SPECTRUM

J O G O S D E

A Ç Ã O



EDITORA MANOLE LTDA.

1986

Tradução do original francês
SPECTRUM — Jeux D'Action
Copyright © 1984, SYBEX

Tradução:
Rosa Maria Gama Rodrigues Boaventura
(Membro do G.E.F.I.T. — Grupo de Estudos Franceses de Interpretação e
Tradução)

Revisão de Texto:
Orlando Parolini

Editor:
Roberto Manole

Não é permitida a reprodução total ou parcial deste livro sem a autorização expressa dos editores.

Direitos reservados para a língua portuguesa pela
EDITORA MANOLE LTDA.
Rua 13 de Maio, 1.026 — Bela Vista
C.E.P. 01327 — São Paulo — SP — Brasil
Fone (011) 287-0746

Impresso no Brasil
Printed in Brazil

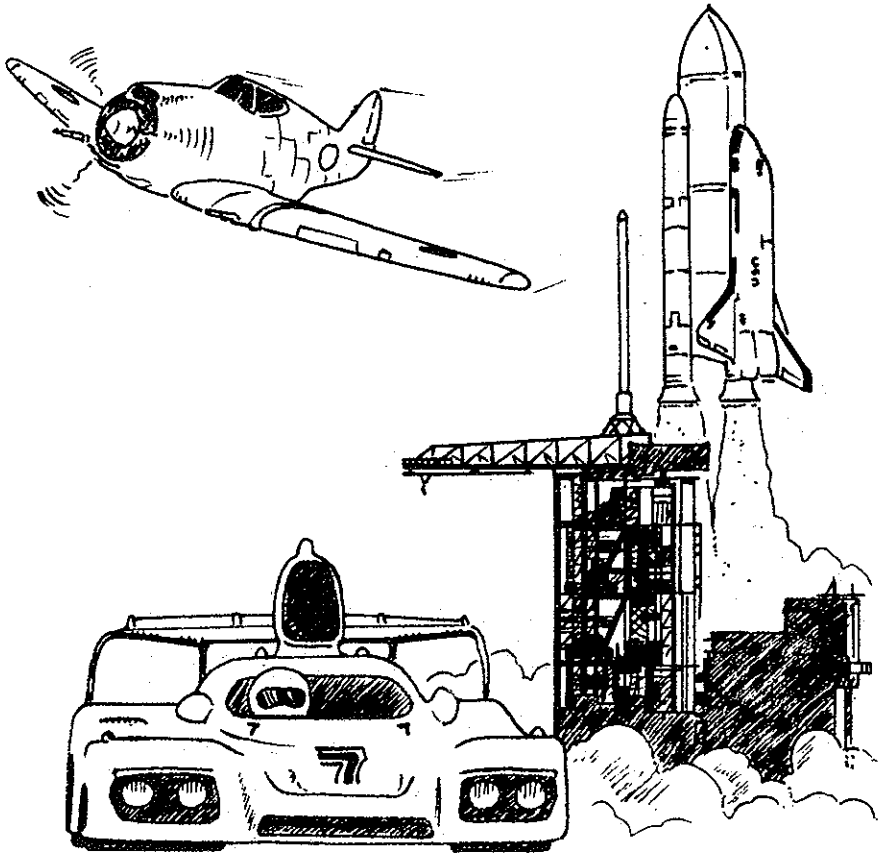
Prefácio

Os jogos apresentados neste livro utilizam as funções próprias de seu microcomputador: som, cor, grafismo, caracteres gráficos definidos pelo usuário, etc. Portanto, estes programas só funcionam com o Spectrum e dificilmente se adaptam a outros computadores.

Além do jogo propriamente dito, o estudo dos programas vai ensinar-lhe numerosas técnicas de programação que poderão ser úteis caso você deseje desenvolver seus próprios programas.

Índice

Exocet	11
Blitz	15
Micropédia	19
Perseguição	23
Slalom	29
Coqueiro	33
Armadilha	37
Tanque de guerra	41
Alfabeto	45
Caça aos patos	49
Corrida	53
Aterrissagem	57
Grand-prix	61
Campo minado	65
Numerix	69
Quebra-tijolos	73
Pára-quedas	77
Robôs	81



OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Digite os programas tal como são reproduzidos aqui. Para evitar que você tenha que digitá-los todas as vezes que quiser utilizá-los, grave os programas em fita cassete. Para gravar use a instrução

SAVE "< nome >"

trocando < nome > pelo nome do programa a ser gravado. Por exemplo: se você quiser gravar o programa BLITZ, digite a instrução

SAVE "BLITZ"

e pressione a tecla ENTER. Não se esqueça de apertar os botões PLAY e RECORD do gravador.

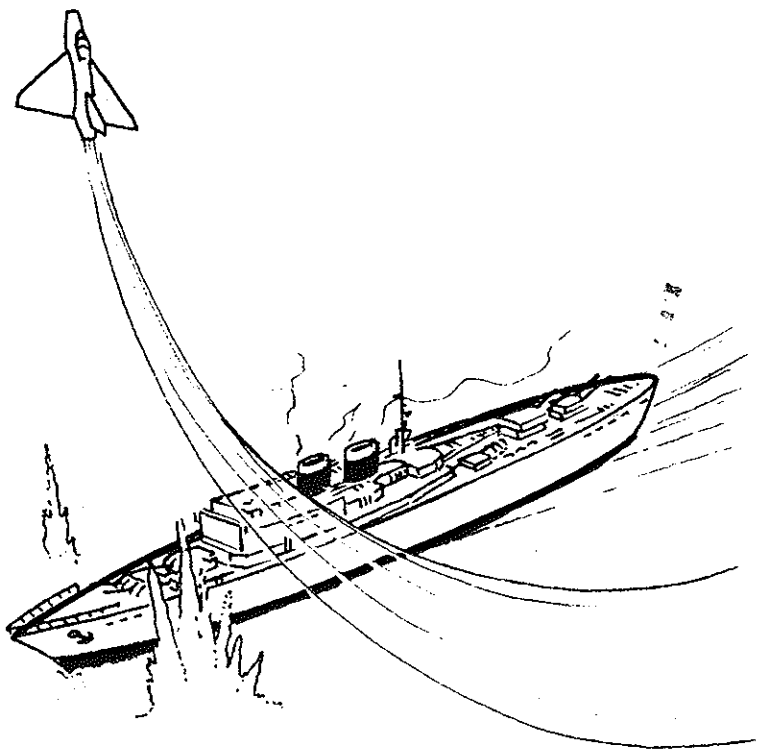
Para recarregar um programa, rebobine a fita cassete até o início do programa (alguns gravadores possuem conta-giros, que são muito úteis nessa ocasião) e digite LOAD e o "< nome >" do programa. Se, por exemplo, você quiser recarregar o programa BLITZ, digite

LOAD "BLITZ"

e pressione a tecla ENTER.

As listagens dos programas são reproduzidas por fotografia, para reduzir ao mínimo a possibilidade de erros. Caso os programas não funcionem, verifique as listagens atentamente, observando principalmente o seguinte:

- linhas esquecidas,
- número errado de linhas,
- erros de digitação (tome cuidado para não confundir a letra O com o algarismo 0, ou a letra I, com o algarismo 1).



SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

120 LET ax=ax-1
130 IF ax<0 THEN PRINT AT ay,0;
n#): LET ax=20
140 LET bb=bb+0.2
150 LET bx=INT bb
160 LET x#=INKEY#
170 IF x#<>" " AND ay=0 THEN LET
ex=ax: LET ay=ay+1: LET nx=nx-1
180 IF ay<>0 THEN GO TO 300
190 FOR i=1 TO 10
200 NEXT i
210 GO TO 100
220 LET ex=ex-1
230 LET ay=ay+1
240 PRINT AT ay-1,ex+1;n#;
250 IF ex<0 THEN LET ex=31
260 IF ay=20 THEN GO TO 400
270 IF SCREEN# (ay,ex)<>n# THEN
GO SUB 700
280 INK 2
290 PRINT AT ay,ex;e#;
300 GO TO 100
400 IF ex=31 THEN LET ex=0
410 PRINT AT ay-1,ex+1;n#;
420 LET ay=0
430 LET ex=0
440 IF nx=0 THEN GO TO 500
450 GO TO 100
500 CLS
510 IF s>0 THEN LET r=s
520 LET x#=INKEY#
530 IF x#<>" " THEN GO TO 510
540 INK 0
550 PRINT AT 10,11;"Escore: ";s
560 PRINT AT 13,11;"Recorde: ";
r;
570 PRINT AT 16,11;"Outra ?
";
580 LET x#=INKEY#
590 IF x#="" THEN GO TO 550
600 IF x#<>"n" THEN GO TO 40
610 PAPER 7
620 INK 0
630 BORDER 7
640 CLS
650 STOP
700 PRINT AT ay-1,ex+1;n#;
710 LET s=s+10
720 INK 2
730 PRINT AT ay,ex;f#;
740 FOR i=1 TO 30
750 LET x=INT (RND*4)
760 LET y=INT (RND*6)
770 PRINT AT ay-y,ex+x-1;f#;
780 NEXT i
790 FOR i=1 TO 200

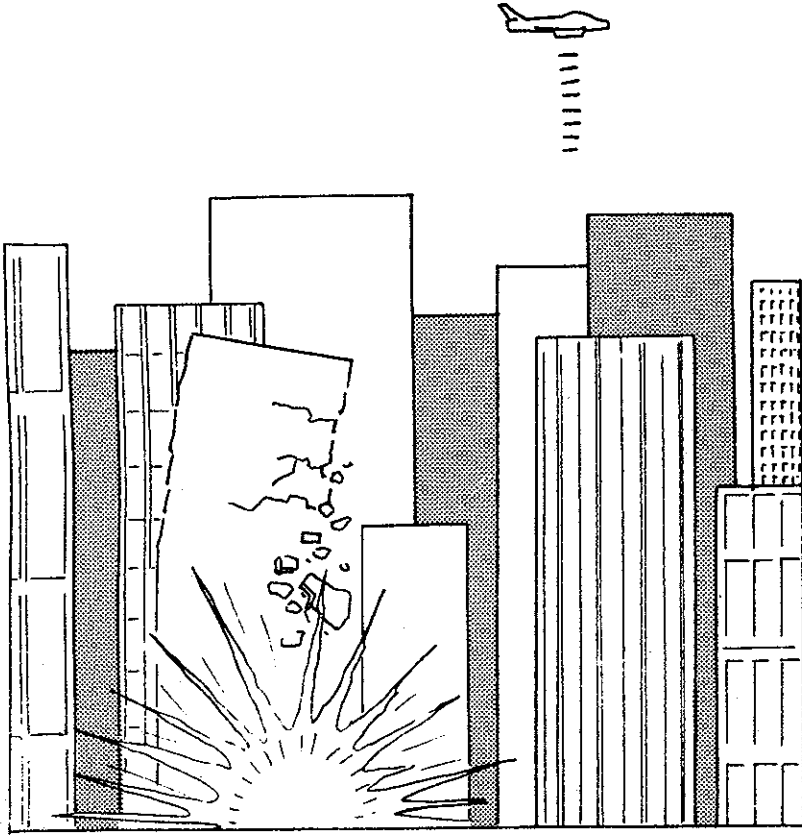
```

EXOCET

```

770 NEXT i
780 LET nx=nx+1
790 CLS
795 GO TO 190
1000 CLS
1010 LET s#=#CHR# 32+CHR# 144+CHR
# 145+CHR# 146
1020 LET nx=#0
1030 LET s#=#0
1040 LET s#=#0
1050 LET s#=#0
1060 LET s#=#CHR# 147+CHR# 148+CH
R# 32
1070 LET s#=#CHR# 32
1080 LET s#=#CHR# 33
1090 LET s#=#CHR# 140
1100 LET s#=#CHR# 150
1110 LET s#=#0
1115 LET s#=#0
1120 LET x#=#0
1130 LET x#=#0
1140 LET s#=#0
1150 LET s#=#0
1160 RETURN
20000 PAPER# 5
20005 BORDER# 1
20010 CLS
20020 FOR i=USR "a" TO USR "h"-1
20030 READ s
20040 POKE i,s
20050 NEXT i
20060 RETURN
30000 DATA 5,5,5,0,7,205,205,107
30010 DATA 10,10,50,205,205,205,0
55,255
30020 DATA 5,5,5,0,204,255,202,24
0
30030 DATA 5,5,5,0,0,0,127,205
30040 DATA 5,5,5,1,0,205,205,0
30050 DATA 5,5,0,125,205,120,5
30060 DATA 5,0,120,10,0,40,0,10

```



BLITZ

Sua missão é destruir a cidade que você está sobrevoando, para poder aterrissar. A cada passada seu avião voa um pouco mais baixo. Para soltar as bombas pressione qualquer tecla, mas observe que você somente pode soltar uma bomba quando a bomba anterior tiver atingido o alvo ou o solo. O score e o recorde do dia serão apresentados quando o seu avião aterrissar ou quando ele se chocar contra um edifício.

Caso você considere este jogo muito difícil, você pode mudar os limites da cidade (8 e 23, linha 870).

```
100 DIM *****
200 DIM # BLITZ #
300 DIM *****
400 GO SUB 540
500 LET S=0
600 GO SUB 770
700 FOR C=0 TO 20
800 FOR X=0 TO 31
900 LET N=#N
1000 LET #=#N+1.5
1100 INK 4
1200 PRINT AT C,X;#(W);
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

140 INK 2
150 IF X>20 THEN GO TO 170
160 IF SCORE=EN# (Y,X+3) <>N# THEN
GO TO 270
170 IF INKEY#<>" " AND BY=0 AND
X<>31 THEN LET BX=X+1: LET BY=Y+
1
180 IF BY<>0 THEN GO SUB 550: G
0 TO 250
190 GO SUB 610
200 BEEP 5,51,1
210 NEXT X
220 NEXT Y
230 FOR I=1 TO 500
240 NEXT I
250 LET S=S+30*Y+X
260 GO TO 65
270 LET S=S+30*Y+X
280 PRINT AT 51,BX;N#;
300 FOR I=Y TO 20
310 PRINT AT I,X+1;##;
320 PRINT AT I+1,X+1;
340 PRINT S#(2,2 TO.);
350 FOR J=1 TO 10
360 NEXT J
370 NEXT I
380 IF S>0 THEN LET C=S
390 INK 7
400 PRINT AT 0,3;"Escore:";S,
410 PRINT "Recordes:";R;
420 FOR I=1 TO 100
440 NEXT I
450 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 45
0
460 PRINT AT 13,5;"Outra      ?"
;
470 LET C#=INKEY#
480 IF C#="" THEN GO TO 470
490 IF C#<>"n" THEN GO TO 50
500 BORDER 7
510 BORDER 7
510 INK 0
520 CLS
530 STOP
540 IF BY>21 THEN LET BY=0
550 PRINT AT 51,BX;N#;
570 LET B1=BY
580 IF BY<>0 THEN PRINT AT BY,B
X;B#;: LET BY=BY+1
590 RETURN
610 FOR I=1 TO 5
620 NEXT I
630 RETURN
640 CHN S#(2,0)
650 FOR I=USR "a" TO USR "e"-1
660 READ S
670 POKE I,a

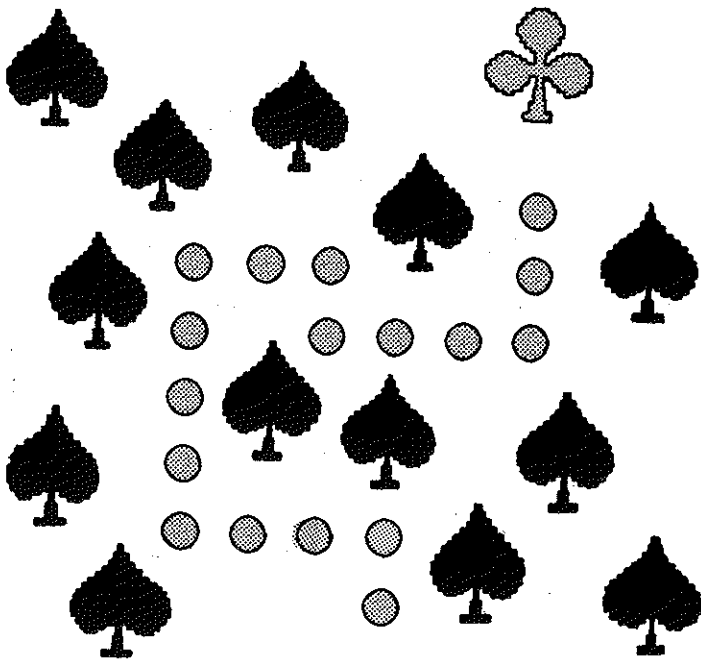
```

BLITZ

```

680 NEXT I
690 LET C=0
695 LET B##=CHR# 32
700 LET B##=B#+I#
710 LET B##(1)=B#+CHR# 144+CHR#
145
715 LET B##(2)=B#+CHR# 144+CHR#
146
720 LET B##=CHR# 147
730 RETURN
770 LET X=0
780 LET Y=0
790 LET BX=0
800 LET BY=0
810 LET BPC=0
820 LET BPS=0
830 INK 0
840 BPP=0
845 BOP=0
850 CLS
860 RANDOMIZE
870 FOR I=0 TO 20
880 LET C=INT (RND*4)+100
890 FOR J=01 TO 12+INT (RND*6)
STEP -1
900 PRINT AT J,1;CHR# C
910 NEXT J
920 NEXT I
930 RETURN
1000 DATA 100,224,225,255,255,25
5,54,0
1010 DATA 248,144,249,253,255,25
0,241,05
1020 DATA 248,144,248,252,254,25
2,245,05
1030 DATA 40,16,56,124,124,124,5
5,15

```

MICROPÉDIA

Você tem que tentar dirigir o seu robô-centopéia o maior tempo possível. Sem nunca sair do quadro ou cortar seu próprio corpo, o seu robô somente pode alimentar-se de flores azuis (as vermelhas são venenosas). Após cada refeição o comprimento do corpo do robô aumenta em uma unidade, e o seu deslocamento se torna mais difícil. Utilize as teclas <W>, <A>, <S> e <Z>.

```
10 REM *****
20 REM * Micropedia *
30 REM *****
50 GO SUB 1000
100 LET X#=INKEY#
110 LET DX=(X#="S")-(X#="A")
115 LET DY=(X#="Z")-(X#="W")
120 IF DX<>0 THEN LET X1=DX: LE
T Y1=0
125 IF DY<>0 THEN LET Y1=DY: LE
T X1=0
130 IF FL=1 THEN LET FL=0: GO T
0 170
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

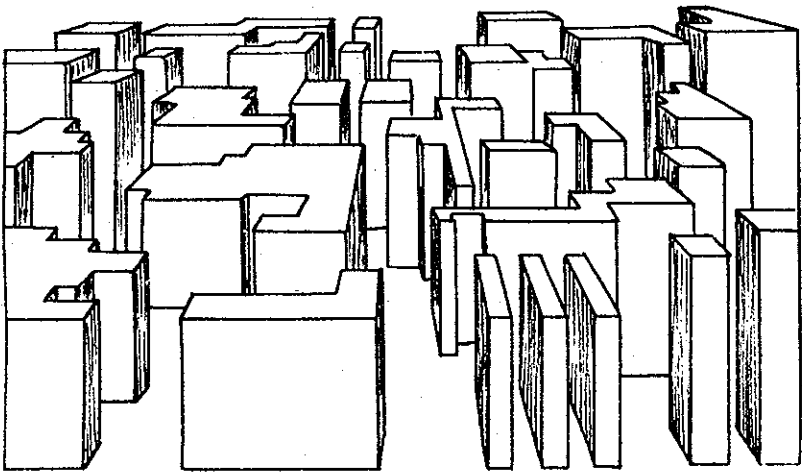
135 PRINT AT a(1,y),a(1,x);n#;
140 FOR i=1 TO l
150 LET a(i,y)=a(i+1,y)
155 LET a(i,x)=a(i+1,x)
160 NEXT i
170 LET a(l,y)=a(l-1,y)+y1
175 LET a(l,x)=a(l-1,x)+x1
180 LET g#=SCREEN#(a(l,y),a(l,
x))
190 IF g#=b# THEN GO TO 300
200 IF g#<>d# THEN GO TO 500
210 PRINT AT a(l,y),a(l,x);##;
220 GO TO 100
230 GO SUB 10000
310 PRINT AT a(l,y),a(l,x);##;
340 LET l=l+1
350 LET r1=1
360 GO TO 100
500 GO SUB 700
505 PRINT AT 10,11;"Escores: ";l
#10-70
530 PRINT AT 15,11;"Outra ?
";
540 LET x#=INKEY#
550 IF x#<>" " THEN GO TO 540
560 LET x#=INKEY#
570 IF x#="" THEN GO TO 560
580 IF x#<>"n" THEN RUN
590 PAPER 7
600 INK 0
610 BORDER 7
620 CLS
630 STOP
700 INK 0
710 FOR i=1 TO 6
720 PRINT AT a(i,y),a(i,x);n#;
730 BEEP 0,1,10
740 PRINT AT a(i,y),a(i,x);CHR#
143;
750 BEEP 0,1,10
760 NEXT i
770 INK 0
780 RETURN
1000 PAPER 7
1005 BORDER 0
1010 CLS
1015 GO SUB 1000
1020 GO SUB 1400
1030 GO SUB 1000
1040 GO SUB 1000
1050 GO SUB 0000
1060 RETURN
1200 LET n#="CHR# 32
1210 LET r#="##"
1220 LET b#="@"
1240 DIM a(70,10)
1260 LET s#="s"

```

```

13000 LET C=0
13005 LET G=0
13010 LET U=1
13100 LET X=0
13200 LET Y=0
13300 LET X1=0
13400 LET U1=0
13500 RETURN
14000 INK 4
14005 FOR I=1 TO 1
14100 LET a(i,U)=11
14150 LET a(i,X)=3+i
14200 PRINT AT a(i,U),a(i,X);b#)
14300 NEXT I
14400 RETURN
15000 PAPER 6
15005 INK 0
15010 FOR I=0 TO 31
15100 PRINT AT 0,I;"#";
15200 PRINT AT 31,I;"#";
15300 NEXT I
15400 FOR I=1 TO 20
15500 PRINT AT I,0;"#";
15600 PRINT AT I,31;"#";
15700 NEXT I
17000 PAPER 7
17005 INK 2
17100 FOR I=1 TO 60
17200 GO SUB 18000
17300 PRINT AT PY,PX;5#)
17400 NEXT I
17500 RETURN
18000 LET PX=INT (RND*30)+1
18100 LET PY=INT (RND*20)+1
18200 IF SCREEN# (PY,PX) <> 0# THEN
  GO TO 18000
18300 RETURN
20000 GO SUB 18000
20005 INK 1
20100 PRINT AT PY,PX;5#)
20200 INK 4
20300 RETURN

```



PERSEGUIÇÃO

O ladrão (representado por um I vermelho) fugiu levando todo o seu dinheiro. Ele está escondido em algum lugar da cidade, e você tem 30 minutos para encontrá-lo e prendê-lo. Porém, não se precipite! Se você tentar detê-lo de forma precipitada, ele poderá escapar. A melhor forma de prendê-lo é abordá-lo pelos lados... se você não errar o alvo. Embora seja mais fácil, é melhor não atacá-lo de frente. Um conselho: não tente persegui-lo, pois ele é tão rápido quanto você e seu esforço será em vão. Observe os movimentos do ladrão como se você fosse um verdadeiro detetive. Quando você perceber que ele está dando voltas, aproxime-se sem ruídos e ataque-o no momento oportuno.

Lembre-se de que o tempo passa depressa. Para se deslocar, utilize as seguintes teclas:

- < W >: para cima
- < A >: para a esquerda
- < S >: para a direita
- < Z >: para baixo.

```
10 REM *****
20 REM * Perseguição *
30 REM *****
40 LET C=0
45 INK 0
50 PRINT @
55 BEEP @
60 CLR
65 LET S=0
70 LET V=0
80 LET V#="C"
85 LET T#="M"
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

135 GO SUB 825
140 LET d# = INKEY#
145 LET dv = (d# = "v") - (d# = "e")
145 LET dx = (d# = "z") - (d# = "s")
150 IF d# <> 0 THEN LET dx = dx: LE
T dx = 0
160 IF dv <> 0 THEN LET dy = dv: LE
T dy = 0
200 LET z = z - 0.2
205 INK 5
230 PRINT AT 21,0;"Tempo : ";IN
T (z+1);n#;
250 IF z < 0 THEN GO TO 500
255 LET px = px + dx
260 LET py = py + dy
265 IF SCREEN# (py,px) = v# THEN
GO TO 215
270 IF SCREEN# (py,px) <> n# THEN
LET px = xp: LET py = yp
310 PRINT AT yp,xp;n#;
335 INK 0
340 PRINT AT py,px;p#
350 LET yp = py
360 LET xp = px
365 LET vx = vx + cx
370 LET vy = vy + cy
400 IF SCREEN# (vy,vx) <> n# THEN
GO SUB 835
410 IF SCREEN# (vy,vx) <> n# THEN
GO TO 385
420 INK 5
430 PRINT AT yv,xv;n#;
440 PRINT AT vy,vx;v#;
470 LET xv = vx
480 LET yv = vy
495 GO TO 215
500 IF INKEY# <> "" THEN GO TO 55
510 IF r < 0 THEN LET r = 0
520 INK 5
530 PRINT AT 6,10;"Tarde demais
!!!";
540 PRINT AT 10,10;"Escore: ";s;
550 PRINT AT 14,10;"Recorde: ";r
560 PRINT AT 18,10;"Outra ?"
570 LET d# = INKEY#
580 IF d# = "" THEN GO TO 570
585 IF d# <> "a" THEN GO TO 59
590 BORDER 7
610 INK 5
620 BORDER 7
630 CLS
640 STOP
650 LET dt = dt + 1
670 GO SUB 775

```

PERSEGUIÇÃO

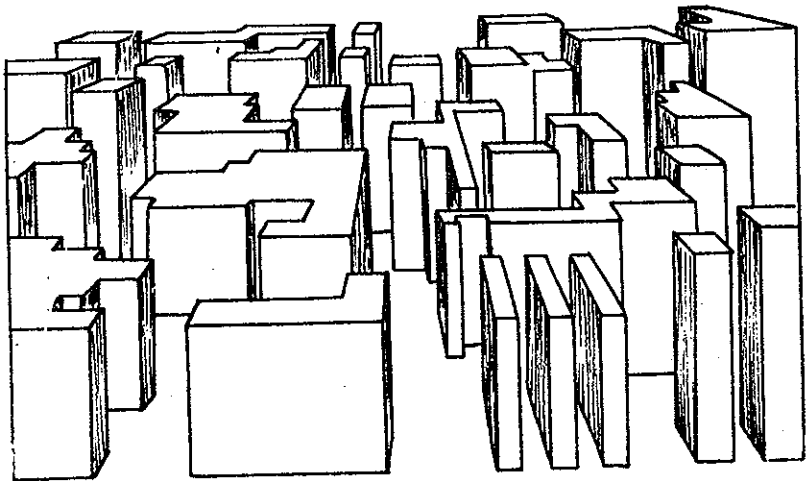
```

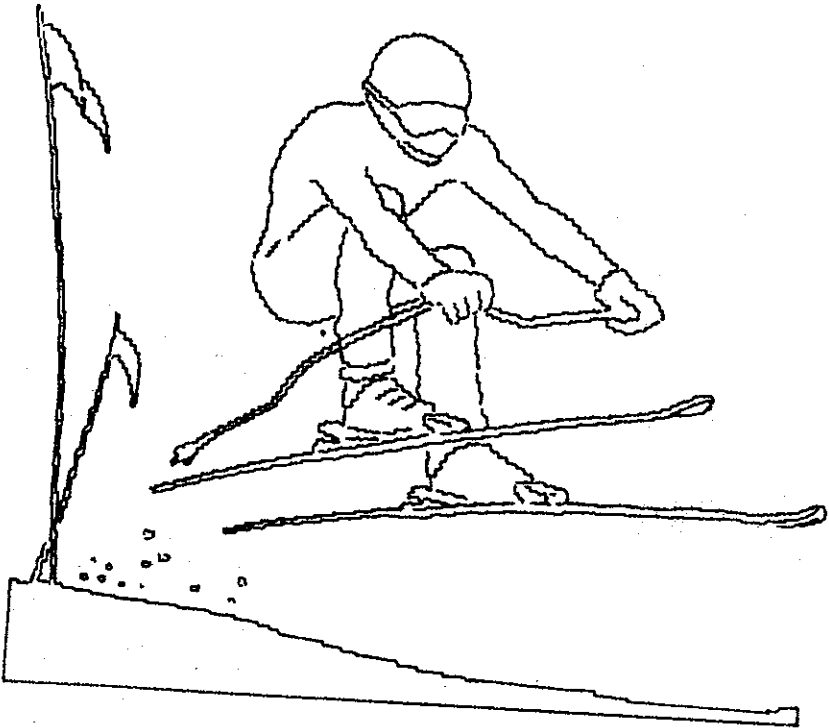
0000 IF SCREEN# (YV+CY, XV+CX) = 0#
THEN LET VX=XV+CX: LET VY=YV+CY
RETURN
0005 LET dt=dt-2
7000 GO SUB 770
7100 IF SCREEN# (YV+CY, XV+CX) = 0#
THEN LET VX=XV+CX: LET VY=YV+CY
RETURN
7200 LET dt=dt-1
7300 GO SUB 770
7400 LET VX=XV+CX
7500 LET VY=YV+CY
7600 RETURN
7700 IF dt>4 THEN LET dt=dt-4
7800 IF dt<1 THEN LET dt=dt+4
7900 LET cx=(dt=0)-(dt=1)
8000 LET cy=(dt=4)-(dt=2)
8100 RETURN
8000 CLS
8000 INK 0
8000 PAPER 0
8000 PAPER 4
8000 FOR i=0 TO 31
8000 PRINT AT 00,i:CHR# 00;
8070 PRINT AT 00,i:CHR# 00;
8080 NEXT i
8090 FOR i=1 TO 10
8100 PRINT AT i,0:CHR# 00;
8130 PRINT AT i,31:CHR# 00;
8150 NEXT i
8160 PAPER 0
8170 FOR i=1 TO 70
8180 GO SUB 1000
8190 PRINT AT PY,PX:CHR# 00;
10000 NEXT i
1010 PAPER 0
1020 GO SUB 1000
1030 LET VX=PX
1040 LET VY=PY
1050 PRINT AT VY,VX:V#;
1060 LET XV=VX
1070 LET YV=VY
1080 GO SUB 1200
1110 INK 0
1120 PRINT AT PY,PX:P#;
1140 LET XP=PX
1150 LET YP=PY
1160 LET N=00
1170 LET CX=00
1180 LET CY=00
1190 LET DX=00
1200 LET dX=00
1210 LET dt=0
1220 RETURN
1230 LET PX=INT (RND*30)+1
1240 LET PY=INT (RND*20)+1
1250 IF SCREEN# (PY,PX) <> 0# THEN
GO TO 1230

```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```
1260 RETURN
1270 FOR I=1 TO 5
1280 BEEP $S,$D
1290 BEEP $S,$D
1300 NEXT I
1310 LET S=S+1
1320 GO TO 100
```





SLALOM

Pratique seu esporte de inverno sem se arriscar a quebrar uma perna. Salte do alto da pista e procure passar o maior número de portas possível sem tocar nas balizas. Utilize as teclas < 5 > e < 8 > para mudar de direção.

```

1000 DIM *****
1001 DIM *****
1002 DIM *****
1003 LEFT TO 5
1004 GO TO 400
1005 FOR SUB 1 TO 300
1006 HTAB K Y=1 TO 300
(K-5)/10 THEN GO SUB 300
1007 IF K<1004 AND K/10=INT (K/10
) THEN GO SUB 1000
1008 IF INKEY# "5" THEN LET AX=-
1

```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

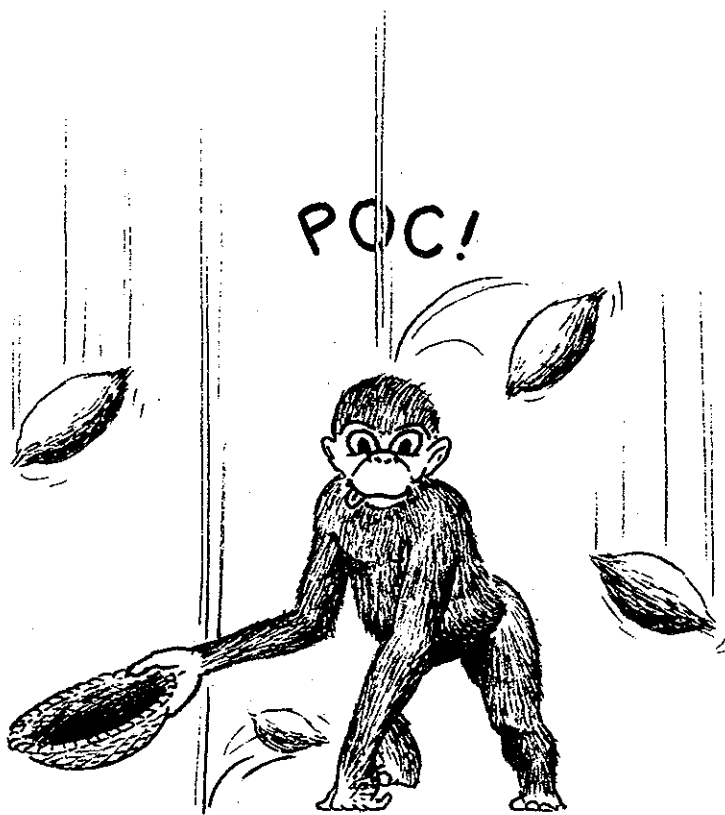
115 IF INKEY#="8" THEN LET dx=1
120 LET s1=sx
130 LET sx=sx+dx
140 IF sx<2 THEN LET sx=2: LET
dx=-dx
150 IF sx>20 THEN LET sx=20: LE
T dx=-dx
160 PRINT AT sy,s1;b#;
170 POKE 23802,2385
180 PRINT AT s1,s1;b#+b#
190 INK 1
200 PRINT AT sy,sx;s#(dx/2+1.5)

210 INK 2
220 NEXT k
230 INK 0
240 PRINT AT 15,7;"Porta(s) err
ada(s) :":t
270 PRINT AT 18,7;"Outra descid
a ?"
300 LET d#=INKEY#
310 IF d#<>" " THEN GO TO 280
320 LET d#=INKEY#
330 IF d#="" THEN GO TO 360
340 IF d#<>"d" THEN RUN
350 CLS
360 STOP
370 IF k>200 THEN LET p1=p2
380 IF sx=p1+1 THEN RETURN
390 IF sx=p1+2 THEN RETURN
400 LET t=t+1: BEEP 0.1,12
410 RETURN
420 LET p=p+(INT (RAND*3)-1)*6
430 IF p<2 THEN LET p=0
440 IF p>28 THEN LET p=28
450 PRINT AT 21,p;p#
460 LET p1=p2
470 LET p2=p
480 RETURN
490 FOR i=USR "a" TO USR "e"-1
500 POKE i,p
510 POKE i,p
520 NEXT i
530 LET s#(1)=CHR# 144
540 LET s#(2)=CHR# 145
550 LET s#(3)=CHR# 146
560 LET s#(4)=CHR# 147+b#+b#+CHR#
148
570 POKE 7
580 POKE 7
590 LET dx=-1
600 LET sx=5
610 LET sx=sx
620 LET p=14
630 LET p=p

```

SLALON

```
020 CLS
030 RANDOMIZE
040 RETURN
050 DATA 15,32,241,18,28,8,18,8
060 DATA 8,4,143,72,55,16,8,4
070 DATA 8,12,14,12,8,8,8,8
080 DATA 8,24,56,24,8,8,8,8
```



COQUEIRO

O coqueiro tem vinte seis cocos que caem de forma aleatória. Você deve tentar pegar o maior número de cocos possível com o seu cesto. Utilize as teclas < A > e < S > para movimentar o cesto e a barra de espaço para pará-lo.

```
10 REM *****
20 REM * Coqueiro *
30 REM *****
35 LET s=0
40 LET nn=0
50 GO SUB 1000
100 LET x#=INKEY#
110 LET d0#=(x#=d#)-(x#=q#)
115 IF d0<>0 THEN LET d1=d0*2
120 IF x#=n# THEN LET d1=0
125 LET pg=pg+d1
135 IF pg<0 THEN LET pg=0
```


SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

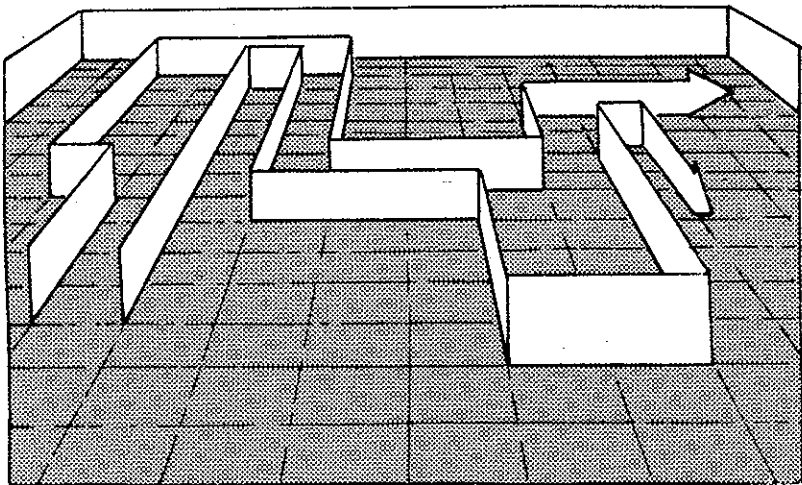
```

1400 IF pg > 25 THEN LET pg = 25
1420 INK 0
1440 PRINT AT 01,pg;h#;
1460 PRINT AT 04,bx;n#;
1480 LET by = by + 1
1500 IF by = 01 THEN GO TO 500
1510 INK 0
1530 PRINT AT 04,bx;b#;
1550 GO TO 100
1570 IF pg + 0 = bx OR pg + 3 = bx THEN
LET s = s + 10
1600 LET nn = nn + 1
1620 IF nn = 25 THEN GO TO 700
1640 GO SUB 2000
1660 GO TO 100
1700 INK 0
1705 PRINT AT 10,11;"Escore: ";s
"
1710 PRINT AT 15,11;"Outra  ?
"
1720 LET x# = INKEY#
1730 IF x# <> "" THEN GO TO 720
1740 LET x# = INKEY#
1750 IF x# = "" THEN GO TO 740
1760 IF x# <> "n" THEN RUN
1770 PAPER 7
1780 BORDER 7
1790 INK 0
1800 CLS
1810 STOP
1850 PAPER 4
1860 BORDER 5
1870 CLS
1875 LET n# = CHR# 32
1880 GO SUB 3000
1890 LET t# = n# + n# + CHR# 144 + CHR#
145 + n# + n#
1930 LET s# = CHR# 145
1950 LET pg = 10
1970 LET l# = n# + n# + n#
1980 FOR i = 1 TO 25
1985 LET l# = l# + s#
1990 NEXT i
1995 INK 0
1995 PRINT AT 0,0; (l#)
1100 GO SUB 2000
1110 LET a# = "a"
1120 LET a# = "a"
1130 LET a# = 0
1140 RETURN
2000 LET bx = INT (RND*25) + 3
2010 IF SCREEN# (0,bx) = n# THEN G
O TO 2000
2020 LET by = 0
2030 RETURN
3000 FOR i = USR "a" TO USR "d" - 1
3010 READ a

```

COQUEIRO

```
30000 POKE 1,2
30005 NEXT 1
30010 RETURN
40000 DATA 255,255,127,127,63,63,
31,3
40100 DATA 255,255,254,254,252,25
2,240,100
40200 DATA 24,66,126,126,126,126,
66,24
```



ARMADILHA

Dois jogadores se defrontam para ocupar o espaço vital. Cada um deles deve esforçar-se, ao se movimentar, para não cortar seu rastro ou o de seu adversário. Nenhum deles deve sair do retângulo desenhado no vídeo. Utilize as teclas seguintes:

Jogador da direita : <I>, <J>, <K> e <M>

Jogador da esquerda: <W>, <A>, <S> e <Z>

```
10 REM *****
20 REM * Armadilha *
30 REM *****
32 LET r1=0
36 LET r2=0
40 GO SUB 700
50 GO SUB 800
60 LET d# = CHR# PEEK 20560
80 LET h# = (d#="k") - (d#="j")
90 LET v# = (d#="m") - (d#="l")
100 LET h# = (d#="s") - (d#="a")
110 LET v# = (d#="z") - (d#="w")
170 IF h# <> 0 THEN LET h1=h# : LE
T v1=0
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

180 IF va<>0 THEN LET v1=va: LE
T h1=0
190 IF hb<>0 THEN LET h2=hb: LE
T v2=0
200 IF vb<>0 THEN LET v2=vb: LE
T h2=0
210 LET x1=x1+h1
220 LET u1=uc1+v1
230 IF SCREEN# (u1,x1)=n# THEN
GO TO 350
240 PAPER 3
250 PRINT AT u1,x1;n#;
260 LET x2=x2+h2
270 LET u2=uc2+v2
280 IF SCREEN# (u2,x2)=n# THEN
GO TO 410
290 PAPER 4
310 PRINT AT u2,x2;n#;
330 BEEP 0.1,1
340 GO TO 35
350 LET f2=f2+1
360 GO SUB 600
370 IF f2=10 THEN GO TO 470
380 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 38
0
390 GO SUB 750
400 GO TO 35
410 LET f1=f1+1
420 GO SUB 600
430 IF f1=10 THEN GO TO 540
440 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 44
0
450 GO SUB 750
460 GO TO 35
470 CLS
480 PAPER 7
490 INK 1
500 PRINT AT 5,5;"O da direita
ganha";
520 PRINT AT 10,11;f2;" a ";f1;
530 GO TO 600
540 CLS
550 PAPER 7
560 INK 1
570 PRINT AT 5,5;"O da esquerda
ganha";
580 PRINT AT 10,11;f1;" a ";f2;
600 PRINT AT 15,9;"Outra   ?"
620 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 62
0
630 LET d#=INKEY#
640 IF d#="" THEN GO TO 630
650 IF d#<>"n" THEN RUN
660 CLS
665 BORDER 7
670 PAPER 7

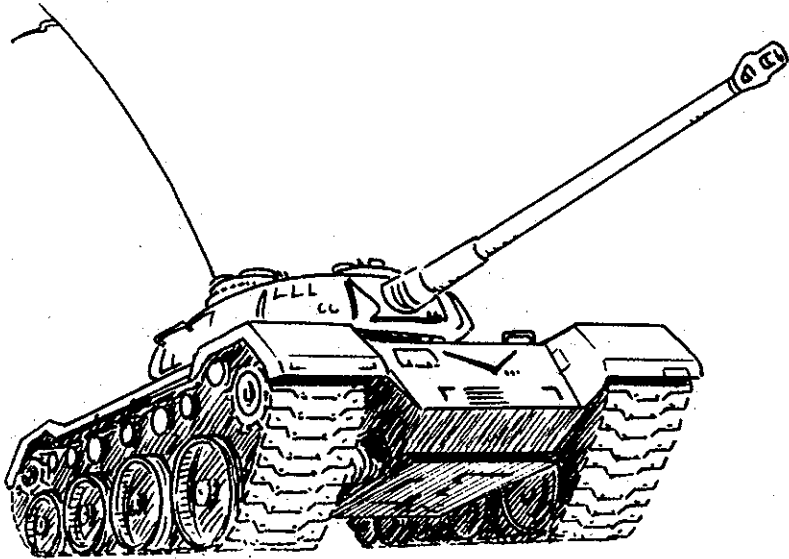
```

ARMADILHA

```

0070 INK 0
0080 STOP 0
0090 FOR i = 1 TO 20
0100 STEP 0.1, 20
0110 NEXT i
0120 RETURN
0130 BORDER 1
0140 BORDER 1
0150 INK 0
0160 CLS
0170 LET n# = ""
0180 BORDER 0
0190 FOR i = 0 TO 01
0200 PRINT AT 0, i; n#;
0210 PRINT AT 20, i; n#;
0220 NEXT i
0230 FOR i = 1 TO 10
0240 PRINT AT i, 0; n#;
0250 PRINT AT i, 01; n#;
0260 NEXT i
0270 BORDER 3
0280 PRINT AT 21, 1; "Esquerdo:"; f
1:
0290 BORDER 4
0300 PRINT AT 21, 17; "Direito:"; f
2:
0310 LET x1 = 0
0320 LET y1 = 10
0330 LET x2 = 20
0340 LET y2 = 10
0350 LET s1 = 1
0360 LET v1 = 0
0370 LET s2 = -1
10000 LET v2 = 0
10010 LET s2 = 0
10020 LET s2 = 0
10030 RETURN

```



TANQUE DE GUERRA

Siga a rota com seu tanque de guerra. Tente evitar as minas que se acham colocadas, ao acaso, pelo computador. Para avançar, utilize as teclas < N > e < M >. Se a passagem estiver bloqueada você poderá explodir as minas com tiros de seu canhão. Você só tem 10 tiros. Para atirar, utilize a tecla < Z >.

```
10 REM *****
20 REM * Tanque de Guerra *
30 REM *****
40 LET r=0
50 GO SUB 740
60 LET x#=INKEY#
1000 LET tx=ix-(x#=0#)+(x#=a#)
1100 MINK 0
1200 PRINT D;D;X;D;#;
1300 PRINT D;D;0;D;D;#;
1400 PRINT D;D;0;D;D;#;
1500 PRINT D;D;0;D;D;#;
1600 PRINT D;D;0;D;D;#;
1700 PRINT D;D;0;D;D;#;
```

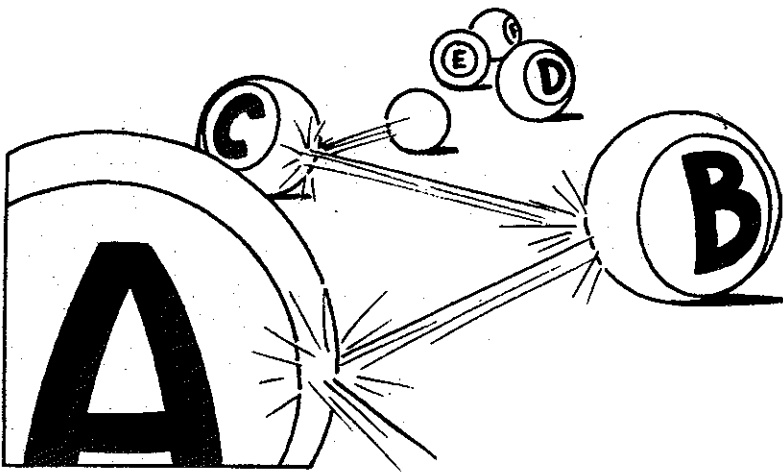

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

400 IF SCREEN# (ty,tx)="*" THEN
410 TO 400
420 INK 1
430 PRINT AT ty,tx;t#;
440 IF x#="z" THEN GO SUB 360
450 LET x#=tx
460 LET y=ty
470 INK 0
480 LET p0=INT (RND*7)+10
490 PRINT AT 01,p0;##;
500 LET p0=INT (RND*7)+10
510 PRINT AT 01,p0;##;
520 LET s=s+1
530 FOR i=1 TO 41-s
540 NEXT i
550 GO TO 55
560 IF 05=0 THEN GO TO 420
570 LET 05=05-1
580 FOR i=1 TO 5
590 PRINT AT ty+i,tx;0#;
600 NEXT i
610 RETURN
620 INK 2
630 FOR i=1 TO 5
640 PRINT AT ty,tx;##;
650 FOR j=1 TO 50
660 NEXT j
670 PRINT AT ty,tx;t#;
680 FOR j=1 TO 50
690 NEXT j
700 NEXT i
710 IF s>7 THEN LET r=s
720 CLS
730 INK 0
740 PRINT AT 10,10;"Escore:";s;
750 PRINT AT 14,9;"Recorde:";r;
760 PRINT AT 18,9;"Outra ?"

650 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 65
660 LET x#=INKEY#
670 IF x#="" THEN GO TO 660
680 IF x#<>"n" THEN GO TO 720
690 CLS
700 BORDER 7
710 BORDER 7
720 CLS
730 STOP
740 GO SUB 045
750 GO TO 65
760 BORDER 5
770 BORDER 5
780 FOR i=USR "a" TO USR "b"-1
790 BORDER i;
800 BORDER i;
810 NEXT i
820 LET t#=CHR# 144

```

ALFABETO

Este é um jogo difícil. Você tem que marcar o maior número de pontos possível, apagando as letras. Utilize as teclas < W > (alto), < Z > (baixo), < A > (esquerda) e < S > (direita).

Atenção: Seu tempo é contado. Você deve apagar as letras em ordem alfabética, evitando os obstáculos. O tempo que lhe resta é indicado na parte inferior do vídeo. Quando todas as letras forem apagadas, aparece uma nova letra suplementar.

```
10 REM *****
20 REM * Alfabeto *
30 REM *****
40 GO SUB 1000
50 LET S="S"
60 LET X="S"
70 LET D#="O"
80 GO SUB 1000
90 GO SUB 1000
100 FOR I=1 TO X
110 LET A#="INKKEY#"
120 LET B#="(A#="S")-(A#="O")
130 LET C#="(A#="N")-(A#="S")
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

150 IF dh<>0 THEN LET dx=dh: LE
T 40=0
160 IF dv<>0 THEN LET dy=dv: LE
T 4x=0
010 LET z=z-0.1
020 INK 0
030 PRINT AT 21,0;"Tempo :";INT
040 z*10#
050 IF z<1 THEN GO TO 450
060 LET px=px+dx
070 LET py=py+dy
080 LET c#=CHR$(INT# (py,px))
090 IF c#=CHR$(1+64) THEN LET
s=s+1: BEEP 0.1,10: GO TO 360
100 IF c#<>n# THEN LET px=px: L
ET py=py
010 INK 0
020 PRINT AT 00,XP;D#;
030 PRINT AT 00,PX;P#;
040 LET xp=px
050 LET yp=py
060 GO TO 110
070 PRINT AT 00,XP;D#;
080 PRINT AT 00,PX;P#;
090 LET xp=px
100 LET yp=py
110 NEXT i
120 GO SUB 540
130 GO TO 100
140 LET d#=INKEY#
150 IF c<0 THEN LET c=0
160 INK 0
170 PRINT AT 10,10;"Tempo decor
rido":
180 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 51
0
190 INK 0
200 PRINT AT 13,10;"Escore:";s;
210 PRINT AT 16,10;"Recordes:";r
220 PRINT AT 19,10;"Outra ?"
230 LET d#=INKEY#
240 IF d#="" THEN GO TO 590
250 IF d#<>"n" THEN GO TO 50
260 BORDER 7
270 BORDER 7
280 CLS
290 STOP
300 PAPER 0
310 BORDER 0
320 CLS
330 LET x=x+1
340 INK 0: PAPER 4
350 LET p#=CHR$(00)
360 FOR p=0 TO 01
370 PRINT AT 0,p;p#;

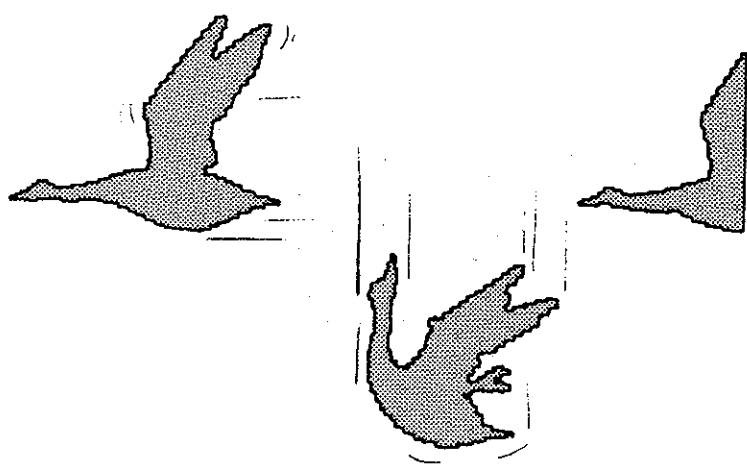
```

ALFABETO

```

6000 PRINT AT 00, P; P#;
7000 NEXT P
7100 FOR N=1 TO 10
7200 PRINT AT 0, N; P#;
7300 PRINT AT 0, 0; P#;
7400 NEXT P
7500 FOR N=1 TO 70
7600 GO SUB 8000
7700 PRINT AT 0, P; P#;
7800 NEXT N
7900 PAPER 0
8000 MNK 7
8100 FOR N=1 TO X
8200 GO SUB 8000
8300 PRINT AT 0, P; P#; CHR# (N+64);
8400 NEXT N
8500 MNK 0
8600 GO SUB 8000
8700 PRINT AT 0, CHR# 144
8800 PRINT AT 0, P; P#;
8900 LET XP=0: LET UP=P: LET Z
=00: LET GX=0: LET GY=0
9000 RETURN
9100 LET PX=INT (RND*30)+1: LET
PY=INT (RND*20)+1
9200 IF GORND(2) (PY, PX) <> CHR# 32
THEN GO TO 9300
9300 RETURN
10000 LET T=0
10100 FOR I=USR "0" TO USR "9"-1
10200 POKE I, USR
10300 NEXT I
10400 RETURN

```



CAÇA AOS PATOS

Seu microcomputador o convida a caçar patos. Os patos voam da direita para a esquerda na parte superior do vídeo. Você se movimenta utilizando as teclas < 5 > e < 8 >. A tecla < 6 > serve para parar. Você pode dar quantos tiros quiser. Somente 20 patos passam, e você tem que abater o maior número possível deles. Para atirar pressione a tecla < 7 >. Se você atingir um pato, marcará um ponto. As aves atingidas caem batendo as asas.

```
10 REM *****
20 REM * Caca aos patos *
30 REM *****
40 LET S=0
50 GO SUB 410
60 LET N=-2
70 LET S=N+1.0
80 LET CX=CX-1
90 IF CX<0 THEN GO SUB 750
100 IF PC=0 THEN GO TO 500
110 BINK 4
120 PRINT AT C0,CX;C$(N);
```


SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

140 LET JX=JX+1
150 IF JX>30 THEN LET JX=30
160 IF JX<0 THEN LET JX=0
170 PRINT AT 5,X;N#)
180 INK 0
190 PRINT AT 5,JX;J#)
200 LET X=JX
210 IF T<>J THEN LET T=J-2:
220 TO 230
240 LET TX=JX
250 IF T<>TX THEN GO TO 300
260 INK 0
270 PRINT AT T,tx;J#)
280 IF T<>J THEN PRINT AT T+
290 ,tx;J#)
300 LET X#=INKEY#
310 LET A=0*((X#="0")-(X#="9"))
320 IF A<>0 THEN LET A1=A
330 IF X#="0" THEN LET A1=0
340 IF X#<>"7" THEN GO TO 350
350 IF T<>J THEN GO TO 350
360 LET T=J-1
370 LET TX=JX
380 GO TO 300
390 OFF
400 FOR I=USR "a" TO USR "g"-1
410 PRINT I
420 NEXT I
430 PRINT 1
440 PRINT 1
450 PRINT 1
460 INK 4
470 OFF
480 DIM C#(0,4)
490 LET C#(0,0)=140
500 LET C#(0,1)=140
510 LET C#(0,2)=140
520 LET C#(0,3)=144+C#(0,0)+140
530 LET C#(0,4)=144+C#(0,0)+140
540 LET C#(1,0)=144+C#(0,0)+140
550 LET C#(1,1)=144+C#(0,0)+140
560 LET JX=14
570 LET JC=0
580 LET TC=0
590 LET TX=0
600 LET T=0
610 LET N=0
620 LET CX=0
630 LET CU=0
640 LET X=JX
650 LET U=JC
660 LET A1=H
670 PRINT AT 5,0;N#+N#+N#)
680 LET CX=0
690 LET JC=0
700 RETURN

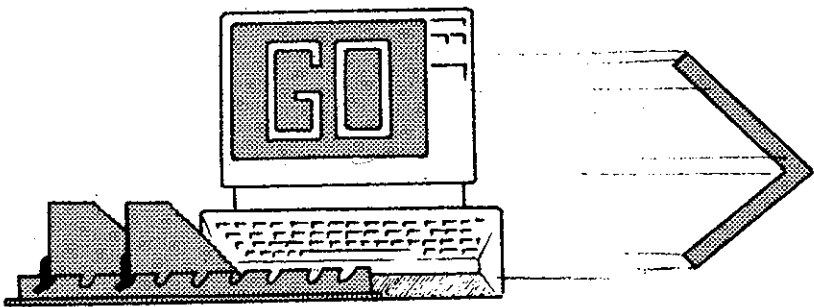
```

CAÇA AOS PATOS

```

950 IF tx=cx OR tx=cx+1 THEN GO
TO 1040
960 PRINT AT ty+2,tx;n#;
970 PRINT AT ty,tx;o#;
980 PRINT AT ty,tx;n#;
990 LET tx=jx
1000 LET ty=ju
1010 IF nc<>0 THEN GO TO 960
1020 CLS
910 PRINT AT 10,10;"Escore:";s;
940 PRINT AT 20,9;"Outra  "?
;
950 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 97
0
990 LET x#=INKEY#
1000 IF x#="" THEN GO TO 980
1010 IF x#<>"n" THEN RUN
1020 BORDER 7
1030 BORDER 7
1040 INK 0
1050 CLS
1060 STOP
1040 PRINT AT ty,tx;e#;
1060 PRINT AT ty+2,tx;n#;
1080 SLEEP 0.1,00
1090 FOR i=1 TO 50
1100 NEXT i
1110 LET s=s+1
1120 LET dx=0cx
1130 LET cx=00
1140 INK 4
1150 FOR i=1 TO 21
1160 LET z=-z
1170 LET h=z+1.5
1180 PRINT AT i-1,dx;n#+n#+n#;
1200 PRINT AT i,dx;c#(h);
1220 SLEEP 0.1,00
1230 NEXT i
1240 LET nc=nc-1
1270 FOR i=1 TO 200
1280 NEXT i
1290 CLS
1300 IF nc=0 THEN GO TO 900
1310 LET ty=ju
1315 GO TO 900
1320 DATA 0,0,0,16,31,0,0,0
1330 DATA 00,124,254,255,255,0,0
;
1340 DATA 0,0,254,255,255,124,12
4,15
1350 DATA 0,0,0,120,240,0,0,0
1360 DATA 0,20,42,0,0,0,0,20
1370 DATA 145,04,06,254,06,04,14
0,0

```



CORRIDA

Se você está pensando em se preparar para os Jogos Olímpicos poderá agora treinar para a corrida dos 100 metros, mesmo nos dias chuvosos. Coloque seus dedos sobre as teclas < 9 > e < 0 >, e espere as ordens do cronometrista. Tente correr em menos de 10 segundos. Cuidado com as saídas erradas!

```
10 REM *****
20 REM * Corrida *
30 REM *****
40 POKE 23672,0
45 POKE 23673,0
50 GO SUB 1000
100 FOR i=1 TO 99
110 LET x#=INKEY#
120 IF x#=9# AND g=1 THEN LET g
=0: LET x=x-5.2: GO TO 150
130 IF x#=0# AND g=0 THEN LET g
=1: LET x=x-5.2: GO TO 150
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

140 GO TO 110
150 PRINT AT y,x+1;n#;
160 PRINT AT y,x;j#(n);
170 LET h=-h
180 LET fact+1.0
190 NEXT i
200 LET t1=PEEK 20070*256+PEEK
20072
2010 LET t=t1-t0
2020 LET t=t%1000
2030 LET t=t/1000
2040 PRINT AT 0,0;a#;
2050 PRINT AT 0,10;"Tempo : ";t
2060 FOR i=0 TO 50
2070 GOTO 2010
2080 LET x#=INKEY#
2090 NEXT i
2100 GO TO 2040
10000 PAPER 7
10100 BORDER 4
10200 CLS
10300 GO SUB 10300
10350 LET a#="1400"
10400 DIM c#(20,30)
10450 LET c#="CHR# 32"
10500 LET c#(10,10)=CHR# 144
10600 LET c#(20,10)=CHR# 145
10700 LET c#(10,20)="S"
10800 LET c#(10,30)=" "
10900 LET c#(5,10)=" "
11000 FOR i=0 TO 31
11100 PRINT AT 0,i;CHR# 146;
11200 PRINT AT 10,i;CHR# 147;
11300 NEXT i
11400 FOR i=0 TO 2
11500 PRINT AT 10+i,1;CHR# 148;
11600 NEXT i
11700 LET a#=" "
11800 FOR i=1 TO 30
11900 LET a#="a"+i#
12000 NEXT i
12100 LET y=11
12200 LET x=30
12300 PRINT AT y,x;CHR# 149;
12300 PRINT AT 0,10;"As suas marc
as...";
12400 FOR i=1 TO 100
12500 LET x#=INKEY#
12600 IF x#(<>"") THEN GO TO 2000
12700 NEXT i
12800 PRINT AT 0,0;a#;
12900 PRINT AT y,x;CHR# 150;
13000 PRINT AT 0,10;"Pronto...";
13100 FOR i=1 TO 100
13200 LET x#=INKEY#
13300 IF x#(<>"") THEN GO TO 2000

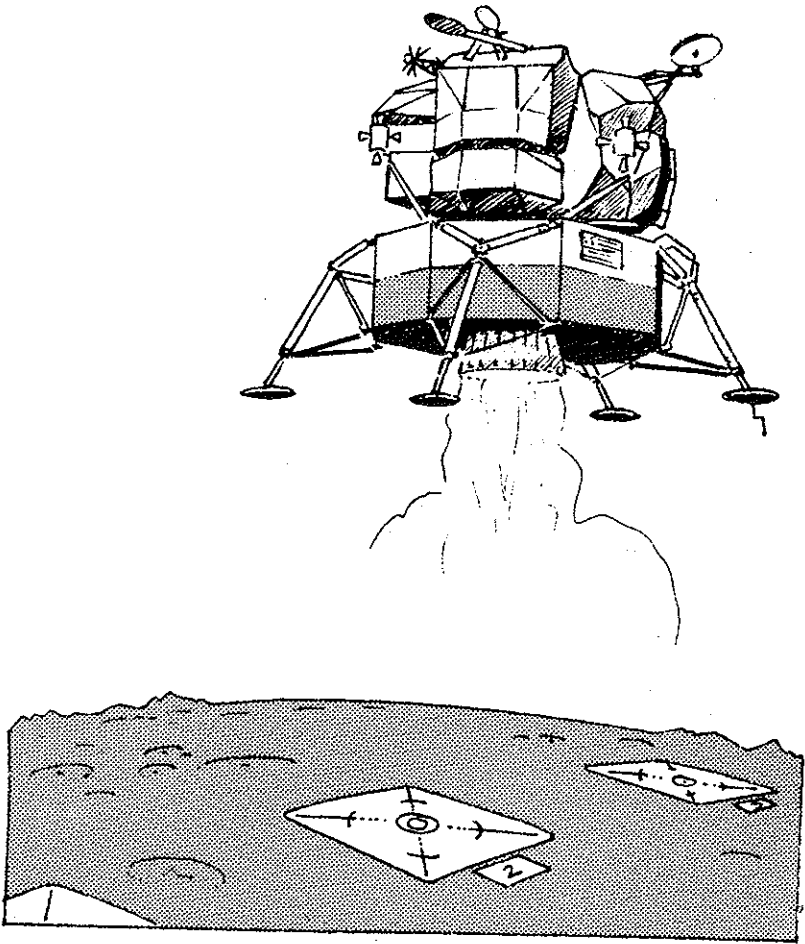
```

CORRIDA

```

1380 NEXT i
1390 PRINT AT 5,0;a#;
1400 PRINT AT 0,10;"Ja !!!";
1405 BEEP 5,51,12
1410 LET t0=PEEK 23672+PEEK 2367
3+255
1415 LET g=0
1420 RETURN
2000 PRINT AT 0,10;"Saida errada
!!!!";
2010 FOR i=1 TO 5
2020 BEEP 5,1,1
2030 NEXT i
2040 PRINT AT 18,9;"Outra tentat
iva ?";/
2050 LET x#=INKEY#
2060 IF x#="" THEN GO TO 2050
2070 IF x#(<>"n") THEN RUN
2090 BORDER 7
2110 CLS
2120 STOP
3000 FOR i=USR "a" TO USR "h"-1
3010 READ a
3020 POKE i,a
3030 NEXT i
3040 RETURN
4000 DATA 96,96,16,188,210,50,80
,156
4010 DATA 48,178,149,248,16,241,
142,128
4020 DATA 5,5,5,0,0,0,0,255
4030 DATA 255,5,0,0,0,0,0,0
4040 DATA 51,51,204,204,51,51,25
4,204
4050 DATA 5,5,5,192,224,50,84,55
4060 DATA 5,5,5,252,214,41,69,55

```



ATERRISSAGEM

Após uma longa viagem espacial, pousar suavemente de volta à Terra não é coisa fácil. Agora, graças ao seu computador você pode treinar sem grandes perigos. Você deve pousar sua nave em uma das quatro áreas destinadas a esse fim. Com o auxílio das teclas de controle do cursor, você pode movimentar-se para a esquerda e para a direita.

```
10 REM *****
20 REM * Aterrissagem *
30 REM *****
80 GO SUB 520
90 FOR I=1 TO 100
92 NEXT I
95 GO SUB 850
100 FOR Q=1 TO 10
110 LET d#=INKEY$
120 LET n0=nx
130 LET nx=nx+(d#=x#)-(d#=9#)
140 IF nx<1 THEN LET nx=1
```


SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

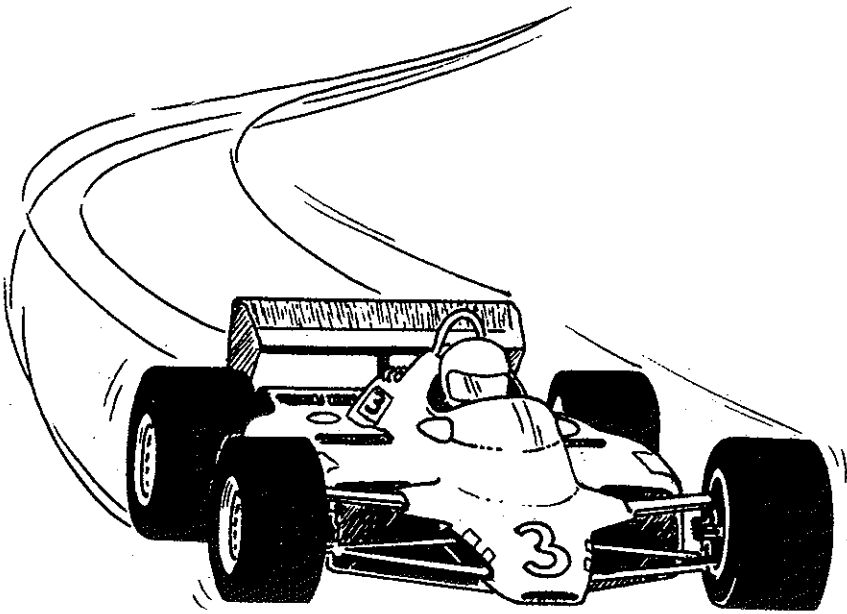
```

450 IF nx>20 THEN LET nx=20
460 PRINT AT a-1,nh;c#;
480 PRINT AT a,nh;c#;
470 PRINT AT a,nx;0#;
480 PRINT AT a+1,nx;##;
500 NEXT a
530 IF INT ((nx-3)/8) = (nx-3)/8
THEN GO TO 60
510 PRINT AT a,nx;c#;
515 PRINT AT a-1,nx;c#;
520 PRINT AT a+1,nx-1;h#;
540 INK 4
250 PRINT AT 7,2;"Sua nave esta
destruida"
255 PRINT AT 12,12;"Escore: ";s
-1;
260 PRINT AT 15,11;"Outra ?
";
564 FOR i=1 TO 100
565 NEXT i
570 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 27
5
590 LET a#=INKEY#
610 IF a#="" THEN GO TO 300
620 IF a#<>"n" THEN RUN
630 INK 0
640 PRINT 7
650 PRINT 7
660 OPEN
670 STOP
680 OPEN
690 PRINT 1
640 PRINT 0
650 INK 0
660 FOR a=USR "a" TO USR "f"-1
670 READ b
680 POKE a,b
690 NEXT a
700 LET b#=CHR# 32
710 LET c#=CHR# 144+CHR# 145
720 LET d#=CHR# 146+CHR# 147
730 LET e#=CHR# 148+CHR# 149
740 LET f#=CHR# 147+CHR# 145+CHR#
144+CHR# 145
750 LET g#=""
760 LET x#=""
770 LET y#=CHR# 147+CHR# 145+CHR#
780 LET z#=CHR# 145
800 PRINT
810 RETURN
820 FOR i=1 TO 20
830 NEXT i
840 OPEN
850 FOR i=0 TO 3
860 PRINT AT 1,3+i*8;a#;
870 NEXT i
880 LET a=a+1
890 LET nx=INT (RND*27)+2

```

ATERRISSAGEM

00000 RETURN
00000 DATA 0,01,00,127,209,209,25
00000
00000 DATA 0,224,240,240,220,220,
00000 BUS
00000 DATA 209,127,60,75,128,128,
00000 B4
00000 DATA 220,240,240,72,4,4,8,2
00000
00000 DATA 255,255,255,0,0,0,0,0



GRAND-PRIX

Dirigindo o seu Fórmula 1, tente percorrer a maior distância possível. Seu carro dispõe de duas marchas, que você pode selecionar com o auxílio das teclas < 1 > e < 2 >. A direção é comandada pelas teclas < N > e < M >. Na segunda marcha seu carro anda duas vezes mais depressa. Cuidado com acidentes!

```
10 REM *****
20 REM * GRAND-PRIX *
30 REM *****
40 GO SUB 500
50 LET d#="ENKEY#"
60 IF d#="1" THEN LET t=1
70 IF d#="2" THEN LET t=2
100 LET vx=vx-(d#="n")+ (d#="m")
150 IF SCREEN# (vy+1,vx)<>n# TH
EN GO TO 300
160 LET rx=rx+(RAND<0.5)-(RAND<0.
5)
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

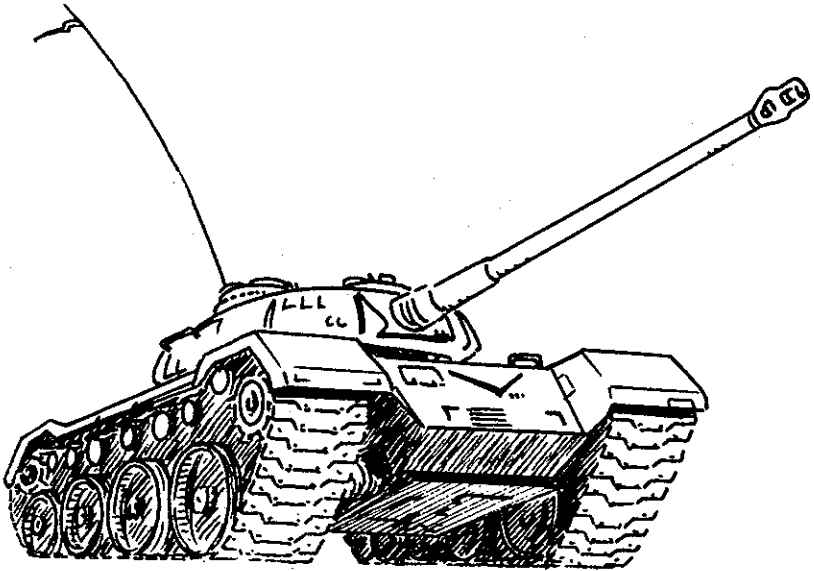
```

170 IF CX<=0 THEN LET CX=0
180 IF CX>=63 THEN LET CX=63
190 INK 0
200 PAPER 0
210 PRINT AT VY,XV;0#;
220 PAPER 4
230 PRINT AT 01,01;5#
240 PAPER 0
250 PRINT AT 01,CX;0#
260 INK 7
270 PAPER 0
280 PRINT AT VY,VX;V#;
290 LET K=K+1
300 LET d=(0-t)*25
310 FOR I=1 TO d
320 NEXT I
330 LET XW=VX
340 GO TO 70
350 INK 0
360 PAPER 0
370 PRINT AT WY,XV;0#;
380 FOR I=1 TO 5
390 INK 0
400 PAPER 4
410 PRINT AT WY+1,VX;A#;
420 FOR J=1 TO 10
430 NEXT J
440 PAPER 0
450 PRINT AT WY+1,VX;V#;
460 FOR J=1 TO 10
470 NEXT J
475 INK 0
480 PRINT AT 8,8;"Kms percorrid
08:"
500 IF INKEY#<>"" THEN GO TO 50
520 PRINT AT 14,12;"Outra
530 LET A#=INKEY#
540 IF A#="" THEN GO TO 530
550 IF A#<>"a" THEN RUN
560 PAPER 7
570 CLS
580 STOP
590 PAPER 4
600 CLS
700 LET B#=""
710 FOR I=USR "a" TO USR "c"-1
720 READ B
730 POKE I,B
740 NEXT I
750 LET C#=""
760 LET CX=14
770 LET CY=01
780 LET t=1

```

GRAND-PRIX

```
00700 LET VX=140
00800 LET VC=140
00900 LET V=V#0000 144
01000 LET W=V#0000 140
01100 LET W=V#0000 W+CHR# 32
01200 PRINT VX,V#0000,000
01300 PRINT W
01400 PRINT W
01500 PRINT W TO B1
01600 PRINT AT 5,IX;I#
01700 NEXT I
01800 PRINT W
01900 LET W=000
02000 LET W=1
02100 PRINT W#5
02200 PRINT W#5
02300 PRINT W#5
02400 PRINT W#5
02500 DATA 210,000,210,24,24,00,1
02600
02700 DATA 146,04,56,254,56,04,14
02800
```



CAMPO MINADO

Tente atravessar o campo de batalha com seu tanque, evitando as minas colocadas ao acaso por seu computador. Cada vez que você chegar à parte superior do vídeo, um novo percurso se inicia. Para se movimentar, utilize as teclas < A >, < S > e < SPACE >.

```
10 REM *****
10 REM * Campo minado *
20 REM *****
22 LET r=0
25 GO SUB 700
30 LET s=0
40 LET #=40
50 LET d1=200
60 LET d=0
65 INK 0
70 FOR i=0 TO 31
80 PRINT AT 0,i;b#;
```


SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

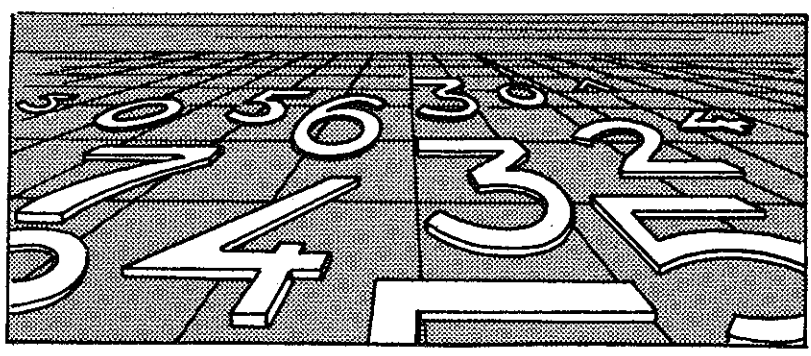
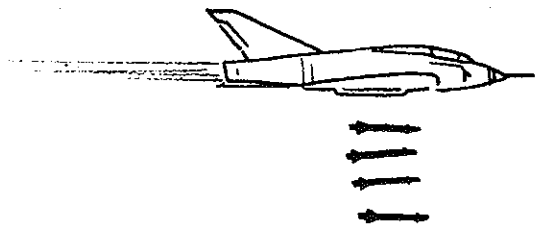
```

90 NEXT I
104 INK 0
105 BORDER 0
106 FOR I=1 TO 50
110 LET PX=INT (RND*20)+1
115 LET PY=INT (RND*10)+1
120 PRINT AT PY,PX;##;
130 NEXT I
140 FOR I=1 TO 10
150 PRINT AT I,0;##;
160 PRINT AT I,01;##;
170 NEXT I
175 BORDER 0
180 LET JX=INT (RND*20)+0
185 LET JY=INT I
190 PRINT AT JY,JX;J#;
200 FOR I=1 TO 41
210 NEXT I
220 LET I=INKEY#
230 LET A=ASC("S")-I#+" "
240 IF I#<>"S" THEN LET A=" "
250 IF I#<>" " THEN LET A="0"
260 LET JX=JX+A
270 IF JX=41 THEN
280 LET JX=1
290 IF (JY,JX)<>I# THEN
300 TO 450
310 PRINT AT JY,JX;J#;
320 LET S=S+1
330 IF S<80 THEN LET S=
340 IF JY=0 THEN GO TO 500
350 GO TO 20
360 PRINT AT JY,JX;S#;
370 LET I=INKEY#
380 IF S>I THEN LET S=
390 PRINT AT 10,10;"Score: ";S
440 PRINT AT 13,10;"Record: ";
450 PRINT AT 18,10;"Outra ?"
460 LET I=INKEY#
470 IF I#="" THEN GO TO 460
480 IF I#<>"0" THEN RESTORE : 0
0 TO 20
485 INK 0
490 BORDER 7
495 BORDER 7
497 CLS
498 STOP
500 FOR I=1 TO 500
510 NEXT I
520 LET I=I+1
530 LET A1=A1-20
540 CLS
550 GO TO 50
560 BORDER 0

```

CAMPO MINADO

```
710 PAPER 0
720 CLS
730 LET #=#*#
740 LET #=#CHD# 32
750 FOR I=#USR "a" TO USR "b"-1
760 READ #
770 POKE #, #
780 NEXT I
790 LET J=#CHD# 144
800 LET #=#CHD# 143
810 LET #=#CHD# 143
820 RETURN
900 DATA 0,0,107,127,127,127,12
7,99
```



NUMERIX

Neste jogo você deve bombardear os números que se encontram na parte inferior do vídeo, a fim de somá-los a seu total de pontos. Para soltar uma bomba pressione qualquer tecla. Cada número atingido aumenta a quantidade de bombas disponíveis.

```
10 DIM *****
20 DIM # NUMERIX #
30 DIM *****
40 LET T=0
50 RESTORE
60 GO SUB 1000
100 PRINT AT BY,AX;A#;
110 LET X#="INKEY#"
120 IF X#<>" " AND BY=0 THEN LET
BX=A#X: LET BY=BY+1: LET N=N#-1
130 IF BY<>0 THEN LET BY=BY+1
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

140 IF by>21 THEN PRINT AT by-1
,bx;n#); LET by=0: IF nm<1 THEN
GO TO 300
145 IF by<>0 THEN LET c#=30*by+n
# (by,bx): IF c#<>n# THEN GO SUB
300
150 IF by<>0 THEN PRINT AT by-1
,bx;n#): PRINT AT by,bx;b#;
200 IF by=0 THEN FOR i=1 TO 5:
NEXT i
300 LET ax=bx-1
310 IF ax<0 THEN LET ax=30: PRI
NT AT
320 GO TO 150
330 PRINT AT by-1,bx;n#);
340 PRINT AT by,bx;n#);
350 LET s=s+(CODE (c#-48)*10
360 LET c#=""
370 LET by=0
380 LET nm=nm+s.5
390 GO SUB 1000
470 RETURN
600 INK 0
605 PRINT AT 10,10;"Escore: ";s
610 IF s>r THEN LET r=s
620 PRINT AT 13,10;"Recorde: ";
r;
630 PRINT AT 16,10;"Outra
?";
640 LET x#=INKEY#
650 IF x#<>" " THEN GO TO 640
660 LET x#=INKEY#
670 IF x#="" THEN GO TO 660
680 IF x#<>"n" THEN GO TO 40
690 PAPER 7
700 INK 0
710 BORDER 7
720 CLS
730 STOP
1000 PAPER 0
1010 BORDER 1
1015 CLS
1020 LET n#=CHR# 32
1025 LET a#=CHR# 144+CHR# 145+n#
1030 LET bx=30
1035 LET by=1
1040 LET b#=CHR# 146
1045 LET s#=#+n#+n#
1050 LET bx=5
1055 LET by=0
1060 GO SUB 3000
1065 FOR i=1 TO 15
1070 GO SUB 1000
1080 NEXT i
1090 LET nm=20
1100 LET s=0

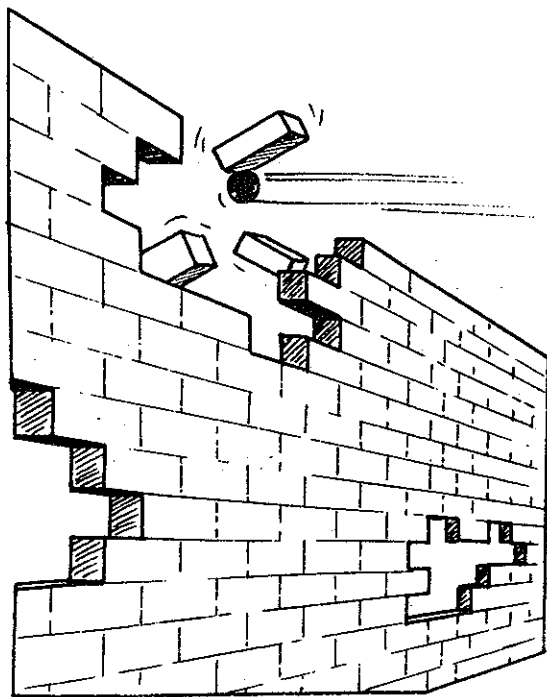
```

NUMERIX

```

1110 RETURN
1000 LET J=INT (RND*9)+1
1005 LET X=INT (RND*30)+1
1010 LET Y=INT (RND*3)+10
1020 IF SCREEN# (Y,X) <> 0 THEN G
O TO 1005
1030 LET U=INT (RND*7)
1040 IF U=5 OR U=4 THEN GO TO 10
30
1050 INK U
1060 PRINT AT Y,X:J;
1070 RETURN
3000 FOR I=USR "a" TO USR "d"-1
3010 READ a
3020 POKe I,a
3030 NEXT I
3040 RETURN
4000 DATA 5,5,5,0,0,53,107,200
4010 DATA 5,5,5,1,0,205,205,205
4020 DATA 45,15,50,124,124,124,5
5,15

```



QUEBRA-TIJOLOS

O objetivo do jogo é simples: você tem que tentar destruir um muro de tijolos, jogando uma bola de aço com uma raquete. Cada tijolo quebrado significa um ponto. Quando o muro estiver totalmente destruído, um novo muro aparecerá. Você dispõe de 10 bolas de aço para marcar seus pontos. Utilize as teclas < A >, < S > e < SPACE > para movimentar a raquete.

```
10 REM *****
20 REM * Quebra tijolos *
30 REM *****
35 LET x=0
37 LET a0=0
40 LET n0=0
42 LET r1=0
45 LET s=0
50 GO SUB 730
60 INK 0
70 PAPER 7
80 PRINT AT by,bx;n#;
```


SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

100 LET bx=bx+dx
110 LET by=by+dy
120 IF SCORE# (by,bx) <> 0# THEN
LET dy=-dy: LET s=s+1: BEEP 0,0
1,1
120 PRINT AT by,bx;b#;
130 IF by=20 AND ABS (bx-rx-3) >
1 THEN GO TO 410
140 IF by=20 AND bx>0 AND bx<20
THEN PRINT AT by,bx;0#;: LET bx
=bx+dx
150 IF by=20 OR by=1 THEN BEEP
0,01,1: LET dy=-dy
160 IF bx=0 OR bx=20 THEN BEEP
0,01,1: LET dx=-dx
170 LET a#=INKEY#
180 LET d#=(a#="v")-(a#="a")
190 IF d#>0 THEN LET d#=d
200 IF d#<0 THEN LET d#=-d
210 LET rx=rx+dx
220 LET ry=ry+dy
230 IF rx<0 THEN LET rx=0
240 IF rx>20 THEN LET rx=20
250 INK 0
260 PRINT AT ry,rx;1#;
270 IF s=100 THEN GO SUB 1210
280 GO TO 60
410 LET nb=nb+1
420 IF nb=41 THEN GO TO 530
430 PRINT AT by,bx;0#;
440 FOR i=1 TO 3
450 BEEP 0,1,0
460 NEXT i
500 LET d#=0
510 GO SUB 1150
520 GO TO 60
530 INK 0
540 LET s=s+250*k
550 PRINT AT 9,11;"Escore: ";s;
560 IF s>r1 THEN LET r1=s
580 PRINT AT 10,11;"Recorde: ";
r1;
600 PRINT AT 15,11;"Outra      ?
";
620 LET nb=0
630 LET k=0
640 LET s=0
650 LET d#=INKEY#
660 IF d#<>" " THEN GO TO 650
670 LET d#=INKEY#
680 IF d#="" THEN GO TO 670
690 IF d#<>"n" THEN RESTORE : 6
0 TO 60
700 INK 0
705 PAGE 7
710 BORDER 7
715 CLS

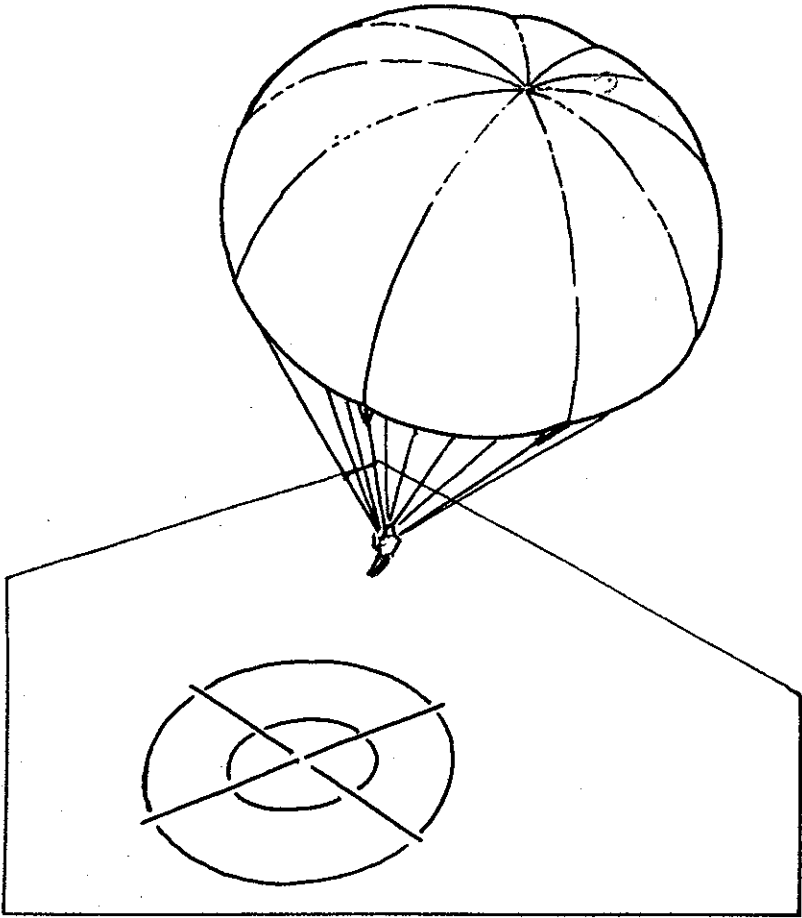
```

QUEBRA-TIJOLOS

```

720 STOP
730 PAPER 7
740 BORDER 7
750 COLS
760 FOR I=USR "a" TO USR "e"-1
770 READ B
780 POKE I,B
790 NEXT I
800 LET C#=0:CHR# 146
810 LET C#=#0:CHR# 147
820 LET D#=#0:CHR# 32
830 LET E#=#0:CHR# 144+CHR#
144+CHR# 144+D#+D#
850 LET F#=#0:CHR# 146
900 INK 1
940 FOR I=1 TO 30
950 PRINT AT 5,I;CHR# 146;
970 NEXT I
980 FOR I=1 TO 20
990 PRINT AT I,1;CHR# 146;
1000 PRINT AT I,30;CHR# 146;
1010 NEXT I
1030 INK 0
1040 FOR I=2 TO 7
1050 PAPER I-1
1060 FOR J=3 TO 27 STEP 2
1070 IF I/2<>INT (I/2) THEN GO TO
1110
1080 PRINT AT I,J;E#;C#;
1090 GO TO 1120
1110 PRINT AT I,J;C#;E#;
1120 NEXT J
1130 NEXT I
1140 LET C#=#0
1150 LET D#=#0
1160 LET E#=#0
1170 LET F#=#INT (RND*26)+3
1180 LET G#=#-1
1190 LET H#=#(INT (RND*2)-0.5)*2
1200 RETURN
1210 LET K=#+1
1220 LET S=#
1230 PRINT AT 5,C;F#;D#;
1240 PRINT AT 7,C;F#+2;D#+D#;
1270 GO SUB 1200
1280 RETURN
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

```



PÁRA-QUEDAS

Pulando de um helicóptero, tente atingir o alvo que se encontra desenhado no solo. A primeira pressão sobre qualquer tecla permite que você desça verticalmente em queda livre. A segunda pressão sobre a tecla ocasiona a abertura do pára-quadras, e a descida continua mais lentamente e com um ângulo de 45 graus (O vento está forte!). Quanto mais tempo você esperar para abrir o pára-quadras, mais chances você terá de atingir seu objetivo. Mas não espere demais, porque, abaixo de 100 metros de distância, seu pára-quadras não se abre!

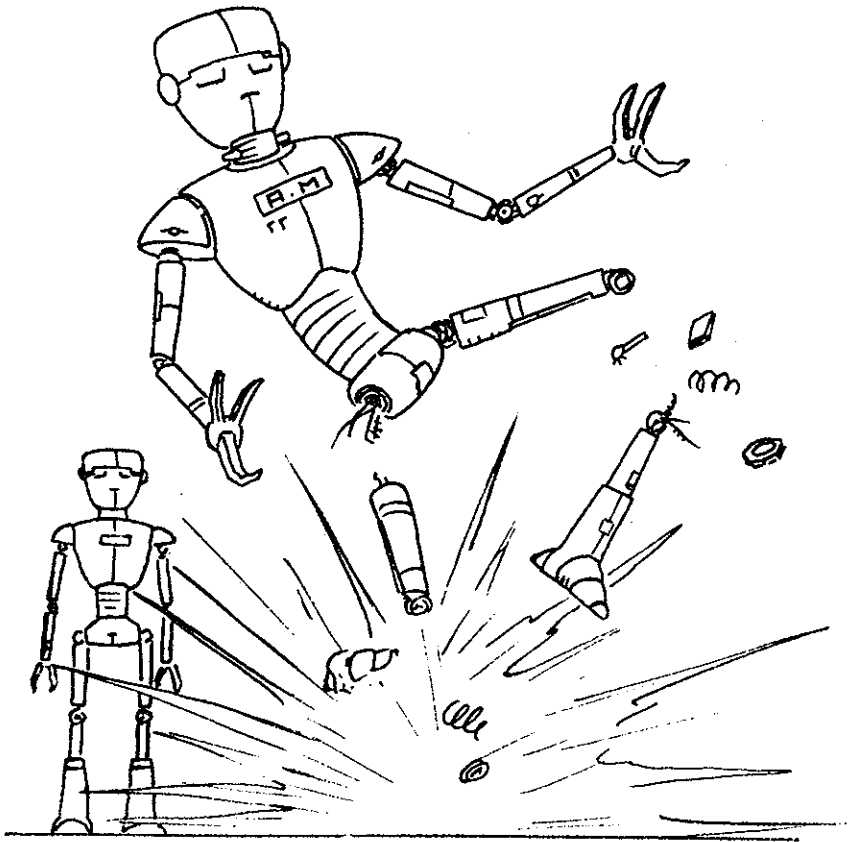
```
10 REM *****
20 REM * Para-Quedas *
30 REM *****
40 LET S=0
45 GO SUB 470
50 LET H=H-1
70 IF H=-1 THEN PRINT AT 0,0;#
#: LET H=20: LET H=20
75 INK 0
80 PRINT AT S,H;H#;
90 LET A#="INKEY#"
100 IF A#="" THEN GO TO 140
110 IF PV>10 THEN GO TO 140
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

1000 IF sp=1 THEN LET op=1: GO T
1100 LET sp=1
1200 IF op=0 THEN LET pv=1: LET
p 1300 pv=pv+1: GO
1400 IF sp=0 THEN GO TO 245
1500 IF op=0 THEN LET pv=pv+1
1600 IF op=1 THEN LET pv=pv+0.5:
1700 IF pv<10 OR pv>10 THEN GO TO
2000 IF op=1 THEN GO TO 205
2100 PRINT AT v,ho;0$
2200 LET v=pv
2300 LET ho=ph
2400 PRINT AT v,ho;0$;
2500 FOR i=1 TO 40: NEXT i
2600 GO TO 55
2700 PRINT AT v,ho;0$;
2800 PRINT AT v+1,ho;0$;
2900 LET v=pv
3000 LET ho=ph
3100 PRINT AT v,ho;p$;
3200 PRINT AT v+1,ho;q$;
3300 FOR i=1 TO 40: NEXT i
3400 GO TO 55
3500 IF INT (ho+0.5) <> pa THEN GO
TO 305
370 FOR i=1 TO 500:
3800 NEXT i
3900 LET s=s+1
4000 GO SUB 470
4100 GO TO 55
4200 CLS
4300 INK S
4400 PRINT AT 10,10;"Escore: ";s
4500 PRINT AT 14,10;"Outra      ?"
4600 LET d#=#INKEY#
4700 IF d#="" THEN GO TO 380
4800 IF d#<>"n" THEN RUN
4900 INK 0$
5000 BORDER 7
5100 BORDER 7
5200 CLS
5300 STOP
5400 CLS
5500 INK 0$
5600 BORDER 5
5700 BORDER 1
5800 CLS
5900 RESTORE
6000 FOR i=USR "a" TO USR "g"-1
6100 READ p

```

ROBÔS

Você está sozinho, abandonado em um planeta defendido por robôs assassinos. O solo do planeta está totalmente minado. As minas estão representadas no vídeo por estrelas vermelhas. No começo do jogo, cinco robôs estão presentes. Sem perder tempo, eles se precipitam sobre você pelo caminho mais curto. Felizmente os robôs são cegos e não vêm as minas que estão entre você e eles. Movimentando-se com atenção, você poderá eliminar os robôs através das minas. Para tanto, utilize as teclas

< Q > < W > < E >
< A > < D >
< Z > < X > < C >

de acordo com a direção que você escolher. A tecla < S > pode ser utilizada como último recurso, permitindo que você se transporte — ao acaso — a uma posição determinada (mas existe o risco de você cair sobre uma mina ou ir de encontro a um robô). Quando você conseguir eliminar todos os robôs, o jogo recomeça com um outro robô. Se você cair sobre uma mina, ou se você for atingido por um robô, não se dê por derrotado. Você dispõe de cinco vidas!

```
10 REM *****
20 REM * Robos *
30 REM *****
40 LET S=0
50 LET N1=50
60 LET N2=50
70 LET N3=50
80 LET N4=70
90 LET N5=50
100 DIM T(20,20)
110 GO SUB 150
120 GO SUB 150
130 GO SUB 150
140 GO SUB 710
```


SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

150 LET c#=SCREEN# (hy,hx)
160 IF c#<>n# AND c#<>h# THEN G
O TO 470
170 INK 0
180 PRINT AT c,x;n#;
190 PRINT AT hy,hx;h#;
200 LET x=hx
210 LET y=hy
220 LET t=0
230 FOR i=1 TO nr
240 IF r(i,1)=0 THEN GO TO 400
250 LET t=t+1
260 LET rx=r(i,1)+SGN (hx-r(i,1)
)
270 LET ry=r(i,2)+SGN (hy-r(i,2)
)
280 LET c#=SCREEN# (ry,rx)
290 IF c#=## OR c#=r# THEN LET
s=s+1: PRINT AT r(i,2),r(i,1);n#
: LET r(i,1)=0: GO TO 400
300 IF c#=## THEN GO TO 470
310 INK 0
320 PRINT AT r(i,2),r(i,1);n#;
330 PRINT AT ry,rx;r#;
340 LET r(i,1)=rx
350 LET r(i,2)=ry
360 NEXT i
370 IF t=0 THEN GO TO 430
380 GO TO 140
390 LET s=s+10
400 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 44
0
450 IF nr<05 THEN LET nr=nr+1
460 GO TO 130
470 LET nh=nh-1
480 INK 0
490 PRINT AT c,x;n#;
510 PRINT AT hy,hx;h#;
520 GO SUB 1000
540 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 54
0
550 IF nh>0 THEN LET nr=n1: GO
TO 130
560 CLS
570 INK 0
600 PRINT AT 10,9;"Escore: ";s;
610 PRINT AT 20,9;"Outra. ";?
;
650 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 65
0
660 LET d#=INKEY#
670 IF d#="" THEN GO TO 660
680 IF d#<>"n" THEN RUN
690 BORDER 7
700 BORDER 7
710 CLS
720 STOP

```

ROBÓ

```

710 LET A# = INKEY#
720 IF A# = "p" THEN LET hx = hx - 1:
730 IF A# = "c" THEN LET hy = hy - 1:
740 IF A# = "n" THEN LET hy = hy - 1:
750 IF A# = "x" THEN LET hx = hx + 1:
760 IF A# = "b" THEN LET hx = hx - 1:
770 IF A# = "d" THEN LET hx = hx + 1:
780 IF A# = "z" THEN LET hx = hx - 1:
790 IF A# = "x" THEN LET hy = hy + 1:
800 IF A# = "c" THEN LET hy = hy + 1:
810 IF A# = "n" THEN LET hx = INT (
RND*30)+1: LET hy = INT (RND*10)+1
820 LET S = S - 1
830 RETURN
840 INK 0
850 SCORE = 1
860 PAPER 5
870 CLS
880 PRINT AT 21,0:"Escore: ";S:
890 IF nh=1 THEN GO TO 1000
900 FOR i = 1 TO nh-1
910 PRINT AT 21,15+i;h#)
920 NEXT i
1000 INK 0
1010 PAPER 4
1020 FOR i = 0 TO 31
1030 PRINT AT 0,i;h#)
1040 PRINT AT 30,i;h#)
1050 NEXT i
1070 FOR i = 1 TO 10
1080 PRINT AT i,0;h#)
1100 PRINT AT i,31;h#)
1120 NEXT i
1130 FOR i = 1 TO nm
1140 LET hx = INT (RND*30)+1
1150 LET hy = INT (RND*10)+1
1160 IF SCREEN$ (hy,hx) <> 0# THEN
GO TO 1140
1170 PRINT AT hy,hx;h#)
1180 NEXT i
1190 PAPER 5
1200 INK 0
1210 FOR i = 1 TO nr
1220 LET r(i,1) = INT (RND*30)+1
1230 LET r(i,2) = INT (RND*10)+1
1240 IF SCREEN$ (r(i,2),r(i,1)) <
> 0# THEN GO TO 1220
1250 PRINT AT r(i,2),r(i,1);r#)
1270 NEXT i
1280 LET hx = INT (RND*30)+1
1290 LET hy = INT (RND*10)+1
1300 IF SCREEN$ (hy,hx) <> 0# THEN
GO TO 1280
1310 LET x = hx

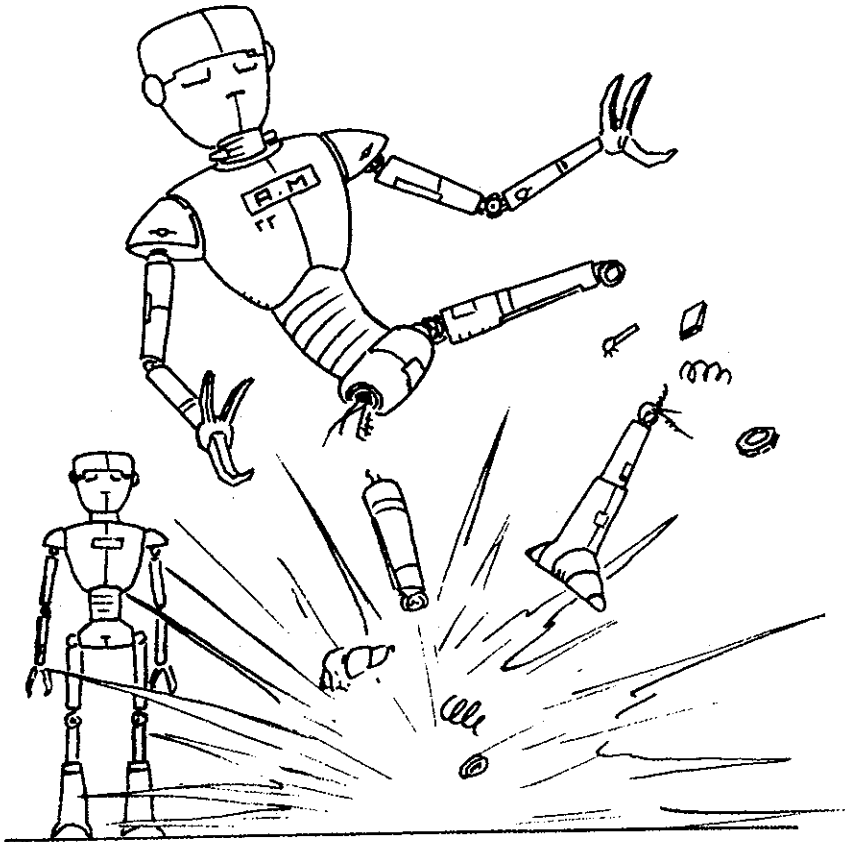
```

SPECTRUM JOGOS DE AÇÃO

```

1320 LET C=H#G
1330 FOR J=1 TO 5
1340 HMK=0
1350 PRINT AT JY,HX;CHR# 143;
1370 GOTO 9,1,0
1380 HMK=4
1400 PRINT AT JY,HX;H#;
1410 FOR J=1 TO 10
1420 NEXT J
1430 NEXT
1450 RETURN
1500 LET J=H#G
1510 LET I=0
1520 LET H=0
1530 LET G=0
1540 PRINT I;J;H;G
1550 GOTO 15,1,0
1560 GOTO 15,1,0
1570 GOTO 15,1,0
1580 GOTO 15,1,0
1590 GOTO 15,1,0
1600 GOTO 15,1,0
1610 GOTO 15,1,0
1620 GOTO 15,1,0
1630 GOTO 15,1,0
1640 GOTO 15,1,0
1650 GOTO 15,1,0
1660 GOTO 15,1,0
1670 GOTO 15,1,0
1680 GOTO 15,1,0
1690 GOTO 15,1,0
1700 GOTO 15,1,0
1710 GOTO 15,1,0
1720 GOTO 15,1,0
1730 GOTO 15,1,0
1740 GOTO 15,1,0
1750 GOTO 15,1,0
1760 GOTO 15,1,0
1770 RETURN

```



Outros titulos publicados pela Editora Manole :

- **BASIC Basico**
David Munro
- **Voce Conhece os Computadores ?**
Karen Billings
- **Entendendo os Computadores**
Myles Walsh
- **MSX Jogos de Acao**
Pierre Monsaut
- **MSX Jogos em Assembler**
Eric Ravis
- **MSX Tecnicas de Programacao de
Jogos em Assembler** (incluindo 15 super jogos!!!)
Georges Fagot-Barraiy
- **MSX Rotinas Graficas em Assembler**
Steve Hebb
- **MSX Programas em Linguagem de Maquina**
Steve Hebb

Caso nao encontrar os livros na sua livraria, procurar
na editora que fica na Rua 13 de Maio , 1026 - SP - CEP.: 01327
(travessa da Av. Brig. Luis Antonio)
Fone: 287-0746

DAG GRÁFICA E EDITORIAL LTDA.
Imprimiu
Av. Nossa Senhora do Ó, 1.782
Tel.: 857-6044

