

TODO SOBRE EL

AMSTARAO

AÑO II • N.º 6

420 Ptas.

10
PROGRAMAS

SUMARIO:

- INVASION
- COMEMANZANAS
- SOGA
- TRAGON
- AS DE CORAZONES
- CLIMOGRAMA
- DONUTS
- TEST INSTRUMENT
- PRIMITIVA

TODO SOBRE EL

AMSTARAO

AÑO II • N.º 6

420 Ptas.

10
PROGRAMAS

SUMARIO:

- INVASION
- COMEMANZANAS
- SOGA
- TRAGON
- AS DE CORAZONES
- CLIMOGRAMA
- DONUTS
- TEST INSTRUMENT
- PRIMITIVA



LO UNICO...

LUN 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

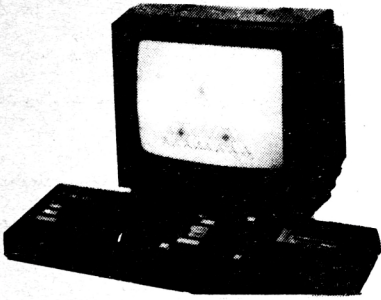
Direccion

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



EDITA:
EDITORIAL GTS. Bailén, 20
1.º Izq. Tlf. 266 66 01-02
28005 MADRID

SECRETARIA REDACCION:
N. Vera Clavijo.

COLABORADORES:
Eugenio Garrido.
J. F. Martínez.
J. Bernal.
R. Carralón.
J. Ramos.
Juan Jesús Ortega.

**DIRECCION ARTISTICA
Y TECNICA:**
Jesús Negrete.

PUBLICIDAD:
Dpto. propio:
Bailén, 20-1.º Izq.
28005 MADRID

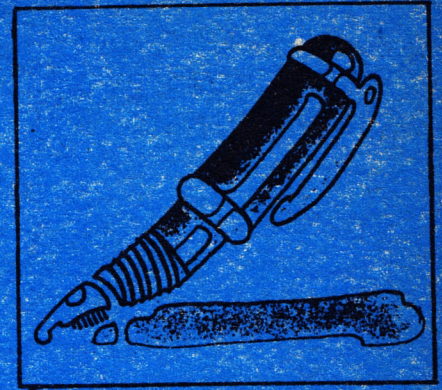
FOTOCOMPOSICION:
Creagraf, S.A.
C/ Petirrojo, 38
28047 MADRID

IMPRIME:
Diario de Avila.

PRODUCCION CASSETES:
Iberofón, S.A.

DISTRIBUYE:
R.B.A. Promotora de Ediciones,
S.A. Trav. de Graica, 56. Atico 1.º
Tfno.: 200 82 56.

Depósito Legal: AV-266-1986



EDITORIAL

Muchos 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.

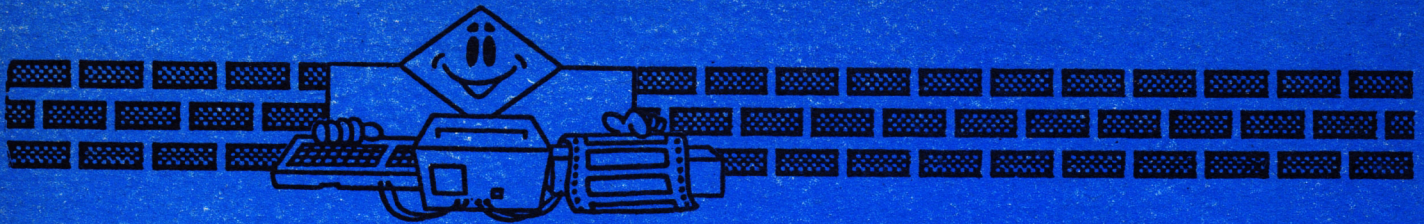
Existen pocos medios como el ordenador que, al mismo tiempo, proporcionen entretenimiento, diversión, desarrollo de la actividad mental y puesta al día en el manejo de máquinas, lenguajes y sistemas que son tanto presente como futuro. Y, por otra parte, según muchos, este sistema de ocio-educación resulta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

Hasta pronto, y que os divertáis.



**EXPLICACION
DE LOS
PROGRAMAS**

Pág. **4**



EXPLICACION DE LOS PROGRAMAS

INVASION

Destruye a los invasores que han llegado de otro planeta, en el cual se les han agotado sus reservas de energía iónica, antes de que consigan llegar a tu tónica barrera de energía, de la que dispones par apoder sobrevivir en el extraño planeta en el que te encuentras.

Cada enemigo que mates te contará cinco puntos, así que si quieres batir un buen récord y a la vez conservar tu vida, ponte alerta y mata a todos los invasores que puedas. Para eso dispones de las siguientes teclas: TAB. Para mover hacia arriba y Caps LOCK. Para mover hacia abajo; ENTER. Para disparar.

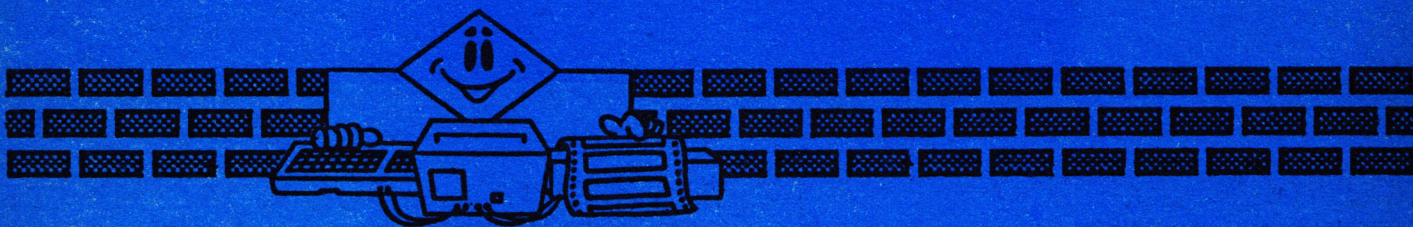
INVASION

```
10 REM ***** INVASION *****
20 REM *** ANGEL GARCIA DELGADO ***
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 SYMBOL AFTER 160
60 SYMBOL 160,252,132,246,251,255,254,252,252
70 SYMBOL 161,0,0,0,127,127,0,0,0
80 SYMBOL 162,66,36,126,153,153,126,60,231
90 SYMBOL 163,255,241,253,245,245,253,241,255
100 SYMBOL 164,73,146,73,146,73,146,73,146
110 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,23:INK 3,8
120 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1
130 CLS
140 ORIGIN 0,0:FOR A=0 TO 600 STEP 5:GRAPHICS PEN 1+INT(RND*15):PLOT A,RND*400:N
EXT A
150 LOCATE 7,12:PRINT "INVASION"
160 FOR A=1 TO 1000 STEP 10:SOUND 1,A,1,15:NEXT A
170 INK 1,26,0
180 FOR A=300 TO 0 STEP -1
190 SOUND 1,A,1,15:SOUND 2,A+10,1,15:SOUND 3,RND*200,1,15
200 NEXT A:INK 1,26
210 FOR A=15 TO 0 STEP -1:SOUND 1,200,100,A,0,0,31:NEXT A
220 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,23:INK 3,8
230 GRAPHICS PEN 1
240 FOR A=0 TO 600 STEP 5:PLOT A,RND*400:NEXT A
250 PEN 1
260 LOCATE 13,2:PRINT "<< INVASION >>"
270 PEN 3
280 LOCATE 1,5:PRINT "DESTRUYE A LOS INVASORES ANTES DE QUE SE"
```



INVASION

```
290 LOCATE 1,7:PRINT "APODEREN DE TU BARRERA DE ENERGIA IONICA"
300 PEN 2
310 LOCATE 15,10:PRINT "CONTROLES:"
320 PEN 1
330 LOCATE 13,13:PRINT" TAB. ARRIBA"
340 LOCATE 13,15:PRINT" CAPS. ABAJO"
350 LOCATE 13,17:PRINT"ENTER. DISPARO"
360 LOCATE 5,22:PEN 3:PRINT "PULSA -S- PARA COMENZAR A JUGAR"
370 IF INKEY*(">"S" AND INKEY*(">"s" THEN 370
380 MODE 1
390 PEN 1
400 DIM M(10)
410 ORIGIN 0,240
420 C=25
430 GRAPHICS PEN 1:FOR A=0 TO 640 STEP 5:PLOT A,RND*150:NEXT A
440 GRAPHICS PEN 2:FOR A=0 TO 640:C=C+9*RND-9*RND:PLOT A,0:DRAWR 0,ABS(C):NEXT A
450 FOR A=12 TO 21:LOCATE 2,A:PEN 1:PRINT CHR*(164)
460 PEN 3:LOCATE 39,A:PRINT CHR*(162)
470 M(A-11)=39:NEXT A
480 LOCATE 2,11:PRINT CHR*(163)
490 LOCATE 2,22:PRINT CHR*(163)
500 WINDOW #1,1,40,24,24
510 GOSUB 650
520 X=17
530 B*="":FOR A=1 TO 16:B*=B*+CHR*(161):NEXT A
540 LOCATE 3,X:PRINT " "
550 IF INKEY(68)=0 THEN X=X-1:IF X<12 THEN X=12
560 IF INKEY(70)=0 THEN X=X+1:IF X>21 THEN X=21
570 PEN 1:LOCATE 3,X:PRINT CHR*(160);
580 IF INKEY(18)=0 THEN GOSUB 660
590 PEN 2:N=1+INT(RND*10)
600 PEN 3
610 M(N)=M(N)-2:LOCATE M(N),N+11:PRINT CHR*(162);" "
620 IF M(N)/2 THEN GOTO 710
630 GOTO 540
640 END
650 PRINT#1,"PUNTOS:";P:RETURN
660 PEN 2:PPINT B*
670 FOR A=1 TO 100 STEP 10:SOUND 1,A,1,15:NEXT A
680 IF M(X-11)/20 THEN M(X-11)=39:SOUND 2,200,10,15,0,0,30:P=P+5:GOSUB 650
690 LOCATE 4,X:PEN 0:PRINT B*
700 RETURN
710 FOR a=1 TO 100:SOUND 2,a,1,15,0,0,30:NEXT a
720 MODE 0
730 PEN 2:INK 2,17,0:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
740 PEN 1:LOCATE 5,13:PRINT"PUNTOS:";P
750 FOR A=1 TO 1000:A*=INKEY*:NEXT A
760 FUN 210
```



TRAGON

Captura las bolas de caramelo que caen de la parte superior de la pantalla. Ya que tú, como eres un goloso, intentarás comértelas todas, puede que al principio te resulte un poco difícil, ya que se desplaza bastante rápido, pero en cuanto lleves varias partidas te resultará más fácil. En este juego lo que puede destacar es la velocidad de Amstrad. Teclas: Cursor de la derecha y cursor de la izquierda.

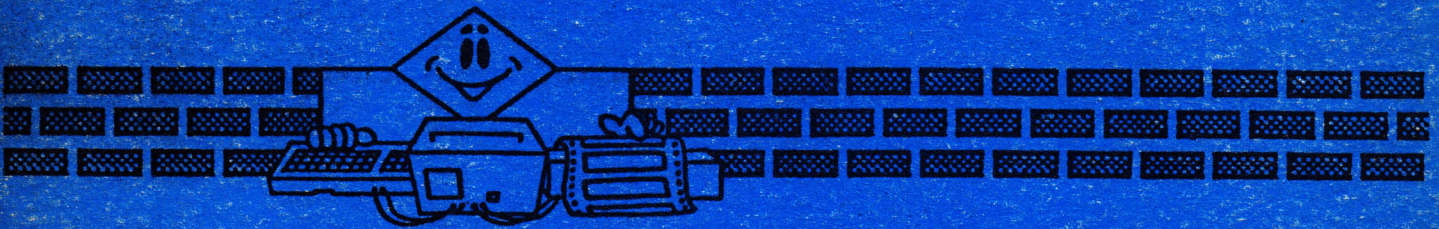


TRAGON

```

10 REM ***** TRAGON *****
20 REM *** ANGEL GARCIA DELGADO ** G.T.S. ****
30 REM *****
40 REM
50 SYMBOL AFTER 160
60 SYMBOL 160,36,102,239,237,239,255,126,60
70 SYMBOL 161,0,0,0,24,24,24,0,0
80 MODE 1
90 PRINT"***** TRAGON * ANGEL GARCIA DELGADO
* GTS *****"
100 PRINT
110 PRINT" CAPTURA LAS BOLAS DE CAMELO QUE CAEN"
120 PRINT:PRINT" DE LA PARTE SUPERIOR DE LA PANTALLA."
130 PRINT
140 PRINT:PRINT:PRINT"          CONTROLES:"
150 PRINT:PRINT"          CURSOR <. IZQUIERDA"
160 PRINT:PRINT"          CURSOR >. DERECHA"
170 PRINT:PRINT:PRINT"*****"
180 FOR A=1 TO 6000:NEXT A
190 FOR A=1 TO 1000 STEP 3:SOUND 1,A,1:NEXT A
200 DEFINT a-z
210 MODE 0:A#=CHR$(160):B#=CHR$(161)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(32)
220 WINDOWA1,1,5,1,25
230 WINDOWA2,16,20,1,25
240 WINDOW 6,16,1,24
250 INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:CLS
260 INK 1,26:PEN 1:PENR1,1:PENR2,1
270 INK 2,4:PAPER1,2:CLSA1:PAPER2,2:CLSA2
280 LOCATEA1,1,3:PRINTA1," BOL":PRINTA1:PRINTA1," 0"
290 LOCATEA2,1,3:PRINTA2," PUN":PRINTA2:PRINTA2," 0"
300 P=0
310 X=5
320 FOR B=1 TO 20
330 LOCATEA1,1,5:PRINTA1,B
340 LOCATEA2,1,5:PRINTA2,P
350 H=1+INT(RND*10)
360 I=2
370 LOCATE X,23:PRINT" "
380 IF INKEY(8)=0 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=1
390 IF INKEY(1)=0 THEN X=X+1:IF X>10 THEN X=10
400 LOCATE X,23:FRAME:PRINT A#
410 FRAME
420 LOCATE H,I:PRINT B#:I=I+1
430 IF I=23 THEN IF X=H THEN SOUND 1,100,10,15:P=P+1:GOTO 460
440 IF I>24 THEN SOUND 1,500,10,15:GOTO 460
450 GOTO 370
460 LOCATE H,I-1:PRINT" ":NEXT B
470 MODE 0
480 LOCATE 6,11:PRINT"GAME OVER"
490 LOCATE 5,13:PRINT"PUNTOS..";P
500 FOR A=1 TO 200
510 SOUND 1,A,5,15,0,0,31
520 NEXT A
530 RUN 50

```



MANZANA

Vienes del mercado y, al descargar los paquetes de la fruta ves que el tendero te ha metido entre las manzanas unas que no se pueden comer de lo verdes que están. Pero a ti te apetece comerte unas cuantas, lo malo es que

las manzanas están envueltas en papeles, impidiéndote ver si están maduras o verdes. Has de tener mucho cuidado al elegir manzana, ya que mientras elijas maduras todo irá bien, hasta que elijas una verdes, porque te producirá cólico, muriendo y acabando la partida.

Para elegir las manzanas introduce primero la fila y luego la columna.

¡¡Ojo con las manzanas verdes y con los tenderos!!

MANZANA

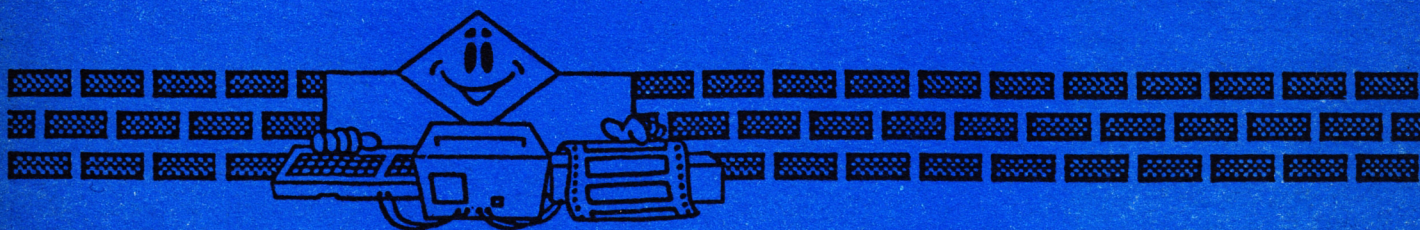
```
10 REM *** LA MANZANA ENVENENADA ***
20 REM *** ANGEL GARCIA DELGADO ****
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 SYMBOL AFTER 160
60 SYMBOL 160,60,6,59,113,1,29,63,103
70 SYMBOL 161,0,0,0,0,0,120,252,254
80 SYMBOL 162,111,95,95,127,127,63,30
90 SYMBOL 163,254,254,254,254,252,120,0
100 MODE 0:INK 0,24:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,18
110 BORDER 24:PAPER 0:CLS
120 ORIGIN 320,200
130 GRAPHICS PEN 3
140 FOR A=0 TO 2*PI STEP PI/50
150 PLOT 0,0:DRAWR COS(A)*300,SIN(A)*180
160 NEXT A
170 PRINT CHR*(22)+CHR*(1)
180 PEN 1
190 LOCATE 8,13:PRINT"MANZANA"
200 FOR A=1 TO 1000 STEP 4:SOUND 1,A,1,15,0,0,31:NEXT A
210 INK 3,18,24
220 FOR A=1 TO 1000 STEP 5:SOUND 1,A,1,15:SOUND 2,A+10,1,15:SOUND 3,1000-A,1,15:
NEXT A
230 a*=CHR*(160)+CHR*(161)+CHR*(10)+CHR*(8)+CHR*(8)+CHR*(162)+CHR*(163)
240 INK 3,18
250 MODE 1
260 PEN 1
270 PRINT "<< LA MANZANA ENVENENADA >> << A.G.D. >>"
280 PRINT:PRINT:PRINT"VE COMIENDOTE LAS MANZANAS DEL CESTO..."
290 PRINT:PRINT"PERO SOLO LAS MADURAS, YA QUE SI MUERDES"
300 PRINT"UNA QUE ESTE VERDE PERDERAS!!!"
310 PRINT:PRINT:PRINT"PARA ELEGIR LAS MANZANAS INTRODUCE"
320 PRINT:PRINT"PRIMERAMENTE LA FILA, Y LUEGO LA COLUMNA"
330 FOR A=1 TO 39 STEP 4:PEN 2:LOCATE A,20:PRINT A*:PEN 3:PRINT A*:NEXT A
340 INK 2,6,18:INK 3,18,6
350 IF INKEY*="" THEN 350
360 INK 2,6:INK 3,18
370 MODE 1:P=0:DIM M(8,5)
380 PEN 1
390 FOR A=1 TO 10:M(1+INT(RND*8),1+INT(RND*5))=2
400 NEXT A
410 GRAPHICS PEN 1
420 MODE 1
430 ORIGIN 0,200
440 PLOT 0,150:DRAWR 700,0
450 PLOT 0,-150:DRAWR 700,0
460 WINDOW R1,12,35,9,19
470 PENR1,1
480 LOCATE 12,7:PRINT"A B C D E F G H"
490 B*="1 2 3 4 5 "
500 FOR X=1 TO 10 STEP 2
510 PEN 1:LOCATE 10,X+9:PRINT MID*(B*,X,1)
520 FOR Y=1 TO 16 STEP 2
530 PEN 1:LOCATER1,Y,X
540 PRINTR1,A*
550 NEXT Y:NEXT X
560 WINDOW R2,10,40,24,24
570 PENR2,1
580 P=0
590 GOSUB 740
600 SOUND 1,200,20,15
610 INPUT R2," FILA (1-5):"IF
620 IF F<1 OR F>5 THEN SOUND 1,400,50:GOTO 610
630 INPUT R2,"COLUMNA (A-H):"IC*
640 B*="ABCDEFGH"
650 C=0:FOR A=1 TO LEN(B*)
```



```

660 IF C$=MID$(B$,A,1) THEN C=A
670 NEXT A:IF C=0 THEN SOUND 1,400,50:GOTO 630
680 B=M(C,F)
690 IF B=2 THEN PENN1,3:GOSUB 730:SOUND 1,400,50:GOTO 750
700 IF B=0 THEN M(C,F)=1:P=P+5:PENN1,2:GOSUB 730:FOR A=1 TO 1000 STEP 10:SOUND 1
,A,1,15:NEXT A
710 IF B=1 THEN SOUND 1,400,200:GOTO 610
720 GOTO 590
730 LOCATE A1,C*2-1,F*2-1:PRINT A1,A$:RETURN
740 LOCATE 14,2:PRINT "PUNTOS:";P:RETURN
750 FOR A=400 TO 0 STEP -1:SOUND 1,A,1:NEXT A
760 FOR C=1 TO 8:FOR F=1 TO 5
770 N=M(C,F):IF N=0 OR N=1 THEN PENN1,2
780 IF N=2 THEN PENN1,3
790 GOSUB 730
800 SOUND 1,100,5
810 FOR N=1 TO 50:NEXT N
820 NEXT F:NEXT C
830 PRINT A2," *** GAME OVER ***"
840 FOR A=1 TO 5000:NEXT A:RUN 220

```



SOGA

Todo el invierno has estado entrenándote rigurosamente para poder competir con un compañero de tu clase que te hizo una apuesta, la cual tienes pendiente.

Estás algo nervioso pues te quedan pocos minutos para jugar a la sogá con tu compañero. Te sudan las manos, te tiembla el cuerpo; pero tú por fuera muéstrate tranquilo, que tu contrincante te vea sereno, y a luchar para que quedes vencedor y presumas entre tus amigos. Dispones de las teclas: q. izquierda; p. derecha.

Que gane el mejor.

```

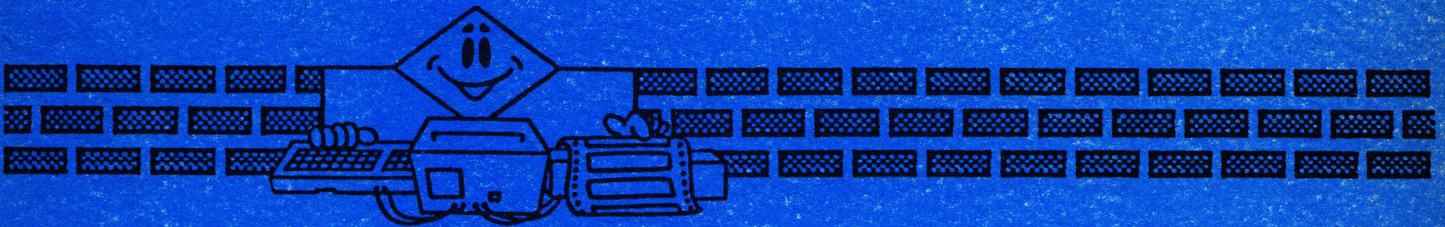
10 REM *****
20 REM **** SOGA *** 1986 G.T.S. ***
30 REM **** ANGEL GARCIA DELGADO ***
40 REM *****
50 GOSUB 500
60 SYMBOL AFTER 199
70 SYMBOL 200,0,7,15,13,14,7,0,31
80 SYMBOL 201,0,224,64,96,64,192,0,0
90 SYMBOL 202,32,37,34,33,126,227,185,207
100 SYMBOL 203,128,0,132,123,129,126,0,128
110 SYMBOL 204,192,195,225,80,48,104,161,3
120 SYMBOL 205,0,160,208,232,104,208,232,244
130 SYMBOL 206,0,7,2,6,2,3,0,0
140 SYMBOL 207,0,224,240,176,112,224,0,248
150 SYMBOL 208,1,0,97,222,129,126,0,1
160 SYMBOL 209,4,164,68,132,126,199,157,243
170 SYMBOL 210,0,5,11,23,22,11,23,47
180 SYMBOL 211,3,195,135,10,12,22,133,192
190 SYMBOL 212,0,0,0,119,238,0,0,0

```



SOGA

```
200 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,15:INK 3,3
210 WINDOW R1,2,39,2,2:PEN R1,I:PAPER R1,0:CLS R1
220 PAPER 0:BORDER 26:PEN 1
230 A#="" "+CHR*(200)+CHR*(201)+" "+CHR*(206)+CHR*(207)+" "
240 C#="":FOR A=1 TO 9:C#=C#+CHR*(212):NEXT
250 B#="" "+CHR*(202)+CHR*(203)+C#+CHR*(208)+CHR*(209)+" "
260 C#="" "+CHR*(204)+CHR*(205)+" "+CHR*(210)+CHR*(211)+" "
270 T=2:LOCATE 1,5:FOR A=1 TO 200:PRINT CHR*(231);:PEN T:T=T+1:IF T>3 THEN T=2
280 NEXT A
290 PLOT 0,145:DRAWR 0,100:DRAWR 630,0:DRAWR 0,-100:DRAWR -630,0
300 FOR A=0 TO 130 STEP 4:PLOT 0,a:DRAWR 630,0:NEXT a
310 PLOT 0,399:DRAWR 633,0:DRAWR 0,-40:DRAWR -633,0:DRAWR 0,40
320 PEN 1
330 PRINT R1," PREPARADOS...":SOUND 1,478,100,15
340 FOR A=1 TO 1000:NEXT
350 PRINT R1," LISTOS...":SOUND 1,400,100,15
360 FOR A=1 TO 1000:NEXT
370 PRINT R1," !!!!! ADELANTE !!!!!"
380 SOUND 1,100,50,15
390 X=12
400 IF INKEY(67)=0 THEN X=X-1:IF X=4 THEN G=1:GOTO 450
410 LOCATE X,13:PRINT A#:LOCATE X,14:PRINT B#:LOCATE X,15:PRINT C#
420 IF INKEY(27)=0 THEN X=X+1:IF X>19 THEN G=2:GOTO 450
430 LOCATE X,13:PRINT A#:LOCATE X,14:PRINT B#:LOCATE X,15:PRINT C#
440 GOTO 400
450 PRINT R1," GANA EL JUGADOR";G
460 INK 2,15,3:INK 3,3,15
470 FOR A=0 TO 500 STEP 2:SOUND 1,A,1,15:A#=INKEY#:NEXT A
480 IF INKEY#="" THEN 480
490 RUN 60
500 INK 0,26:INK 1,0,8:INK 2,1
510 MODE 0
520 PEN 1
530 PRINT "***** SOGA *****"
540 PEN 2:PRINT " ":PRINT"TIRA DE LA SOGA !!!"
550 PRINT " ":PRINT" GANARA EL JUGADOR"
560 PRINT " ":PRINT"QUE SE LLEVE LA SOGA"
570 PRINT " ":PRINT" ":PRINT" G. JUG IZQUIERDA"
580 PRINT " ":PRINT" P. JUG. DERECHA"
590 PEN 1:PRINT " ":PRINT" ":PRINT"*****"
600 PEN 2:PRINT " ":PRINT" ":PRINT" ANGEL GARCIA D."
610 FOR B=1 TO 2
620 FOR A=1 TO 500
630 SOUND 1,A,1,15
640 SOUND 2,A+10,1,15
650 SOUND 3,500-A,1,15
660 NEXT A
670 NEXT B:RETURN
```



CLIMOGRAMA

Este programa dibuja un gráfico (climograma) con las lluvias y temperaturas de todo el año.

El gráfico de barras representa las precipitaciones en mm./m² (rojo). El gráfico de líneas (azul) representa las temperaturas en grados centígrados. El programa muestra la temperatura media anual, y el total de precipitaciones.

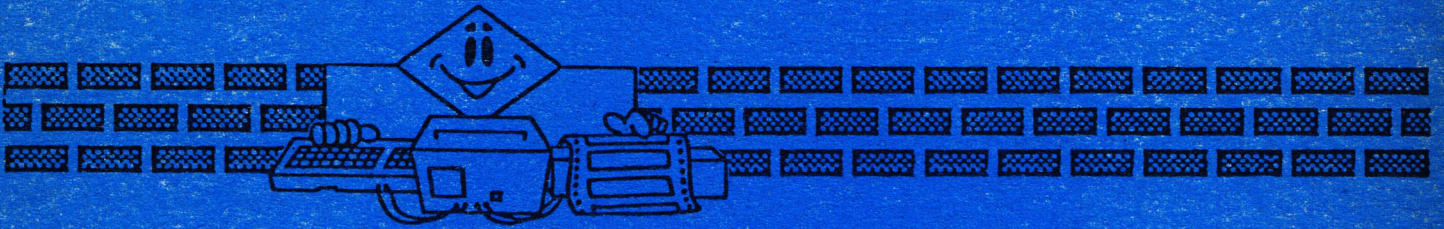
La entrada de datos está controlada, por lo que resulta casi imposible la introducción de errores.

CLIMOGRAMA

```
10 REM XXXXXXXXXXXX CLIMOGRAMA XXXXXXXXXXXX
20 REM XXX ANGEL GARCIA DELGADO XXXXXXXXXX
30 REM XXXXXXXXXXXX G.T.O. XXXXXXXXXXXXXXX
40 REM
50 MODE 0:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,0
60 PAPER 0:BORDER 26:PEN 1:CLS
70 ORIGIN 316,200
80 DEG
90 GRAPHICS PEN 2
100 FOR A=0 TO 360 STEP 5
110 PLOT 170*COS(A),40*SIN(A)
120 DRAW 100*COS(A),00*SIN(A)
130 SOUND 1,A,1,15
140 NEXT A
150 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
160 PEN 1
170 LOCATE 6,13:PRINT "CLIMOGRAMA"
180 INK 2,0,26
190 FOR A=0 TO 500
200 SOUND 1,A,1,15
210 SOUND 2,A*5,1,15
220 SOUND 3,500-A,1,15
230 NEXT A
240 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
250 MODE 1
260 PEN 1:PRINT " ESTE PROGRAMA DIBUJA UNA GRAFICA"
270 PRINT " ":PRINT " (:):PEN 2:PRINT"CLIMOGRAMA":PEN 1:PRINT") CON LAS LLUVI
AS"
280 PRINT " ":PRINT " Y TEMPERATURAS DE TODO EL ANNO"
290 PRINT " ":PRINT " ":PRINT" EL GRAFICO DE BARRAS REPRESENTA"
300 PRINT " ":PRINT" LAS PRECIPITACIONES EN mm/m^2 (ROJO)"
310 PRINT " ":PRINT " ":PRINT" EL GRAFICO DE LINEAS (AZUL) REPRESENTA"
320 PRINT " ":PRINT" LAS TEMPERATURAS EN GRADOS CENTIGRADOS"
330 PRINT " ":PRINT " ":PRINT" ":PEN 2:PRINT " INTRODUCE LOS DATOS. POR FAVOR
."
340 PEN 1:WINDOW A1,1,40,23,25
350 DIM D(12,2)
360 DATA ENERO, FEBRERO, MARZO, ABRIL, MAYO, JUNIO, JULIO, AGOSTO, SEPTIEMBRE, OCTUBRE, NO
VIEMBRE, DICIEMBRE
370 RESTORE 360
380 CLSA1:PRINTA1, " ":PRINTA1, "XXXXXXXXXXXXX TEMPERATURAS XXXXXXXXXXXXXXX"
390 SOUND 1,200,100,15
400 FOR A=1 TO 1500:NEXT A
410 FOR A=1 TO 12:READ M#
420 CLS A1:PRINT A1, "TEMPERATURA DEL MES DE "M#:PRINTA1, " "
430 INPUT A1, D(A,1):IF D(A,1)<0 OR D(A,1)>55 THEN SOUND 1,470,50,15:GOTO 420
440 SOUND 1,200,5,15
450 NEXT A
460 CLSA1:PRINTA1, " ":PRINTA1, "XXXXXXXXXXXXX PRECIPITACIONES XXXXXXXXXXXXXXX"
470 SOUND 1,100,200,15:FOR A=1 TO 1500:NEXT A
480 RESTORE 360:FOR A=1 TO 12:READ M#
490 CLSA1:PRINTA1, "PRECIPITACIONES MES DE "M#
500 PRINTA1, " ":INPUTA1, D(A,2)
510 IF D(A,2)<0 OR D(A,2)>550 THEN SOUND 1,470,50,15:GOTO 490
520 NEXT A
530 MODE 1:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,14
540 PEN 2:PRINT"MES: TEMPERATURA: PRECIPITACIONES:"
550 PEN 1
560 RESTORE 360
570 M=0:P=0
580 FOR A=1 TO 12
590 READ M#:PRINT M#;TAB(13);D(A,1);TAB(26);D(A,2)
600 M=M+D(A,1):P=P+D(A,2)
610 NEXT A
620 PRINT " ":PEN 2:PRINT "MEDIA ANUAL: "M/12
630 PRINT " "
640 PEN 3:PRINT "TOTAL PRECIPITACIONES: "P
650 PRINT " ":PRINT" ":PRINT"PULSA -G- PARA VER LA GRAFICA :)):"
660 IF INKEY#=""G THEN GOTO 660
670 SOUND 1,100,50,15
680 MODE 1
690 PEN 1
700 LOCATE 10,25:PRINT "E F M A M J J A S O N D"
```

CLIMOGRAMA

```
710 GRAPHICS PEN 1
720 ORIGIN 120,25
730 PLOT 0,0:DRAUR 0,350:PLOT 0,0
740 DRAUR 399,0:DRAUR 0,350
750 K=350/550:FOR A=0 TO 500 STEP 50
760 B=A**K
770 MOVE 170,B/4:TAG:PRINT A/101:MOVE 420,B/4:PRINT A1:TAGOFF
780 PLOT 0,0,B:DRAUR 0,0:PLOT 400,B:DRAUR 0,0
790 NEXT A
800 PEN 3:LOCATE 3,2:PRINT " 10":LOCATE 35,2:PEN 2:PRINT "mm/m^2"
810 ORIGIN 120,26
820 GRAPHICS PEN 2
830 FOR A=1 TO 12
840 FOR B=0 TO D(A,2):PLOT (32*A)-24,B**K:DRAUR 28,0:NEXT B
850 NEXT A
860 GRAPHICS PEN 1
870 X=24:Y=D(1,1)**10**K
880 PLOT X/1,Y:PLOT X/2,Y:PLOT X/3,Y
890 PLOT X/1,Y/2:PLOT X/2,Y/2:PLOT X/3,Y/2
900 FOR A=2 TO 12
910 X=(32*A)-0:Y=D(A,1)**K**10
920 GRAPHICS PEN 3:DRAUR X,Y:GRAPHICS PEN 1
930 PLOT X/1,Y:PLOT X/2,Y:PLOT X/3,Y
940 PLOT X/1,Y/1:PLOT X/2,Y/1:PLOT X/3,Y/1
950 PLOT X/1,Y/2:PLOT X/2,Y/2:PLOT X/3,Y/2
960 NEXT A
970 LOCATE 13,1:PRINT "OTRA GRAFICA (S/N)"
980 IF INKEY#="S" THEN RUN 250
990 IF INKEY#="N" THEN END
1000 GOTO 980
```



DONUTS

Este programa dibuja donuts en tres dimensiones, con los datos de anchura, altura, grosor y concentración que se introduzcan. El programa empieza con una extraña, pero original presentación, producida mediante la animación de las dieciséis tintas disponibles en el MODE 0.

```
10 REM ***** DONUTS *****
20 REM *** ANGEL GARCIA DELGADO *****
30 REM ***** G.T.G. *****
40 REM
50 FOR a=1 TO 15:INK a,26 a
60 NEXT a
70 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0
80 MODE 0
90 ORIGIN 320,200
100 FOR a=2 TO 15
110 FOR b=0 TO 2*PI STEP PI/5
120 GRAPHICS PEN a:PLOT 20*a*COS(b),20*a*SIN(b)
130 DRAUR 50*COS(a),50*SIN(a)
```



DONUTS

```

140 DRAW 50XSIN (a),50XCOS(a)
150 DRAW 20XACOS (b),20XASIN(b)
160 PLOT RNDX320 RNDY320,RNDX200 RNDY200
170 NEXT b
180 NEXT a
190 LOCATE 8,13:INK 1,24:PEN 1:PRINT CHR*(22)+CHR*(1);"DONUTS"
200 FOR a=2 TO 15
210 IF a=2 THEN INK a-1,0
220 INK a,24-a
230 FOR z=100 TO 200 STEP 10: SOUND 1,z,1,15:NEXT z
240 NEXT a
250 INK 15,0
260 IF INKEY#"" THEN GOTO 200
270 GOTO 200
280 INK 1,24:MODE 2:PEN 1
290 WINDOW 1,00,23,25
300 ORIGIN 320,200
310 SOUND 1,200,10
320 INPUT "ANCHURA DEL DONUTO (0 320):"AN
330 INPUT "ALTURA DEL DONUTO (0 150):"AL
340 INPUT "DROSOR (1 150):"D
350 INPUT "CONCENTRACION (1 200):"C
360 CLG
370 DEG
380 FOR M=0 TO 360 STEP 6
390 X=ALXSIN(M):Y=ANXCOS(M)
400 GOSUB 430
410 NEXT M
420 GOTO 310
430 DEG:MOVE X,Y:FOR A=0 TO 400 STEP 10
440 DRAW 50XSIN(A)*X,50XCOS(A)*Y:NEXT A:RETURN

```

¡¡YA PUEDES COMPLETAR TU COLECCION!! DE AMSTRAD

BOLETIN DE PEDIDO PARA NUMEROS ATRASADOS



Deseo recibir los siguientes números de CORRER al precio de 175 pts. cada uno:

Números: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / / / / /

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

PRIMITIVA

Cuando quieras rellenar la primitiva y no sepas que números poner, aquí tienes este programa que te genera el boleto completamente al azar.

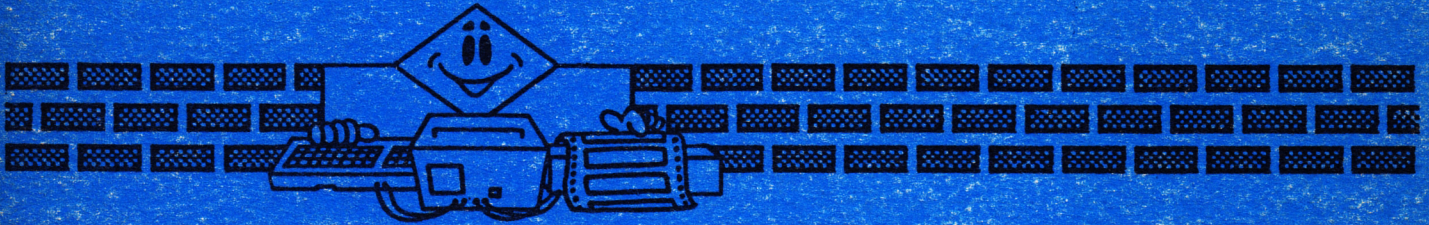
Al principio del programa se te da a elegir el tipo de apuestas múltiples que desees, junto a la relación de precios correspondientes.

```
10 REM ***** PRIMITIVA *****
20 REM *** ANGEL GARCIA DELGADO *****
30 REM ***** G.T.G. *****
40 REM
50 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,0
60 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:CLS
70 ORIGIN 325,200
80 DEG
90 GRAPHICS PEN 2
100 FOR A=0 TO 360 STEP 5
110 PLOT 170XCOS(A),40XSIN(A)
120 DRAW 100XCOS(A),0XSIN(A)
130 SOUND 1,A,1,15
140 NEXT A
150 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
160 PEN 1
170 LOCATE 7,13:PRINT "PRIMITIVA"
180 INK 2,0,0
190 FOR A=0 TO 500
200 SOUND 1,A,1,15
210 SOUND 2,A+5,1,15
220 SOUND 3,500-A,1,15
230 NEXT A
240 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
250 MODE 1
260 INK 2,0
270 RESTORE 730
280 PRINT "*****"
290 PRINT " TIPOS DE APUESTAS A ELEGIR (PRECIOS)"
300 PRINT "*****"
310 PRINT
320 FOR A=6 TO 12
330 READ N
340 PRINT "  ;A;MARCAS ..... ;INX25;PTS."
350 PRINT
360 NEXT A
370 PRINT:PRINT"*****"
380 INPUT "      CUANTAS MARCAS ";N
390 IF N<6 OR N>12 THEN SOUND 1,200,50,15:GOTO 250
400 MODE 1
410 PRINT "***** PRIMITIVA *** ANGEL GARCIA
A DELGADO *****"
420 WINDOW A1,1,35,5,20
430 WINDOW A2,26,35,5,20
440 GOSUB 640
450 DIM Z(49)
460 PEN A1,2
470 FOR J=1 TO N
480 M=1+INT(RND*49):IF Z(M)=1 THEN GOTO 480
490 Z(M)=1
500 NN=M
510 N2=INT(NN/7):N1=NN-(N2*7)
520 IF N1=0 THEN N2=N2-1:N1=7
530 X=1+N2*3:Y=N1*2-1
540 LOCATE M,X,Y
550 IF M<10 THEN PRINT M,"  ;M:LOCATE M,X+1,Y:PRINT M,"0"
560 IF M>9 THEN PRINT M
570 PRINT A2,M
580 SOUND 1,100*M,10,15
590 NEXT J
600 PEN 1
610 LOCATE 5,22:PRINT"PULSA -S- PARA OTRA PRIMITIVA"
620 IF INKEY#0;"S" THEN GOTO 620
630 RUN 250
640 L=1:PEN A1,1
```

PRIMITIVA



```
650 FOR X=1 TO 20 STEP 3
660 FOR Y=1 TO 13 STEP 2
670 LOCATE1,X,Y:IF L=9 THEN PRINT1,L
680 IF L=10 THEN PRINT1," *IL:LOCATE1,X+1,Y:PRINT1,"0"
690 L=L+1
700 NEXT Y
710 NEXT X
720 RETURN
730 DATA 1,7,20,84,210,462,924
```



INSTRUMENTOS

Este programa empieza con un fragmento del himno de la alegría, de Beethoven. En primer lugar el ordenador te muestra tres opciones a elegir: cuestionario, listar o fin.

Seguidamente, según la opción que se elija, te formulará veinte preguntas, indicando al final el porcentaje de aciertos y fallos. Si ves que no te sabes todos los instrumentos, con la opción dos podrás ver a qué grupo pertenece cada instrumento, y por último está el fin, que al pulsarlo el programa se para. Si se desea volver a ver el programa dar un run.

```
10 REM ** INSTRUMENTOS **
20 REM ** **
30 REM ** ANGEL GARCIA **
40 REM ** **
50 REM ** G. T. G. **
60 REM
70 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,0
80 BORDER 0:PAPER 0:PEN 1
90 MODE 0:GRAPHICS PEN 2
100 ORIGIN 310,200
110 FOR A=0 TO 2*PI STEP PI/50
120 PLOT 0,0:DRAW SIN(A)*X(150/RND*100),COS(A)*Y(100/RND*160)
130 NEXT A
140 PRINT CHR*(22)+CHR*(1)
150 SPEED INK 30,30
160 LOCATE 5,13:PEN 1:PRINT "INSTRUMENTOS"
170 INK 2,0,0
180 RESTORE 1030
190 READ A,B:IF A=1 THEN GOTO 180
200 F=440*(2*(B/12)):T=ROUND(12500/F)
210 SOUND 1,T*5,AM10,15
220 SOUND 2,T*3,AM10,15
230 IF INKEY#"" THEN 250
240 GOTO 190
250 REM *** MENU ***
260 MODE 1
270 INK 3,11
280 INK 2,0
290 GRAPHICS PEN 1
300 ORIGIN 0,0:DRAUR 600,0:DRAUR 0,399:DRAUR -600,0:DRAUR 0,-399
310 WINDOW 0,32,0,25
320 PRINT " **:PRINT" "
```

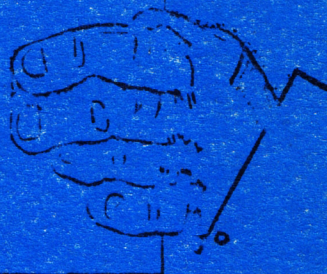
INSTRUMENTOS

```

330 PEN 3:PRINT "XXXX ELIGE TU OPCION XXXX"
340 PRINT " "
350 PEN 1:PRINT " 1. CUESTIONARIO"
360 PRINT " "
370 PRINT " 2. LISTAR DATOS"
380 PRINT " "
390 PRINT " 3. TERMINAR"
400 PRINT " "
410 PRINT " "
420 PEN 3:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
430 IF INKEY(64)=0 THEN GOTO 470
440 IF INKEY(65)=0 THEN GOTO 370
450 IF INKEY(57)=0 THEN MODE 1:END
460 GOTO 430
470 REM XXXX CUESTIONARIO XXXX
480 MODE 1:INK 1,26:INK 2,20:INK 3,8
490 FOR P=1 TO 20
500 MODE 1:PEN 1:PRINT "XXXXXXXXXX LOS INSTRUMENTOS XXXXXXXXXXXXX"
510 N=INT (RND*3)
520 IF N=0 THEN RESTORE 970
530 IF N=1 THEN RESTORE 990
540 IF N=2 THEN RESTORE 1010
550 READ R#,NN:NN=INT(RND*NN):FOR Z=0 TO NN:READ I#:NEXT Z
560 PEN 3:PRINT " "
570 PRINT"PREGUNTA:";P;TAB(17);"INSTRUMENTO:";I#
580 PRINT " ":PEN 2
590 PRINT " "
600 PRINT "A QUE GRUPO DE INSTRUMENTOS CORRESPONDE":PRINT " ":PRINT " EL I
NSTRUMENTO CITADO:"
610 PRINT " ":PRINT " "
620 PEN 3:PRINT " (PULSA 1,2 o 3)"
630 PEN 1:PRINT " "
640 PRINT " ":PRINT " 1. CUERDA"
650 PRINT " ":PRINT " 2. VIENTO"

```

AMSTRAD



Boletín de suscripción

A remitir a AMSTRAD. Bailén, 20-1.º Izq. 28005 MADRID

Deseo suscribirme a los 11 números anuales de la revista AMSTRAD por sólo 3.500 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:

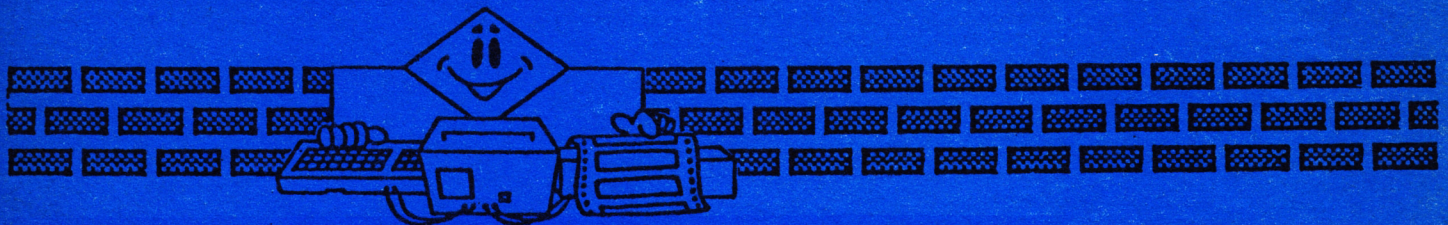
Domicilio:

Ciudad: Teléfono:

Fecha: Firma:



```
660 PRINT " ":PRINT "          3. PERCUSION"
670 SOUND 1,100,10
680 REM
690 IF INKEY(64)=0 THEN NR=0:GOTO 730
700 IF INKEY(65)=0 THEN NR=1:GOTO 730
710 IF INKEY(67)=0 THEN NR=2:GOTO 730
720 GOTO 600
730 PEN 2:PRINT " ":PRINT " :IF NR=N THEN PRINT "!!!CORRECTO!!! LA RESPUESTA ES
":R#:FOR B=1 TO 3:FOR A=15 TO 0 STEP -1:INK 0,A:SOUN
D 1,A,1:NEXT A,B:AC=AC+1
740 IF NR<N THEN PRINT "INCORRECTO. LA RESPUESTA ERA ":R#:SOUND 1,600,100:FOR A
=1 TO 100:PLOT RND*600,RND*400:NEXT A
750 NEXT P
760 MODE 0:FOR A=1 TO 15:INK A,27 A:NEXT A
770 PEN 5:PRINT "XXXX RESULTADOS XXXX"
780 PRINT " ":PRINT " "
790 PEN 2:PRINT " ACIERTOS.....":AC
800 PRINT " "
810 PEN 3:PRINT " FALLOS.....":20-AC
820 PRINT " ":PRINT " ":PRINT " "
830 PEN 1:PRINT " PORCENTAJE:":AC*5:"%"
840 PRINT " ":PRINT " ":PRINT " "
850 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
860 FOR A=0 TO 100:A#=-INKEY#:SOUND 1,A,1,15:NEXT A
870 IF INKEY#="" THEN B=0
880 GOTO 250
890 MODE 2:RESTORE 970
900 FOR A=1 TO 3
910 READ A#,N
920 PRINT " INSTRUMENTOS DE ":A#:" ":PRINT " "
930 FOR B=1 TO N:READ B#:PRINT " ":B#:NEXT B
940 PRINT " ":PRINT " ":PRINT " "
950 NEXT A
960 GOTO 860
970 DATA CUERDA,13
980 DATA VIOLIN,VIOLA,VILONCELO,CONTRABAJO,LAUD,GUITARRA,BANDURRIA,BANJO,ARPA,CI
TARA,CLAVICIN,ESPINETE,UKELELE
990 DATA VIENTO,23
1000 DATA FLAUTA,FLAUTIN,OBOE,DULZAINA,TENORA,CLARINETE,FAGOT,CARAMILLO,TXISTU,B
AITA,TROMPA,TROMPETA,CLARIN,TROMBON,CORNETA,FINGLE,B
UGLE,TUBA,CUERNO,SAXOFON,ORGANO,ARMONICA,ACORDEON
1010 DATA PERCUSION,14
1020 DATA TRIANGULO,PLATILLOS,CAMPANA,GONG,TAMBOR,BOMBO,TIMBAL,PANDERETA,MARACA,
PIANO,XILOFONO,CLAVICORDIO,CELESTE,MARIMBA
1030 DATA 8,4,4,5,4,7,4,7,4,5,4,4,4,2,4,0,4,0,4,2,4,4,8,4,2,2,8,2,8,4,4,5,4,7,4,
7,4,5,4,4,4,4,2,4,0,4,0,4,2,4,4,8,2,2,0,7,0
1040 DATA -1,-1
```



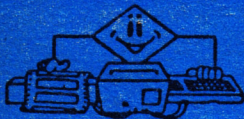
AS DE CORAZONES

Si quieres probar suerte a las cartas, aquí tienes este juego en el que el ordenador tiene tres cartas, entre las cuales se encuentra el as de corazones. Cuando tu Amstrad termine de barajar te dará tres opciones para elegir.

Sólo podrás cometer cinco fallos. Si en estas oportunidades no has encontrado el as de corazones perderás y dejarás de jugar.
Para elegir carta podrás usar el 1, 2 ó 3.

AS DE CORAZONES

```
10 REM ***** AS DE CORAZONES *****
20 REM *** ANGEL GARCIA DELGADO ****
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,8
60 PAPER 0:BORDER 26:PEN 1:CLS
70 ORIGIN 316,200
80 DEG
90 GRAPHICS PEN 2
100 FOR A=0 TO 360 STEP 5
110 PLOT 250*COS(A),40*SIN(A)
120 DRAW 50*COS(A),110*SIN(A)
130 SOUND 1,A,1,15
140 NEXT A
150 PRINT CHR*(22)+CHR*(1)
160 PEN 1
170 TAG
180 GRAPHICS PEN 1:MOVE -235,6:PRINT "AS DE CORAZONES":TAGOFF
190 INK 2,8,26
200 FOR A=0 TO 500
210 SOUND 1,A,1,15
220 SOUND 2,A+5,1,15
230 SOUND 3,500-A,1,15
240 NEXT A
250 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
260 MODE 1
270 PRINT "***** AS DE CORAZONES *** A.G.D. ****"
280 PRINT " ":PRINT "  DESCUBRE CUAL DE ESTAS CARTAS ES"
290 PRINT " ":PEN 2:PRINT "          EL AS DE CORAZONES"
300 PEN 1:PRINT " "
310 PRINT "          PARA ELEGIRLA PULSA 1,2 ó 3"
320 LOCATE 11,21:PRINT"1      2      3"
330 GOSUB 570
340 AC=0:FA=0:GOSUB 780
350 FOR N=1 TO 3:GOSUB 610:NEXT N
360 FOR A=1 TO 25:SOUND 1,100+RND*10,1,15:FOR B=1 TO RND*200:NEXT B:T#=INKEY#:NEXT A
370 S=1+INT(RND*3)
380 IF S=1 THEN B#=CHR*(228):E#=CHR*(227):D#=CHR*(229)
390 IF S=2 THEN E#=CHR*(228):B#=CHR*(227):D#=CHR*(229)
400 IF S=3 THEN D#=CHR*(228):B#=CHR*(227):E#=CHR*(229)
410 SOUND 1,200,20,15
420 T#=INKEY#:IF T#="" THEN 420
430 IF T#<"1" AND T#<"2" AND T#<"3" THEN SOUND 1,800,20,15:GOTO 420
440 T#=VAL(T#)
450 N=T:IF T=1 THEN A#=B#
460 IF T=2 THEN A#=E#
470 IF T=3 THEN A#=D#
480 GOSUB 670:SOUND 1,20,20,15
490 FOR A=1 TO 500:NEXT A
500 IF T=S THEN GOSUB 890
510 IF T<>S THEN GOSUB 920
520 GOSUB 780
530 A#=B#:N=1:GOSUB 670
540 A#=E#:N=2:GOSUB 670
550 A#=D#:N=3:GOSUB 670
560 FOR A=1 TO 1500:NEXT A:GOTO 350
570 WINDOW A1,8,15,10,19
580 WINDOW A2,17,24,10,19
590 WINDOW A3,26,33,10,19
600 RETURN
610 LOCATE AN,1,1:PRINT AN,CHR*(150);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(156)
620 C#=CHR*(149)+CHR*(207)+CHR*(207)+CHR*(207)+CHR*(207)+CHR*(207)+CHR*(149)
630 PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#:PRINT AN,C#
640 PRINT AN,CHR*(147);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(153)
650 SOUND 1,200,5,15
660 RETURN
670 LOCATE AN,1,1:PRINT AN,CHR*(150);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(154);CHR*(156)
```



```
680 PRINTAN,CHR$(149);"1";" "+CHR$(149)
690 PRINTAN,CHR$(149);A#;" "+CHR$(149)
700 PRINTAN,CHR$(149);" "+CHR$(149)
710 PRINTAN,CHR$(149);" "+CHR$(149)
720 PRINTAN,CHR$(149);" "+CHR$(149)
730 PRINTAN,CHR$(149);" "+CHR$(149)
740 PRINTAN,CHR$(149);" ";A#;CHR$(149)
750 PRINTAN,CHR$(149);" ";"1";CHR$(149)
760 SOUND 1,100,5,15
770 RETURN
780 LOCATE 6,25:PRINT"ACIERTOS:";AC:LOCATE 23,25:PRINT"FALLOS:";FA
790 IF FA=4 THEN GOTO 810
800 RETURN
810 REM *** FINAL ***
820 FOR A=0 TO 1000:SOUND 1,A,1:NEXT A
830 MODE 0
840 PEN 2
850 INK 2,15,0
860 LOCATE 6,12:PRINT"GAME OVER"
870 FOR A=1 TO 5000:NEXT A
880 RUN
890 AC=AC+1
900 FOR B=1 TO 10:FOR A=0 TO 20:SOUND 1,A,1,15:NEXT A:NEXT B
910 RETURN
920 FA=FA+1
930 SOUND 1,500,50,15
940 FOR A=500 TO 700:SOUND 1,A,1,15:NEXT A:RETURN
```

SELLO

AMSTRAD

Bailén, 20 - 1.º - Izda.

28005 MADRID

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.
Telf. 671.22.00 / 04/08/12/16



¡¡¡NO LO SUEÑES!!! ¡JUEGALO!
SIENTE LA EMOCION DE LO DESCONOCIDO
CORRE TU PROPIO RIESGO

SALVA A TU COMPAÑERO/A ATRAPADO/A
REUNE LOS FRAGMENTOS DEL CUADRO
SON TU AMULETO

"BLACK JACK" ¡¡¡EL JUEGO DE CARTAS
MAS EMOCIONANTE!!!

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

Nº 7 MSX

SOFTWARE

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

MSX

SUMARIO:

- PATOS
- MARATON
- MONZA
- ATAQUE
- ESQUI
- DEFENDER
- RALLY
- COLT 2000
- FLY-MAN

YA ESTA A LA VENTA

420 Ptas.
10
PROGRAMAS