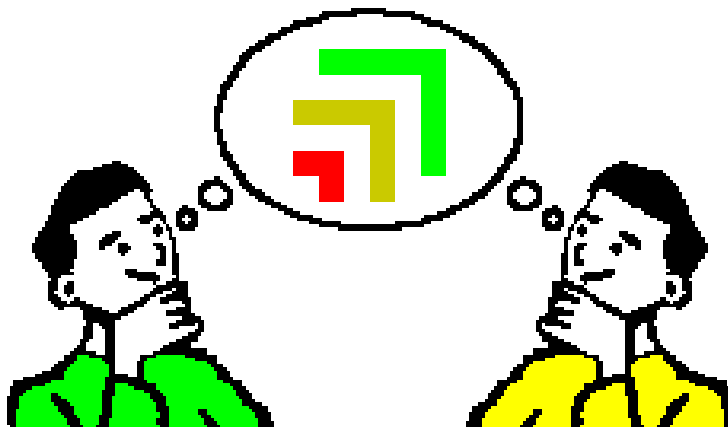


ESQUINAS para 48K y 128K

ESQUINAS



**Juego ESQUINAS realizado en BASIC Compilado, editado con ATOM
y compilado con el compilador BASIC de Boriel version-1.9.8
para el concurso organizado por Bytemaniacos para Abril del 2020**

Para cargar el juego

El juego funciona en 48K y 128K

Para cargar el juego simplemente leemos el programa esquinas.tap como cualquier otro juego

Esto ha sido probado en lo emuladores (FUSE , ZXSPIN y ZESARUX)

Historia del juego

El juego es muy simple, solo se debe ir haciendo 3 en raya con las esquinas compuestas por UDGs que vayas encontrando.

Cuando 3 esquinas contienen el mismo UDG aunque sean de diferentes tamaños y están en línea horizontal, vertical o diagonal, te suman puntos y esos UDG desaparecen dejando espacio para que pongas otros, y continuar el juego

Si haces doble o triple o más líneas a la vez, se multiplican los puntos que consigues. Esto lo verás con la señal X2, X3, etc

Hay 7 niveles en total y a medida que vas pasando niveles se hace más difícil

los controles son :

Para mover las esquinas:

Q → ARRIBA, A → ABAJO , O → IZQUIERDA, P → DERECHA

BARRA DE ESPACIO → Para coger nuevas esquinas con nuevos UDG y soltarlos en la cuadrícula. A la derecha de la cuadrícula verás 3 nuevas esquinas creadas y una flecha verde o roja. Cuando la flecha está en verde significa que puede elegir otra nueva esquina para poner. Cuando está roja significa que debes dejar la que estás moviendo para elegir otra.

Si te sale una cruz roja al intentar dejar una esquina significa que debajo hay alguna que coincide y no se puede superponer. Solo se pueden superponer las que tiene huecos intermedios que encajan con las nuevas.

N → La letra N te sirve para crear nuevas esquinas si te quedas atascado y no puedes continuar, para ver si puedes poner las nuevas esquinas creadas.

El juego termina cuando te quedas atascado y no puedes poner mas esquinas y ya no te quedan esquinas para poder crear con la letra N

Todas estas explicaciones se entienden fácilmente al jugar

Programa realizado y diseñado por : Manuel Martínez Peña