

LIBRERIA DE

# SOFTWARE Spectrum

nº

8

375  
PTS.

SUMARIO:

- EN LA HUERTA
- TRAGAPERRAS
- EL LAZARILLO
- A COMER
- EL PUENTE
- BUSCADORES
- LA RELOJERIA
- CUATREROS
- LAS LLAVES
- LUNAR TEAM
- JUEGO DE PELOTA
- DUELO EN LAS ESTRELLAS
- GLOBOS
- MART-3X



**15**  
PROGRAMAS



# LO ÚNICO...

# UN CHORRO

# EFICAZ

PARA UNA BUENA CARGA DEL PROGRAMA EN TU ORDENADOR, COMPRUEBE QUE LA CABEZA DE SU PLATINA ESTE LIMPIA Y EL AZIMUTH PERFECTAMENTE 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

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

## EDITORIAL

**M**uchos se preguntan el por qué de una evolución tan rápida como la que ha tenido lugar en nuestro país, hasta hace poco tan escasamente informatizado. En este momento ya existen casi dos millones de ordenadores personales vendidos.

Si nos limitamos al ordenador personal, uno de los factores más destacados para explicar su enorme difusión reside en que la informática se ha convertido, indudablemente, en el tercer idioma. Y, en la práctica, el camino más directo para iniciarse y familiarizarse en este nuevo idioma es a través del juego. *El juego es previo al aprendizaje.*

Existen pocos medios como el ordenador que, al mismo tiempo, proporcionen entretenimiento, diversión, desarrollo de la actividad mental y puesta al día en el manejo de máquinas, lenguajes y sistemas que son tanto presente como futuro. Y, por otra parte, según muchos, este sistema de ocio-educación resulta cada día más asequible y barato, comparándolo con una película o espectáculo cualquiera.

Hasta pronto, y que os divertáis.

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

Dirección: Equipo AZ. Secretaria 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

**CARA A**

- EN LA HUERTA
- TRAGAPERRAS
- EL LAZARILLO
- A COMER
- EL PUENTE
- BUSCADORES

**CARA B**

- LA RELOJERIA
- CUATREROS
- LAS LLAVES
- LUNAR TEAM
- JUEGO DE PELOTA
- DUELO EN LAS ESTRELLAS
- GLOBOS
- MART - 3X

## EN LA HUERTA

**T**ú eres en esta ocasión un animal hambriento, y quieres robarle el mayor número posible de calabazas a un campesino. Este te seguirá para matarte, por eso tú debes correr más que él mientras vas cogiendo las calabazas sanas, ya que también hay calabacines que son tóxicos para ti. Tú debes coger el mayor número posible de calabazas sin coger ningún calabacín y sin que te alcance el campesino.

Cuando acabes con las calabazas de una huerta, pasarás a otra y en ella tendrás que hacer lo mismo. Pero cada vez habrá más calabacines.

Teclas: o. izquierda; q. arriba; p. derecha; a. abajo.



## TRAGAPERRAS

**H**ay seis casilla, en ellas una a una empezarán a salir rápidamente una serie de figuras. Al empezar el juego en la primera casilla, saldrán rápidamente unas figuras, dando a la "M" queda impresa una figura en esa casilla y se pasa a la siguiente. Cuando tienes todas las casillas llenas, si en todas está la misma figura, se suman los puntos correspondientes a esa figura y sino vuelves a empezar. Tienes diez posibilidades antes de que se acabe la partida.

La puntuación correspondiente a cada figura está en la pantalla del juego.

## EL LAZARILLO

**T**ú estás ciego y necesitas un lazarillo; éste se está moviendo por la pantalla y tú no lo ves, salvo en ciertas ocasiones durante unos segundos.

Cuando tengas al lazarillo debes coger las monedas que están por la pantalla, pero todo esto antes de que se te acabe el tiempo.

No intentes coger las monedas antes de tener al lazarillo, pues morirías, tienes que coger primero al lazarillo y luego a las monedas. Cuando tengas todas las monedas, el lazarillo se vuelve a ir y tendrás que empezar de nuevo. ¡Suerte!

Teclas: o. izquierda; a. abajo; p. derecha; q. arriba.



## A COMER

**A**l empezar el juego, ves una rana en el centro de la pantalla sobre un charco, y una avispa que se mueve en el cielo.

Tu misión es coger esta avispa para alimentarte, ya que de lo contrario morirás de hambre. Para hacerlo debes esperar a que la avispa esté sobre la rana y entonces disparar la lengua contra la avispa. Si la coges tendrás fuerza para seguir, pero sino perderás energía, y si falla muchas veces morirás sin remedio.

para disparar la lengua de la rana tienes que pulsar la tecla "m". Buena puntería, porque sólo tienes diez oportunidades.

## EL PUENTE

**E**sta vez es una misión de gran responsabilidad, pues estás contratado como controlador de un puente móvil. tu misión consiste en levantar el puente para que puedan pasar los barco, y bajar el puente para que puedan pasar los coches. Pero éstos pasan sin parar y hay muchas posibilidades de que haya un accidente, por eso debes estar muy atento, ya que si hay más de diez accidentes se acabó tu trabajo y otra vez estarás en el paro.

Para manejar este juego tienes dos teclas que son: "O" para subir el puente y "P" para bajar el puente.

## BUSCADORES

**E**n este juego, tienes que coger con tu nave las pepitas de oro que se encuentran en el camino. Este oro no es de la tierra sino de otro planeta y por eso es de color verde.

Tú con tu nave espacial tienes que ir recogiendo estas pepitas, pero en el camino también hay numerosas piedras que pueden destruir cualquier aleación, por lo que tienes que tener mucho cuidado y evitarlas.

Según avances el camino estará cada vez más lleno de estas rocas, por lo que cada vez será más difícil llevar nuestra misión a buen término.

Para controlar la nave hay dos teclas, que son: "q" para subir y "A" para bajar; pero estos mandos son muy sensibles, por lo que tendrás que dirigirla con sumo cuidado.



## LA RELOJERIA

**E**stás en una relojería, y tú como buen ladrón quieres robar todos los relojes. En total son doce relojes los que quieres coger, pero no es tarea fácil puesto que ésta es una relojería de grandes dimensiones y los relojes están en plantas diferentes. Para cogerlos tienes que subir por unos ascensores a cada una de las plantas, y coger en cada una de ellas los relojes que hay.

La misión parece fácil, pero los ascensores son muy rápidos y hace falta grandes reflejos para poder subir y bajar por uno de ellos y no caerse por el hueco del ascensor matándose al instante.

Armame de paciencia y espera a estar seguro de poder subir a cada ascensor y de que no te vas a caer dentro del ascensor.

Las teclas para manejar son: p. para ir hacia la derecha y o. para ir hacia la izquierda.

## CUATREROS

**E**res un policía y estás en frente de un montón de cuatros, ellos están escondidos entre los matorrales para sorprenderte.

Cuando uno de ellos salga, tú tienes que disparar antes que él para no morir, ya que estos cuatros no tienen piedad de nadie.

Pero tú si que tienes piedad de ellos; por esto, cuando uno de ellos se rinda, tu no debes matarle sino que le dejarás escapar.

Para controlar el juego hay varias teclas, que son:

1 - Pone la pistola en la primera posición (Hay tres posiciones por las que pueden salir los cuatros, cada una de ellas tiene un número asignado, y al darle a este número la pistola se coloca apuntando al que pueda salir por este lugar).

2 - Pone la pistola en la segunda posición.

3 - Pone la pistola en la tercera posición.

q - Dispara la pistola.

Recuerda que morirás si no disparas lo suficientemente rápido y si matas a un inocente.

## LAS LLAVES

**E**stás prisionero en una habitación y quieres salir de ella a toda costa. Para ello tienes que coger las llaves que están al final de la habitación, pero para llegar a donde están estas llaves tienes que superar muchas pruebas de todo tipo, como son: trampas que se mueven o muros que aparecen y desaparecen. Cuando consigas coger las llaves no creas que todo a terminado, porque luego tienes que volver a donde empezaste, para que se abra la puerta por donde entraste y poder por fin salir de la habitación. Este es el argumento de este juego, para controlar al héroe que va a realizar la misión tienes las siguientes teclas: o. izquierda; q. arriba; p. derecha; a. abajo.



## LUNAR TEAM

**E**res un experimentado piloto por eso te resultará fácil esta misión. Tienes que recoger con tu nave otra que vaga por el espacio; una vez que la tengas tendrás que llevarla a la base, donde te están esperando. Pero cuidado, porque tienes que aterrizar justo en la base, y no a un lado o a otro, y además la base tiene una puerta de seguridad que se cierra y se abre, tú tienes que pasar con tu nave cuando ésta puerta esté abierta. Esta es tu misión. Las teclas con las que controlas tu nave son: q. enciende los motores de tu nave y la hace subir. Si sueltas este botón los motores se paran y caes al suelo como consecuencia de la gravedad, tienes que estar pendiente constantemente de la altura de tu nave; p. mueves tu nave hacia la derecha; o. mueve tu nave hacia la izquierda.



## JUEGO DE PELOTA

**V**amos a jugar a la pelota, tú tienes que dar con la raqueta a la pelota que choca contra las paredes de la cancha. Tienes que ser rápido y no dejarla escapar. Para ello dispones de las siguientes teclas: o. mueve la raqueta hacia la izquierda; p. mueve la raqueta hacia la derecha. Además hay otras dos teclas que son "1" y "2". La raqueta puede tener dos diferente alturas, puede estar baja o alta, y estas posiciones se seleccionan con estas dos teclas.



## DUELO EN LAS ESTRELLAS

**E**ste juego es un duelo entre dos jugadores. Cada uno de ellos maneja una nave, y éstas se encuentran una enfrente de la otra. El objetivo de cada jugador es acabar con la nave del contrario. Entre las dos naves hay una serie de vallas, cuya única función es la de servir de protección a una y otra nave. Cada vez que un disparo, de a una de estas vallas, ésta desaparecerá, y cada vez quedarán menos lugares donde protegerse. Suerte al mejor. Teclas: 1.º jugador: q. arriba; a. abajo; w. dispara. 2.º jugador: O. arriba; p. abajo; 9. dispara.



## GLOBOS

**O**ñ un fuelle tienes que conseguir que un conjunto de globos no toquen el suelo, ya que si lo hacen explotarán y los irás perdiendo. Si el número de globos perdidos es mayor de cinco, habrás perdido demasiados y la partida se acabará. Para que un globo suba tienes que colocarte debajo de él y pulsar la tecla "M", entonces el fuelle se oprime y el aire sale con lo que el globo sube. De esta forma conseguirás que ninguno de estos globos caiga al suelo. Además hay otras dos teclas, que son: o. mueve el fuelle hacia la izquierda; p. mueve el fuelle hacia la derecha. Cuidado con un alfiler que se mueve por la pantalla, ya que si éste te da, perderás puntos. Intenta evitar que este alfiler dé a ningún globo.

## MART - 3X

**A**l mando de la nave espacial, Mart - 3X acaba con todas las naves del enemigo. Para subir pulsar la "Q" y para bajar pulsar la "A". Cuando tengas una de las naves a tiro dispara, para ello usa la tecla "M". El enemigo ataca en formaciones de cinco naves. Cuando no quede ninguna nave de la primera formación, saldrá la segunda formación, también de cinco naves, y luego la tercera, etc. Tú además tienes que evitar que el enemigo se estrelle contra tí, ya que entonces tú también morirías. Esta es la trama de este juego. Después de un poco de práctica lo dominarás totalmente y podrás reaccionar con rapidez para hacer el mayor número posible de puntos.



---

---

## IDEAS SOFTWARE SPECTRUM

Aquí estamos otro mes en auxilio del sufrido usuario. Te proponemos en esta ocasión un método para ahorrar memoria y tiempo

A grandes rasgos consiste en cambiar los atributos PAPER, INK, FLASH y BRIGHT, con una sola instrucción (un POKE tenía que ser, ¡claro!!). Haciendo POKE en la dirección de memoria 23693, etiquetada como ATTR P del valor adecuado y ejecutando la instrucción CLS tendremos nuestra pantalla del color elegido.

El valor a POKEar se calcula del siguiente modo:

VALOR = 128 FLASH + 64 BRIGHT + 8 PAPER + INK

POKE 23693, VALOR

Un ejemplo de que ahorramos memoria sería el siguiente:

Supongamos que queremos el Brillo apagado, el Flash activado, el papel rojo, y la tinta amarilla. En básico normalmente sería:

BRIGHT 0: FLASH 1: PAPER 2: INK 6

Haciendo lo explicado quedaría: POKE 23693, 150

Un ahorro considerable de memoria, ¿no?

Esperamos que te sea de utilidad. Hasta el próximo mes.

---

---

# EN LA HUERTA

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

```
RECOGE LAS CALABAZAS  
PERO CUIDADO CON EL GUAR-  
DA Y CON LOS CALABACINES  
PUES TE MATARAN.
```

```
TECLAS..  
O. IZQUIERDA      P. DERECHAS  
Q. ARRIBA         A. ABAJO
```

READY.

100 BORDER 5

110 PAPER 6: CLS

4 PAUSE 200

100 BORDER 5

110 PAPER 6: CLS

120 LET rty=0



```

125 LET x=10
130 LET y=4
140 LET dfg=0
145 LET r=18
150 LET t=20
155 LET ji=0
165 LET p=0
170 LET cog=0
180 LET hu=1
182 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: BEEP 0.003,20: CLS
185 GO SUB 2000
190 PRINT AT 2,2;"PUNTOS."
195 PRINT AT 2,15;"HUERTA."
200 PRINT INK 1;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 1;AT 4,0;"?????????????????????????????????????"
215 FOR b=0 TO 4
220 PRINT INK 1;AT b,0;"?"
222 PRINT INK 1;AT b,31;"?"
225 NEXT b
230 PRINT INK 2;AT 8,0;"?????????????????? . ??????????????????"
235 PRINT INK 2;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
240 FOR a=8 TO 21
250 PRINT INK 2;AT a,31;"?"
252 PRINT INK 2;AT a,0;"?"
255 NEXT a
260 PRINT INK 5;AT 5,0;"?????????????????????????????????????"
262 PRINT INK 5;AT 6,0;"?????????????????????????????????????"
264 PRINT INK 5;AT 7,0;"?????????????????????????????????????"
266 PRINT INK 7;AT 5,17;"?????????"
267 PRINT INK 7;AT 6,19;"?????????"
270 PRINT INK 3; PAPER 5;AT 7,4;"?????????"
500 LET x1=x
510 LET y1=y
512 PRINT AT 2,10;P
514 PRINT AT 2,23;HU
520 LET awe=PEEK 23560
530 LET x=x+(awe=97 AND x<20)-(awe=113 AND x>9)
540 LET y=y+(awe=112 AND y<30)-(awe=111 AND y>1)
545 IF ATTR (x,y)=52 THEN LET p=p+5: BEEP 0.004,20: BEEP 0.008,30: BEEP 0.02,1:
LET cog=cog+1
547 IF COG=10 THEN LET hu=hu+1: BEEP 0.008,20: BEEP 0.005,40: LET cog=0: LET p=
p+10: GO SUB 2000
550 IF ATTR (x,y)=50 THEN GO TO 4000
555 IF ATTR (x,y)=49 THEN GO TO 4000
560 PRINT AT x1,y1;" "
570 LET rty=rty+1
580 IF rty>1 THEN LET rty=0
590 IF rty=0 THEN PRINT INK 3;AT x,y;"?"
595 IF rty=1 THEN PRINT INK 3;AT x,y;"?"
597 LET dfg=dfg+1: IF dfg>2 THEN LET dfg=0: GO TO 650
598 BEEP 0.002,50
600 LET r1=r
610 LET t1=t
620 IF x>r AND r<20 THEN LET r=r+1
622 IF x<r AND r>9 THEN LET r=r-1
624 IF y<t AND t>1 THEN LET t=t-1
626 IF y>t AND t<30 THEN LET t=t+1
630 PRINT AT r1,t1;" "

```

```

635 IF ATTR (r,t)=52 OR ATTR (r,t)=50 THEN PRINT INK 2;AT r1,t1;"?"
640 PRINT INK 1;AT r,t;"?"
700 LET ji=ji+1: IF ji>8 THEN LET ji=0
710 IF ji=0 THEN PRINT INK 2;AT 9+INT (11*RND),2+INT (27*RND);"?"
1000 GO TO 500
2000 FOR u=0 TO 20
2100 LET equ=9+INT (11*RND)
2200 LET yyy=2+INT (27*RND)
2230 IF ATTR (equ,yyy)<>48 THEN GO TO 2100
2300 PRINT INK 4;AT equ,yyy;"?"
2400 NEXT u
2500 RETURN
4000 BEEP 0.5,20: BEEP 0.5,30
4100 CLS
4200 PRINT AT 10,0;" HAS PERDIDO Y ES QUE ROBAR EN
      EL CAMPO ES MUY PELIGROSO
      VOLVER A INTENTARLO
      SUERTE!!."
      PERO PUEDES
4300 BEEP 1,20: BEEP 1,40: BEEP 1,30: BEEP 1,50
4400 CLS
4500 PRINT AT 10,10;"OTRA PARTIDA"
4600 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
4700 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
4800 GO TO 4600
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "HUERTA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# TRAGAPERAS

**GTS**

HARIO APORTA CRUZ ©1986

CONSIGUE LAS DIFERENTES  
COMBINACIONES Y GANA  
PUNTOS.

TECLA

M. PARA LAS FIGURAS

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 6

```

```

105 PAPER 6: CLS
110 INK 1
120 LET a=0
130 LET x=10
140 LET y=7
150 DIM a(25)
155 LET IN=1
160 LET p=0
165 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: BEEP 0.4,20: CLS
170 INPUT "NOMBRE DEL JUGADOR? ";A#
180 IF LEN A#>8 THEN GO TO 170
190 CLS
200 PRINT AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
205 PRINT AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
210 FOR q=0 TO 21
220 PRINT AT q,4;"?"
225 PRINT AT q,31;"?"
230 PRINT AT q,20;"?"
235 PRINT AT q,22;"?"
240 NEXT q
250 PRINT AT 0,20;" ";AT 21,20;" "
260 PRINT AT 0,0;" ";AT 0,31;" "
265 PRINT AT 21,0;" ";AT 21,31;" "
270 PRINT INK 2;AT 8,5;"?????????????????"
275 PRINT INK 2;AT 12,5;"?????????????????"
278 PRINT INK 2;AT 9,5;"?"
280 PRINT INK 2;AT 10,5;"?"
282 PRINT INK 2;AT 11,5;"?"
286 PRINT INK 2;AT 11,19;"?"
288 PRINT INK 2;AT 10,19;"?"
290 PRINT INK 2;AT 9,19;"?"
300 PRINT INK 3;AT 14,6;"??????- 1 p."
305 PRINT INK 3;AT 15,6;"??????- 2 p."
310 PRINT INK 3;AT 16,6;"??????- 3 p."
315 PRINT INK 3;AT 17,6;"??????- 4 p."
320 PRINT INK 3;AT 18,6;"??????- 5 p."
325 PRINT INK 3;AT 19,6;"??????- 6 p."
330 PRINT INK 0;AT 2,7;"TRAGAPERRAS"
335 PRINT AT 4,7;"-----"
340 PRINT AT 3,7;"-----"
400 PRINT INK 2;AT 3,23;"PUNTOS.."
410 PRINT INK 2;AT 7,23;"INTENTOS"
420 PRINT INK 2;AT 15,23;"JUGADOR."
430 PRINT INK 2;AT 17,23;A#
500 LET a=a+1
505 PRINT AT 5,24;P
506 PRINT AT 9,24;IN
510 IF a=1 THEN PRINT AT x,y;"?"
515 IF a=2 THEN PRINT AT x,y;"?"
520 IF a=3 THEN PRINT AT x,y;"?"
525 IF a=4 THEN PRINT AT x,y;"?"
530 IF a=5 THEN PRINT AT x,y;"?"
535 IF a=6 THEN PRINT AT x,y;"?"
540 IF INKEY#="m" THEN GO SUB 2000
550 IF a=6 THEN LET a=0
700 IF IN=10 THEN GO TO 5000
710 BEEP 0.09,20
1000 GO TO 500

```

```

2000 LET a(y)=a
2100 LET y=y+2
2200 BEEP 0.004,20: BEEP 0.03,40: BEEP 0.03,50: BEEP 0.5,20: BEEP 0.5,10
2250 IF y=19 THEN GO SUB 3000
2300 RETURN
3000 IF a(7)=a(9) AND a(9)=a(11) AND a(11)=a(13) AND a(13)=a(15) AND a(15)=a(17)
-THEN LET p=p+a(7): BEEP 1,20: BEEP 0.5,20
3100 BEEP 0.5,20: BEEP 0.5,30: BEEP 0.5,40
3200 PRINT AT x,7;" "
3202 PRINT AT x,9;" "
3204 PRINT AT x,11;" "
3206 PRINT AT x,13;" "
3208 PRINT AT x,15;" "
3210 PRINT AT x,17;" "
3300 LET y=7
3400 BEEP 1,40
3450 LET IN=IN+1
3500 RETURN
5000 BEEP 1,20
5100 CLS
5200 PRINT AT 10,0;" HAS ACABADO TU PUNTUACION ES:"
5300 PRINT AT 12,10;P
5400 BEEP 1,40
5500 PRINT AT 15,2;"OTRA PARTIDA? "
5600 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
5650 BEEP 0.04,10
5700 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5800 GO TO 5600
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "TRAGA"CODE 16384,PEEK. 23627+256*PEEK. 23628-16382: GO TO 1

```

# EL LAZARILLO

**GTS**

MARIO APORTA CRUZ ©1986

RECOGE AL LAZARILLO QUE  
 VERAS CADA CIERTO TIEMPO  
 , LO TIENES QUE ENCONTRAR  
 AUNQUE NO LO VEAS. DESPU-  
 ES RECOGE LAS MONEDAS AN-  
 TES DE QUE SE ACABE EL  
 TIEMPO.

TECLAS.

O. IZQUIERDA      P. DERECHA

Q. ARRIBA          A. ABAJO

```

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

```

```

4 PAUSE 200
100 BORDER 4
110 PAPER 4
114 CLS
116 INK 1
120 PRINT AT 10,10;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: BEEP 0.03,20: CLS
130 LET asd=0
135 LET x=6
140 LET y=4
142 LET a=15
144 LET b=20
150 LET rt=0
155 LET p=0
157 LET d1=0
160 LET cog=0
165 LET fas=1
166 LET tim=500
170 PRINT AT 0,3;"PUNTOS."
172 PRINT AT 0,15;"TIEMPO."
173 PRINT AT 2,3;"FASE.."
200 PLOT 0,147: DRAW 255,0: PLOT 0,146: DRAW 255,0: PLOT 0,144: DRAW 255,0
210 PLOT 0,0: DRAW 255,0: PLOT 0,1: DRAW 255,0: PLOT 0,3: DRAW 255,0
220 PLOT 0,0: DRAW 0,147: PLOT 1,0: DRAW 0,147: PLOT 3,0: DRAW 0,147
230 PLOT 255,0: DRAW 0,147: PLOT 254,0: DRAW 0,147: PLOT 252,0: DRAW 0,147
240 FOR s=0 TO 20
250 LET qqq=5+INT (15*RND)
255 LET www=2+INT (27*RND)
260 PRINT INK 7;AT qqq,www;"?"
270 NEXT s
500 LET x1=x
510 LET y1=y
512 PRINT AT 0,11;P
514 PRINT AT 2,10;FAS
520 LET x=x+(INKEY#="a" AND x<20)-(INKEY#="q" AND x>4)
530 LET y=y+(INKEY#="p" AND y<30)-(INKEY#="o" AND y>1)
540 PRINT AT x1,y1;" "
542 IF ATTR (x,y)=36 OR ATTR (x,y)=35 THEN BEEP 0.04,10: BEEP 0.03,20: LET p=p+
10: LET d1=1
544 IF ATTR (x,y)=39 AND d1=0 THEN GO TO 5000
546 IF ATTR (x,y)=39 AND d1=1 THEN LET p=p+10: BEEP 0.02,20: BEEP 0.034,37: LET
cog=cog+1
550 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
560 IF asd=0 THEN PRINT INK 2;AT x,y;"?"
570 IF asd=1 THEN PRINT INK 2;AT x,y;"?"
590 IF d1=1 THEN GO TO 670
600 LET a1=a
610 LET b1=b
620 LET que=INT (40*RND)
625 LET wer=INT (40*RND)
630 IF que>20 AND a>5 THEN LET a=a-1
635 IF que<20 AND a<20 THEN LET a=a+1
640 IF wer>20 AND b>1 THEN LET b=b-1
645 IF wer<20 AND b<30 THEN LET b=b+1
650 PRINT AT a1,b1;" "
652 LET rt=rt+1: IF rt=20 THEN LET rt=0
654 IF rt<18 THEN LET p1=4
656 IF rt>=18 THEN BEEP 0.004,10: BEEP 0.003,40: LET p1=3
657 IF ATTR (a,b)=39 THEN PRINT INK 7;AT a1,b1;"?"

```

```

660 PRINT INK pI;AT a,b;"?"
680 LET tim=tim-1
682 IF tim=99 THEN PRINT AT 0,23;" "
684 IF tim=9 THEN PRINT AT 0,23;" "
688 PRINT AT 0,23;TIM
690 IF tim=0 THEN GO TO 5000
700 IF cog=19 THEN BEEP 0.4,20: LET fas=fas+1: LET d1=0: LET p=p+10: LET cog=0:
LET tim=500: GO TO 240
750 IF d1=1 THEN PRINT AT 2,15;"LAZARILLO"
754 IF d1=0 THEN PRINT AT 2,15;" "
800 BEEP 0.002,30
1000 GO TO 500
5000 BEEP 1,20
5100 CLS
5200 PRINT AT 10,1;"NO LO HAS CONSEGUIDO PERO NO
ESTA MAL . INTENTALO OTRA VEZ SUERTE!.
"
5300 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,50
5555 CLS
5600 PRINT AT 10,10;"OTRA PARTIDA?"
5700 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
5800 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5900 GO TO 5700
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "LAZA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# A COHER

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

ERES UNA RANA Y NECESITAS ATRAPAR MOSCAS PARA NO MORIRTE DE HAMBRE NECESITAS GRANDES REFLEJOS PARA PODER ATRAPARLAS CON LA LENGUA.

TECLA .

M.SACA LA LENGUA.

```

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

```

```

110 PAPER 5: CLS
130 LET x=10
135 LET y=0
140 LET p=0
145 LET in=0
150 PRINT AT 10,10;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 2;AT 4,0;"?????????????????????????????????????"
220 FOR a=0 TO 4
230 PRINT INK 2;AT a,0;"?"; INK 2;AT a,31;"?"
240 NEXT a
245 PRINT AT 2,2;"PUNTOS."
247 PRINT AT 2,15;"FALLOS."
250 PRINT INK 1;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
255 PRINT INK 4;AT 20,0;"?????????????????????????????????????"
260 PRINT INK 4;AT 19,0;"?????????"
264 PRINT INK 4;AT 19,25;"?????????"
270 PRINT INK 4;AT 18,2;"?????"
271 PRINT INK 4;AT 18,26;"? ?? ??"
300 PRINT INK 3;AT 18,14;"???"
310 PRINT INK 3;AT 19,14;"???"
500 LET x1=x
510 LET y1=y
520 LET y=y+1
530 IF y=31 THEN LET y=0: LET x=5+INT (11*RND)
540 PRINT AT x1,y1;" "
550 PRINT INK 1;AT x,y;"?"
560 PRINT AT 2,10;P
565 PRINT AT 2,23;IN
570 IF IN=10 THEN GO TO 4000
600 IF INKEY#="m" THEN GO TO 2000
700 BEEP 0.002,20: BEEP 0.002,30
1000 GO TO 500
2000 FOR f=17 TO x STEP -1
2100 PRINT INK 2;AT f,15;"?"
2110 BEEP 0.002,f
2150 NEXT f
2200 IF y=15 THEN BEEP 0.05,10: BEEP 0.03,20: BEEP 0.06,23: LET p=p+10: PRINT AT
x,y;" ": LET y=0: GO TO 2300
2250 IF y<>15 THEN LET in=in+1: PRINT AT x,y;" ": LET y=0
2300 FOR g=x TO 17
2310 PRINT AT g,15;" "
2313 BEEP 0.002,g
2330 NEXT g
2400 GO TO 1000
4000 BEEP 1,20
4100 CLS
4200 PRINT AT 10,2;"HAS PERDIDO MUCHAS MOSCAS Y
HAS MUERTO DE HAMBRE "
4300 PRINT INK 2;AT 15,2;"MAS RAPIDEZ LA PROXIMA VEZ"
4400 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,50
4500 CLS
4600 PRINT AT 10,10;"OTRA PATIDA?"
4700 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
4750 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
4800 GO TO 4700
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "RANA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# BUSCADORES

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

TIENES QUE COGER LAS  
PEPITAS DE ORO QUE IRAN  
APARECIENDO, Y NO CHO-  
CARSE CON LAS PIEDRAS DE  
MAYOR VOLUMEN.

TECLAS.

Q.ARRIBA A.ABAJO

```
1 IF INKEY#(<>)" THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 0
110 PAPER 0
115 CLS
120 INK 7
150 LET x=15
155 LET y=1
160 LET asd=0
170 LET P=0
175 LET VI=9
180 PRINT AT 10,10;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: BEEP 0.02,20: CLS
200 PRINT INK 6;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 6;AT 5,0;"?????????????????????????????????????"
220 FOR o=0 TO 5
225 PRINT INK 6;AT o,0;"?"; INK 6;AT o,31;"?"
230 NEXT o
240 PRINT INK 7;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
250 PRINT AT 2,2;"PUNTOS."
255 PRINT AT 2,18;"VIDAS."
500 LET x1=x
510 LET y1=y
520 LET y=y+1
530 IF y=30 THEN LET y=1: GO SUB 2000
535 LET awe=PEEK 23560
540 LET x=x+(awe=97 AND x<20)-(awe=113 AND x>6)
550 PRINT AT x1,y1;" "
552 IF ATTR (x,y+1)=4 THEN BEEP 0.2,10: BEEP 0.03,20: LET p=p+10: BEEP 0.003,20
553 IF ATTR (x,y)=4 THEN BEEP 0.2,10: BEEP 0.03,20: LET p=p+10: BEEP 0.003,20
554 IF ATTR (x,y+1)=2 THEN PRINT AT x,y;"??": BEEP 0.04,20: BEEP 0.03,20: BEEP
```



```

.04,34: PRINT AT x,y;" ": BEEP 0.2,37: LET vi=vi-1: LET y=1
556 IF ATTR (x,y)=2 THEN PRINT AT x,y;"?": BEEP 0.04,20: BEEP 0.03,20: BEEP .0
4,34: PRINT AT x,y;" ": BEEP 0.2,37: LET vi=vi-1: LET y=1
560 PRINT INK 5;AT x,y;"?"
600 PRINT AT 2,10;P
610 PRINT AT 2,24;VI
620 IF vi=0 THEN GO TO 5000
630 BEEP 0.002,30
1000 GO TO 500
2100 LET asd=asd+1: IF asd>4 THEN LET asd=0
2200 IF asd=0 THEN PRINT INK 4;AT 6+INT (12*RND),1+INT (27*RND);"?"
2300 IF asd=2 OR asd=4 THEN PRINT INK 2;AT 6+INT (15*RND),1+INT (27*RND);"?"
2310 IF asd=3 OR asd=1 THEN PRINT INK 2;AT 6+INT (12*RND),1+INT (27*RND);"?"
2400 RETURN
5000 BEEP 1,20: BEEP 1,30
5100 CLS
5200 PRINT AT 10,2;"SE HA ACABADO LA PARTIDA HAS
AGOTADO TODAS TUS VIDAS."
5300 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,49
5400 CLS
5500 PRINT AT 10,10;"OTRA PARTIDA?"
5600 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
5700 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5800 GO TO 5600
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "BUSCA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# EL PUENTE

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

TIENES QUE CONTROLAR  
UN PUENTE MOVIL. LO LEVAN-  
TAS PARA QUE PASEN LOS  
BARCOS, Y LO BAJAS PARA  
QUE PASEN LOS COCHES.

TECLAS.

O.SUBE EL PUENTE  
P.BAJA EL PUENTE

```

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

```

```

105 PAPER 4
110 CLS
120 INK 5
130 LET d1=0
140 LET x=2
150 LET y=15
155 LET ar=10
160 LET br=1
165 LET asd=0
170 LET p=0
175 LET pe=0
176 PRINT AT 10,10;"PULSA UNA TECLA ": PAUSE 0: BEEP 0.02,10: CLS
180 PRINT INK 0;AT 0,0;"PUNTOS. ."
185 PRINT INK 0;AT 4,0;"ACCIDENTES. ."
200 FOR a=0 TO 21
210 PRINT AT a,12;"?????????"
220 NEXT a
230 PRINT INK 1;AT 10,0;"?????????????????????????????????????"
232 PRINT INK 1;AT 11,0;"?????????????????????????????????????"
240 PRINT INK 1;AT 12,0;"?????????????????"
243 PRINT INK 1;AT 9,0;"?????????????????"
245 PRINT INK 1;AT 12,21;"?????????????"
247 PRINT INK 2;AT 9,21;"?????????????"
500 PRINT INK 0;AT 2,2;P
505 PRINT INK 0;AT 6,2;PE
510 IF INKEY#="o" AND d1=0 THEN PRINT INK 5;AT 10,13;"?????????"; INK 5;AT 11,13;"?????????": BEEP 0.04,10: BEEP 0.005,30: LET d1=1
520 IF INKEY#="p" AND d1=1 THEN PRINT INK 1;AT 10,13;"?????????"; INK 1;AT 11,13;"?????????": BEEP 0.04,10: BEEP 0.005,30: LET d1=0
590 LET asd=asd+1: IF asd>2 THEN LET asd=0: GO TO 700
600 LET x1=x
610 LET y1=y
620 LET x=x+1
630 IF x=20 THEN LET x=1: LET y=13+INT (7*RND): LET p=p+10
640 PRINT INK 5;AT x1,y1;"?"; INK 5;AT x1-1,y1;"?"
645 IF ATTR (x+1,y)<>37 THEN LET pe=pe+1: PRINT PAPER 5;AT x,y;"?": BEEP 0.04,20: BEEP 0.003,25: PRINT INK 5;AT x,y;"?"; INK 5;AT x-1,y;"?": LET x=1: PRINT INK 1;AT 10,13;"?????????"; INK 1;AT 11,13;"?????????"
647 IF ATTR (11,15)=33 AND (x=11 OR x=12) THEN LET pe=pe+1: BEEP 0.8,20: PRINT INK 5;AT x,y;"?"; INK 5;AT x-1,y;"?": LET x=1: PRINT INK 1;AT 10,13;"?????????"; INK 1;AT 11,13;"?????????"
650 PRINT PAPER 5; INK 3;AT x,y;"?"; PAPER 5; INK 3;AT x-1,y;"?"
700 LET ar1=ar
710 LET br1=br
720 LET br=br+1
730 IF br=30 THEN LET br=1: LET ar=10+INT (2*RND)
740 PRINT INK 1;AT ar1,br1;"??"
745 IF ATTR (ar,br+2)<>33 THEN LET pe=pe+1: PRINT PAPER 1;AT ar,br;"??": BEEP 0.04,20: BEEP 0.003,25: PRINT INK 1;AT ar,br;"??": LET br=1: PRINT INK 5;AT 10,13;"?????????"; INK 5;AT 11,13;"?????????"
750 PRINT INK 7; PAPER 1;AT ar,br;"??"
800 IF pe=6 THEN GO TO 3000
1000 GO TO 500
3000 BEEP 1,20: BEEP 1,30
3100 CLS
3150 PRINT AT 10,2;"NO SABES CONTROLAR EL PUENTE
Y HA HABIDO MUCHOS ACCIDENTES
A VEZ. ."

```

PRUEBA OTR

```

3200 BEEP 1,40: BEEP 1,34: BEEP 1,25: BEEP 1,34
3250 CLS
3300 PRINT AT 10,10: "OTRA PARTIDA? "
3400 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
3500 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
3700 GO TO 3400
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "PUENTE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# LA RELOJERIA



MARIO APORTA CRUZ ©1986

CONSIGUE TODOS LOS RELO-  
 JES. PARA ELLO SUBE POR LOS  
 ASCENSORES HASTA DONDE ESTAN  
 ESTOS RELOJES. PERO CUIDADO  
 CON CAERTE.  
 TECLAS..

O. IZQUIERDA P. DERECHA

```

2 CLS
3 PRINT AT 10,10: "PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 5: PAPER 5: CLS
110 PRINT AT 10,2: "PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS
200 LET x=11: LET y=10
210 LET dq=0
220 LET de=1
225 LET p=0
230 LET ar=2
240 LET b=4
250 PRINT AT 21,2: "PUNTOS..."
300 PRINT INK 2; AT 0,0: "?????????????????????????????????????"
310 PRINT INK 2; AT 3,0: "???? ?????"
315 PRINT INK 2; AT 6,0: "???? ?????"
320 PRINT INK 2; AT 9,0: "???? ?????"
324 PRINT INK 2; AT 12,0: "???? ?????"
330 PRINT INK 2; AT 15,0: "???? ?????"
334 PRINT INK 2; AT 18,0: "???? ?????"
335 PRINT INK 2; AT 19,0: "?????????????????????????????????????"
350 FOR a=0 TO 19
354 PRINT INK 2; AT a,0: "?"
357 PRINT INK 2; AT a,31: "?"

```

```

360 NEXT a
370 FOR u=1 TO 18
374 PRINT INK 5;AT u,4;"???"
375 PRINT INK 5;AT u,14;"???"
378 PRINT INK 5;AT u,23;"???"
380 NEXT u
450 PRINT INK 3;AT 17,2;"?"
455 PRINT INK 3;AT 14,2;"?"
460 PRINT INK 3;AT 11,2;"?"
465 PRINT INK 3;AT 5,2;"?"
470 PRINT INK 3;AT 8,2;"?"
475 PRINT INK 3;AT 2,2;"?"
477 PRINT INK 3;AT 5,28;"?"
478 PRINT INK 3;AT 8,28;"?"
479 PRINT INK 3;AT 14,28;"?"
480 PRINT INK 3;AT 17,28;"?"
481 PRINT INK 3;AT 11,28;"?"
483 PRINT INK 3;AT 2,28;"?"
500 LET x1=x
505 PRINT AT 21,12;P
510 LET y1=y
515 IF p=120 THEN GO TO 2500
520 IF INKEY#="o" AND y>1 THEN LET y=y-1
525 IF INKEY#="p" AND y<30 THEN LET y=y+1
527 PRINT AT x1,y1;" ";AT x1-1,y1;" "
535 LET dq=dq+1: IF dq>1 THEN LET dq=0
536 IF ATTR (x+1,y)<>42 THEN GO SUB 1500
537 IF x<1 THEN GO TO 2000
538 IF ATTR (x,y)=43 THEN BEEP 0.004,10: BEEP 0.005,20: LET p=p+10: PRINT AT X,
y1" ": BEEP 0.004,20
540 IF dq=1 THEN PRINT INK 1;AT x,y;"?"; INK 1;AT x-1,y;"?"
545 IF dq=0 THEN PRINT INK 1;AT x,y;"?"; INK 1;AT x-1,y;"?"
600 LET ar1=ar: LET b1=b
610 LET ar=ar+de
620 IF ar>17 THEN LET de=-1
625 IF ar<2 THEN LET de=1
630 PRINT AT ar1,b1;" "
633 PRINT AT ar1,b1+10;" "
640 PRINT AT ar1,b1+19;" "
650 PRINT INK 4;AT ar,b;"???"
653 PRINT INK 4;AT ar,b+10;"???"
657 PRINT INK 4;AT ar,b+19;"???"
1000 GO TO 500
1500 IF ATTR (x+1,y)=40 OR ATTR (x+1,y)=45 THEN FOR d=x TO 18: PRINT AT d,y;"?";
AT d-1,y;"?": BEEP 0.004,13: PRINT AT d,y;" ";AT d-1,y;" ": NEXT d: GO TO 2000
1520 IF ATTR (x+1,y)=44 THEN LET x=ar-2: BEEP 0.002,50: RETURN
2000 BEEP 0.4,10: BEEP 1,20
2100 CLS
2200 PRINT AT 10,2;"NO LO HAS CONSEGUIDO"
2300 PRINT AT 12,2;"QUEDAN AUN RELOJES "
2400 PRINT AT 14,2;"OTRA VEZ SERA!"
2410 BEEP 0.3,10: BEEP 0.04,34
2415 BEEP 1,20: BEEP 1,30
2420 GO TO 3000
2500 BEEP 1,20: BEEP 0.03,23: CLS
2510 PRINT AT 10,2;"MUY BIEN LO HAS CONSEGUIDO"
2520 PRINT AT 12,2;"HAS RECOGIDO TODOS LOS RELOJES"
2530 BEEP 0.003,20

```

```

2550 BEEP 1,40: BEEP 1,50
2600 GO TO 3000
3000 CLS
3100 PRINT AT 10,2;"OTRA PARTIDA ?"
3200 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
3300 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
3400 GO TO 3200
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "RELOJ"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# CUATREROS

**GTS**

MARIO APORTA CRUZ ©1986

TIENES QUE MATAR RAPIDAMENTE A LOS CUATREROS ANTES DE QUE ELLOS TE MATEN A TI, PERO CUIDADO CON LOS QUE SE RINDEN PUES ESTOS NO PUEDES MATARLOS.

TECLAS..

- |              |            |
|--------------|------------|
| 1. IZQUIERDA | 2. MEDIO   |
| 3. DERECHA   | 0. DISPARO |

```

1 IF INKEY#("<>") THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 6
110 PAPER 6
120 CLS
130 LET a#="??"
132 LET b#="??"
134 LET c#="??"
136 LET d#="??"
150 DIM a(3)
152 LET a(1)=4
154 LET a(2)=14
155 LET a(3)=24
160 LET we=0
165 LET d2=5
170 LET p=0
174 LET as=0
180 LET d1=4
190 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: BEEP 0,2,2: CLS

```

```

195 INPUT "NIVEL DE DIFICULTAD (1.2.3.4.5)";QT
196 IF QT>5 THEN GO TO 195
200 PRINT AT 19,2;"PUNTOS..."
210 PRINT INK 5;AT 3,10;"????????";AT 4,12;"?????"
220 PRINT INK 5;AT 5,25;"????"; INK 5;AT 6,15;"????"
300 PRINT INK 1;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
310 PRINT INK 1;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
320 PRINT INK 1;AT 16,0;"?????????????????????????????????????"
325 PRINT AT 18,20;a#;AT 19,20;b#;AT 18,25;c#;AT 19,25;d#
330 FOR a=0 TO 21
340 PRINT INK 1;AT a,0;"?"; INK 1;AT a,31;"?"
350 NEXT a
360 PRINT INK 4;AT 12,1;"?????????????????????????????????????"
365 PRINT INK 4;AT 11,1;"?????????????????????????????????????"
368 PRINT INK 4;AT 10,1;"?????????????????????????????????????"
370 PRINT INK 4;AT 9,9;"??"
372 PRINT INK 4;AT 9,19;"??"
400 IF we=0 THEN GO SUB 3000
403 PRINT AT 19,12;p
405 LET we=we+1
410 IF we=5*qt THEN LET we=0
500 IF INKEY#="1" THEN PRINT INK 2;AT 14,5;"?";AT 14,15;" ";AT 14,25;" ": LET d
l=1
510 IF INKEY#="2" THEN PRINT AT 14,5;" "; INK 2;AT 14,15;"?";AT 14,25;" ": LET
d1=2
520 IF INKEY#="3" THEN PRINT AT 14,5;" ";AT 14,15;" "; INK 2;AT 14,25;"?": LET
d1=3
600 IF INKEY#="q" AND d1=sd THEN LET d2=1
620 IF d2=1 THEN PRINT AT 9,a(sd);"??";AT 8,a(sd);"?": BEEP 0.04,20: BEEP 0.03
,10: PRINT AT 9,a(sd);" ";AT 8,a(sd);" "; LET we=0
1000 GO TO 400
3000 IF as=1 AND d2=0 THEN LET d2=1: LET as=0: PRINT AT 9,a(sd);" ";AT 8,a(sd);
" "
3004 IF d2=0 THEN GO TO 4000
3005 IF d2=1 AND as=1 THEN GO TO 4100
3010 IF d2=1 THEN LET d2=0: BEEP 0.004,10: BEEP 0.03,20: LET p=p+10
3100 LET as=1+INT (2*RND)
3110 LET sd=1+INT (3*RND)
3200 IF as=1 THEN PRINT INK 3;AT 9,a(sd);b#; INK 3;AT 8,a(sd);a#
3220 IF as=2 THEN PRINT INK 2;AT 9,a(sd);d#; INK 2;AT 8,a(sd);c#
3230 BEEP 0.004,2
3250 LET d2=0
3300 RETURN
4000 BEEP 0.005,20: BEEP 0.005,30
4005 BEEP 1,20: BEEP 1,30
4010 CLS
4020 PRINT AT 10,2;"NO HAS SIDO LO BASTANTE RAPIDO";AT 12,2;"EL CUATRERO HA DISP
ARADO ANTES"
4030 PRINT AT 15,10;"HAS MUERTO": BEEP 0.02,10: BEEP 1,20: BEEP 1,34
4040 GO TO 4500
4100 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 0.04,2
4105 CLS
4110 PRINT AT 10,2;"HAS MATADO A UN INOCENTE.
ERES UN ASESINO"
4200 PRINT AT 15,2;"HAS SIDO DETENIDO"
4300 BEEP 1,20: BEEP 1,50: BEEP 0.4,20
4400 GO TO 4500
4500 CLS

```

```

4600 PRINT AT 10,2;"QUIERES OTRA PARTIDA "
4700 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
4800 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
4900 GO TO 4700
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "CUA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# HART-3X

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

ACABA CON LOS AVIONES  
ENEMIGOS PERO CUIDADO  
PORQUE TE PUEDES ESTRELLAR  
CONTRA ELLOS.

TECLAS..

Q.ARRIBA A.ABAJO

M.DISPARO

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA "
4 PAUSE 200
90 PAPER 1
92 CLS
94 BORDER 1
96 INK 7
98 CLS
100 DIM a(5): DIM b(5)
105 LET h=0
110 FOR f=5 TO 18 STEP 3
111 LET h=h+1
112 LET a(h)=f
114 LET b(h)=30
116 NEXT f
120 LET awe=0
125 LET x=10
130 LET y=2
140 LET g1=0
145 LET g2=0
150 LET p=0

```

```

155 LET fas=1
156 LET cog=0
170 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS
200 PRINT INK 6;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 6;AT 4,0;"?????????????????????????????????????"
220 FOR a=0 TO 4
230 PRINT INK 6;AT a,0;"?"; INK 6;AT a,31;"?"
240 NEXT a
250 PRINT AT 2,2;"PUNTOS."
255 PRINT AT 2,18;"FASE."
350 FOR t=1 TO 5
360 PRINT INK 4;AT a(t),b(t);"??"
370 NEXT t
380 PRINT AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
400 LET awe=awe+1
402 IF cog=5 THEN LET fas=fas+1: BEEP 1,40: BEEP 1,50: BEEP 0.5,30: GO SUB 5000
403 IF awe>5 THEN LET awe=1
404 IF a(awe)=50 THEN GO TO 400
405 LET qwe=4*PND
407 LET ty=a(awe): LET tr=b(awe)
410 LET b(awe)=b(awe)-2
415 IF b(awe)=0 THEN LET b(awe)=30
420 IF qwe>2 AND a(awe)>5 THEN LET a(awe)=a(awe)-1
425 IF qwe<=2 AND a(awe)<20 THEN LET a(awe)=a(awe)+1
430 IF CODE SCREEN# (a(awe),b(awe))=0 THEN LET a(awe)=ty: LET b(awe)=tr
440 PRINT AT ty,tr;" "
450 PRINT INK 4;AT a(awe),b(awe);"??"
460 PRINT AT 2,9;P
470 PRINT AT 2,24;FAS
480 BEEP 0.002,23
500 LET x1=x
510 LET y1=y
520 LET x=x+(INKEY#="a" AND x<20)-(INKEY#="q" AND x>6)
523 IF g1=1 THEN LET g2=0: GO TO 2000
525 IF INKEY#="m" THEN LET g1=1: LET g2=1: GO TO 2000
530 PRINT AT x1,y1;" "
535 IF CODE SCREEN# (x,y)=0 THEN GO TO 6000
537 IF CODE SCREEN# (x+1,y)=0 THEN GO TO 6000
539 IF CODE SCREEN# (x-1,y)=0 THEN GO TO 6000
540 IF CODE SCREEN# (x,y+1)=0 THEN GO TO 6000
550 PRINT INK 5;AT x,y;"??"
1000 GO TO 400
2000 IF g2=1 THEN LET d1=x: LET d2=y+2
2100 PRINT AT d1,d2;" "
2200 LET d2=d2+1
2210 IF CODE SCREEN# (d1,d2)=0 THEN GO TO 3000
2230 BEEP 0.002,45
2300 PRINT INK 3;AT d1,d2;"?"
2400 IF d2=30 THEN LET g1=0: PRINT AT d1,d2;" "
2500 GO TO 530
3000 FOR a=1 TO 5
3100 IF a(a)=d1 AND b(a)=d2 THEN LET rta=a: GO TO 3500
3200 NEXT a
3500 PRINT INK 2;AT a(rt),b(rt);"??"
3600 BEEP 0.5,20: BEEP 0.8,50
3700 PRINT AT a(rt),b(rt);" "
3800 LET g1=0
3850 LET a(rt)=50

```



```

3900 LET cog=cog+1
3910 LET p=p+10
4000 GO TO 1000
5000 LET h=0
5100 FOR I=5 TO 18 STEP 3
5200 LET h=h+1
5300 LET a(h)=1
5400 LET b(h)=30
5500 NEXT I
5600 LET cog=0
5700 RETURN
6000 PRINT AT x,y;"???"
6100 BEEP 0.5,20
6200 CLS
6300 PRINT AT 10,2;"HAS SIDO DESTRUIDO..
      CON LO FACIL QUE ERA...
PROXIMA VEZ"
6400 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 0.5,23
6500 CLS
6600 PRINT AT 10,2;"OTRA PARTIDA? "
6700 IF INKEY#="s" THEN BEEP 0.4,10: GO TO 100
6800 IF INKEY#="h" THEN BEEP 0.4,10: RANDOMIZE USR 0
6900 GO TO 6700
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "MART"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

SUERTE LA

## 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: .....

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE  
POR TELEFONO...

LLAME AL

(91) 266 66 01

(91) 266 60 02



**¡¡YA PUEDES COMPLETAR TU COLECCION!!**  
**DE**  
**Librería**

**BOLETIN DE PEDIDO PARA NUMEROS ATRASADOS**



Deseo recibir los siguientes números de Librería Software Spectrum al precio de 175 pesetas cada uno:

Números: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / ..... / ..... / .....

Nombre y apellidos .....

Domicilio .....

Código Postal ..... Ciudad ..... ( ..... )

Fecha ..... Teléfono ( ..... )

El importe lo haré efectivo:

Por giro postal n.º .....

Por talón nominativo adjunto.

A remitir a CORRER, C/. Bailén, 20. 1.º izqda. 28005 Madrid

# SOFT 12

WARE  
PARA

# 375

PESETAS

# SPECTRUM

## SUMARIO:

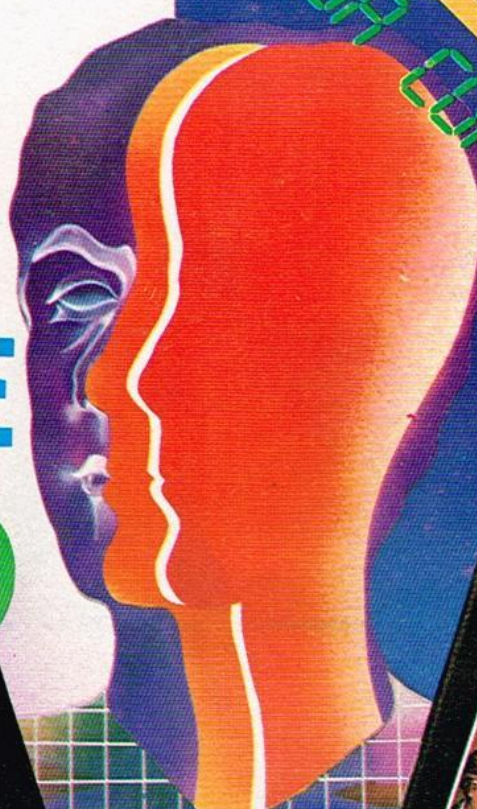
- EL PUENTE
- GORILA
- JOHNNY
- MOSQUITOS
- POSITRON
- MAGIC-CAR
- FOTON
- CARNIVORA
- GALAX
- DOMINO
- CASSETTE
- SIGNOS
- MAYUSCULAS
- VUMETRO

YA ESTA A LA VENTA

15  
PROGRAMAS

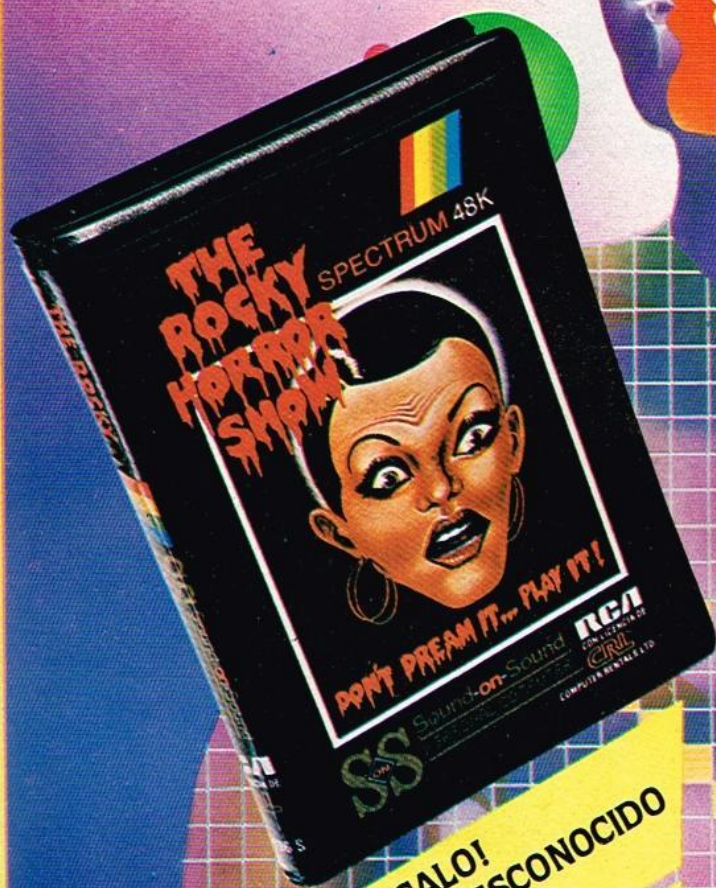
DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM

SOFTWARE



Sound-on-Sound  
¡JUEGA CON EL FUTURO

Sound on Sound es una marca registrada  
producida y distribuida por Iberofón, S. a.  
Tel. 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

“BLACK JACK” ¡¡¡EL JUEGO DE CARTAS  
MAS EMOCIONANTE!!!  
¡¡¡CASINO ROYAL!!!  
“LA EMOCION DEL JUEGO POR TODO LO ALTO”

¡¡¡POR FIN EN CASTELLANO!!!  
LA PRIMERA COMEDIA MUSICAL EN VIDEO-JUEGO