

LIBRERIA DE

SOFTWARE Spectrum

nº

10

375
PTS.

15
PROGRAMAS

SUMARIO:

- LA CUEVA DEL DRAGON
- T. N. T.
- SUBMUNDO
- 75 M. M.
- COMBATE
- MINOTAURO
- EL RATON Y EL GATO
- BOLA 2
- REBUFO
- COMECOCOS
- DAKAR
- ALTA TENSION
- LA CHOZA
- GARDEN

Sound-on-Sound

Cassette virgen
AUDIO-VIDEO-COMPUTER



SUS MEJORES RECUERDOS

EDITORIAL

Y A que te decidiste por este modelo de ordenador, nosotros vamos a intentar ayudarte con nuestra revista. En ella encontrarás gran cantidad de juegos así como interesantes programas que te aportarán sugerencias e ideas para aplicar a tus propios programas.

Para ayudarte a obtener el máximo provecho, desde hace algunos números venimos incluyendo los listados de los programas. De esta forma podrás conocer los trucos que los programadores han utilizado, sirviéndote como modelo para aplicar a tus propios programas y juegos, para modificarlos según tus deseos, mejorarlos y desarrollarlos como quieras.

No obstante, si necesitas alguna aclaración sobre rutinas, trucos, etc., nuestro buzón está abierto a todas tus dudas, así como a las sugerencias que quieras ofrecernos.

Poco a poco, iremos mejorando entre todas las posibilidades de nuestro ordenador.

Hasta el próximo mes.

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:** Gráficas Futura. **Imprime:** Gráficas Futura Soc. Coop. Ltda. Villafranca del Bierzo, 21-23. Pol. Ind. Cobo Calleja. Fuenlabrada (Madrid). **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

LA CUEVA DEL DRAGON

ESTAMOS en un torneo medieval, y tras haber ganado al mejor de los caballeros se te impone otra prueba para poder conseguir la mano de la preciosa doncella que habita en el castillo.

Tu prueba consiste en llegar a la cueva del dragón, donde él es vulnerable, pero como sabe que si llegas a la cueva está perdido hará todo lo posible para que no logres llegar. Para este menester te arrojará bolas de fuego de su boca, que tú tendrás que esquivar con tus reflejos tirándote al suelo, agachándote, o saltando a la par que avanzas kilómetros por el bosque que conduce a su cueva.

Cada vez que esquives una bola de fuego, se te bonificará con puntos, pero si una bola te da habrás muerto. Si quieres ganar la partida tienes que lograr llegar a la cueva.

Para esto maneja con destreza las siguientes teclas:
Q - Salta. A - Se agacha. M - se tira al suelo.



T.N.T.

ERES un oficial del cuerpo de desactivadores de bombas, y desde el cuartel general se te ha informado de que en la embajada rusa han puesto dos bombas.

Para eso tú has salido de tu casa y has llegado a la embajada, al llegar, tienes que ir corriendo entre los pasillos del edificio para coger las herramientas, que luego te servirán para desactivar las dos bombas. Una vez que has cogido las herramientas, sin que los dos terroristas te hayan matado, tendrás que ir corriendo hacia donde están las bombas, también esquivando en el menor tiempo posible a los dos terroristas.

Si no logras hacerlo en el tiempo prefijado las bombas explotarán y todo habrá acabado, pero si logras desactivarlas, habrás ganado y el general te pondrá una condecoración por tan valeroso hecho. Las teclas son: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.

¡¡¡SUERTE!!!



SUBMUNDO

TRAS la explosión de tu planeta, os habeis tenido que trasladar a otro cuya atmósfera os es hostil, por lo que tú con tu nave tienes que llevarlos desde el exterior hasta una base subterránea en el fondo del nuevo planeta, para ello tienes que bajar por un laberinto de túneles que cada vez bajan más y que algunos no te llevarán a tu base, sino a otros lugares donde te estrellarás, por lo que tienes que tener buen ojo al elegir tu camino, si logras llegar a tu base sin que ningún percance te haya pasado, tendrás que ir arriba a por otra persona que tendrás que bajar, si te chocas contra las paredes o contra algo te estrellarás, pero a medida que vayas avanzando hacia el interior del planeta se te bonificará con puntos.

Para tu misión dispones de las siguientes teclas: A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.

Pero una vez que estás en la base ya podrás subir con la tecla "Q", para evitar los distintos objetos que te pueden impedir tu aterrizaje.

¡Buena suerte!



75 M. M.

1 3.00 P.M., la aviación alemana está bombardeando Londres, y tú manejas el antiaéreo más potente de la ciudad, con el que podrás derribar a cualquier avión, el manejo de tu antiaéreo es bastante fácil: con el ángulo puedes variar el ángulo hacia la izquierda o hacia la derecha del cañón y con la altura tienes que subir y bajar la inclinación del cañón.

Los aviones cada vez aparecerán mucho más bajo o más alto, para que tengas que variar la altura, si los aviones logran destruir tus casas y depósitos habrás perdido la partida, mientras que si derribas a los aviones se te darán puntos. También tienes que tener cuidado con no derrochar las bombas, ya que tienes un número limitado. Para cumplir tu misión dispones de las siguientes teclas: Q - Arriba (más altura). A - Abajo (menos altura). O - Izquierda (menos ángulo). P - Derecha (más ángulo).



COMBATE

ESTAMOS en la última exhibición de aviación de la base de tu ciudad y ha llegado el momento del combate aéreo.

Tú pilotas uno de los dos aviones y tienes que lograr ponerte siempre a la cola del avión contrario que siempre irá a estrellarte, una vez que te has puesto a su cola sin estrellarte, tienes que rozarle con tu hélice el timón y eso te dará 70 puntos, pero te tienes que retirar muy rápidamente, ya que él puede frenar y entonces te estrellarás, también tienes que tener mucho cuidado de no darte contra las montañas del suelo, que te matarían.

Cada vez que realices esto, se te bonificará con 10 puntos. Para lograrlo tienes que pilotar con destreza tu avión valiéndote de las siguientes teclas: Q - Arriba. A - Abajo. O - Aceleración. P - Frena.

Suerte y que no te derriben para que tu exhibición sea perfecta.



MINOTAURO

HEMOS retrocedido muchos años atrás, en la época de la Grecia Clásica y te encuentras metido dentro del laberinto del Minotauro intentando salvar tu vida.

Ya estás dentro y el horrible Minotauro te persigue sin piedad por todo el laberinto para matarte, ya que si te chocas con él morirás, al igual que si te chocas con alguna pared del laberinto.

Si quieres salir de ahí tienes que conseguir coger 10 frascos de una sustancia mágica que te permitirá la huida y entonces habrás ganado la partida.

Para esquivar al Minotauro dispones de las siguientes teclas: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.

Con mucha suerte, logra agarrar al toro por los cuernos.



CARA B

EL RATON Y EL GATO

ESTE es un juego para dos jugadores, la misión del ratón es intentar llegar al otro lado del tablero sin que los tres gatos le encierren y la misión del gato es, junto a sus dos compañeros, intentar acorralar al ratón para que no se pueda mover.

El ordenador os pedirá vuestros nombres, para identificar cada uno de los jugadores, y luego le preguntará al ratón que si puede mover. Esto lo hará todas las veces que vaya a tirar, ya que si no puede mover es que está acorralado y ha perdido la partida. El ordenador irá diciendo cada vez quién tiene que tirar, primero le preguntará el sitio en donde está y luego el sitio donde quiere ir, sabiendo que los gatos sólo pueden mover un casillero hacia delante y hacia los lados, y el ratón puede hacer los mismos movimientos y además hacia atrás.

Este es un juego de mucho pensar, y aunque parezca fácil, no lo es, ya que ganar no siempre es tan fácil.

No hagas trampa, ya que tu adversario no te dejará.



BOLA-2

¿Quién no ha jugado nunca con una canica en un laberinto?, pues ahora puedes hacerlo en tu Spectrum.

Tú vas por un laberinto, pero se han hecho unas enormes grietas por las cuales caerías si caes por ellas, por lo que te tienes que mantener encima sin tocarlas, es decir, como si fueras dirigiendo tu bola por lo alto de una muralla.

A medida que pasa el tiempo, van apareciendo cosas en el laberinto que te perjudicarán o te beneficiarán, ya que te pueden salir agujeros, que te matarán y unos rayos de energía que renovarán tus fuerzas para seguir adelante.

Tienes que dirigir con destreza tu bola para estar en el laberinto todo el tiempo posible, para ello tendrás que manejar las teclas:

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



REBUFO

AHORA te encuentras en el interior de un fórmula uno, y tienes que realizar la misión que se te ha encomendado y es la siguiente:

Tienes que lograr ponerte el mayor tiempo posible lo más cerca de la parte de atrás del otro coche, pero sin estrellarse con él y con mucho cuidado de no estrellarte con las vallas de la carretera, cada vez que logres acercarte se te darán 10 puntos, pero no es tan fácil, ya que el coche delantero no te lo va a poner fácil, ya que te irá cerrando y te irá dificultando la misión moviéndose con rapidez hacia los lados y hará que te choques yendo hacia delante y hacia atrás.

Tu fórmula se dirige con los siguientes controles: Q - Acelera. A - Frena. O - Izquierda. P - Derecha.



COMECOCOS

TE encuentras en el interior de un laberinto el cual ha sido invadido por los cocos, unos seres repugnantes, que se esconden en los rincones y que te tienes que comer por los pies, ya que en su cabeza tienen una coraza muy dura que te matará.

Tienes que ir comiéndotelos todos, pero mucho cuidado, ya que no puedes volver a pisar tu rastro y por lo tanto tendrás que elegir muy bien tu camino.

No puedes tocar las paredes que ellos han impregnado con una sustancia venenosa, ya que morirás.

Cuando te hayas librado de todos los cocos, tendrás que ir corriendo hacia el centro de la pantalla y habrás ganado la partida.

Tu "come cocos" se dirige con las siguientes teclas: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.



DAKAR

BIENVENIDO al París-Dakar, eres el representante de España en esta aventura y tienes que quedar en buena posición por tu país, que te lo agradecerá.

En la primera pantalla no aparece nada, ya que es la salida y no hay ningún peligro, pero puedes tirar rápidamente en cualquier dirección y aparecerá el desierto lleno de bombas que tus enemigos te han colocado para que te maten, tienes que aprovechar mucho la energía e ir a por los bidones de gasolina, ya que si no, morirás atrapado en el desierto.

En algunas pantallas te aparecerá una copa, señal de que has ganado esa etapa y de que puedes ser recompensado con puntos.

Para dirigir tu todo terreno dispones de las siguientes teclas: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.

¡Suerte!



ALTA TENSION

UN ladrón se ha introducido en la planta eléctrica y va a cortar la luz.

El malvado ladrón quiere cortar la luz a la ciudad para efectuar sus robos a oscuras, pero él no sabe que hay un interruptor que tu deberás accionar si quieres que el laberinto que está a oscuras se vuelva a ver.

Una vez accionado el interruptor, tú deberás salir, para pedir ayuda, del laberinto, pero cada vez que roces una de las muchas paredes electrificadas el ladrón adelantará un paso en su recorrido hacia las torres eléctricas y si el ladrón llega todo habrá terminado.

Los controles son: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.



LA CHARCA

A HORA eres una pobre ranita que se encuentra en el medio de un gran río y con mucha hambre, pero que sabe saltar muy bien.

Te encuentras en uno de los tres nenúfares que hay en el río, y puedes ir saltando de uno a otro y saltar para coger las moscas que pasan que serán su sustento, pero que tenga mucho cuidado, ya que el agua está muy contaminada por una fábrica que hay más arriba y si cae al agua morirá por el alto grado de contaminación.

La ranita se mueve con las siguientes teclas: O - Izquierda. P - Derecha. M - Salto.

Mucha suerte y come muchas moscas.



GARDEN

E STAS en la floristería de tu barrio y tienes que regar todas las plantas de la floristería, para ello, tienes que ir a la fuente a coger la regadera y llevarla a la floristería, pero ten en cuenta que para ello tienes que atravesar todo el pueblo y en al-

gunas calles hay unos chicos de una pandilla que no te dejarán pasar y si te cogen te matarán, también te matarán las paredes del laberinto que forman las calles.

Una vez que hayas cogido la regadera, tienes que volver a tu floristería antes de que el tiempo llegue a cero, porque si no tus plantas, que ya se encuentran lacias, morirán, por lo que todo tiene que ser muy rápido para no perder nada de tiempo.

Si vas a donde están las flores el jefe te despedirá a no ser que lleves el agua y morirás.

Las teclas son: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha.

Mucha suerte y que seas un buen jardinero.

IDEAS DE LIBRERIA

C OMO todos sabemos, un conocimiento profundo de las variables del sistema, supone una gran ayuda en el momento de confeccionar un programa.

Por eso este mes te descubrimos a E PPC, una variable del sistema, que almacena el número de la línea en curso, es decir con el cursor del programa. Las direcciones en las que se ubica esta variable son 23625 (5c49 hexadecimal) y 23626 (5C4A hex.).

Así que ya sabes, si quieres por razones de programación mover el cursor a una línea determinada emplea:

POKE 23626,INT (NL/256)

POKE 23625,NL-(256 PEEK (23626))

donde NL es el número de línea deseado.

LA CUEVA DEL DRAGON

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

TU TIENES QUE ELUDIR
LAS BOLAS DE FUEGO QUE
TE LANZA EL DRAGON Y
LLEGAR A SU CUEVA.

TECLAS.

Q . ARRIBA

A . ABAJO

M . TUMBADO

```

1 IF INKEY$("<>") THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
100 BORDER 0
110 PAPER 5
120 CLS
130 INK 1
150 LET d1=0
152 LET x=17
154 LET y=5
156 LET as=0
158 GO SUB 4500
160 LET sd=0
162 LET d2=0
164 LET df=0
166 LET d3=0
168 LET p=0
169 LET km=500
170 LET k1=17: LET jk=13
190 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 1,20
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"?????????????????????????????????????"
205 PRINT INK 2;AT 21,0;"?????????????????????????????????????"
210 FOR w=0 TO 21
215 PRINT INK 2;AT w,0;"?"
220 PRINT INK 2;AT w,31;"?"
225 PRINT INK 2;AT w,16;"?"
230 PRINT INK 2;AT w,18;"?"
235 NEXT w
240 PRINT AT 0,17;" "
245 PRINT AT 21,17;" "
250 PRINT INK 4;AT 20,1;"?????????????????????"
255 PRINT INK 4;AT 19,1;"?????????????????????"
260 PRINT INK 4;AT 18,1;"?????????????????????"
265 PRINT INK 4;AT 13,1;"?????????????????????"
270 PRINT INK 4;AT 12,1;"???  ????? ??"
275 PRINT INK 4;AT 11,1;"    ???  "
280 PRINT INK 7;AT 9,2;"??????  ??????"
285 PRINT INK 7;AT 8,2;"  ??????  ??"
287 INK 6
290 CIRCLE 100,140,8
291 CIRCLE 100,140,6
292 CIRCLE 100,140,4
295 INK 1
300 PRINT INK 7;AT 2,3;"??????  ????"
305 PRINT INK 7;AT 3,1;"??????  ????"
310 PRINT INK 7;AT 6,3;"???????"
330 PRINT AT 5,20;"PUNTOS..."
340 PRINT AT 9,20;"FALTAN .."
350 PRINT AT 13,20;"KM A LA ";AT 15,20;"CUEVA"
500 PRINT AT 7,20;P
501 LET KM=KM-1
502 IF KM=99 THEN PRINT AT 11,20;"    "
503 IF KM=9 THEN PRINT AT 11,20;"    "
504 PRINT AT 11,20;KM
505 IF d1=1 THEN GO SUB 1500
510 IF INKEY$="q" THEN LET d1=1: GO SUB 1500
515 IF d2=1 THEN GO SUB 1700
520 IF INKEY$="a" THEN LET d2=1: GO SUB 1700
525 IF d3=1 THEN GO SUB 1900
530 IF INKEY$="m" THEN LET d3=1: GO SUB 1900
565 IF d3=1 THEN GO TO 600
570 PRINT AT x,y;c$;AT x-1,y;b$;AT x-2,y;a$
600 LET k11=k1
610 LET jk1=jk
620 LET jk=jk-1
630 IF jk=2 THEN LET jk=13: LET k1=15+INT (3*RND): LET p=p+2: BEEP 0.002,10
640 PRINT AT k11,jk1;" "
642 IF CODE SCREEN$ (k1,jk)=0 THEN GO TO 5000

```

```

644 IF jk=5 AND k1=15 AND d3<>1 AND d2<>1 THEN GO TO 5000
646 IF jk=5 AND k1=16 AND d3<>1 THEN GO TO 5000
648 IF jk=5 AND k1=17 AND d1<>1 THEN GO TO 5000
650 PRINT INK 6;AT k1,jk;"?"
700 IF KM=0 THEN GO TO 4700
1000 GO TO 500
1500 LET c$=" ": LET b$="?"
1510 LET as=as+1: IF as=5 THEN LET d1=0: LET as=0: GO SUB 4500
1530 BEEP 0.002,40
1600 RETURN
1700 LET a$=" ": LET c$="?"
1710 LET sd=sd+1: IF sd=5 THEN LET d2=0: LET sd=0: GO SUB 4500
1730 BEEP 0.002,30
1800 RETURN
1900 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ";AT x-2,y;" "
1905 PRINT AT x,y;"???"
1910 LET df=df+1: IF df=5 THEN LET d3=0: LET df=0: PRINT AT x,y;" " : GO SUB 45
00
1930 BEEP 0.002,20
1990 RETURN
4500 LET c$="?"
4510 LET b$="?"
4520 LET a$="?"
4600 RETURN
4700 BEEP 1,20: CLS
4710 PRINT AT 10,0;"LO HAS CONSEGUIDO HAS LLEGADO A LA CUEVA DELDRAGON Y LO HAS
      PODIDO MATAR PORQUE LOGRASTE      ESQUIVAR TODAS SUS BOLAS DE      FUEGO .. GAN
ASTES..."
4720 BEEP 1,-1: BEEP 1,-2: BEEP 1,-3: BEEP 1,-4: BEEP 1,-5: BEEP 1,-6: BEEP 1,-7
4730 CLS
4750 GO TO 5050
5000 BEEP 1,20: CLS
5010 PRINT AT 10,0;"UNA BOLA DE FUEGO TE HA DADO
      HAS MUERTO SIN PODER CUMPLIR
      TU MISION"
5020 BEEP 1,1: BEEP 1,2: BEEP 1,3: BEEP 1,4: BEEP 1,5: BEEP 1,6: BEEP 1,7
5030 CLS
5050 PRINT AT 10,2;"OTRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,10
5090 BEEP 0.003,20
5100 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "DRAGON"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

T.H.T.

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

RECOGE LAS HERRAMIENTAS Y DESTRUYE LAS BOMBAS ANTES DE QUE ESTAS EXPLO- TEN Y TODO ACABE.

TECLAS.

Q. ARRIBA

A. ABAJO

P. DERECHA

O. IZQUIERDA

```
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 5
115 CLS
150 LET asd=0
152 LET x=20
154 LET y=2
156 LET sd=0
158 LET a=2
160 LET b=29
162 LET c=3
164 LET d=10
166 LET de=1
170 LET fas=1
172 LET dr=1
174 LET e=3
176 LET f=15
178 LET p=0
180 LET d1=0
182 LET st=0
184 LET tie=0
190 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 200: CLS : BEEP 0.2,40: POKE 23560,9
0
200 PRINT INK 1;AT 1,0;"?????????????????????????????????????????"
210 PRINT INK 1;AT 21,0;"?????????????????????????????????????????"
220 FOR w=1 TO 21
222 PRINT INK 1;AT w,0;"?"
224 PRINT INK 1;AT w,31;"?"
225 NEXT w
230 GO SUB 1500
300 PRINT AT 0,1;"PUNTOS.."
310 PRINT AT 0,20;"FASE."
350 IF d1=0 THEN PRINT INK 4;AT 7,14;"?"
355 IF d1=0 THEN PRINT INK 4;AT 16,14;"?"
360 IF d1=0 THEN PRINT INK 6;AT 6,3;"?"
```

```

500 LET x1=x
505 PRINT AT 0,10;P
507 PRINT AT 0,25;FAS
510 LET y1=y
515 BEEP 0.003,40
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;" "
555 IF ATTR (x,y)=41 THEN GO TO 5000
557 IF ATTR (x,y)=42 THEN GO TO 5000
558 IF ATTR (x,y)=46 THEN LET d1=1: BEEP 0.3,20: BEEP 0.4,23: PRINT AT x,y-1;"
"
560 IF ATTR (x,y)=44 AND d1=1 THEN LET st=st+1: BEEP 0.04,20: BEEP 0.2,30: LET
p=p+10: PRINT AT x,y-1;" "
562 IF ATTR (x,y)=44 AND d1=0 THEN GO TO 5000
564 IF st=2 THEN GO SUB 2000
570 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
580 IF asd=0 THEN PRINT INK 3;AT x,y;"?"
585 IF asd=1 THEN PRINT INK 3;AT x,y;"?"
590 LET sd=sd+1: IF sd=2 THEN LET sd=0: GO TO 660
600 LET a1=a
610 LET b1=b
620 LET a=a+(x>a)-(x<a)
630 LET b=b+(y>b)-(y<b)
640 PRINT AT a1,b1;" "
645 IF ATTR (a,b)=41 THEN PRINT INK 1;AT a1,b1;"?"
646 IF ATTR (a,b)=44 THEN PRINT INK 4;AT a1,b1;"??"
647 IF a=x AND b=y THEN GO TO 5000
648 IF ATTR (a,b)=46 THEN PRINT INK 6;AT a1,b1;"??"
650 PRINT INK 2;AT a,b;"?"
700 PRINT AT c,d;" "
705 PRINT AT c,d+18;" "
710 LET c=c+de
720 IF c=20 THEN LET de=-1
722 IF c=2 THEN LET de=1
730 PRINT INK 2;AT c,d;"?"
732 PRINT INK 2;AT c,d+18;"?"
800 PRINT AT e,f;" "
805 PRINT AT e+15,f;" "
810 LET f=f+dr
820 IF f=29 THEN LET dr=-1
830 IF f=5 THEN LET dr=1
840 PRINT INK 2;AT e,f;"?"
845 PRINT INK 2;AT e+15,f;"?"
900 LET tie=tie+1: PRINT AT 0,29;tie
910 IF tie=80 THEN GO TO 6000
1000 GO TO 500
1500 PRINT INK 1;AT 5,12;"?????????????????"
1510 PRINT INK 1;AT 8,12;"?? ??????????????"
1520 PRINT INK 1;AT 10,12;"?????????????"
1522 PRINT INK 1;AT 15,12;"?????????????????"
1524 PRINT INK 1;AT 8,1;"?????????"
1526 PRINT INK 1;AT 10,5;"?????"
1530 FOR w=5 TO 19
1532 PRINT INK 1;AT w,12;"?"
1534 IF w<8 THEN PRINT INK 1;AT w,19;"?"
1536 IF w<10 AND w>8 THEN PRINT INK 1;AT w,12;"?"
1540 IF w>15 THEN PRINT INK 1;AT w,15;"?"
1550 PRINT INK 1;AT w,7;"?"
1560 NEXT w
1600 RETURN
2000 LET st=0
2003 POKE 23560,90
2005 LET d1=0
2007 LET tie=0
2010 PRINT AT x,y;" "
2020 LET x=19
2030 LET y=2
2040 PRINT AT a,b;" "

```

```

2050 LET a=3: LET b=28
2060 PRINT INK 6;AT 3+INT (17*RND),1+INT (28*RND);"??"
2062 PRINT INK 4;AT 3+INT (17*RND),1+INT (28*RND);"??"
2064 PRINT INK 4;AT 3+INT (17*RND),1+INT (28*RND);"??"
2100 RETURN
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"HAS PERDIDO LA PARTIDA HA
ACABADO!"
5030 BEEP 1,23
5035 PRINT AT 15,5;" FIN "
5040 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,12: BEEP 1,26
5050 CLS
5055 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY#="s" THEN GO TO 100
5065 BEEP 0.002,30
5070 IF INKEY#="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5100 GO TO 5060
6000 CLS : PRINT AT 10,2;"EL TIEMPO HA PASADO Y LAS
BOMBAS HAN EXPLOTADO
MUERTO."
6010 BEEP 1,20: BEEP 1,23: BEEP 1,23
6020 GO TO 5000
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "TNT"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

SUBHUNDO

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

BAJA POR LOS TUNELES
SUBTERRANEOS HASTA LLE-
GAR A TU BASE Y ATERRIZAR
EN ELLA.

TECLAS.

O. IZQUIERDA P. DERECHA
A. ABAJO

```

99 1 IF INKEY#("<>") THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
90 LET FAS=1
95 LET P=0
98 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 1,20: POKE 23560,90
100 BORDER 1
110 PAPER 1
120 CLS

```

```

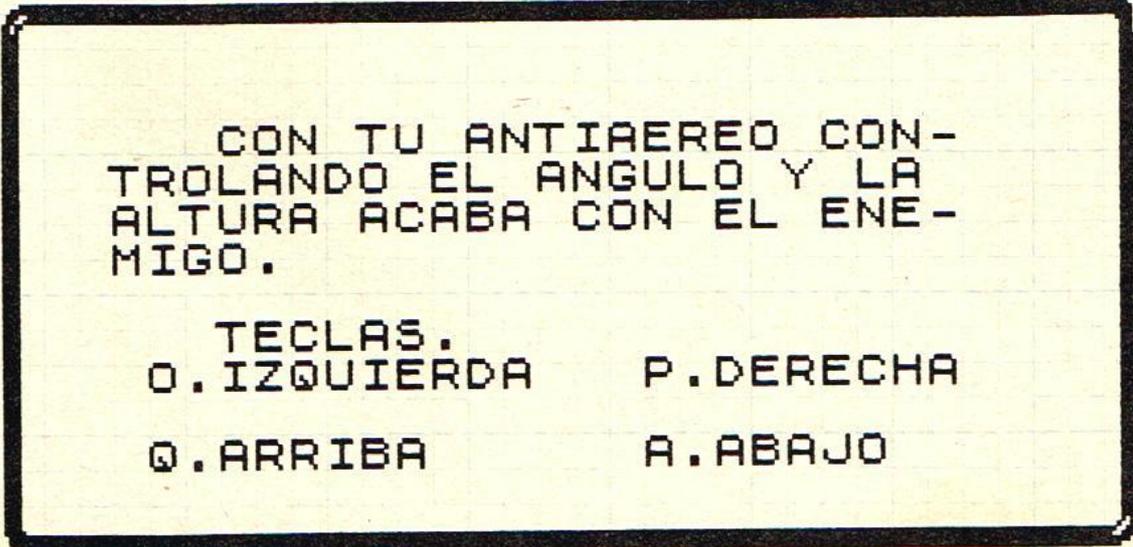
130 INK 7
150 LET x=4
155 LET y=10
162 LET PA=1
164 LET f1=0
200 GO SUB 1500
500 LET x1=x
510 LET y1=y
520 LET awe=PEEK 23560
530 LET x=x+(awe=97)
540 LET y=y+(awe=112)-(awe=111)
550 PRINT INK 6;AT x1,y1;"?"
555 IF f1=1 AND ATTR (x,y)=13 THEN GO TO 5000
560 IF f1=0 AND ATTR (x,y)<>14 THEN GO TO 5000
570 PRINT PAPER 6; INK 2;AT x,y;"?"
600 PRINT AT 0,0;"PUNTOS."
610 PRINT AT 0,7;P
620 PRINT AT 0,12;"PANTALLA."
630 PRINT AT 0,21;PA
640 PRINT AT 0,24;"FASE."
650 PRINT AT 0,29;FAS
700 IF X=21 AND f1=0 THEN LET X=1: LET p=p+10: BEEP 0.03,20: LET PA=PA+1: CLS :
GO SUB 1400+(100*PA)
705 IF f1=1 AND x=20 AND (y=2 OR y=1) THEN POKE 23560,90: LET p=p+20: LET fas=f
as+1: BEEP 0.5,20: BEEP 0.6,30: BEEP 0.2,40: GO TO 100
710 IF f1=1 AND x=21 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 500
1500 FOR a=4 TO 21
1510 IF a<14 THEN PRINT INK 6;AT a,10;"?"
1520 IF a>14 THEN PRINT INK 6;AT a,5;"?"; INK 6;AT a,10;"?"; INK 6;AT a,20;"?"
1530 NEXT a
1540 PRINT INK 6;AT 14,5;"?????????????????????"
1550 PRINT INK 5;AT 1,0;"?????????????????????????????????????"
1555 PRINT INK 5;AT 2,0;"?????????????????????????????????????"
1560 PRINT INK 5;AT 3,0;"?????????????????????????????????????"
1590 RETURN
1600 FOR a=1 TO 21
1610 IF a<10 THEN PRINT INK 6;AT a,5;"?"; INK 6;AT a,20;"?"
1620 PRINT INK 6;AT a,10;"?"
1630 NEXT a
1640 PRINT INK 6;AT 10,10;"?????????????"
1690 RETURN
1700 FOR a=1 TO 21
1710 PRINT INK 6;AT a,10;"?"
1720 IF a>14 THEN PRINT INK 6;AT a,20;"?"; INK 6;AT a,25;"?"
1730 IF a>17 THEN PRINT INK 6;AT a,5;"?"
1740 NEXT a
1750 PRINT INK 6;AT 14,10;"?????????????????????"
1760 PRINT INK 6;AT 17,5;"???????"
1790 RETURN
1800 FOR a=1 TO 21
1810 PRINT INK 6;AT a,20;"?"
1820 IF a<10 THEN PRINT INK 6;AT a,25;"?"; INK 6;AT a,5;"?"; INK 6;AT a,10;"?"
1830 IF a>15 THEN PRINT INK 6;AT a,25;"?"; INK 6;AT a,30;"?"
1840 NEXT a
1850 PRINT INK 6;AT 15,20;"?????????????"
1852 PRINT INK 6;AT 10,5;"???????"
1854 PRINT INK 6;AT 10,20;"?????????????"
1890 RETURN
1900 FOR a=1 TO 21
1910 PRINT INK 6;AT a,25;"?"
1920 IF a<10 THEN PRINT INK 6;AT a,20;"?"; INK 6;AT a,30;"?"
1930 IF a>15 THEN PRINT INK 6;AT a,20;"?"
1940 NEXT a
1950 PRINT INK 6;AT 15,20;"???????"
1955 PRINT INK 6;AT 13,4;"?????????????????????????????????????"
1990 RETURN
2000 FOR a=1 TO 21
2010 PRINT INK 6;AT a,20;"?"
2020 IF a>15 THEN PRINT INK 6;AT a,25;"?"; INK 6;AT a,30;"?"

```

```

2030 NEXT a
2090 RETURN
2100 FOR a=1 TO 21
2105 PRINT INK 6;AT 1,20;"?"; INK 6;AT 1,30;"?"
2110 IF a<7 THEN PRINT INK 6;AT a,25;"?"
2120 IF a<19 AND a>7 THEN PRINT INK 6;AT a,7;"?"
2122 IF a<17 AND a>7 THEN PRINT INK 6;AT a,13;"?"
2124 IF a<19 AND a>10 THEN PRINT INK 6;AT a,28;"?"
2130 NEXT a
2140 PRINT INK 6;AT 19,3;"?????????????????????????????"
2142 PRINT INK 6;AT 20,15;"?"
2144 PRINT INK 6;AT 21,15;"?"
2145 PRINT INK 6;AT 7,10;"?????????????????????????"
2146 PRINT INK 6;AT 15,5;"?????????????????????????"
2190 RETURN
2200 PRINT INK 6;AT 1,0;"????????????????? ??????????????????"
2210 PRINT INK 4;AT 20,1;"?"
2220 FOR w=1 TO 20
2230 PRINT INK 5;AT 3+INT (15*RND),1+INT (30*RND);"?"
2240 NEXT w
2250 LET f1=1
2290 RETURN
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"NO HAS LOGRADO ALUNIZAR EN TU
      BASE TU NAVE SE HA ESTRELLADO  "
5030 BEEP 1,20
5040 PRINT AT 15,2;"HAS MUERTO."
5045 BEEP 1,10: BEEP 1,12: BEEP 1,14: BEEP 1,16: BEEP 1,18: BEEP 1,20
5050 CLS
5060 PRINT AT 10,2;"OTRA PARTIDA?"
5070 IF INKEY$="s" THEN GO TO 90
5080 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5090 BEEP 0.002,20
5100 GO TO 5070
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "SUB"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```



```

1 IF INKEY$(">") THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
100 BORDER 1
110 PAPER 5
120 CLS
130 PRINT AT 10,4;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.002,30
150 LET x=10
155 LET y=10
160 LET c=5
170 LET d=29
172 LET as=0
174 LET p=0
176 LET bom=20
178 LET f1=0
180 LET g1=0: LET g2=0
182 LET r=21
184 LET t=31
200 PRINT INK 3;AT 17,0;"???? ? ? ???? ?????? ? ? ? ? ?"
210 PRINT INK 3;AT 16,0;"???? ? ? ???? ?????? ? ? ? ? ?"
220 PRINT INK 4;AT 19,0;"?????????????"
223 PRINT INK 4;AT 19,20;"?????????????"
225 PRINT INK 4;AT 20,11;"?"
226 PRINT INK 4;AT 21,11;"?"
227 PRINT INK 4;AT 21,20;"?"
228 PRINT INK 4;AT 20,20;"?"
230 PRINT INK 2;AT 20,22;"ANGULO."
240 PRINT INK 2;AT 21,22;"ALTURA."
250 PRINT INK 2;AT 20,0;"PUNTOS."
255 PRINT INK 2;AT 21,0;"BOMBAS."
500 IF INKEY$="q" AND x>1 THEN LET X=X-1
510 IF INKEY$="a" AND x<15 THEN LET x=x+1
520 IF INKEY$="o" AND y>1 THEN LET y=y-1
530 IF INKEY$="p" AND y<30 THEN LET y=y+1
540 IF x=9 THEN PRINT AT 21,29;" "
545 PRINT INK 2;AT 21,29;x
550 IF y=9 THEN PRINT AT 20,29;" "
555 PRINT INK 2;AT 20,29;y
560 PRINT INK 2;AT 20,7;p
565 IF bom=9 THEN PRINT AT 21,7;" "
570 PRINT INK 2;AT 21,7;bom
580 IF bom=0 THEN GO TO 5000
582 PRINT INK 1;AT 21,14;"????"
584 PRINT INK 1;AT 20,15;"?"
586 PRINT INK 1;AT 19,15;"?"
600 IF INKEY$="m" THEN GO SUB 2000
610 LET c1=c
620 LET d1=d
630 LET d=d-1
640 IF d=1 THEN LET d=29: LET c=1+INT (15*RND)
650 PRINT AT c1,d1;" "
660 PRINT INK 0;AT c,d;"???"
665 IF g1=1 THEN LET g2=0: GO TO 3000
670 LET sd=INT (10*RND): IF sd=5 THEN LET g1=1: LET g2=1: GO TO 3000
700 LET as=as+1: IF as=50 THEN LET as=0: LET bom=bom+5
800 IF f1=20 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 500
2000 PRINT INK 6;AT x,y;"?"
2005 BEEP 0.02,20
2010 PRINT AT x,y;" "
2015 BEEP 0.02,30
2020 PRINT INK 7;AT x,y;"?"
2025 BEEP 0.01,40
2030 PRINT AT x,y;" "
2035 BEEP 0.009,1
2050 IF x=c AND (y=d OR y=d+1 OR y=d+2) THEN GO SUB 2500
2060 LET bom=bom-1
2070 IF x=r AND y=t THEN PRINT INK 2;AT r,t;"?": LET g1=0: LET g2=0: LET p=p+10:

```

```

BEEP 0.002,20: PRINT AT r,t;" "
2100 RETURN
2500 PRINT INK 2;AT x,y;"???"; INK 2;AT x-1,y;"???"
2503 BEEP 0.002,30
2505 PRINT AT c,d;" "
2506 BEEP 0.002,20
2507 PRINT INK 6;AT c,d;"???"
2508 BEEP 0.002,10
2509 PRINT AT c,d;" "
2510 LET d=29
2520 LET c=1+INT (15*RND)
2530 LET p=p+10
2550 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" "
2560 BEEP 0.003,12
2600 RETURN
3000 IF g2=1 THEN LET r=c+1: LET t=d+1
3010 PRINT AT r,t;" "
3020 LET r=r+1
3030 PRINT AT r,t;"?"
3040 IF r>15 THEN LET g1=0: PRINT INK 6;AT r,t;"??"; INK 2;AT r+1,t;"?": BEEP 0
.03,20: BEEP 0.002,1: PRINT AT r,t;" ";AT r+1,t;" ": LET f1=f1+1
3100 GO TO 700
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT INK 2;AT 10,0;"TU MISION HA SIDO UN FRACASO
      TU CIUDAD ARDE NADA PUEDE YA
AR ESTE HECHO
5030 PRINT INK 1;AT 17,5;"LA GUERRA SE HA PERDIDO"
5040 BEEP 1,1: BEEP 1,2: BEEP 1,3: BEEP 1,4: BEEP 1,5: BEEP 1,6: BEEP 1,7
5050 CLS
5060 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA"
5070 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5080 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5090 BEEP 0.002,20
5100 GO TO 5070
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "75 "CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

REMEI

HINOTAURO

GS MARIO APORTA CRUZ ©1986

RECOGE LOS FRASCOS
MAGICOS PARA SALIR DEL
LABERINTO Y PODER SOBRE-
VIVIR.

TECLAS.

O. IZQUIERDA P. DERECHA

Q. ARRIBA A. ABAJO

```

1 IF INKEY$("<>") THEN GO TO 9999
2 CLS

```

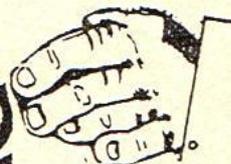


```

4520 PRINT AT 10,2;"HAS MUERTO AL TOCAR ALGO DEL
      LABERINTO MALA SUERTE!".
4590 GO TO 5000
4600 BEEP 1,30
4610 CLS
4620 PRINT AT 10,2;"EL TIEMPO SE HA ACABADO Y TU
      NO HAS FINALIZADO TU MISION.
HAS FRACASAD
0 !."
4690 GO TO 5000
4700 BEEP 1,40
4710 CLS
4720 PRINT AT 10,0;"LO HAS CONSEGUIDO . TU MISION
      HA ACABADO CON EXITO
4790 GO TO 5000
5000 BEEP 1,20: BEEP 1,10: BEEP 1,2: BEEP 1,4: BEEP 1,6: BEEP 1,8
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,5;"OTRA PARTIDA"
5030 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5040 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5050 BEEP 0.002,30: BEEP 0.004,1
5100 GO TO 5030
7000 LET t1=2+INT (15*RND)
7010 LET t2=2+INT (28*RND)
7020 IF CODE SCREEN$ (t1,t2)=0 THEN GO TO 7000
7030 PRINT INK 5;AT t1,t2;"?"
7040 BEEP 0.03,20
7100 RETURN
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "MINOS"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 DE SOFTWARE** por sólo 2.500 pts.
 a partir del próximo número.

El importe lo haré efectivo:

- Por giro postal n.º
- Por talón nominativo adjunto.
- Contra reembolso a la recepción del primer ejemplar, mas gastos de envío.

Nombre y apellidos:

Domicilio:

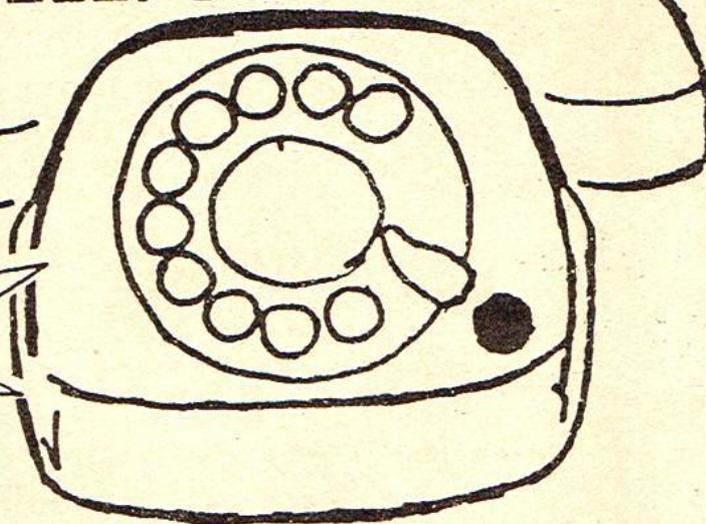
Ciudad: Teléfono:

Fecha: Firma:

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE
POR TELEFONO...

LLAME AL

(91) 266 66 01
(91) 266 66 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 375 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 Librería. C/. Bailén, 20. 1.º izqda. 28005 Madrid.

¡ya está a la venta!

EL TECLADO DEL
AMSTARAO

495
Ptas



PHILIPS MSX



PHILIPS

El sistema más sabio

PHILIPS introduce en España el HOMECOMPUTER más sabio, el sistema MSX, nuevo estandar mundial.

¡Con cuanta sabiduría se ha pensado en cada una de sus características!

Con el PHILIPS MSX puede realizar mil combinaciones de elementos: monitores, impresoras, floppys, programas educativos, de juegos y aplicaciones profesionales, gracias a su compatibilidad total tanto en hardware como en software.

El PHILIPS MSX está tan sabiamente diseñado que Vd. puede elegir entre conectarlo al televisor de su casa, o a un monitor monocromo o de color.

De igual modo puede utilizar como unidad de almacenamiento de memoria un cassette normal o un Floppy Disc del sistema MSX.

¡Y qué potencia tiene el PHILIPS MSX!

Es tanta, que si lo utilizamos con un Floppy Disc y junto a MSX-DOS, es compatible con sistemas de tipo profesional y de precio mucho más elevado.

Y aquí no acaba la sabiduría con que ha sido creado el PHILIPS MSX.

Puede hacerlo crecer según sus necesidades, desde un sencillo ordenador doméstico, con el lenguaje Basic más potente del mercado, hasta un sistema de tipo profesional que puede llegar a una capacidad máxima de 1.024 K bytes.

PHILIPS MSX. Nunca se le quedará pequeño, nunca se le quedará anticuado.

PHILIPS MSX, creado como un equipo atractivo, fácil de usar y muy asequible de comprar.

¡PHILIPS MSX, sin duda, el sistema más sabio!

MSX-DOS es compatible con CP/M™ y posee la misma estructura de ficheros que MS-DOS™

Todos los sistemas MSX son compatibles entre sí.

MSX, MSX-DOS™ y MS-DOS™ son marcas registradas de Microsoft Corp.
CP/M™ es una marca registrada de Digital Research.



Si desea algún tipo de información relacionada con el campo del HOMECOMPUTER, estamos a su disposición en el teléfono

(91) 413 22 46

Desearía recibir más información sobre el PHILIPS MSX.

Nombre.....

Apellidos.....

Domicilio.....

PHILIPS IBERICA S.A.E.
Apartado de Correos 50.800
28080 MADRID



PHILIPS MSX HOMECOMPUTER SYSTEM

El amigo sabio de la familia.