

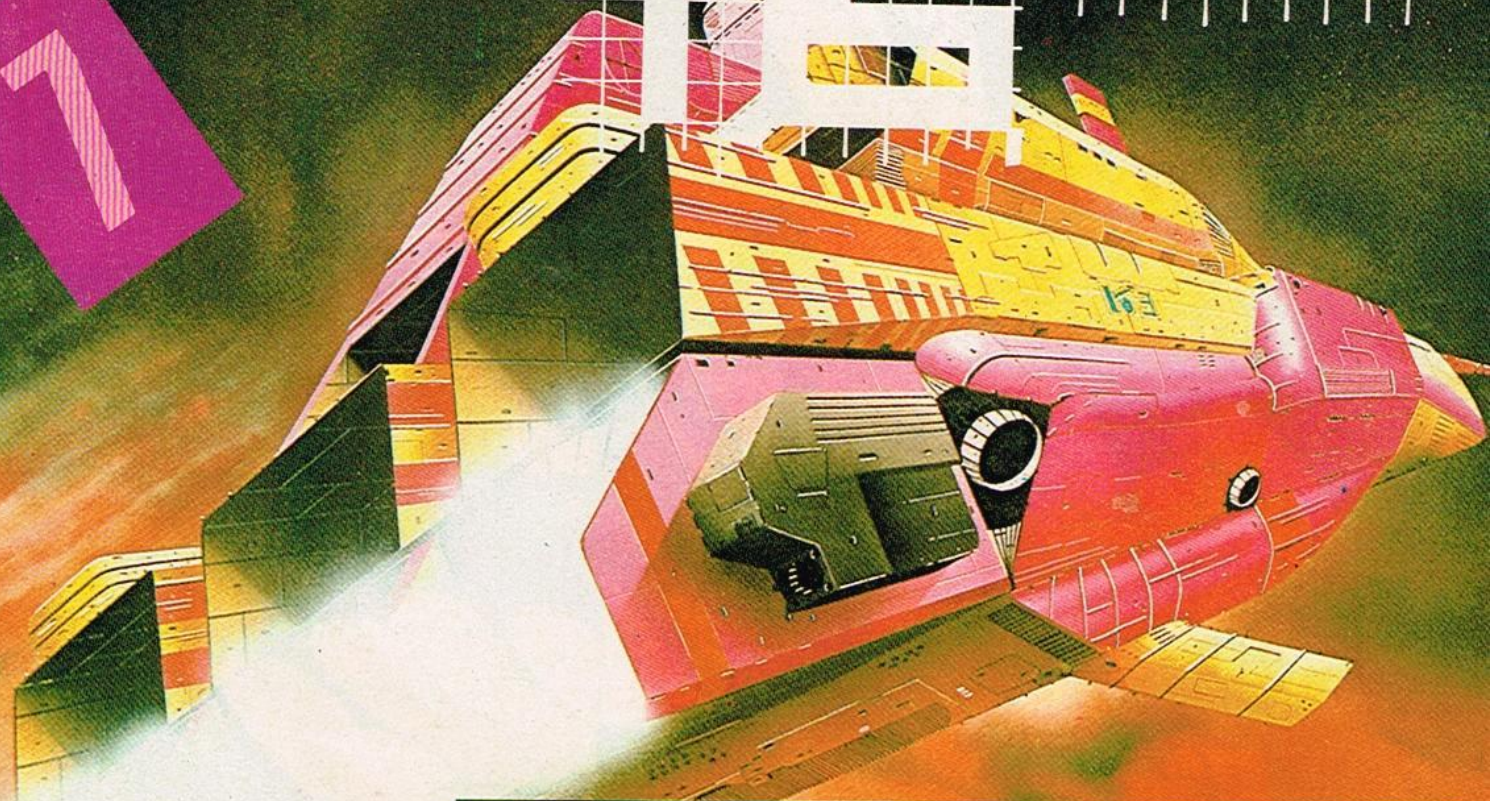
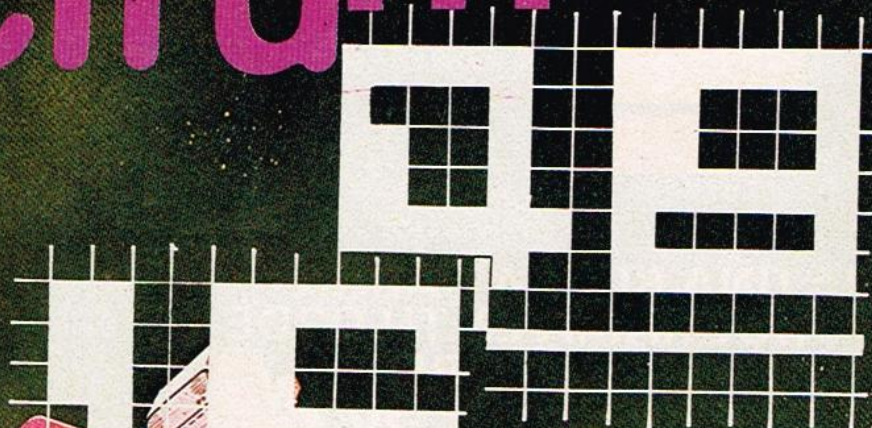
LIBRERIA DE

# SOFTWARE Spectrum

375 Ptas.

nº

7



**15**  
PROGRAMAS

- SUMARIO
- TRANSPORTE
- REACTOR DE URANIO
- EN LA CARRETERA
- NIOBIO
- GALLINERO
- PRUEBA TU FUERZA
- RAID SOBRE LONDRES
- CRUCERO ESPACIAL
- PHANTOM FIRE
- LA RANA
- SLALOM
- CAZA DE PERDICES
- EL GORI
- EXPEDICION A MIRANA



# 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  
ZIMUTH 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

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

## EDITORIAL

**R**esulta paradójico, pero en cualquier caso muy esperanzador, contemplar el rumbo que ha tomado el uso de los ordenadores personales. Es un hecho que las nuevas generaciones han sintonizado de forma extraordinariamente ágil con el uso y disfrute de estas nuevas "máquinas", y las han incorporado a su mundo sin reparo alguno, entregándose plenamente a las posibilidades que les ofrece para el presente y, sobre todo, para el futuro. Es fácilmente imaginable que muy pronto la mayor parte de los sistemas automáticos que utilizamos estén dirigidos por ordenadores. Transportes, comunicación, enseñanza, diversión, e incluso los asuntos de organización doméstica y personal serán campos en los que el programador podrá considerarse como el "brazo derecho" del hombre.

El transbordador tecnológico que supone la informática de hoy, nos llevará a ese orden de cosas que ya intuyen los más jóvenes, que en gran parte de los casos se inician a través del juego y la distracción, incorporando al plano de su imaginación el dominio de esa potente catapulta que supone el programador.

De momento, que te diviertas.

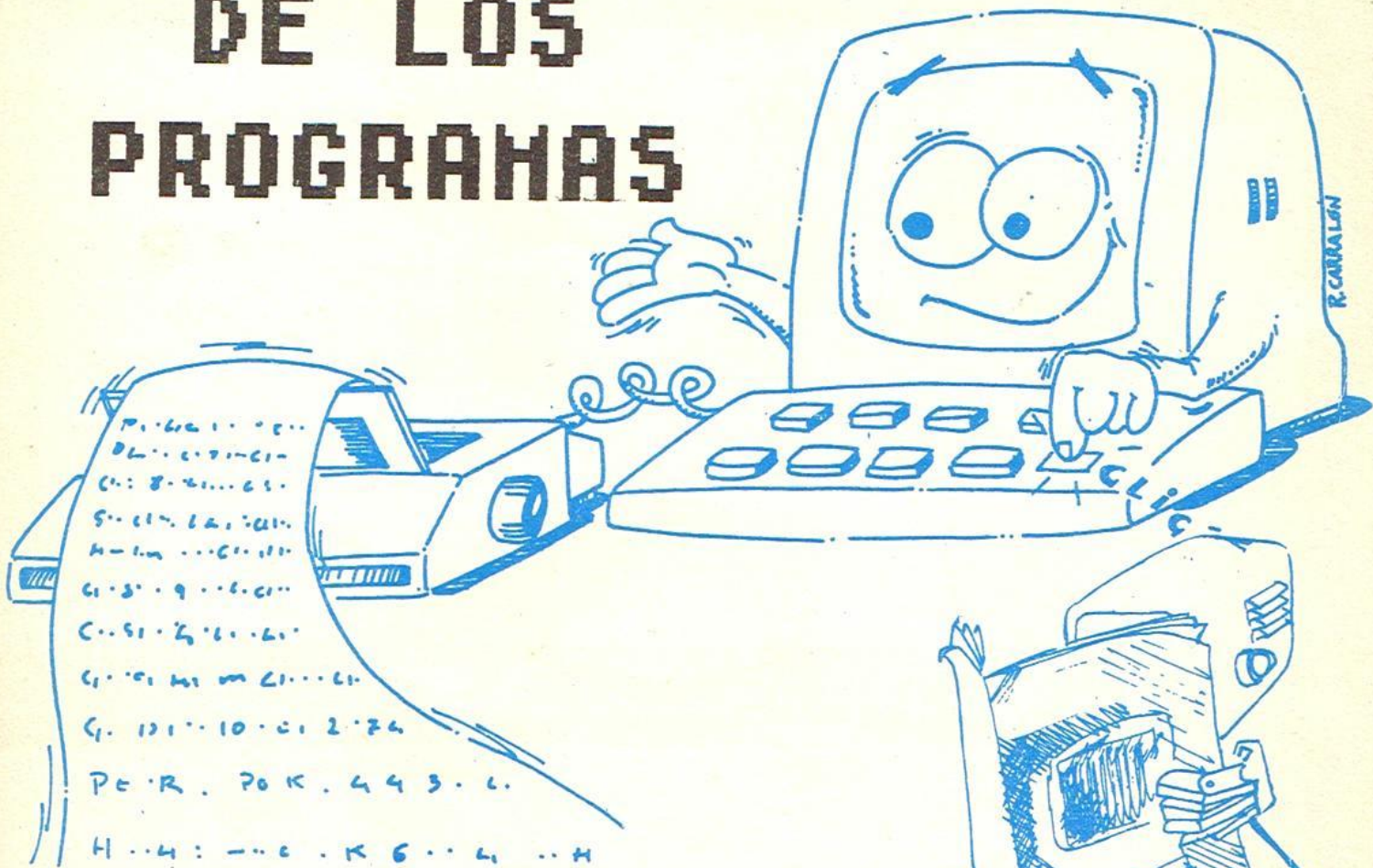
**Edita:** Editorial G.T.S., S.A. C/. Bailén, 20. 1.º Izda. 28005-MADRID.

**Dirección:** Equipo AZ. **Secretaría Redacción:** Margarita Roncero. **Colaboradores:** Fernando Roncero, S. Espildora, G. Sáez, J.L. Ramírez. **Dirección Artística y Técnica:** Jesús Negrete.

**Publicidad:** Bailén, 20-4. Izq.-28005-Madrid **Fotocomposición:** CREAGRAF, S.A. Telf. 466 56 95. **Imprime:** Diario de Avila, S.A. **Producción cassettes:** Iberofón, S.A. **Distribuye:** R.B.A. Promotora de Ediciones, S.A. **Depósito Legal:** AV-235-1985

# Explicación de los programas .. Pág. 4

# EXPLICACION DE LOS PROGRAMAS

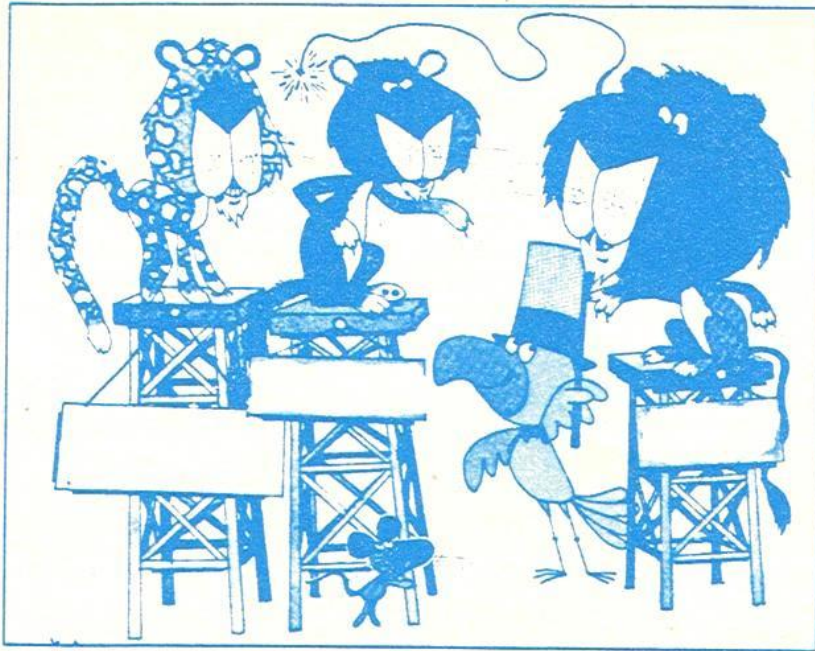


## CARA A

- TRANSPORTE
- EL REACTOR DE URANIO
- EN LA CARRETERA
- NIOBIO
- EL GALLINERO
- PRUEBA TU FUERZA

## CARA B

- RAID SOBRE LONDRES
- CRUCERO ESPACIAL
- PHANTONFIRE
- LA RANA
- SLALON
- CAZA DE PERDICES
- EL GORY
- EXPEDICION A MIRANDA



## TRANSPORTE

**T**u trabajo consiste en transportar las cajas de un almacén (a la izquierda) al otro (en la derecha), para que se puedan embarcar hacia América. Pero no todo es tan fácil, ya que puedes perecer en el intento. La casa que te hace la competencia en el pueblo intenta hacerte perder dinero, impidiéndote llevar las cajas al otro almacén, para esto ha dispuesto muchas trampas:

La primera de ellas consiste en un muro con una puerta electrificada. Es decir, por la puerta pasa un rallo eléctrico intermitente que te matará si te toca, por lo que debes intentar pasar cuando esté apagado.

La segunda es una valla que continuamente se está moviendo, por lo que la puerta está subiendo y bajando sin parar. Tendrás que poner a punto tus reflejos y pasar en el instante preciso.

La tercera, más que una trampa es una dificultad, ya que entre almacén y almacén hay una carretera que resulta ser casi una autopista, ya que por ella pasan gran cantidad de coches que te pueden atropellar.

Después de cruzada la carretera se vuelven a repetir las trampas anteriores (valla móvil y muro electrificado), y tras todos estos peligros se te darán 10 puntos por cada caja que logres transportar. Teclas: (tendrás que volver al almacén de origen para coger más cajas) Q - Arriba; A - Abajo; O - Izquierda; P - Derecha.



## EL REACTOR DE URANIO

**P**resta atención, ya que tú eres el defensor de la central nuclear. Estás en un reactor de uranio muy especial, es lo último en su clase, por lo que el enemigo intentará llegar a él para copiarlo y destruirlo. El ejército enemigo está al acecho, por eso manda un tanque de reconocimiento, que tú debes destruir antes de que llegue a los bidones de uranio, ya que te quitará uno y perderás energía. Pero eso no es todo, ya que detrás de los tanques viene la infantería, que baja poco a poco, pero ininterrumpidamente. Tienes que lograr destruirlos según van bajando, ya que si uno de ellos logra bajar del todo habrás perdido la partida, también mueres si te quedas sin bidones o si te chocas con un tanque.

Defiende el reactor con las siguientes teclas:

O-Izquierda; P-Derecha; M-Fuego.



## EN LA CARRETERA

**H**oy es un mal día. Y sabes por qué, pues porque te has levantado y te has dado cuenta de que hoy vuelves a llegar tarde, y el jefe te dijo que si llegabas tarde otra vez te despediría!

Tú vas desesperado en tu seiscientos, lo llevas a tope, y por eso tienes que lograr adelantar a todos los demás coches que están en la carretera, y que como van más lentos te estorban en el camino. Tienes que lograr llegar a la ciudad antes de cierto tiempo, ya que sino el jefe te habrá despedido y tendrás que empezar a buscarte un nuevo empleo, y comprarte un nuevo despertador que no te haga perderlo, para ello dispones de las siguientes teclas:

O-Izquierda; P-Derecha.

¡Ah!, pero no todo es malo, ya que cada paso que avances será un punto para tí.



## NIOBIO

**E**res un astronauta de la NASA, y estás en la luna probando el nuevo propulsor, que se lleva en la espalda a modo de mochila. Vas por un túnel muy peligroso, por el cual vas avanzando.

En el túnel te puedes encontrar con dos cosas: 1 - Piedras pequeñas de niobio, que es el combustible que usa tu reactor. Estas piedras te darán puntos y te sumarán energía, pero también están las otras cosas. 2 - Peñascos que te pueden destruir. Son piedras desprendidas de un gran cráter, que caen por el túnel chocando y rebotando a gran velocidad. Para ello dispones de la tecla "Q", que acciona el reactor de tu jet pac y te hace subir, y cuando lo sueltas caes. Mientras estés subiendo perderás energía; no así cuando estés bajando, ya que el reactor está apagado. Si llegas a quedarte sin energía, caerás y te darás contra el suelo, muriendo por el impacto; y tampoco puedes dar contra el techo, ya que morirías. Coge todos los niobios que puedas, y ¡suerte!

## EL GALLINERO

**E**res un laborioso granjero, y tienes a tu cargo un corral lleno de gallinas del que te sientes orgulloso, ya que tus gallinas están poniendo todo el tiempo sin parar. Ellas están en la parte superior del gallinero, y van tirando los huevos por unos canalones que diseñaste tú, para que recogerlos fuera más fácil. Por esto tú estás abajo, con una cesta, recogiendo todos los huevos que ellas ponen. Pero, ¡cuidado!, ya que en tu cesta sólo caben cinco huevos, y cada vez que tú creas que ya los tienes, tienes que ir a descargarlos a la parte derecha de la pantalla muy rápidamente, ya que las gallinas siguen poniendo sin parar. Esto hace que tengas que tener una gran rapidez y que pongas a punto tus reflejos, ya que los huevos que te suman puntos te pueden matar, porque si te cae un huevo en la cesta llena morirás. No puedes perder más de veinte huevos, porque serían demasiados y te arruinarías, muriendo de hambre. Para efectuar tu misión dispones de las siguientes teclas:  
O-Izquierda; P-Derecha.

## PRUEBA TU FUERZA

**H**a llegado el verano!, todo el mundo se lo está pasando bien en la feria de tu pueblo, y tú vas con tu novia. Ella estaba saliendo con otro chico, y tú, para llevarla contigo y poner en ridículo al otro, haces una apuesta con él, para ver quién logra hacer sonar la campana de la prueba de fuerza.

La prueba consiste en lo siguiente: Hay un muelle que indica la fuerza de salida del mazo. La fuerza va desde uno hasta nueve. Cuando creas que está en nueve, tendrás que pulsar rápidamente la tecla "M" para dar salida al mazo. Si das a la tecla "M" antes de tiempo, la campana no llegará. Así que si quieres conseguir a tu chica, afina los reflejos y atento a la pantalla para que ella no se vaya con el otro. Cada vez que la campana suene tendrás un punto, pero a los quince fallos ella se irá y habrás perdido. Pon a prueba tus reflejos para que no sea un verano funesto.



## RAID SOBRE LONDRES

**M**anejas un cañón antiaéreo y estás en Londres en plena guerra mundial. Un bombardero de los alemanes no deja de lanzar bombas sobre la ciudad. Tienes que dirigir la mirilla de tu cañón hasta ponerla encima de él, y disparar. Si ves la explosión de tu proyectil en el aire es que no le has dado. Cuando le das explota todo el bombardero, dándote puntos. Si te quedas sin proyectiles que lanzar (40 aprox.), morirás. Si te destruyen la ciudad, que consta de casas y de bidones de combustible, habrás perdido. Pero serás condecorado si logras destruir un gran número de bombarderos nazis.

El bombardero intentará esquivarte, ya que lleva muy buenos pilotos y te harán muy difícil la misión. Para llevarla a cabo tienes las siguientes teclas:

Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha; M-Disparo.

El futuro de Londres depende de tí, pero con suerte lograrás ganar la batalla.

## CRUCERO ESPACIAL

**A**hora eres el comandante de la nave crucero QUX/45-8/BSL\$ y tienes que llevar al satélite VX-/458 cincuenta convictos peligrosos de la tierra. Pero una nave del planeta Beta, en la galaxia Urgl, intenta secuestrar tu nave a toda costa, para pedir como rescate unos refugiados de su planeta que están en la tierra.

Ella intentará incluso chocarse contigo, ya que tiene un campo de fuerza que la hace indestructible, pero a tí te puede matar de esa manera. Dispárale sin piedad para que no se te acerque. Cada vez que le logres dar le dañarás un poco, por lo que se te darán puntos, pero lo tienes que lograr con una sola vida.

Puedes moverte rápidamente para esquivarle, para ello dispones de las siguientes teclas:

O-Izquierda; P-Derecha; M-Fuego.

Con suerte lograrás transportar los cincuenta convictos con éxito, para que no sigan cometiendo fechorías por la galaxia.



## PHANTONFIRE

**E**stás a bordo de tu nave espacial, por lo tanto todo se ve en perspectiva desde dentro de ella. Dispones de dos láser que se ven también en perspectiva, y que matarán al enemigo, que no te ataca pero siempre tiende a esquivarte. Para eso puedes moverte en cualquier dirección. El movimiento se nota, ya que si por ejemplo pulsas la tecla para la derecha, se verá que la nave se va hacia la izquierda.

Dispones de un número limitado de disparos, con los que debes lograr destruir las veinte naves que te saldrán en pantalla.

Sólo morirás cuando te quedes sin disparos, ya que entonces ellas te matarán. Si logras matar las veinte naves, se te darán disparos y nueva energía.

Las teclas que tienes que utilizar para llevar a cabo tu misión son: Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha; M-Fuego.



## CAZA DE PERDICES

**E**res un consumado cazador y te encuentras escondido en unos zarzales. Estás viendo cómo pasan las perdices por encima de tí. Ves por la mirilla de tu escopeta, y tienes que intentar que ésta coincida con la perdiz, para disparar y matarla. Si lo consigues, la perdiz caerá al suelo y te sumará puntos, pero si no la coges, ella se irá rápidamente. Cuando hallas dejado ir a quince perdices habrás perdido, porque serás un mal cazador. Sabrás que has dado a la perdiz, porque caerá abatida hasta el suelo. Luego saldrán más, ya que en el monte hay muchas.

Para poder matar a todas las perdices que quieras tendrás que manejar con destreza, ya que las perdices son muy hábiles y no se dejarán matar. Las teclas:

Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha; M-Disparo.



## LA RANA

**E**res el cuidador del zoológico de Madrid, y estás en el sitio donde están las ranas. Es la hora de comer y todas las ranas van a por la comida; menos una, que no va porque es nueva en el zoo y no quiere ir con las demás. Pero como es un espécimen muy raro tú tienes que darle de comer, ella está constantemente abriendo y cerrando la boca. Tienes que estar muy atento y lanzarle la bola de comida con sus vitaminas, para que la rana no se muera de hambre. Si al lanzar la bola la rana está con la boca abierta, se tragará la comida y sumará puntos, pero si está con la boca cerrada perderás una bola.

A las veinte bolas perdidas la rana morirá de hambre, y por lo tanto habrás perdido. Para alimentar a la rana dispones de la siguiente tecla: M-Disparo.



## EL GORY

**Q**ué frío! Estás en el polo norte, y con tanto frío tu cuerpo gasta muchas energías, por eso hay unos lindos pescaditos que se asoman por unos agujeros que hay en el hielo. Tendrás que ir a cogerlos rápidamente, ya que sólo ellos te darán energías para no morir de frío. Pero no son tontos, por lo que cambiarán de agujero rápidamente, incluso cuando estés muy cerca del agujero, para hacerte caer en ellos y que mueras ahogado. También mueres si topas contra las piedras, ya que están heladas y te harán morir. Por eso "el gory" es un juego donde la rapidez es lo que más cuenta.

Intenta coger el mayor número posible de peces para no morir. Para ello necesitarás de las siguientes teclas:

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

## SLALON

**E**stamos en el gran torneo de esquí, y ahora va a dar comienzo el slalon gigante. Tienes que bajar a una velocidad vertiginosa por la ladera del monte donde se celebra el torneo, ahora te toca a tí bajar e intentar ganar la prueba.

Para ello tienes que lograr bajar en el menor tiempo posible. Tendrás que tener un gran cuidado con los pinos, ya que tendrás que arreglar los esquís y perderás tiempo, por lo que no podrás completar con éxito la prueba. Si quieres obtener puntos, que también influyen en tu victoria, tendrás que coger las banderillas que hay por tu camino, ya que así seguirás el camino estipulado por la federación.

Por lo tanto ganará el que consiga llegar abajo en el menor tiempo, cogiendo el máximo de banderillas.

Las teclas son:

O-Izquierda; P-Derecha.

Pon a punto tus esquís, que la prueba empieza, ¡suerte!



## EXPEDICION A MIRANDA

**M**iranda es un satélite que se ha descubierto recientemente por el Voyager II en su viaje a Urano.

Tú has sido enviado para permanecer allí mucho tiempo y así poder experimentar las consecuencias de vivir en ese satélite el hombre, y tomar muestras de su composición.

Una vez allí, necesitas provisiones que una nave nodriza de la Tierra te manda continuamente para que no mueras de hambre, y por eso tú tienes que salir en tu cápsula espacial a recogerlas para que no se estrellen contra las escarpadas montañas de Miranda, pero cuidado con chocarte tú, pues morirás.

Tienes que recoger las municiones sin dejar que pierdas más de veinte paquetes, ya que entonces morirías de hambre y de frío en este lejano satélite.

Para lograr sobrevivir tienes que moverte con gran rapidez con las siguientes teclas:

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

¡¡¡Suerte en la expedición!!!

## IDEAS SOFTWARE

**E**n nuestra sección de ideas de este mes, hemos decidido tratar uno de los principales problemas que tiene el programador a la hora de que un usuario ajeno del programa, introduzca los datos que se le piden en un INPUT de forma incorrecta. Nos referimos principalmente a la introducción de textos, nombres o simplemente palabras, ya que el ordenador hace distinción entre minúsculas y mayúsculas.

Para evitar posibles problemas, existe un indicador (FLAGS2) en la memoria de nuestro ordenador, que le dice si el cursor se encuentra en L (minúsculas) o se encuentra en C (mayúsculas). Esta variable del sistema se localiza en la posición de memoria 23658, y POKEando en esta dirección el valor 0 aseguraremos el cursor en L; es decir, las letras salen en minúsculas, pero si por el contrario POKEamos el valor 8, el cursor cambiará a C, asegurándonos así letras mayúsculas. Para ver cómo funciona, ver los programas de demostración 1 y 2.

Otro modo más sofisticado de solventar estos problemas, que surgen al introducir datos por el teclado, consiste en unas cortas subrutinas en BASIC, que convierten todas las letras contenidas en la variable alfanumérica a\$ a minúsculas o a mayúsculas, según la rutina a la que llames. Para usarlas, has de cargar en a\$ el texto y después haz GOSUB dirección de ubicación de la subrutina, y ésta te devuelve la misma variable a\$, pero con todos los caracteres en mayúsculas o minúsculas, según corresponda. Para comprender todo esto copia los programas de demostración 3 y 4.

```
10 REM *****
20 REM * G.T.S. * MAYUSCULAS *
30 REM *****
40 REM
50 REM *****
60 REM * FLAGS2 *   CURSOR   *
70 REM *****
80 REM
90 POKE 23658,8: REM ACTIVA MAYUSCULAS
100 INPUT "NOMBRE:"; LINE A$
110 PRINT A$
120 POKE 23658,0: REM ACTIVA MINUSCULAS
130 INPUT "NOMBRE:"; LINE A$
140 PRINT A$
```

```
10 REM *****
20 REM * G.T.S. * MAYUSCULAS *
30 REM *****
40 REM
50 POKE 23658,0: REM ASEGURA MINUSCULAS
60 INPUT "NOMBRE:"; LINE A$
70 GO SUB 9000
80 PRINT A$
90 GO TO 50
9000 FOR A=1 TO LEN A$
9010 LET AA=CODE A$(A)
9020 IF AA>96 AND AA<123 THEN LET AA=AA-32
9030 LET A$(A)=CHR$(AA)
9040 NEXT A: RETURN
```

```
10 REM *****
20 REM * G.T.S. * MINUSCULAS *
30 REM *****
40 REM
```



```

50 POKE 23658,8: REM ASEGURA MAYUSCULAS
60 INPUT "NOMBRE:"; LINE A$
70 GO SUB 9000
80 PRINT A$
90 GO TO 50
9000 FOR A=1 TO LEN A$
9010 LET AA=CODE A$(A)
9020 IF AA>64 AND AA<91 THEN LET AA=AA+32
9030 LET A$(A)=CHR$ AA
9040 NEXT A: RETURN

```

# TRANSPORTE

**GTS**

MARIO APORTA CRUZ ©1986

LLEVA LAS CAJAS DE UN  
ALMACEN A OTRO ,PERO CUIDA-  
DO ENTRE UN ALMACEN Y OTRO  
HAY MUCHOS PELIGROS QUE  
TU DEBES EVITAR PARA PODER  
REALIZAR TU TRABAJO.

TECLAS.

Q. ARRIBA  
P. DERECHA

A. ABAJO  
O. IZQUIERDA

```

1 IF INKEY$("<>") THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
6 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA"
7 PAUSE 0
100 CLS
150 LET x1=1: LET y1=9: LET x2=1: LET y2=20
155 LET se=0

```

```

160 LET x3=2: LET y3=1
165 LET qw=1: LET qe=15
170 LET we=13: LET wr=12
190 BORDER 0
200 PRINT INK 6; PAPER 0; AT 0,0; "????????????????????????????????????????"; INK 6; PAPER 0; AT 14,0; "????????????????????????????????????????"; INK 4; PAPER 0; AT 16,0; "????????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 4; PAPER 0; AT 21,0; "????????????????????????????????????????"
220 FOR a=0 TO 14
230 PRINT INK 6; PAPER 0; AT a,0; "?"; INK 6; PAPER 0; AT a,31; "?"
240 NEXT a
250 FOR b=16 TO 21
260 PRINT INK 4; PAPER 0; AT b,0; "?"; INK 4; PAPER 0; AT b,31; "?"
270 NEXT b
280 PRINT INK 0; AT 15,0; "????????????????????????????????????????"
300 FOR c=1 TO 8
310 PRINT INK 2; AT c,6; "?"
315 PRINT INK 2; AT c,25; "?"
320 NEXT c
330 PRINT INK 2; AT 13,6; "?"
340 PRINT INK 2; AT 12,6; "?"
345 PRINT INK 2; AT 12,25; "?"
350 PRINT INK 2; AT 13,25; "?"
360 FOR e=1 TO 13
365 PRINT INK 3; AT e,9; "?"
366 PRINT INK 3; AT e,20; "?"
368 NEXT e
370 FOR k=3 TO 13
375 PRINT INK 0; AT k,1; "?"
377 PRINT INK 0; AT k,30; "?"
378 NEXT k
380 PRINT INK 0; AT 1,1; "?"; INK 0; AT 1,30; "?"
385 LET P=0
386 LET FAS=1
387 LET COG=1
390 PRINT AT 19,5; "PUNTOS..."
392 PRINT AT 17,5; "FASE..."
400 LET u=15*RND
405 PRINT AT 19,14; P
407 PRINT AT 17,14; FAS
410 IF u>12 THEN FOR d=9 TO 11: PRINT INK 2; AT d,6; "?"; INK 2; AT d,25; "?": BEEP 0.005,10: PRINT AT d,6; " "; AT d,25; " ": NEXT d
500 PRINT AT x1,y1; " "
502 PRINT AT x1+1,y1; " "
504 PRINT AT x1+2,y1; " "
510 LET se=se+1: IF se=7 THEN LET se=0: PRINT INK 3; AT x1,y1; "?"; INK 3; AT x1+1,y1; "?"; INK 3; AT x1+2,y1; "?": LET x1=x1+1: IF x1=11 THEN LET x1=1
520 PRINT AT x2,y2; " "
525 PRINT AT x2+1,y2; " "
530 PRINT AT x2+2,y2; " "
540 LET se=se+1: IF se=7 THEN LET se=0: PRINT INK 3; AT x2,y2; "?"; INK 3; AT x2+1,y2; "?"; INK 3; AT x2+2,y2; "?": LET x2=x2+1: IF x2=11 THEN LET x2=1
600 LET x4=x3: LET y4=y3
610 LET awe=PEEK 23560
620 LET x3=x3+(awe=97 AND x3<13)-(awe=113 AND x3>1)
630 LET y3=y3+(awe=112 AND y3<30)-(awe=111 AND y3>1)
640 PRINT AT x4,y4; " "
645 IF CODE SCREEN$(x3,y3)=0 THEN GO TO 5000
650 PRINT INK 1; AT x3,y3; "?": BEEP 0.002,14: PRINT INK 1; AT x3,y3; "?"

```

```

700 PRINT AT qw,qe;" "
710 LET qw=qw+1
720 IF qw=13 THEN LET qw=1
730 PRINT INK 2;AT qw,qe;"?"
800 PRINT AT we,wr;" "
810 LET we=we-1
820 IF we=1 THEN LET we=13
830 PRINT INK 5;AT we,wr;"?"
850 IF X3=2 AND Y3=30 AND COG=1 THEN LET P=P+10: LET FAS=FAS+1: BEEP 1,10: LET
COG=0: LET UI=3+INT (4*RND): LET UO=4+INT (10*RND): PRINT INK 2;AT UO,UI;"?"; IN
K 2;AT UO,UI+23;"?": PRINT AT 18,20;"SIN CAJA"
860 IF X3=2 AND Y3=1 AND COG=0 THEN LET COG=1: BEEP 0.05,10: BEEP 0.005,20: PRI
NT AT 18,20;"CON CAJA"
1000 GO TO 400
5000 BEEP 1,10
5100 CLS
5200 PRINT AT 10,2;"HAS PERDIDO NO ERES LO
    "BASTANTE DURO"
5300 BEEP 1,23
5400 INPUT "OTRA PARTIDA ";a#
5555 IF a#="e" THEN GO TO 100
6000 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "TRANSPORTE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# EL REACTOR DE URANIO

**GTS**

MARIO APORTA CRUZ ©1986

DEFIENDE EL REACTOR DEL  
ATAQUE DEL ENEMIGO. SI ALGU  
LOGRA LLEGAR A TU BASE PER-  
DERAS. CUIDADO CON EL TANQUE  
ENEMIGO QUE TE ROBA EL URA -  
NIO.

TECLAS.  
Q. ARRIBA  
P. DERECHA

A. ABAJO  
O. IZQUIERDA

```

1 IF INKEY#("<>") THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARÀ LA CINTA"

```

```

4 PAUSE 200
5 CLS
100 LET ca=0
110 LET p=0
112 LET en=130
120 BORDER 0
121 PAPER 0: CLS
122 INK 7
130 DIM a(21)
132 DIM b(21)
134 FOR b=1 TO 21
135 LET a(b)=b
137 LET b(b)=2
139 PRINT INK 5;AT b(b),a(b);"?"
140 NEXT b
145 LET as=3
146 LET bs=10
150 LET x=18
151 LET y=13
190 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA "
192 PAUSE 0
195 PRINT AT 10,2;" "
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"?????????????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 2;AT 21,0;"?????????????????????????????????????????????"
220 FOR a=0 TO 21
230 PRINT INK 2;AT a,0;"?"
235 PRINT INK 2;AT a,31;"?"
240 PRINT INK 2;AT a,22;"?"
250 NEXT a
260 PRINT INK 6;AT 20,1;"?????????????????????????????????????????"
300 PRINT AT 4,24;"PUNTOS"
305 PRINT AT 8,24;"ENERGIA"
310 PRINT INK 2;AT 14,22;"?????????????"
315 PRINT INK 2;AT 15,22;"?????????????"
325 PRINT AT 17,24;"REACTOR"
330 PRINT INK 2;AT 19,22;"?????????????"
335 PRINT INK 2;AT 20,22;"?????????????"
500 LET x1=x
505 LET y1=y
510 LET y=y+(INKEY#="p" AND y<20)-(INKEY#="o" AND y>1)
520 PRINT AT x1,y1;" "
530 PRINT INK 4;AT x,y;"??"
540 PRINT AT 6,25;P
542 PRINT AT 10,25;EN
544 IF EN<100 THEN PRINT AT 10,25;" " ": PRINT AT 10,25;EN
550 IF INKEY#="m" THEN PLOT y*8+3,32: DRAW 0,en: BEEP 0.003,10: INK 0: PLOT y*8
+3,32: DRAW 0,en: INK 7: PRINT AT b(y),a(y);" " ": BEEP 0.005,10: LET p=p+10: LET
b(y)=2: IF bs=y THEN LET as=3: BEEP 0.005,20: LET p=p+10
600 LET as1=as
610 LET bs1=bs
620 IF y>bs AND bs<22 THEN LET bs=bs+0.5
625 IF y<bs AND bs>1 THEN LET bs=bs-0.5
627 LET as=as+1
628 IF as=21 THEN LET as=3
629 IF as=b(bs) AND bs=a(bs) THEN LET as=as+1
630 PRINT AT as1,bs1;" "
632 IF a=x AND bs=y THEN GO TO 5000
633 IF as=x AND bs=y+1 THEN GO TO 5000
634 IF CODE SCREEN# (as,bs)=0 AND as>19 THEN BEEP 0.009,12: LET en=en-5: LET ca

```

```

=ca+1
635 PRINT INK 5;AT a$,b$;"?"
640 IF ca=19 THEN GO TO 5000
670 LET df=1+INT (19*RND)
680 PRINT AT b(df),a(df);" "
690 LET b(df)=b(df)+1
697 IF b(df)>19 THEN GO TO 5000
69E PRINT INK 5;AT b(df),a(df);"?"
1000 GO TO 500
5000 CLS
5020 BEEP 0.5,10
5100 PRINT AT 15,2;"HAS SIDO DESTRUIDO "
5200 BEEP 1,12: BEEP 1,20
5300 PRINT AT 15,2;"LA PROXIMA VEZ TENDRAS QUE
SUPERARTE"
5305 BEEP 1,12
5310 INPUT "OTRA PARTIDA ";A$
5400 IF A$="s" THEN GO TO 100
6000 RANDOMIZE USP 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "EL REACTOR"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# NIOBIO

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

ESTAS EN UN TUNEL EN  
 HAY MINERALES QUE VUELAN  
 POR LA FALTA DE GRAVEDAD  
 RECOGE LOS FRAGMENTOS DE  
 NIOBIO PERO CUIDADO CON  
 LAS GRANDES ROCAS Y CON  
 ESTRELLARSE CONTRA EL SUE-  
 LO O EL TECHO DE LA CUEVA.  
 TECLAS.  
 Q. ENCIENDE MOTOR

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS

```

```

100 LET x=15
101 LET y=31
102 LET dx=1
110 LET a=10
112 LET b=20
114 LET da=-1
130 LET w=5
135 LET q=11
140 LET P=0
145 LET EN=200
150 BORDER 0
155 PAPER 0
160 CLS
165 INK 7
170 PRINT AT 10,0;"PULSA UNA TECLA "
175 PAUSE 0
180 CLS
200 PRINT INK 4;AT 9,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 4;AT 20,0;"?????????????????????????????????????"
215 PRINT INK 4;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
220 PRINT INK 6;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
225 PRINT INK 6;AT 7,0;"?????????????????????????????????????"
230 FOR t=0 TO 7
235 PRINT INK 6;AT t,0;"?"; INK 6;AT t,31;"?"
240 NEXT t
300 PRINT AT 2,5;"PUNTOS..."
310 PRINT AT 4,5;"ENERGIA.."
400 LET x1=x
410 LET y1=y
420 LET y=y-1
430 IF x=10 THEN LET dx=1
440 IF x=19 THEN LET dx=-1
445 LET x=x+dx
450 IF y=0 THEN LET y=31
460 PRINT AT x1,y1;" "
465 PRINT INK 4;AT x,y;"?"
470 LET a1=a
475 LET b1=b
480 LET b=b-1
485 IF a=10 THEN LET da=1
487 IF a=19 THEN LET da=-1
490 LET a=a+da
495 IF b=0 THEN LET b=31
496 PRINT AT 2,15;P;AT 4,15;EN
497 IF EN=99 THEN PRINT AT 4,15;" "
500 PRINT AT a1,b1;" "
510 PRINT INK 5;AT a,b;"?"
550 LET q1=q
555 LET w1=w
560 IF INKEY$="q" THEN LET q=q-1: LET EN=EN-1
565 IF INKEY$("<"q" THEN LET q=q+1
566 IF q=x AND w=y THEN GO TO 5000
567 IF q=a AND w=b THEN BEEP 0.005,10: BEEP 0.005,20: BEEP 0.002,10: LET p=p+10
: LET en=en+10: LET a=15: LET b=31
568 IF q=9 OR q=20 THEN GO TO 5000
569 IF q=a+1 AND w=b THEN BEEP 0.005,10: BEEP 0.005,20: BEEP 0.002,10: LET p=p+
10: LET en=en+10: LET a=15: LET b=31
570 IF q=a-1 AND w=b THEN BEEP 0.005,10: BEEP 0.005,20: BEEP 0.002,10: LET p=p+
10: LET en=en+10: LET a=15: LET b=31

```

```

572 PRINT AT q1,w1;" "
575 PRINT INK 2;AT q,w;"?"
1000 GO TO 400
5000 PRINT AT Q1,W1;"?": BEEP 1,10
5010 BEEP 1,13
5100 PRINT AT 10,0;"HAS PERDIDO HAS SIDO DESTRUIDO": BEEP 1,10
5111 BEEP 1,40
5200 CLS
5300 PRINT AT 15,0;"LA PROXIMA VEZ LO HARAS MEJOR"
5400 BEEP 1,19
5500 INPUT "OTRA PARTIDA ";D#
5600 IF D#="E" THEN GO TO 100
6000 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "NIOBIO"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# EL GALLINERO

**GTS** MARIO APORTA CRUZ ©1986

RECOGE LOS HUEVOS QUE  
 TE PONEN TUS GALLINAS,  
 PERO CUIDADO, PORQUE EN  
 TU CESTA SOLÓ PUEDES PONER  
 5 HUEVOS .TENDRAS QUE  
 DESCARGARLOS AFUERA.  
 TECLAS.

O. IZQUIERDA P. DERECHA

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
100 BORDER 5
110 PAPER 5
120 CLS
121 INK 0
130 LET x=19
135 LET y=15
150 DIM a(6)

```

```

160 LET a(1)=4
161 LET a(3)=14
162 LET a(2)=9
163 LET a(4)=19
164 LET a(5)=24
166 LET a(6)=29
170 LET at=9: LET bt=4
180 LET p=0: LET rt=0: LET cog=0
190 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA"
192 PAUSE 0
194 CLS
200 PRINT INK 1;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
205 PRINT INK 1;AT 4,0;"?????????????????????????????????????"
210 FOR a=0 TO 4
220 PRINT INK 1;AT a,31;"?"
224 PRINT INK 1;AT a,0;"?"
230 NEXT a
240 PRINT AT 2,2;"PUNTOS."
245 PRINT AT 2,15;"ROTOS."
300 PRINT INK 2;AT 8,0;"?????????????????????????????????????"
310 PRINT INK 6;AT 7,0;"    ??    ??    ??    ??    ??    ??    ??"
320 PRINT INK 7;AT 6,0;"    ??    ??    ??    ??    ??    ??    ??"
330 PRINT INK 1;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
340 PRINT AT 2,25;"COG."
400 LET x1=x
410 LET y1=y
420 LET awe=PEEK 23560
430 LET y=y+(awe=112 AND y<30)-(awe=111 AND y>0)
440 PRINT AT x1,y1;"    ";AT x1+1,y1;"    "
450 PRINT INK 3;AT x,y;"??"; INK 3;AT x+1,y;"??"
500 PRINT AT at,bt;" "
510 LET at=at+1
515 BEEP 0.003,2
530 IF at=20 THEN LET at=9: LET o=1+INT (6*RND): LET bt=a(o): LET rt=rt+1: BEEP
0.05,13: BEEP 0.004,8
532 IF CODE SCREEN# (at,bt)=0 THEN LET cog=cog+1: BEEP 0.005,10: LET o=1+INT (6
*RND): LET bt=a(o): LET at=9: BEEP 0.005,20: BEEP 0.005,30: GO TO 540
534 IF CODE SCREEN# (at,bt+1)=0 THEN LET cog=cog+1: BEEP 0.005,10: LET o=1+INT
(6*RND): LET bt=a(o): LET at=9: BEEP 0.005,20: BEEP 0.005,30: GO TO 540
536 IF CODE SCREEN# (at,bt-1)=0 THEN LET cog=cog+1: BEEP 0.005,10: LET o=1+INT
(6*RND): LET bt=a(o): LET at=9: BEEP 0.005,20: BEEP 0.005,30
540 PRINT INK 7;AT at,bt;"?"
550 PRINT AT 2,9;p;AT 2,21;rt;AT 2,29;cog
560 PRINT AT 20,31;"?";AT 19,31;"?"
570 IF COG>5 THEN GO TO 5000
575 IF RT>20 THEN GO TO 5000
580 IF Y=30 AND COG=5 THEN LET P=P+50: LET COG=0: BEEP 0.005,10: BEEP 0.004,20
1000 GO TO 400
5000 PRINT AT 10,2;"HAS PERDIDO MUCHOS HUEVOS"
5100 BEEP 1,20: BEEP 1,30
5200 CLS
5300 PRINT AT 10,1;"LA PROXIMA VEZ COGERAS MAS
HUEVOS SUERTE!"
5400 BEEP 1,40
5500 INPUT "OTRA PARTIDA ";R#
5600 IF R#="E" THEN GO TO 100
6000 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "GALL"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```



# PHANTONFIRE

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

PILOTANDO TU NAVE CO-  
LOCATE DETRAS DEL ENEMIGO  
Y LOGRA DESTRUIRLO, PERO  
CUIDADO CON LA ENERGIA.

TECLAS.  
Q. ARRIBA            A. ABAJO  
O. IZQUIERDA       P. DERECHA  
M. DISPARO

```
1 IF INKEY$("<") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200: CLS
90 BORDER 0: PAPER 0: CLS : INK 7
100 LET x=10: LET y=15
150 PRINT INK 4;AT 15,0;"PULSA UNA TECLA ": PAUSE 0: CLS
200 PRINT INK 5;AT 17,0;"?? ?????????????????????? ??? ?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
????????????????????????????????????????????????????????
210 PRINT INK 5;AT 0,0;"????????????????????????????????????
?? ???? ???? ????
???? ???? ????
220 PRINT INK 5;AT 7,0;"?? ???? ???? ????
???? ???? ???? ????
???????? ????
230 PRINT INK 5;AT 15,0;"???? ????
????"
240 LET P=0: LET E=99
250 PRINT INK 3;AT 19,6;"PUNTOS.."; INK 3;AT 20,6;"ENERGIA.."
260 PLOT 140,140: PLOT 90,90: PLOT 130,130: PLOT 110,70: PLOT 90,120
300 IF INKEY$="m" THEN LET E=E-1: INK 2: PLOT 0,0: DRAW 128,129: PLOT 255,0: DR
AW -128,129: BEEP 0.005,10: BEEP 0.005,20: INK 0: PLOT 0,0: DRAW 128,129: PLOT 2
55,0: DRAW -128,129: IF x=5 AND y=16 THEN LET P=P+2: INK 7: PRINT AT x,y;"?": BE
EP 0.006,10: PAUSE 5: PRINT AT x+1,y;"?": PAUSE 7: BEEP 0.005,20: PRINT AT x,y;
" ";AT x+1,y;" ": LET x=2+INT (13*RND): LET y=7+INT (20*RND)
320 PRINT INK 3;AT 19,16;P: INK 3;AT 20,16;E
400 LET x1=x: LET y1=y
405 LET zw=PEEK 23560
```

```

410 LET x=x+(aw=113 AND x<16)-(aw=97 AND x>2)
420 LET y=y+(aw=111 AND y<26)-(aw=112 AND y>6)
425 IF aw=109 THEN LET y=y+(y<26): LET x=x-(x>3)
430 PRINT AT x1,y1;" "
440 PRINT INK 4;AT x,y;"?"
450 IF e=0 THEN GO TO 2000
460 IF p=100 THEN BEEP 1,10: BEEP 0.5,20: BEEP 0.05,30: BEEP 0.005,40: LET p=p+10: LET e=e+50
1000 GO TO 300
2000 CLS : PRINT INK 4;AT 15,0;"HAS SIDO VAPORIZADO NO TIENES ENERGIA Y AUN QU
EDAN ENEMIGOA SUERTE LA PROXIMA VEZ ": BEEP 0.05,19
: BEEP 0.5,20: INPUT "OTRA PARTIDA (s/n)";a$: IF a$="s" THEN GO TO 150
2010 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "PHANTON"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

**CRUCERO ESPACIAL**  
**GTS HARIO APORTA CRUZ ©1986**

DEFIENDE TU NAVE DE  
 LOS ATAQUES DEL ENEMIGO  
 QUE QUIERE ACABAR CON  
 TU NAVE  
  
 TECLAS.  
 O.IZQUIERDA P.DERECHA  
  
 M.FUEGO

```

1 IF INKEY#<>" THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200: CLS
140 BORDER 0: PAPER 0: CLS : INK 5: BRIGHT 1
145 CLS : PRINT AT 15,0;"PULSA UNA TECLA PARA EMPEZAR": PAUSE 0: CLS
150 PRINT AT 0,0;"????????????????????????????????????????????????????
??                                       ??
                                     ?????????????????????????????????
??";AT 7,0;"??????"????????????????????????????????????????
??"??????"
155 PRINT AT 10,0;"??????"????????????????????????????????????????
????????????????????????????????????????????????????????????????

```

```

?????????????
?????????????
?????????????
?????????????
?????????????
180 LET p=0
181 LET E=99
190 LET x=19: LET y=15
195 LET c=8: LET b=15
197 PRINT INK 4;AT 2,4;"PUNTOS..."; INK 4;AT 4,4;"ENERGIA..."
200 LET x1=x: LET y1=y
205 PRINT AT 2,13;P;AT 4,13;E
210 LET y=y+(INKEY$="p" AND y<24)-(INKEY$="o" AND y>6)
220 PRINT AT x1,y1;" ";AT x1+1,y1;" "
230 PRINT INK 6;AT x,y;"?"; INK 6;AT x+1,y;"?"
240 IF INKEY$="m" THEN FOR a=17 TO 7 STEP -3: PRINT INK 2;AT a,y;"ñ"; INK 2;AT
a,y+1;"ñ";AT a,y;" ";AT a,y+1;" ": NEXT a: BEEP 0.005,10: LET E=E-1: IF y=b THEN
BEEP 0,05.10: PRINT AT c,b;"?": BEEP 0.003,10: BEEP 0.05,20: PRINT AT c,b;" ":
LET c=7: LET P=P+10: LET c=8
400 PRINT AT c,b;" "
410 LET c=c+1
415 LET a=-INT (10*RND)
420 IF a>5 AND b<7 THEN LET b=b+1
430 IF a<5 AND b>7 THEN LET b=b-1
435 IF (c=19 AND b=y) OR (c=19 AND b=y+1) THEN GO TO 4000
438 IF E=0 THEN GO TO 4000
440 PRINT INK 7;AT c,b;"?"
450 IF c=19 THEN PRINT AT c,b;" ": LET c=8
1000 GO TO 200
4000,PRINT AT x,y;"?";AT x+1,y;"?": BEEP 0.5,10: BEEP 0.5,20: BEEP 0.5,1: PRIN
T AT x,y;" ";AT x+1,y;" ": PAUSE 10: CLS : PRINT AT 15,0;"HAS SIDO DESTRUIDO":
PAUSE 30: INPUT "OTRA PARTIDA ";A$: IF A$="s" THEN GO TO 150
4005 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "CRUCERO"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE  
POR TELÉFONO...

LLAME AL

(91) 266 66 01  
(91) 266 60 02



# PRUEBA TU FUERZA

GTS

MARIO APORTA CRUZ

©1986

ESTAS EN LA FERIA Y  
QUIERES PROBAR TU FUERZA.  
DEBES ESTAR ATENTO  
AL INDICADOR Y CUANDO ESTE  
EN EL NUEVE PULSAR RAPI-  
DAMENTE LA M, PUES MUY PRON-  
TO SE VOLVERA A PONER A  
CERO. SUERTE.

```
1 IF INKEY#<>" THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
140 PRINT INK 0;AT 10,2;"PULSA UNA TECLA "
142 PAUSE 0
143 CLS
150 LET F=0
155 BORDER 5: PAPER 5: CLS
156 INK 0
160 LET p=0: LET fa=0
200 PRINT INK 1;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
205 PRINT INK 1;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
210 FOR a=0 TO 21,
215 PRINT INK 1;AT a,0;"?"
220 PRINT INK 1;AT a,31;"?"
225 PRINT INK 1;AT a,20;"?"
228 NEXT a
230 PRINT INK 1;AT 17,20;"?????????????????"
235 PRINT INK 4;AT 20,1;"?????????????????????????????"
240 PRINT INK 2;AT 19,4;"?????"
250 FOR b=18 TO 5 STEP -1
255 PRINT INK 2;AT b,5;"?"
257 PRINT INK 2;AT b,6;"?"
259 PRINT INK 2;AT b,7;"?"
260 NEXT b
262 PRINT INK 2;AT 4,5;"???"
264 PRINT INK 6;AT 3,5;"???" ; INK 6;AT 2,5;"???"
270 PRINT INK 7;AT 3,14;"?????" ; INK 7;AT 4,10;"?????" ; INK 7;AT 5,13;"?"
290 FOR r=1 TO 20
300 INK 6: CIRCLE 119,102,r
301 NEXT r
```

```

302 INK 0
310 PRINT AT 2,22;"PUNTOS.";AT 6,22;"FALLOS.";AT 10,22;"POTENCIA"
400 PRINT AT 4,24;P;AT 8,24;FA
420 LET f=f+1
424 BEEP 0.003,3
425 BEEP 0.005,10
426 BEEP 0.005,20
427 BEEP 0.005,30
430 IF f=10 THEN LET f=0
440 PRINT INK 0;AT 19,21;"FUERZA.";F
445 IF fa=10 THEN GO TO 5000
450 IF INKEY$="m" THEN GO TO 4000
1000 GO TO 400
4000 PRINT AT 12,24;f
4100 BEEP 0.04,10
4120 LET ty=10-f
4200 FOR n=18 TO 4+ty STEP -1
4210 PRINT PAPER 2; INK 6;AT n,6;"?"
4220 BEEP 0.002,23
4222 BEEP 0.006,10
4223 BEEP 0.007,20
4224 PRINT INK 2;AT n,6;"?"
4225 NEXT n
4300 IF f=9 THEN BEEP 0.004,10: BEEP 0.005,20: BEEP 0.006,30: BEEP 0.007,40: BEE
P 0.03,13: BEEP 0.05,23: LET p=p+10: GO TO 1000
4310 IF f<9 THEN PRINT AT 18,10;"OH! FALLO": LET fa=fa+1: BEEP 0.002,10: BEEP 1,
20: PRINT AT 18,10;"          ": GO TO 1000
5000 CLS : BEEP 1,0: PRINT AT 15,1;"ESTAS MUY DEBIL ESTARAS MEJOR
          LA PROXIMA VEZ.": BEEP 1,10: BEEP 1,20: CLS
5100 INPUT "OTRA PARTIDA ";a$
5200 IF a$="e" THEN GO TO 100
6000 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "FUERZA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

## Boletín de suscripción



A remitir a **LIBRERIA SOFTWARE**, Bailén, 20-1.º Izq. 28005-Madrid.  
 Deseo suscribirme a los 11 números de **LIBRERIA SOFTWARE** por sólo 2.500 pts.

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.

Deseo suscribirme a partir del n.º ..... (inclusive).

Nombre y apellidos: .....

Domicilio: .....

Ciudad: ..... Teléfono: .....

Fecha: ..... Firma: .....

# ESLALON

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

ESTAS EN UNA COMPE-  
TICION DE ESLALON. COGE  
LAS BANDERAS Y ESQUIVA  
LOS ABETOS, PROCURANDO  
HACER EL MENOR TIEMPO  
POSIBLE.

TECLAS.  
O. IZQUIERDA P. DERECHA

```
1 IF INKEY#(">") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA ": PAUSE 200: CLS
70 BORDER 7: PAPER 7: CLS : INK 1
75 PRINT AT 15,0;"PULSA UNA TECLA ": PAUSE 0: CLS
80 LET p=0: LET t=0: LET e=500: LET ej=0
90 LET x=6: LET y=15
98 RESTORE
99 PLOT 0,135: DRAW 255,0: PLOT 0,136: DRAW 255,0
100 FOR r=31000 TO 31006: READ a: POKE r,a: NEXT r
105 DATA 33,129,92,70,195,0,14
110 POKE 23681,17
120 PRINT INK 1;AT 0,2;"TIEMPO.."; INK 1;AT 2,2;"PUNTOS.."; INK 3;AT 1,15;"ESLA  
LON 500 KM"; INK 1;AT 3,15;"FALTAN."
280 LET b=1+INT (29*RND)
300 PRINT INK 4;AT 20,b;"?"; INK 4;AT 21,b;"?"
310 LET as=INT (6*RND): LET aq=6+INT (16*RND): IF as=4 THEN PRINT INK 2;AT 20,a  
q;"?"; INK 2;AT 21,aq;"?"
410 LET de=PEEK 23560
420 LET y=y+(de=112 AND y<31)-(de=111 AND y>0)
430 LET awe=USR 31000: LET awe=USR 31000
440 PRINT INK 3;AT x,y;"?"; INK 3;AT x+1,y;"?"
450 IF ATTR (x+2,y)=60 THEN GO TO 5000
454 IF ATTR (x,y+1)=60 THEN GO TO 5000
456 IF ATTR (x,y-1)=60 THEN GO TO 5000
460 IF ATTR (x+2,y)=58 THEN BEEP 0.005,10: LET p=p+10
465 IF ATTR (x,y+1)=58 THEN BEEP 0.005,10: LET p=p+10
470 IF ATTR (x,y-1)=58 THEN BEEP 0.005,10: LET p=p+10
500 PRINT AT 0,9;T;AT 2,9;P;AT 3,23;E
900 LET t=t+1
910 LET e=e-1
920 IF E=0 THEN GO TO 2000
930 IF e=99 THEN PRINT AT 3,23;" "
1000 GO TO 200
```

```

2000 PAUSE 50: PRINT AT 20,10;"META": PAUSE 50: BEEP 1,1: CLS : BEEP 1,1: PRINT
AT 10,0;"LLEGASTE EN ";t;" SEGUNDOS": IF T<550 THEN PRINT AT 15,0;"NO ESTA MAL E
RES UN BUEN ESQUIADOR"
2100 IF T>550 THEN PRINT AT 15,0;"ERES UN MAL ESQUIADOR ."
2200 PAUSE 100: BEEP 1,12: BEEP 0.05,1: BEEP 0.005,10: CLS : INPUT "OTRO INTENTO
";A$: IF A$="s" THEN GO TO 50
2250 IF a$="s" THEN RESTORE : GO TO 80
2300 RANDOMIZE USR 0
5000 PRINT AT 15,0;"OH! TIENES QUE REPARAR
LOS ESQUIS": BEEP 2,1: BEEP 2,2: BEEP 1,5: PRINT AT 15,0;"
"; PAUSE 20:
BEEP 0.5,10: BEEP 0.5,20: LET T=T+20
5100 GO TO 460
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD "SCREEN#
9999 SAVE "ESLALON"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# CAZA DE PERDICES


**MARIO APORTA CRUZ ©1986**

ESTAS DE CAZA PERO  
 TIENES POCOS CARTUCHOS,  
 POR ESO DEBES DE AFINAR  
 LA PUNTERIA.

TECLAS.

Q. ARRIBA	A. ABAJO
O. IZQUIERDA	P. DERECHA
M. DISPARO	

```

1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200: CLS
180 LET pe=0
190 LET p=0
192 LET di=0
195 LET a=10: LET b=26
200 LET x=15: LET y=15
210 PRINT AT 15,0;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.5,20: BEEP 0.5,10
215 BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 1
230 PRINT INK 4;AT 21,0;"????????????????????????????????????????????"; INK 4;AT 20,0;"????
????????????????????????????????????????????"
235 PRINT INK 4;AT 0,0;"??
??
????? ? ?? ??? ??? ????? ?? ???
????? ??? ??? ??? ??

```

```

??              ???              ??? "
237 PRINT INK 4;AT 9,0;"?????              ? ???              ? ??????
?? ??????              ?? ??????              ? ??????
? ??????              ?? ??????              ?? ??????
?? ??????              ?? ??????              ?? ??????
?? ??????              ?? ??????              ??? "
250 PRINT INK 2;AT 0,4;"PUNTOS..."; INK 2;AT 1,4;"PERDICES PERDIDAS.."
300 LET x1=x: LET y1=y
305 LET as=PEEK 23560
310 LET x=x+(as=97 AND x<18)-(as=113 AND x>5)
320 LET y=y+(as=112 AND y<28)-(as=111 AND y>6)
330 PRINT AT x1,y1;" "
335 PRINT AT 0,13;P;AT 1,27;pe
336 IF pe=15 THEN GO TO 6500
337 IF INKEY#="m" THEN PRINT INK 2;AT x,y;"?": BEEP 0.04,1: BEEP 0.05,10: PRINT
AT x,y;" ": IF (a=x AND b=y) OR (a=x AND b=y+1) OR (a=x AND b=y-1) THEN LET p=p
+10: GO SUB 6000
340 PRINT OVER 1; INK 1;AT x,y;"?"
390 LET di=di+1: IF di>2 THEN LET di=0: GO TO 400
395 GO TO 510
400 PRINT AT a,b;" "
410 LET b=b-1
420 IF b=6 THEN LET pe=pe+1: LET b=26
430 IF x>=a AND a>5 THEN LET a=a-1: GO TO 450
440 IF x<=a AND a<17 THEN LET a=a+1
450 PRINT INK 3;AT a,b;"?"; INK 0: BEEP 0.003,10: BEEP 0.005,2: PRINT INK 3;AT
a,b;"?"
1000 GO TO 300
6000 PRINT AT a,b;" ": FOR u=a TO 18: PRINT INK 3;AT u,b;"?": BEEP 0.05,10: PRI
NT AT u,b;" ": BEEP 0.05,u: NEXT u: LET b=26: RETURN
6500 BEEP 1,10: CLS : PRINT AT 15,0;"HAS PERDIDO MUCHAS PERDICES": BEEP 1,2
6505 CLS : PRINT AT 15,0;"OTRA VEZ CONSEGUIRAS MEJORES
CAPTURAS ..": BEEP 1,40: CLS
6510 CLS : INPUT "OTRA PARTIDA (s/n) ";b#: IF b#="s" THEN BEEP 0.03,1: GO TO 15
0
7000 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "PERDICES"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```



# RAID SOBRE LONDRES

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

DESTRUYE A LA AVIACION  
ENEMIGA Y SALVA A LA CIUDAD  
DE SER DESTRUIDA EN EL BOM-  
BARDEO.

TECLAS.  
Q. ARRIBA                    A. ABAJO  
O. IZQUIERDA                P. DERECHA

```
1 IF INKEY#(">") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200: CLS
160 LET d1=0
170 LET p=0
175 LET v=0
180 LET d1=0: LET d2=0
185 LET DA=0
195 LET a=10: LET b=31
200 LET x=15: LET y=15
210 PRINT AT 15,0;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.5,20: BEEP 0.5,10
215 BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 1
220 PRINT INK 2;AT 0,3;"PUNTOS..."
225 PLOT 0,147: DRAW 255,0
230 LET A#="?????????????????????"
235 PRINT INK 2;AT 1,3;"BOMBAS. ";A#( TO 20-V)
250 PRINT INK 3;AT 21,0;"?? ?? ?? ?   ?? ? ? ?? ?? ? ? ?"; INK 3;AT 20,0;"?? ??
?? ?   ?? ? ? ?? ?? ? ? ? "
300 LET x1=x: LET y1=y
305 LET as=PEEK 23560
310 LET x=x+(as=97 AND x<18)-(as=113 AND x>4)
320 LET y=y+(as=112 AND y<30)-(as=111 AND y>0)
330 PRINT AT x1,y1;" "
335 PRINT AT 0,13;P
340 PRINT OVER 1; INK 1;AT x,y;"?"
345 IF INKEY#="m" THEN LET v=v+0.5: PRINT AT 1,8;" " " : PRIN
T AT 1,8;A#( TO 20-V): PRINT INK 2;AT x,y;"?"; INK 2;AT x+1,y;"?"; BEEP 0.05,1
0: BEEP 0.04,20: PRINT AT x,y;" " ;AT x+1,y;" " : IF (x=a AND y=b) OR (x+1=a AND
y=b) THEN PRINT AT a,b;" " : LET b=30: BEEP 0.005,10: BEEP 0.04,40: LET p=p+10
350 IF v=20 THEN GO TO 4000
360 IF p=100 THEN GO TO 4500
370 IF DA=10 THEN GO TO 5000
390 LET d1=d1+1: IF d1>2 THEN LET d1=0: GO TO 400
395 GO TO 510
```

```

400 PRINT AT a,b;" "
410 LET b=b-1
420 IF b=0 THEN LET b=30
430 IF x>=a AND a>4 THEN LET a=a-1: GO TO 450
440 IF x<=a AND a<17 THEN LET a=a+1
450 PRINT INK 0;AT a,b;"???"
455 LET u=INT (6*RND)
490 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO TO 1100
500 IF u=1 THEN LET d1=1: LET d2=1: GO TO 1100
1000 GO TO 300
1100 IF d2=1 THEN LET aw=a+1: LET ad=b
1105 PRINT AT aw,ad;" "
1110 LET aw=aw+1
1115 IF CODE SCREEN# (aw,ad)=0 THEN LET DA=DA+1: BEEP 0.02,30: PRINT AT aw,ad;"?
?";AT aw+1,ad;"?": PAUSE 6: PRINT AT aw,ad;" ";AT aw+1,ad;" ": LET d1=0: GO T
O 510
1120 PRINT AT aw,ad;"?"
1130 IF aw=21 THEN PRINT AT aw,ad;" ": LET d1=0
1140 GO TO 510
4000 CLS : PRINT AT 15,0;"NO TIENES MUNICION
HAS PERDIDO LA CIUDAD LONDRE
S ARDE": BEEP 0.4,10: BEEP 1,1: PAUSE 70: GO TO 5500
4500 CLS : PRINT AT 13,0;"LO HAS CONSEGUIDO LA AVIACION
HA SIDO DESTRUIDA PREPARATE PARA
OTRO ATAQUE ": LET da=0: LET v=0: LET p=p+100: PAUSE 70: CLS : GO TO 215
5000 CLS : PRINT AT 15,0;"LA CIUDAD ARDE TU MISION
HA SIDO UN FRACASO ": BEEP 0.05,10: BEEP 0.5,20: PAUSE 50: GO TO 5500
5500 CLS : INPUT "OTRA PARTIDA (s/n) ";b#: IF b#="s" THEN BEEP 0.03,1: GO TO 15
0
5550 RANDOMIZE USR 0
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "RAID"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE  
POR TELÉFONO...

LLAME AL

(91) 252 88 52  
(91) 252 88 99



DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM

SOFTWARE

Sound-on-Sound  
JUEGA CON EL FUTURO

Sound on Sound es una marca registrada  
producida y distribuida por Iberofon, S. A.  
Telf. 671.22.00 / 04/08/12/16



¡¡¡NO LO SUEÑES!!! ¡JUEGALO!  
SIENTE LA EMOCION DE LO DESCONOCIDO  
CORRE TU PROPIO RIESGO  
SALVA A TU COMPAÑERO/A ATRAPADO/A  
REUNE LOS FRAGMENTOS DEL CUADRO  
SON TU AMULETO  
¡¡¡POR FIN EN CASTELLANO!!!  
LA PRIMERA COMEDIA MUSICAL EN VIDEO-JUEGO

"BLACK JACK" ¡¡¡EL JUEGO DE CARTAS  
MÁS EMOCIONANTE!!!  
"CASINO ROYAL" ¡¡¡  
"LA EMOCION DEL JUEGO POR TODO LO ALTO"

# SOFT

WARE  
PARA

nº  
11

375

PESETAS

# SPECTRUM

15  
PROGRAMAS

YA ESTA A LA VENTA



- SUMARIO
- HOTEL
- CLAVIJAS
- PATRULLERAS
- HARRIER
- FRANCES
- LINER-DRAW
- MEZCLADOS
- SPITFIRE
- GROBS
- LLUVIA
- PULPIS
- NATACION
- PSICOTECNICO
- PULMONES