

LIBRERIA DE

SOFTWARE Spectrum

nº

9

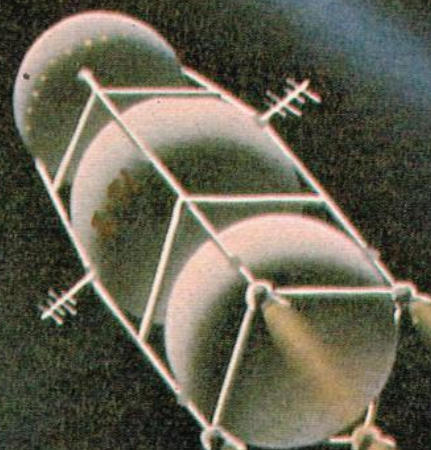
375
PTS.



SUMARIO:

- RESCATE
- LEVEL CROSSING
- ARPON
- TRINCHERA 14
- THREE LEVEL
- DADOS
- ROBOT FACTORY
- AMAZEMENT
- DEFENSA
- WAR
- TIRO AL PLATO
- SARATOGA
- PEPE LE POF
- NUMBER MAN

15
PROGRAMAS





LO ÚNICO...

UN CHORRO

EFICAZ

PARA UNA BUENA CARGA
DEL PROGRAMA EN TU ORDE-
NADOR, COMPRUEBE
QUE LA CABEZA DE SU
PLATINA ESTE
LIMPIA Y EL
MAGNETO 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

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

EDITORIAL

Lo más seguro que tu familia decidió comprar un microordenador por distintos motivos, pareciéndoos bien a todos la compra: Unos esperaban usarlo en sus negocios, otros divertiros con diferentes juegos..., pero todos estabais de acuerdo en una cosa, había llegado el momento de unirse a la era del ordenador.

En muchos aspectos, un ordenador es el contrincante ideal para jugar.

Incapaz de vanagloriarse cuando gana, elegante perdedor, es incansable, paciente y siempre dispuesto. A pesar de que no puede dar ese sentido humano, que puede ser una gran parte del placer de jugar con otras personas, el ordenador parece ser el compañero perfecto con el que pasar las horas.

Por eso, en el número de este mes la mayoría de los programas que hemos incluido contienen elementos de juego. Esperamos vuestras cartas contándonos lo difíciles rivales que habéis resultado ser.

Hasta el próximo mes y que os divertais.

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

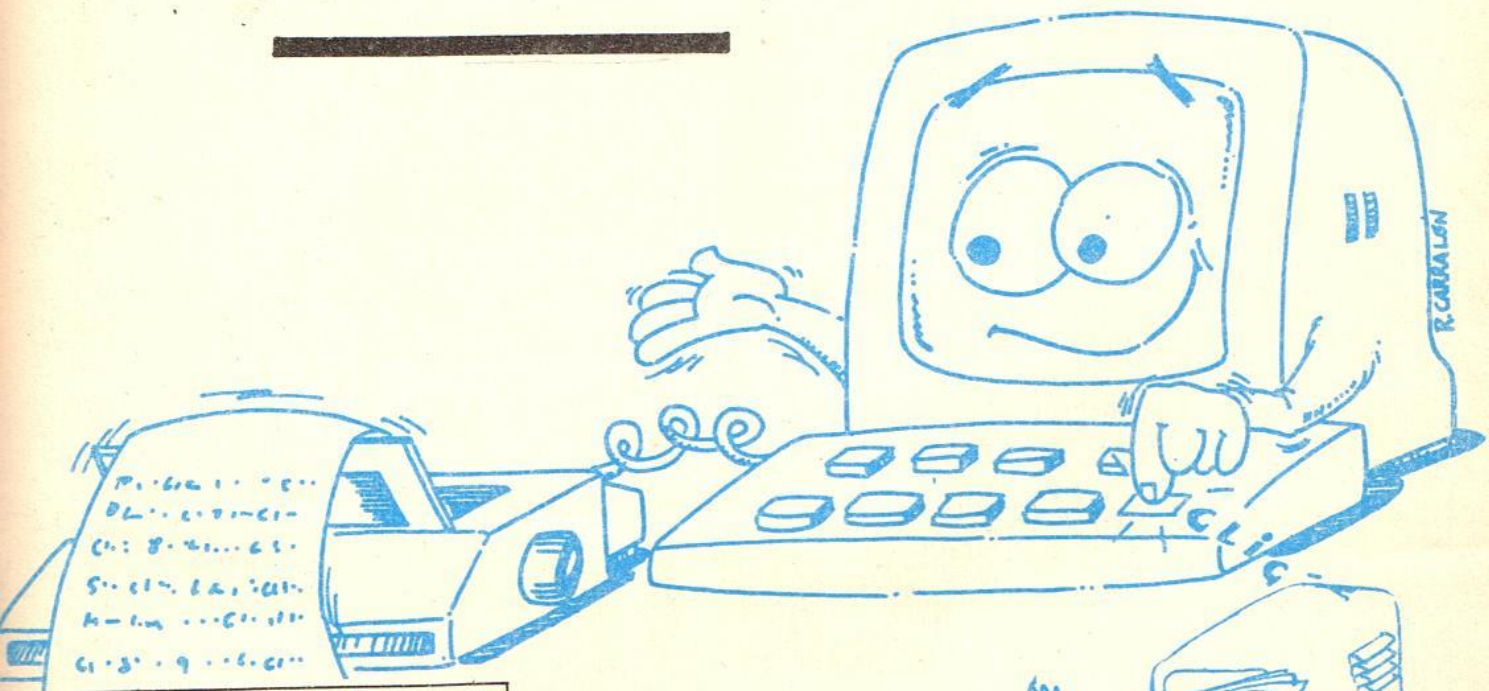
Dirección: Equipo A.Z. **Secretaria Redacción:** Margarita Roncero. **Colaboradores:** Fernando Roncero, S. Espildora, G. Sáez, J.L. Ramírez. **Dirección Artística y Técnica:** Jesús Negrete.

Publicidad: Bailen, 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

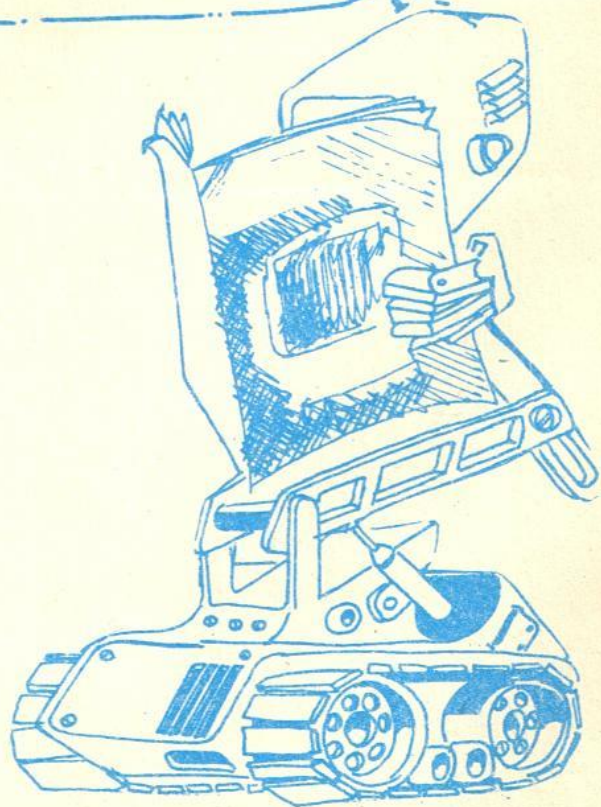


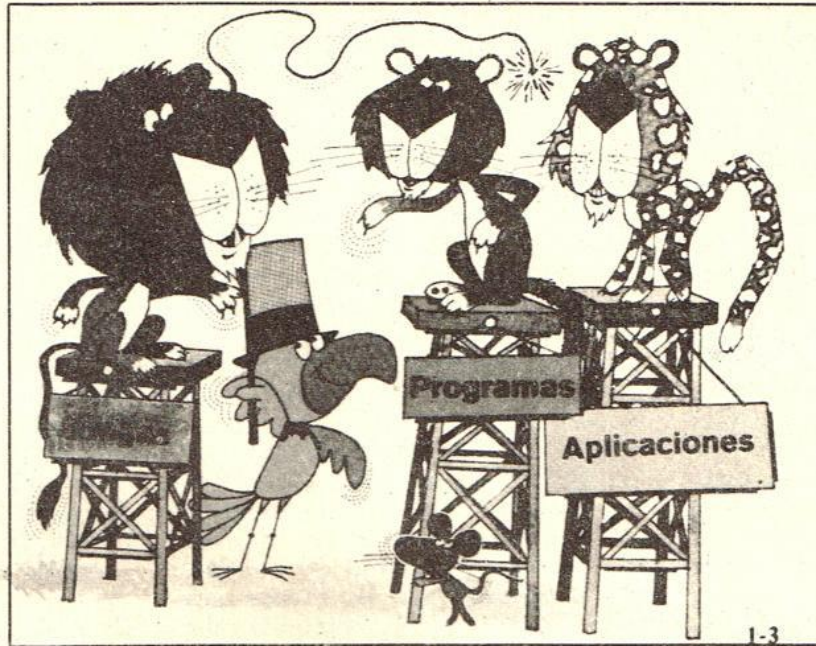
CARA A

- RESCATE
- LEVEL CROSSING
- ARPON
- TRINCHERA 14
- THREE LEVEL
- DADOS
- AMA ZEMENT

CARA B

- ROBOT FACTORY
- DEFENSA
- III WAR
- TIRO AL PLATO
- SARATOGA
- PEPE LE POF
- NUMBER MAN





RESCATE

Nos informan que en hotel Monterrey se ha declarado un terrible incendio, por eso se te ha llamado para que vayas con tu helicóptero a rescatar a toda la gente que puedas, y una vez que la tengas dentro del helicóptero bajarla a sitio seguro.

Pero, no todo es tan fácil, ya que toda la gente se quiere tirar a la vez para que tú la salves y a tí se te amontonará el trabajo que te entorpecerá un fastidioso pájaro que intentará chocarse contigo y atascarte el rotor.

Por cada persona que rescates se te recompensará con puntos que se sumarán a tu cuenta, pero cuidado, ya que si mucha gente muere tu serás despedido por el jefe y no tendrás más trabajos por haber dejado morir tanta gente.

Para efectuar tu labor tendrás que manejar con gran destreza las teclas siguientes: q. arriba; a. abajo; o. izquierda; p. derecha.

¡¡Animo y al rescate!!



LEVEL CROSSING

Es la hora de entrar al trabajo, todos los mineros se dirigen a su correspondiente galería en la mina de carbón, pasando por un pasillo distinto.

El jefe te ha contratado para que manejes las plataformas que suben y bajan para evitar que los mineros caigan en los dos pozos, por eso tienes que manejar los dos ascensores al mismo tiempo, o jugar contra otra persona, cada vez que un obrero llegue al final del pasillo significará que ha llegado a trabajar a su galería y se te recompensará con puntos, pero cuidado, ya que si mueren más de cuatro obreros el jefe te echará porque no está dispuesto a perder tantos obreros, para cumplir tu misión dispones de las siguientes teclas: 1.º Ascensor: Q. arriba; A. Abajo; 2.º Ascensor: O. Arriba; L. Abajo.

Pon apunto tus reflejos ya que la prueba es emocionante y dura.

ARPON

Te encuentras en el mar de los corales, y te han encargado coger peces tropicales para la colección del señor Cousteau. Para eso partes del barco y apareces en la superficie del agua, y tienes que bajar a pulmón libre a coger los peces que te darán puntos.

Pero ¡cuidado!, ya que las terribles amebas que se encuentran en ese mar te matarán con su veneno, podrás reconocer estas amebas por su color verde, pero eso no es todo, ya que también te persigue el tiburón más temido de la costa que te quiere matar a toda costa y lo conseguirá si te coge.

¿Crees que se te ha olvidado algo con tanto impedimento? Pues sí, otro impedimento más, y el más importante que es irespirar!, ya que debajo del agua no aguantas mucho y tienes que salir a la superficie para este menester, cosa que se te puede olvidar si no estás atento al marcador de oxígeno.

Para todas estas pesquisas necesitas de las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.

Animo y ya sabes que por la boca muere el pez, o sea, que pongas toda tu atención en el juego.



TRINCHERA 14

Soldado Willy, tienes que resistir sólo en la trinchera 14, ya que toda la compañía 71 ha muerto y tu eres el único superviviente.

Los carros enemigos te acosan y están dando vueltas delante de tí, y tu debes destruirlos con tu cañón anticarros, pero no creas que todo es tan fácil, ya que los carros te pasarán a distintas alturas y tu tendrás que regular la potencia de tu cañón, esto lo tendrás que hacer al mismo tiempo que esquivas las balas enemigas y apuntas al adversario, como ves no es una tarea fácil para tí, Soldado Willy. Resiste con honor pero sin quedarte sin bombas, ya que si careces de ellas morirás, pero no te preocupes, por cada tanque enemigo que destruyas se te recompensará con puntos y la bonificación de una bomba para tu arsenal.

Las teclas son las siguientes: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha; N. Potencia; M. Disparo.

Aunque lo parezca no es un juego nada fácil, ya que no te será fácil regular la potencia para cada altura a la vez que apuntas y esquivas las balas del enemigo, pero, ¡suerte! de todas formas.

THREE LEVEL

Conviértete ahora en un caballero de la edad medieval y ve en busca de las tres armas mágicas que necesitas para salvar a tu querida dama.

Atento, tu misión no es nada fácil, para conseguir tu objetivo tienes que ir corriendo a coger una espada mágica indestructible intentando evitar los agujeros que te conducirán a la muerte, una vez que poseas la espada tienes que pasar al siguiente nivel donde un monstruo horrible intentará matarte, pero si lo esquivas podrás coger el escudo mágico que te podrá convertir en un héroe, ya que con él podrás pasar al tercer nivel, donde tendrás que coger con toda tu pericia las lanzas mágicas que harán que pases a la segunda fase, donde tendrás que coger las mismas armas pero con un nivel de dificultad mayor, ya que se aumentarán los agujeros.

Para culminar con éxito tu misión maneja las siguientes teclas: Q. arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.



DADOS

Quién no ha jugado alguna vez a los dados con un amigo, pues ahora puedes hacerlo con tu amigo Spectrum con el programa siguiente:

El ordenador tirará los dados, y pondrá el resultado en la pantalla, como se indica en las reglas del juego, te pedirá cuales dados dejas, y una vez que le hayas dicho a qué vas te preguntará el número de dados que dejas (1-5) empezando por la izquierda, y esos dados que tu indiques volverán a tirar, así tres veces, cuando hayas completado tus tres tiradas se te darán los puntos y empezará otra fase, en la que puedes jugar tú u otro amigo que quiera hacerlo contigo.

La jerarquía de puntos es la siguiente:

O - As: 6 Puntos
K - Rey: 5 Puntos
Q - Reina: 4 Puntos
J - Sota: 3 Puntos

- Rojos: 2 Puntos

- Negros: 1 Punto

¡Suerte y a ganar!



AMAZEMENT

Estamos en el Vietnam, y te encuentras en plena guerra, te encuentras a los mandos de un helicóptero de los Estados Unidos.

Tu misión es llevar a los heridos hasta tu unidad, pero una oleada de enemigos en línea te bajan para destruirte, teniendo que hacer un hueco en ellos para poder pasar, pero no es tan fácil, ya que la fila se mueve de un lado a otro, lo que te dificultará pasar.

Tienes que matar a todos los contrarios que puedas sin que te maten a tí, y lograr matarlos antes de que pasen muchas veces, ya que entonces te tendrán rodeado y morirás.

Cada vez que acabes con una oleada enemiga te vendrá otra y otra para que no pares jamás de matar enemigos si quieres salvar a tus dos compañeros heridos del helicóptero, para ello tienes que manejar muy habilidosamente las teclas siguientes: O. Izquierda; P. Derecha; M. Disparo.

¡Suerte y buena caza!

ROBOT FACTORY

Ihola, agente de la factoría Selenius de construcción robótica del anillo de Trantor. Estás en la fábrica, en una típica jornada laboral de las de 46 cilos y tu misión es construir robots a toda prisa. El proceso es el siguiente:

En cada fase se encuentra una llave que tienes que coger primero antes que nada y una vez que tienes la llave tienes que agarrar la parte del robot que corresponda a la fase (cabeza, cuerpo o piernas) sin que te cogan los espías industriales del anillo vecino que te matarán sin piedad para llevarse los planos de tan sofisticado robot. Cuando hayas cogido la parte del robot y la llave irás a la siguiente fase donde harás lo mismo, y después a la tercera, y cuando hayas construido el robot completo se te bonificará con 100 puntos y volverás a empezar para construir otro nuevo robot que se venderá en todo el anillo de Trantor como rosquillas, ya que su calidad es excelente, y para que así sea contribuye tú ayudando al agente de la fábrica con las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.

DEFENSA

Dispones de dos torretas móviles que van de un lado a otro y de arriba a abajo y cuando disparas apuntas a la intersección de los dos disparos, es decir, donde se cruzan, tu misión es la siguiente:

Con tus dos torretas tienes que apuntar a la nave enemiga que acosa a tu ciudad y amenaza destruirla, ella tirará bombas que también tienes que destruir y que te darán puntos, al igual que las naves que lo gres destruir.

Defiende la ciudad con todos tus reflejos, ya que cada bomba destruirá un barrio de ésta hasta que al ser destruída por completo tú hayas perdido la partida.

Para esta dificultosa misión dispones de las siguientes teclas: Q. Arriba; A. abajo; O. Izquierda; P. Derecha; M. Disparo.

Procura destruir naves, pero también por todos los medios las bombas, ya que es lo que destruye tu ciudad que te agradecerá que la salves.

¡¡Suerte!!



SARATOGA

Alerta roja en el Saratoga! Los aviones F-18 han despegado del portaaviones con los sistemas de dirección estropeados, y a todos se les ha roto el timón en pleno vuelo, entonces tú que estás en el buque escolta del Saratoga tienes que hacer lo siguiente:

Los pilotos de los aviones han puesto el piloto automático, y por medio de un sistema control remoto tú puedes manejar los aviones para que aterricen en el Saratoga, que, por desgracia para tí, no puede estar quieto, ya que un fuerte oleaje se lo impide por lo que tu pericia se debe poner a prueba si no quieres que los modernos aviones se estrellen en la cubierta del portaaviones. Los mandos del radioccontrol se dirigen con las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.

¡Ah! pero esto no es todo, ya que a la misión de aterrizar los aviones se junta la de esquivar los cañonazos antiaéreos de la artillería Libia.

Suerte y haz que lleguen todos a casa sanos y salvos.



III WAR

Estamos en el año 2024, la U.R.S.S. ha declarado la tercera guerra mundial a E.E. U.U., cuya capital debes defender, diriges un satélite de la operación "Guerra de las Galaxias" que en su tiempo instaló un presidente llamado Reagan, y debes dirigir el satélite para matar a los misiles rusos que caen sobre Washington en oleadas de cinco o seis, los debes destruir antes de que lleguen a la tierra ya que de lo contrario, en tres o cuatro andanadas, te quedarás sin ciudad, y la tercera guerra mundial se habrá perdido.

Todo depende de tu viejo satélite, ya que en la tierra todo está ya perdido. Para tu misión necesitas de las siguientes teclas: O. Izquierda; M. Fuego; P. Derecha.

Tienes una ventaja, ya que los misiles a tí no te matan, sólo lo hacen con los edificios, que podrás defender sin miedo a que te maten mientras quede ciudad que defender.



PEPE LE POF

Bienvenido al bosque de las mofetas, donde el rey del mal olor se llama Pepe le Pof.

Te encuentras en su bosque, en busca de bellotas para comer, ya que las bellotas son tu plato favorito, pero esto no le gusta nada a Pepe le Pof, ya que él opina, que en su bosque sólo él tiene derecho a ir apestándolo todo.

Por esta razón Pepe le Pof te va persiguiendo por todo su bosque sin parar, por donde pasa va dejando un rastro de olor nauseabundo por el que no puedes pasar, ya que no lo soportarías.

Para poder pasar por las barreras de mal olor dispones de un ambientador que recargarás en tu depósito, con cada carga puedes hacer tres disparos de colonia que harán que puedas pasar por el mal olor. Pero no es todo esto, ya que tienes que coger todas las bellotas de la pantalla para poder salir de ella y entrar en otra parte del bosque de Pepe la Pof.

Para poder escapar de él y no morir asfixiado por su olor y jugársela tienes que manejar con pericia las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; M. Fuego; P. Derecha.



TIRO AL PLATO

Bienvenido al II torneo mundial de tiro al plato!

Eres el representante de España en este torneo, de tí depende que nuestro país quede en buen lugar frente a los demás participantes de este torneo.

Llegó tu hora, y te empiezan a tirar los platos, tú tienes que apuntar la mirilla de tu fusil para que dispares y rompa el plato, ya que si éste se va será una penalización, no puedes permitir muchos fallos porque morirás.

Atento al plato ya que el torneo depende de tí. Para que tu representación sea victoriosa maneja con pericia las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha; M. Fuego.

Atento a tu mirilla porque el torneo va a empezar, afina tu puntería al máximo y...

¡¡SUERTE!!



NUMBER MAN

Este es un juego de azar donde jugar es muy fácil, aunque también tiene algo de emoción ya que tienes que tener cuidado con morirte. El juego funciona de la siguiente manera:

La pantalla aparecerá llena de números, tú tienes que ir y coger el que tu creas, pero solamente uno, aunque hayan dos juntos como formando una cifra, ya que si coges otro después de coger el elegido morirás, y tendrás que ir esquivando todos los demás números para no morir. Una vez que hayas pasado todas estas dificultades, y hayas llevado el número a la parte superior izquierda de la pantalla, el ordenador te dirá si el número que has cogido es el que él ha pensado, y si lo es te dará puntos y pensará otro que tienes que adivinar, si no lo aciertas irás a por otro para lograr acertar el número que la computadora haya pensado.

Para escoger el número y llegar sano a casa dispones de las siguientes teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.

IDEAS SOFTWARE

En muchas ocasiones, 21 gráficos definibles nos resultan insuficientes para nuestro juego. Existe una forma de solventar este problema, para hacerlo hemos de recurrir a las variables del sistema, puesto que es en ellas donde se localiza la dirección puntero de los datos de los UDGs.

Esta dirección se calcula de la forma:

$$\text{dirección} = \text{peek}(23675) + 256 \text{ peek}(23676)$$

Como es de suponer nos es posible cambiar el contenido de estas posiciones de memoria, pudiendo así definir un nuevo banco gráfico en el lugar de la RAM que deseemos.

ARPOH

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

ATRAPA A LOS PECES, PE-
RO TEN CUIDADO CON LOS
TIBURONES Y CON LAS MEDUSAS
ADEMAS ESTA ATENTO AL OXI-
GENO.
TECLAS.

O. IZQUIERDA P. DERECHA

Q. ARRIBA A. ABAJO

```
1 IF INKEY#K>" THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 0
110 PAPER 1
115 CLS
120 INK 7
150 LET x=5
155 LET y=10
160 LET asd=0
162 LET a=17
164 LET b=20
165 LET sdf=0
167 LET t=7: LET r=30
170 LET rt=0
172 LET p=0
174 LET ox=9
176 LET YU=0
177 LET op=0
190 PRINT AT 10,0;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 1,23
200 PRINT INK 4:AT 21,0;"????????????????????????????????????"
```



```

203 PRINT INK 4;AT 20,0;"      ?  ???  ???  ?      "
205 PRINT INK 4;AT 20,0;"?????"
210 PRINT INK 4;AT 18,0;"???"
215 PRINT INK 4;AT 19,0;"????"
220 PRINT INK 4;AT 17,0;"??"
225 PRINT INK 4;AT 20,27;"?????"
226 PRINT INK 4;AT 19,28;"????"
227 PRINT INK 4;AT 18,29;"???"
230 PRINT INK 2;AT 1,0;"????????????????????????????????????????"
235 PRINT INK 5;AT 2,0;"????????????????????????????????????????"
240 PRINT INK 5;AT 3,0;"????????????????????????????????????????"
245 PRINT INK 5;AT 4,0;"????????????????????????????????????????"
250 PRINT INK 2; PAPER 5;AT 4,7;"???"
300 PRINT AT 0,0;"PUNTOS."
310 PRINT AT 0,17;"OXIGENO."
500 LET x1=x
505 PRINT AT 0,8;P
507 PRINT AT 0,26;OX
510 LET y1=y
520 LET x=x+(INKEY#="a")-(INKEY#="q" AND x>5)
530 LET y=y+(INKEY#="p" AND Y<29)-(INKEY#="o" AND Y>1)
540 PRINT AT x1,y1;"  "
542 IF ATTR (X,Y)=12 OR ATTR (X,Y)=14 THEN GO TO 5000
543 IF ATTR (X,Y+1)=12 OR ATTR (X,Y+1)=14 THEN GO TO 5000
544 IF ATTR (X,Y)=13 OR ATTR (X,Y+1)=13 THEN PRINT AT T,R;" ": LET R=30: LET T=
T+INT (9*RND): LET p=p+10: BEEP 0.04,20: BEEP 0.004,20
548 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
550 IF y1>=y AND asd=0 THEN PRINT AT x,y;"??"
555 IF y1>y AND asd=1 THEN PRINT AT x,y;"??"
560 IF y1<=y AND asd=0 THEN PRINT AT x,y;"??"
565 IF y1<y AND asd=1 THEN PRINT AT x,y;"??"
590 LET sdf=sdf+1: IF sdf=2 THEN LET sdf=0: GO TO 650
600 LET a1=a
610 LET b1=b
620 LET a=a+(x>a)-(x<a)
625 LET b=b+(y>b)-(y<b)
630 PRINT AT a1,b1;"  "
635 IF X=A AND Y=B THEN GO TO 5000
636 IF X=A+1 AND Y=B+1 THEN GO TO 5000
637 IF X=A-1 AND Y=B-1 THEN GO TO 5000
640 PRINT INK 6;AT a,b;"??"
650 LET YU=YU+1
655 IF YU=7 THEN LET YU=0: LET OX=OX-1
660 IF OX=0 THEN GO TO 5000
700 LET t1=t
710 LET r1=r
720 LET r=r-1
725 IF r=1 THEN LET r=30: LET t=7+INT (9*RND)
730 PRINT AT t1,r1;"  "
732 IF x=t AND (y=r OR y=r-1) THEN LET p=p+10: PRINT AT t,r;" ": LET r=30: LET
t=7+INT (9*RND): BEEP 0.042,20: BEEP 0.003,30
735 PRINT INK 5;AT t,r;"?"
800 LET nt=nt+1
810 IF nt=7 THEN LET nt=0: PRINT INK 4;AT 7+INT (9*RND),1+INT (27*RND);"?": BEE
P 0.002,10: BEEP 0.003,15
850 LET op=op+1
855 IF op=15 THEN PRINT INK 5;AT 7+INT (9*RND),1+INT (27*RND);"?": BEEP 0.04,20
: BEEP 0.005,30
860 IF x=5 AND ox<3 THEN LET ox=9

```



```

1000 GO TO 500
5000 BEEP 0.4,29: BEEP 0.05,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"LAS PROFUNDIDADES DEL MAR SON
      MUY PELIGROSAS Y TU NO HAS
      VIVIR
      "
5025 BEEP 0.5,30
5030 PRINT AT 15,10;"HAS MUERTO!"
5035 BEEP 1,1: BEEP 1,2: BEEP 1,3: BEEP 1,4: BEEP 1,5: BEEP 1,6: BEEP 1,7
5036 CLS
5040 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA?"
5050 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
5060 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USP 0
5070 GO TO 5050
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD "SCREEN#
9999 SAVE "ARPON"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

LEVEL CROSSING

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

CONTROLA LOS ASCENSORES
PARA QUE LAS PERSONAS NO
SE CAIGAN POR EL HUECO DEL
MISMO.

TECLAS.
1-ASCENSOR
O.ARRIBA

2-ASCENSOR
O.ARRIBA

A.BAJAR

L.BAJAR

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 1
110 PAPER 5
115 CLS
120 INK 2
150 LET x=2
155 LET y=10
156 LET a=10: LET b=23

```



```

160 DIM a(3): DIM b(3)
161 FOR i=1 TO 3
163 LET awe=0
164 LET a(i)=(4*i)-1
170 NEXT i
171 LET b(1)=1
172 LET b(2)=20
173 LET b(3)=26
175 LET asd=0
177 LET PUN=0
178 LET mu=0
190 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.4,10
200 PRINT AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT AT 15,0;"?????????????????????????????????????"
220 PRINT AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
225 PRINT AT 17,0;"?????????????????????????????????????"
230 FOR p=0 TO 21
235 IF p=16 THEN NEXT p
240 PRINT AT p,0;"?"
250 PRINT AT p,31;"?"
255 NEXT p
260 PRINT AT 4,0;"???????????"
265 PRINT AT 8,0;"???????????"
270 PRINT AT 12,0;"???????????"
272 PRINT AT 13,0;"???????????"
274 PRINT AT 14,0;"???????????"
280 PRINT AT 4,13;"???????????"
282 PRINT AT 8,13;"???????????"
284 PRINT AT 12,13;"???????????"
286 PRINT AT 13,13;"???????????"
290 PRINT AT 14,13;"???????????"
292 PRINT AT 4,26;"???????"
294 PRINT AT 8,26;"???????"
296 PRINT AT 12,26;"???????"
298 PRINT AT 13,26;"???????"
299 PRINT AT 14,26;"???????"
300 PRINT AT 19,2;"PUNTOS."
310 PRINT AT 19,18;"MUERTOS."
500 LET x1=x
505 PRINT AT 19,10;Pun
507 PRINT AT 19,26;MU
510 LET y1=y
520 LET x=x+(INKEY#="a" AND x<14)-(INKEY#="q" AND x>1)
530 PRINT AT x1,y1;" "
540 PRINT INK 3;AT x,y;"???"
550 LET a1=a: LET b1=b
560 LET a=a+(INKEY#="1" AND a<14)-(INKEY#="o" AND a>1)
570 PRINT AT a1,b1;" "
580 PRINT INK 3;AT a,b;"???"
590 BEEP 0.002,1
600 LET awe=awe+1: IF awe=4 THEN LET awe=1
610 PRINT AT a(awe),b(awe);" ";AT a(awe)-1,b(awe);" "
612 IF CODE SCREEN# (a(awe)+1,b(awe))<>0 THEN LET io=awe: GO SUB 2000
620 LET b(awe)=b(awe)+1
622 IF b(awe)=30 THEN LET b(awe)=1: LET pUN=pun+10
625 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
630 IF asd=0 THEN PRINT INK 4;AT a(awe),b(awe);"?"; INK 4;AT a(awe)-1,b(awe);"?"
635 IF asd=1 THEN PRINT INK 4;AT a(awe),b(awe);"?"; INK 4;AT a(awe)-1,b(awe);"?"

```



```

700 IF mu=5 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 500
2000 LET mu=mu+1
2010 FOR v=a(io) TO 14
2020 PRINT AT v,b(io);"?"
2025 BEEP 0,002,v
2030 PRINT AT v,b(io);" "
2050 NEXT v
2060 LET b(io)=1
2100 RETURN
5000 BEEP 1,30
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"HAS PERDIDO A MUCHOS CLIENTES
      @UEIDAS DESPEDIDO
5030 BEEP 1,20
5040 PRINT AT 15,10;"      FIN      "
5050 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,50: BEEP 1,60
5055 CLS
5060 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA?"
5070 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
5080 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5100 GO TO 5070
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "LEVEL"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

TRINCHERA-14

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

DESTRUYE A LOS TANQUES
ENEMIGOS CON TUS GRANADAS
PERO CUIDADO CON LOS DISPA-
ROS DE LOS TANQUES.

TECLAS .
P.DERECHA O.IZQUIERDA
M.DISPARO N.POTENCIA

```

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
115 CLS
120 INK 2
150 LET x=20
155 LET y=10
160 LET po=0
162 LET d1=0
164 LET d2=0
166 LET de=-1
168 LET w=10
170 LET r=1
172 LET f1=0
174 LET f2=0
175 LET p=0
177 LET bom=20
190 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA ": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.4,20
200 PRINT INK 3;AT 21,2;"????????????????????????????????"
210 PRINT INK 4;AT 21,0;"??"
215 PRINT INK 4;AT 21,30;"??"
220 PRINT INK 2;AT 4,0;"????????????????????????????????"
300 PRINT INK 2;AT 0,2;"PUNTOS."
310 PRINT INK 2;AT 0,18;"POTENCIA."
320 PRINT INK 2;AT 2,2;"BOMBAS ANTICARROS.."
500 LET x1=x
505 PRINT AT 0,10;p
506 PRINT AT 0,28;po
507 IF bom=9 THEN PRINT AT 2,22;" "
508 PRINT AT 2,22;bom
510 LET y1=y
520 LET y=y+(INKEY#="p" AND y<28)-(INKEY#="o" AND y>2)
530 PRINT INK 6;AT x1,y1;"??"; INK 3;AT x1+1,y1;"??"
540 PRINT AT x,y;"??"; PAPER 3;AT x+1,y;"??"
570 IF INKEY#="n" THEN LET po=po+1
575 IF po=10 THEN LET po=0
590 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO TO 2000
600 IF INKEY#="m" THEN LET d1=1: LET d2=1: LET bom=bom-1: GO TO 2000
800 LET w1=w
810 LET r1=r
820 LET r=r+1
830 IF r=28 THEN LET r=1: LET w=8+INT (10*RND)
831 IF f1=1 THEN LET f2=0: GO TO 2500
832 IF r=y THEN LET f1=1: LET f2=1: GO TO 2500
840 PRINT AT w1,r1;" "
850 PRINT INK 5;AT w,r;"??"
860 IF bom=0 AND p>150 THEN LET p=p-100: LET bom=bom+10
870 IF bom=0 AND p<150 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 500
2000 IF d2=1 THEN LET as=x-1: LET sd=y
2010 PRINT AT as,sd;" "
2100 LET as=as+de
2110 IF as=21-(7+po) THEN LET de=+1
2120 IF de=-1 THEN PRINT INK 1;AT as,sd;"?"
2130 IF de=1 THEN PRINT INK 0;AT as,sd;"?"
2140 IF de=1 AND as=21-(po+4) THEN LET de=-1: LET d1=0: GO SUB 3000
2200 GO TO 610
2500 IF f2=1 THEN LET qw=w: LET we=r
2520 PRINT AT qw,we;" "

```



```

2530 LET qw=qw+1
2540 PRINT INK 2;AT qw,we;"?"
2550 IF qw=20 THEN LET f1=0: PRINT AT qw,we;" "
2555 IF qw=20 AND (we=y OR we=y+1) THEN PRINT AT 20,we;"?": GO TO 5000
2600 GO TO 833
3000 PRINT INK 2;AT as,ed;"?"
3010 BEEP 0.04,20: BEEP 0.05,30
3020 PRINT AT as,ed;" "
3030 IF (as=w AND ed=r) OR (as=w AND ed=r+1) THEN PRINT INK 5;AT as,ed;"???": BE
EP 0.04,20: BEEP 0.05,30: PRINT AT as,ed;" " : LET p=p+10: LET r=1: LET w=8+INT
(10*RND): LET bom=bom+1
3100 RETURN
5000 BEEP 1,20: BEEP 0.4,30
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"LA BATALLA ES DURA Y TU NO HAS
SOBREVIVIDO A ELLA. "
5030 BEEP 0.03,20
5040 PRINT AT 15,5;"HAS MUERTO !. "
5050 BEEP 1,20: BEEP 1,-20: BEEP 1,-30: BEEP 1,-10: BEEP 1,-2: BEEP 0.5,20
5060 CLS
5065 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA?"
5070 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
5080 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5090 GO TO 5070
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "TRIN"CODE 16384,PEEK 23627+256#PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

¡¡YA PUEDES COMPLETAR TU COLECCION!! DE LIBRERIA SOFTWARE SPECTRUM

BOLETIN DE PEDIDO PARA NUMEROS ATRASADOS



Deseo recibir los siguientes números de LIBRERIA al precio de 175 ptas. cada año:

Números: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / / /

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

THREE LEVEL°

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

RECÓGE LA ESPADA, EL
ESCUDO Y LAS LANZAS A
TRAVÉS DE LAS TRES FASES.
GRANDES PELIGROS TE AGU-
ARDAN.

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 0
110 PAPER 0
115 CLS
120 INK 7
150 LET asd=0
155 LET x=20
160 LET y=2
162 LET a=8
164 LET b=15
166 LET p=0
170 LET fas=1
172 LET d1=0
200 PRINT INK 6;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 FOR t=0 TO 21
220 PRINT INK 6;AT t,0;"?"
```



```

230 PRINT INK 6;AT t,31;"?"
240 PRINT INK 6;AT t,10;"?"; INK 6;AT t,20;"?"
250 NEXT t
255 PRINT INK 6;AT 21,0;"???????????"
257 PRINT INK 6;AT 21,20;"???????????"
260 PRINT INK 6;AT 13,10;"???????????"
270 PRINT AT 3,10;" "
275 PRINT AT 10,20;" "
300 GO SUB 2000
310 PRINT AT 15,11;"PUNTOS.."
320 PRINT AT 18,11;"FASE..."
500 LET x1=x
505 PRINT AT 16,13;P
507 PRINT AT 19,13;FAS
510 LET y1=y
520 LET awe=PEEK 23560
530 LET x=x+(awe=97)-(awe=113)
540 LET y=y+(awe=112)-(awe=111)
550 PRINT AT x1,y1;" "
560 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
562 IF ATTR (x,y)=6 THEN GO TO 5000
564 IF ATTR (x,y)=4 THEN GO TO 5000
566 IF ATTR (x,y)=2 THEN LET p=p+10: LET d1=d1+1: BEEP 0.02,20: BEEP 0.04,30
570 IF asd=0 THEN PRINT INK 5;AT x,y;"?"
580 IF asd=1 THEN PRINT INK 5;AT x,y;"?"
600 LET a1=a
610 LET b1=b
620 LET ert=40*RND
625 IF ert<10 AND a>1 THEN LET a=a-1
627 IF ert<20 AND a<11 AND ert>10 THEN LET a=a+1
630 IF ert<30 AND b>11 AND ert>20 THEN LET b=b-1
635 IF ert<40 AND b<19 AND ert>30 THEN LET b=b+1
640 PRINT AT a1,b1;" "
650 PRINT INK 4;AT a,b;"?"
700 IF d1=3 THEN LET d1=0: PRINT AT x,y;" ": LET x=20: LET y=3: POKE 23560,40:
LET p=p+10: BEEP 0.04,20: BEEP 0.05,30: GO SUB 2000: LET fas=fas+1
1000 GO TO 500
2000 PRINT INK 2;AT 1,1;"?"
2010 PRINT INK 2;AT 12,18;"?"
2020 PRINT INK 2;AT 20,25;"?"
2030 FOR k=1 TO 5
2040 PRINT INK 4;AT 2+INT (17*RND),1+INT (9*RND);"?"
2045 PRINT INK 4;AT 1+INT (18*RND),21+INT (10*RND);"?"
2050 NEXT k
2100 RETURN
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"TODO HA TERMINADO. TU MISION
HA SIDO UN FRACASO "
5025 BEEP 0.1,20
5030 PRINT AT 15,5;"HAS NUERTO!"
5035 BEEP 1,10: BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,5: BEEP 1,15
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "THREE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```


DADOS

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

ESTE ES EL JUEGO DE
POKER DE DADOS, DONDE
CON SUERTE DEBÉS CONSE-
GUIR LA MAXIMA PUNTUACI-
ON.

```
1 IF INKEY#<>" THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
90 LET p=0
95 LET fas=1
97 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.4,20
100 BORDER 6
110 PAPER 6
115 CLS
120 INK 1
150 DIM a(5)
155 GO SUB 1500
160 LET d1=0
165 LET hj=0
170 LET D2=0
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 2;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
220 FOR a=0 TO 21
225 PRINT INK 2;AT a,0;"?"
230 PRINT INK 2;AT a,31;"?"
235 PRINT INK 2;AT a,12;"?"
240 NEXT a
245 PRINT INK 3;AT 2,15;"PUNTOS.."
250 PRINT INK 3;AT 4,15;"FASE...."
255 PRINT INK 2;AT 6,12;"?????????????????????????????"
260 PRINT INK 0;AT 8,14;"1--?(NEGROS)"
262 PRINT INK 2;AT 10,14;"2--?(ROJOS)"
264 PRINT INK 0;AT 12,14;"3--?(JOTAS)"
266 PRINT INK 0;AT 14,14;"4--?(REINAS)"
```



```

268 PRINT INK 2;AT 16,14;"5--?(REY) "
270 PRINT INK 2;AT 18,14;"6--?(AS) "
300 PRINT INK 2;AT 8,0;"?????????????"
310 PRINT INK 2;AT 12,0;"?????????????"
320 PRINT INK 4;AT 4,2;"D-A-D-O-S"
350 PRINT AT 14,2;"1 2 3 4 5"
500 PRINT INK 0;AT 2,24;P
510 PRINT INK 0;AT 4,24;FAS
550 FOR a=1 TO 5
560 IF a(a)=1 THEN PRINT INK 0;AT 10,2*a;"?"
562 IF a(a)=2 THEN PRINT INK 2;AT 10,2*a;"?"
564 IF a(a)=3 THEN PRINT INK 0;AT 10,2*a;"?"
566 IF a(a)=4 THEN PRINT INK 0;AT 10,2*a;"?"
570 IF a(a)=5 THEN PRINT INK 2;AT 10,2*a;"?"
572 IF a(a)=6 THEN PRINT INK 2;AT 10,2*a;"?"
575 BEEP 0.04,a*2
580 NEXT a
590 INPUT "A QUE VAS?(1,2,3,4,5,6) ";hj
593 IF hj>6 THEN GO TO 590
594 BEEP 0.04,20
600 INPUT "CUANTOS DEJAS? ";s
602 BEEP 0.04,40
605 IF s>4 THEN GO TO 600
610 FOR a=1 TO s
620 INPUT "CUAL NUMERO?(1,2,3,4,5) ";j
625 IF j>5 THEN GO TO 620
630 LET dfg=1+INT (6*RND)
635 LET a(j)=dfg
638 BEEP 0.03,20
640 NEXT a
643 LET d1=d1+1
645 IF d1=3 THEN GO TO 700
650 GO TO 500
700 FOR a=1 TO 5
705 BEEP 0.04,A*3
710 IF a(a)=hj THEN LET d2=d2+1
720 NEXT a
800 LET p=p+(d2*hj)
810 LET fas=fas+1
815 PRINT AT 2,24;P
817 PRINT AT 4,24;FAS
818 BEEP 0.03,40
819 BEEP 0.4,20: BEEP 0.5,30: BEEP 0.6,30: BEEP 0.2,10
820 IF fas=5 THEN GO TO 5000
900 GO TO 100
1500 FOR a=1 TO 5
1510 LET asd=1+INT (6*RND)
1515 BEEP 0.04,a
1520 LET a(a)=asd
1530 NEXT a
1600 RETURN
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;" LA PARTIDA SE HA ACABADO "
5025 BEEP 1,20
5030 PRINT AT 14,3;"TU PUNTUACION ES ";P
5040 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,10: BEEP 1,-10: BEEP 1,-20
5050 CLS
5060 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA?"

```



```

5070 IF INKEY#="s" THEN GO TO 90
5075 BEEP 0.002,1
5080 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5090 GO TO 5070
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "DADOS"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

ROBOT FACTORY

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

MONTA EL ROBOT BUSCANDO
SUS PIEZAS POR LAS DISTIN-
TAS HABITACIONES DE LA FA-
BRICA DONDE ESTAN ALMACE-
NADAS.

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
90 LET p=0
100 BORDER 0
105 PAPER 6
110 CLS
120 INK 1
150 LET x=3
155 LET y=2
160 LET asd=0
165 LET fae=1
170 LET c=3
175 LET d=10
180 LET ar=18
185 LET b=28
188 LET sdf=0
190 LET d1=0
195 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA ": PAUSE 0: BEEP 0.4,20: CLS
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"????????????????????????????????????????"

```



```

210 PRINT INK 2;AT 20,0;"????????????????????????????????"
215 FOR a=0 TO 20
220 PRINT INK 2;AT a,0;"?"
225 PRINT INK 2;AT a,31;"?"
230 NEXT a
300 GO SUB 1000+500*fas
310 PRINT INK 4;AT 19,30;"?"; INK 4;AT 18,30;"?"
330 PRINT AT 21,0;"PUNTOS."
340 PRINT AT 21,15;"FASE."
350 PRINT INK 2;AT 1,28;"?"; INK 2;AT 2,28;"?"; INK 2;AT 3,28;"?"; INK 2;AT 4,2
8;"???"
500 LET x1=x
502 PRINT AT 21,7;P;AT 21,21;FAS
510 LET y1=y
520 LET x=x+(INKEY#="a")-(INKEY#="q")
530 LET y=y+(INKEY#="p")-(INKEY#="o")
540 PRINT AT x1,y1;" ";AT x1-1,y1;" "
542 IF ATTR (x,y)=50 OR ATTR (x,y)=51 THEN BEEP 0.4,20: GO TO 5000
543 IF ATTR (x-1,y)=50 OR ATTR (x-1,y)=51 THEN BEEP 0.4,20: GO TO 5000
544 IF ATTR (x,y)=48 OR ATTR (x-1,y)=48 THEN LET d1=1: LET p=p+10: BEEP 0.03,20
: BEEP 0.04,30: PRINT AT x,y;" "
545 IF ATTR (x,y)=53 AND d1=1 OR ATTR (x-1,y)=53 AND d1=1 THEN GO SUB 6000
546 IF ATTR (x,y)=53 AND d1=0 OR ATTR (x-1,y)=53 AND d1=0 THEN GO SUB 5000
547 IF ATTR (x,y)=52 AND d1=2 THEN LET fas=fas+1: LET p=p+10: LET x=3: LET y=2:
PRINT AT ar,b;" ": LET ar=18: LET b=15: IF fas<4 THEN GO SUB 1000+500*fas: BEEP
0.04,20: BEEP 0.03,40: LET d1=0
548 IF ATTR (x,y)=52 AND d1<>2 THEN GO TO 5000
550 IF asd=0 THEN PRINT INK 1;AT x,y;"?"; INK 1;AT x-1,y;"?"
555 IF asd=1 THEN PRINT INK 1;AT x,y;"?"; INK 1;AT x-1,y;"?"
558 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
580 IF fas=4 THEN GO TO 7000
600 PRINT AT c,d;" ";AT c,d+10;" "
610 LET c=c+1
615 IF c=19 THEN LET c=2
617 IF (x=c AND y=d) OR (x=c+1 AND y=d) THEN GO TO 5000
620 PRINT INK 3;AT c,d;"?"; INK 3;AT c,d+10;"?"
645 LET sdf=sdf+1: IF sdf<>2 THEN GO TO 700
650 LET a1=ar
655 LET b1=b
660 LET sdf=0
670 LET ar=ar+(x>ar)-(x<ar)
675 LET b=b+(y>b)-(y<b)
680 PRINT AT a1,b1;" "
682 IF x=ar AND y=b THEN GO TO 5000
684 IF x=ar+1 AND y=b THEN GO TO 5000
690 PRINT INK 3;AT ar,b;"?"
1000 GO TO 500
1500 PRINT INK 2;AT 5,0;"???????????"
1502 PRINT INK 2;AT 10,5;"???"
1504 PRINT INK 2;AT 15,11;"?????????"
1506 PRINT INK 0;AT 18,26;"?"
1507 PRINT INK 5;AT 16,4;"?"
1510 RETURN
2000 PRINT INK 2;AT 17,21;"???????????"
2002 PRINT INK 2;AT 12,21;"???????????"
2004 PRINT INK 2;AT 7,21;"???????????"
2006 PRINT INK 0;AT 13,28;"?"
2007 PRINT INK 5;AT 16,21;"?"
2010 RETURN

```

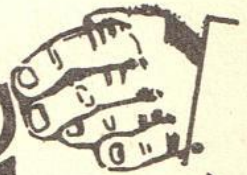


```

2500 PRINT INK 2;AT 16,13;"????"
2502 PRINT INK 2;AT 12,13;"????"
2504 PRINT INK 2;AT 7,13;"????"
2506 PRINT INK 0;AT 13,29;"?"
2507 PRINT INK 5;AT 13,4;"?"
2510 RETURN
5000 BEEP 0.03,20: BEEP 1,30
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,2;"LOS GUARDAS TE HAN ALCANZADO
TU MISION HA ACABADO"
5030 PRINT AT 15,0;"SUERTE LA PROXIMA VEZ!
HAS PERDIDO."
5040 BEEP 1,30: BEEP 1,25: BEEP 1,13: BEEP 1,36: BEEP 1,48
5050 CLS
5060 PRINT AT 15,5;"OTRA PARTIDA?(e,n)"
5100 IF INKEY#="e" THEN GO TO 90
5200 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5300 GO TO 5100
6000 IF fae=1 THEN PRINT AT fae,30;"?"
6010 IF fae=2 THEN PRINT AT fae,30;"?"
6020 IF fae=3 THEN PRINT AT fae,30;"?"
6030 LET p=p+10: LET d1=2
6040 BEEP 0.04,40: BEEP 0.03,34
6100 RETURN
7000 BEEP 0.4,20: BEEP 0.3,40
7100 PRINT AT 10,0;"VUELVELO A INTENTAR"
7110 BEEP 0.4,20: BEEP 1,40: BEEP 1,34
7200 GO TO 100
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "ROBOT"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.

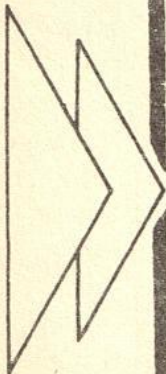
Deseo suscribirme a partir del n.º (inclusive).

Nombre y apellidos:

Domicilio:

Ciudad: Teléfono:

Fecha: Firma:



DEFENSA

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

IMPIDE QUE EL ENEMIGO
DESTRUYA LAS RESERVAS
DE COMBUSTIBLE.

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 6
110 PAPER 6
115 CLS
120 INK 1
130 LET as=0
134 LET sd=0
150 LET x=0
155 LET y=10
160 LET a=10
165 LET b=0
170 LET d=10
172 LET e=10
176 LET p=0
180 LET adf=0
182 LET f1=0
184 LET f2=0
186 LET dt=0
187 LET TY=0
188 LET TU=0
190 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.4,20
200 FOR h=0 TO 21
210 PRINT AT h,21;"?"
215 PRINT AT h,31;"?"
220 NEXT h
230 PRINT AT 0,21;"?????????????"
233 PRINT AT 21,21;"?????????????"
240 PRINT INK 2;AT 20,0;"?????????????????????????????"
```



```

245 PRINT INK 2;AT 21,0;"????????????????????"
250 PRINT INK 0;AT 4,23;"PUNTOS."
260 PRINT INK 0;AT 8,23;"IMPACTOS"
270 PRINT INK 0;AT 12,23;"NAVES "; INK 0;AT 13,23;"DADAS."
280 PRINT INK 0;AT 17,23;"BOMBAS"; INK 0;AT 18,23;"DADAS."
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 6,25;P
522 PRINT AT 10,25;DT
524 PRINT AT 15,25;TY
526 PRINT AT 20,25;TU
540 PRINT AT x1,y1;" "
550 PRINT INK 3;AT x,y;"?"
600 LET a1=a
605 LET b1=b
610 LET a=a+(INKEY#="a" AND a<20)-(INKEY#="q" AND a>1)
648 PRINT AT a1,b1;" "
650 PRINT INK 3;AT a,b;"?"
700 LET d1=d
710 LET e1=e
720 LET asd=20*RND
730 IF asd<5 AND d<18 THEN LET d=d+1
733 IF asd<10 AND d>1 AND asd>5 THEN LET d=d-1
735 IF asd<15 AND e>1 AND asd>10 THEN LET e=e-1
740 IF asd<20 AND e<18 AND asd>15 THEN LET e=e+1
750 PRINT AT d1,e1;" "
780 PRINT INK 4;AT d,e;"??"
790 IF dt=10 THEN GO TO 5000
800 IF INKEY#="m" THEN GO SUB 2000
900 IF f1=1 THEN LET f2=0: GO TO 3500
905 LET adf=INT (3*RND)
910 IF adf=2 THEN LET f1=1: LET f2=1: GO TO 3500
1000 GO TO 500
2100 FOR j=1 TO a
2120 PRINT INK 5;AT j,y;"6"
2130 NEXT j
2140 FOR k=1 TO y
2150 PRINT INK 5;AT a,k;"-"
2160 NEXT k
2165 PRINT INK 7;AT a,y;"??"
2166 BEEP 0.003,20: BEEP 0.005,34
2170 FOR j=1 TO a
2175 PRINT AT j,y;" "
2180 NEXT j
2185 FOR k=1 TO y
2190 PRINT AT a,k;" "
2195 NEXT k
2200 PRINT AT a,y;" "
2220 IF d=a AND e=y THEN GO TO 3000
2230 IF d=a AND e=y+1 THEN GO TO 3000
2240 IF as=a AND sd=y THEN GO TO 4000
2500 RETURN
3000 PRINT INK 2;AT d,e;"??"; INK 2;AT d+1,e;"??"
3010 BEEP 0.04,20: BEEP 0.05,30
3020 LET p=p+10
3040 PRINT AT d,e;" ";AT d+1,e;" "
3045 LET d=15: LET e=5
3047 LET ty=ty+1

```



```

3050 BEEP 0.04,20
3100 GO TO 2500
3500 IF f2=1 THEN LET as=d: LET sd=e
3505 PRINT AT as,sd;" "
3510 LET as=as+1
3520 IF as=20 THEN LET f1=0: GO TO 4500
3530 PRINT INK 0;AT as,sd;"?"
3540 LET f2=0
3600 GO TO 1000
4000 BEEP 0.05,20: BEEP 0.04,30
4010 LET f1=0
4030 LET p=p+20
4035 LET tu=tu+1
4040 BEEP 0.04,36
4050 GO TO 2500
4500 PRINT AT as,sd-1;"???"
4510 PRINT AT as+1,sd-1;"???"
4520 BEEP 0.04,20: BEEP 0.05,30
4525 BEEP 0.04,40: BEEP 0.06,-20
4530 PRINT AT as,sd-1;" "
4535 PRINT AT as+1,sd-1;" "
4540 LET dt=dt+1
4600 GO TO 1000
5000 BEEP 1,30
5010 CLS
5020 PRINT INK 2;AT 10,0;" NO HAS PROTEGIDO BIEN EL
      COMBUSTIBLE TODO ESTA PERDIDO "
5030 BEEP 1,40
5050 PRINT INK 2; PAPER 7;AT 15,0;"HAS SIDO DESTRUIDO
5060 BEEP 1,40: BEEP 1,30: BEEP 1,20: BEEP 1,10
5070 CLS
5080 PRINT AT 10,4;"OTRA PARTIDA?"
5085 BEEP 1,1
5090 IF INKEY#="e" THEN GO TO 100
5100 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5200 GO TO 5090
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "DEFEN"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



AHAZEMENT

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

CON TU HELICOPTERO
ACABA CON LAS FORMACIO-
NES ENEMIGAS.

TECLAS.

O. IZQUIERDA P. DERECHA

M. DISPARO

```
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
115 CLS
150 LET b#="? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?"
153 LET a#="? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?"
155 LET c#=" "
160 LET a=6
165 LET b=0
176 LET asd=0
178 LET x=18
180 LET y=10
182 LET sdf=0
184 LET d1=0: LET d2=0
186 LET P=0
188 LET FAS=1
190 LET de=0
193 PRINT AT 5,10;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: BEEP 0.4,30: CLS
196 LET dr=0
200 PRINT INK 3;AT 4,0;"????????????????????????????????"
210 PRINT INK 3;AT 0,0;"????????????????????????????????"
220 FOR g=0 TO 4
225 PRINT INK 3;AT g,0;"?"
230 PRINT INK 3;AT g,31;"?"
240 NEXT g
250 PRINT AT 2,4;"PUNTOS.."
255 PRINT AT 2,18;"FASE."
500 LET a1=a
505 PRINT AT 2,13;P
507 PRINT AT 2,23;FAS
```



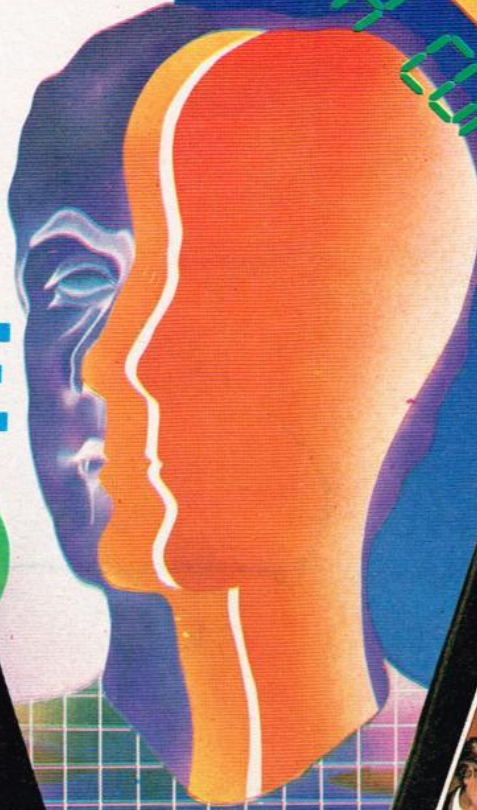
```

508 PRINT AT 2,28;dr
510 LET b1=b
520 LET a=a+1
530 IF a=21 THEN LET a=6: LET dr=dr+1
560 PRINT AT a1,b1;c#
640 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
650 IF asd=0 THEN PRINT INK 2;AT a,b;a#
655 IF asd=1 THEN PRINT INK 5;AT a,b;b#
800 LET x1=x
810 LET y1=y
820 LET y=y+(INKEY#="p" AND y<30)-(INKEY#="o" AND y>0)
830 PRINT AT x1,y1;" ";AT x1-1,y1;" "
835 LET sdf=sdf+1: IF sdf>1 THEN LET sdf=0
837 IF CODE SCREEN# ((x-2),y)=0 THEN GO TO 5000
839 IF CODE SCREEN# ((x-3),y+1)=0 THEN GO TO 5000
850 IF sdf=0 THEN PRINT INK 1;AT x,y;"??"; INK 1;AT x-1,y;"??"
855 IF sdf=1 THEN PRINT INK 1;AT x,y;"??"; INK 1;AT x-1,y;"??"
889 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO TO 2000
890 IF INKEY#="m" THEN LET d1=1: LET d2=1: GO TO 2000
900 IF de=16 THEN LET p=p+10: LET fas=fas+1: LET de=0: BEEP 0.5,20: GO SUB 3000
910 IF dr=12 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 400
2000 IF d2=1 THEN LET sd=x-2: LET df=y
2005 PRINT AT sd,df;" "
2010 LET sd=sd-1
2020 IF sd=6 THEN PRINT AT sd,df;" ": LET d1=0: GO TO 2100
2030 IF CODE SCREEN# (sd,df)=0 THEN LET p=p+10: LET de=de+1: GO SUB 2500
2032 IF CODE SCREEN# (sd-1,df)=0 THEN LET p=p+10: LET de=de+1: GO SUB 2500
2035 IF a=sd AND b=df THEN LET p=p+10: LET de=de+1: GO SUB 2500
2040 PRINT AT sd,df;"?"
2100 GO TO 800
2500 LET d1=0
2510 PRINT INK 7;AT sd,df;"?"
2520 BEEP 0.4,20: BEEP 0.3,30: BEEP 0.4,16
2530 PRINT AT sd,df;" "
2535 BEEP 0.4,20: BEEP 0.5,30
2580 LET a#(df+1)=" "
2585 LET b#(df+1)=" "
2600 RETURN
3000 'LET a#="? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?"
3100 LET b#="? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?"
3110 LET dr=0
3115 PRINT AT 2,27;" "
3200 RETURN
5000 BEEP 1,20: BEEP 1,30
5010 PRINT AT x,y;"??";AT x-1,y;"??"
5020 BEEP 0.4,20: BEEP 0.5,30
5100 CLS
5110 PRINT AT 8,0;" TU HELICOPTERO HA SIDO DERRI-
BADO, TU MISION HA ACABADO."
5120 PRINT AT 15,3;"HAS MUERTO !"
5130 BEEP 1,30: BEEP 1,43: BEEP 1,1: BEEP 1,14: BEEP 1,34
5200 CLS
5210 PRINT AT 10,3;"OTRA PARTIDA?"
5230 IF INKEY#="s" THEN BEEP 0.4,20: GO TO 100
5240 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5300 GO TO 5230
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "AMA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```


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

Nº 8 MSX

SOFTWARE

MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX
MSX

420 Ptas.
10
PROGRAMAS

YA ESTA A LA VENTA



SUMARIO:

- SALVAMENTO
- MEMORY-TEX
- CRUZADA
- ATERRIZAJE
- HT-40
- SARATOGA
- PISTA
- PÄNZER
- TRUCOS