

TODO SOBRE EL

AMSTRAD

AÑO II • N.º 7

420 Ptas.

10
PROGRAMAS

SUMARIO:

- JOE-LOVE
- MOSQUITO
- BATERIAS
- GENERADOR
- RECOGIDA
- ENSAMBLAJE
- ANTIRROBOT
- INER-DRAW
- HUESOS



LO UNICO...

UN CHORRO

EFICAZ

PARA UNA BUENA CARGA DEL PROGRAMA EN TU ORDENADOR, COMPRUEBE QUE LA CABEZA DE SU PLATINA ESTE LIMPIA Y EL AZIMUTH PERFECTAMENTE AJUSTADO. LIMPIELA CON EL PRODUCTO SKUA.



FABRICADO POR

ASKLE
CHEMICAL S.A.

ALICANTE (SPAIN)

LIMPIADOR DE RADIO CASSETTES

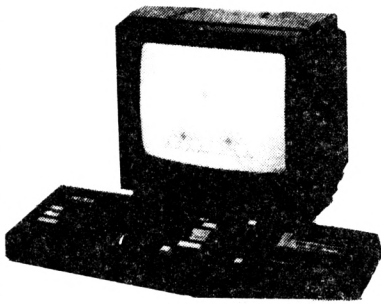
BOLETIN DE PEDIDO

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

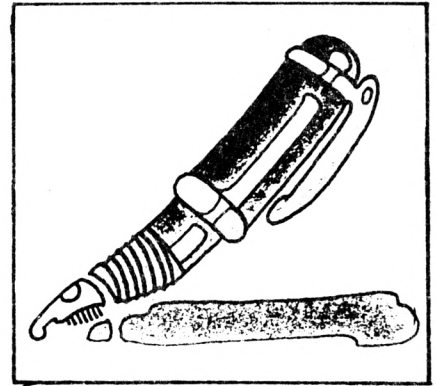
FOTOCOMPOSICION:
Creagraf, S.A.
C/ Petirrojo, 38
28047 MADRID

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



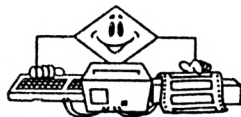
EDITORIAL

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 divirtáis.



**EXPLICACION
DE LOS
PROGRAMAS**

Pág. **4**



EXPLICACION DE LOS PROGRAMAS

JOE-LOVE

Ayuda a Joe love a recuperar los corazones que hay dispersos por la pantalla, que le son necesarios para conseguir el amor de su chica, pero ojo ten mucho cuidado con las hienas que intentarán a toda costa evitar que cogas todos los corazones. Para mover a Joe dispones: Q. Para mover hacia arriba. A. Para mover hacia abajo. O. Para mover hacia la izquierda. P. Para mover hacia la derecha o JOYS-TICK.

JOE-LOVE

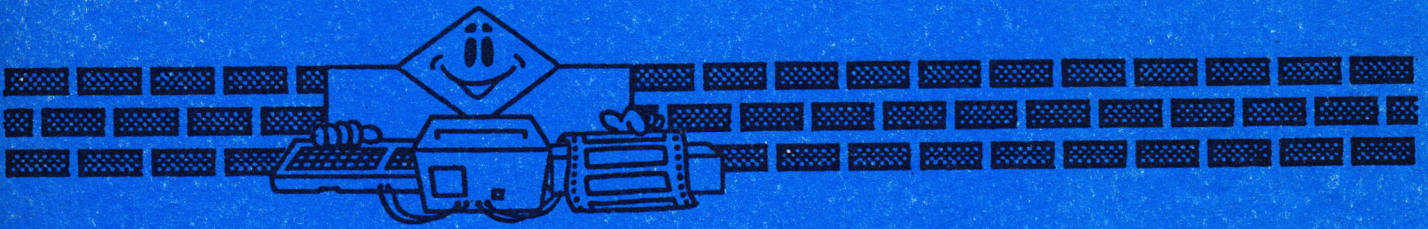
```
10 REM ***** JOE LOVE *****
20 REM * ANGEL GARCIA D. **
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 PEN 1
90 ORIGIN 318,210
100 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
110 PLOT 0,0,2
120 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
130 DRAW 0,30*SIN(a),3
140 NEXT a
150 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
160 LOCATE 7,12
170 PRINT "JOE LOVE"
180 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
190 INK 2,7,0:INK 3,0,18
200 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
210 INK 2,18,7:INK 3,7,18
220 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
230 INK 2,7:INK 3,18
240 FOR a=1 TO 500:NEXT a
250 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
260 MODE 1
270 GOTO 320
280 PRINT TAB(20-LEN(a#)/2):FOR a=1 TO LEN(a#)
290 b=MID$(a#,a,1):PRINT b#:IF b#(">" " " THEN PRINT CHR$(7);
300 NEXT a
```



```

990 SYMBOL 163,62,254,247,83,243,248,124,0
1000 SYMBOL 164,3,14,29,29,63,56,54,48
1010 SYMBOL 165,192,240,248,248,252,28,108,12
1020 SYMBOL 166,124,127,239,202,207,31,62,0
1030 SYMBOL 167,62,255,243,80,240,240,120,124
1040 SYMBOL 168,60,102,207,159,191,191,255,255
1050 SYMBOL 169,60,126,255,127,191,191,255,255
1060 SYMBOL 170,127,127,63,63,31,15,7,1
1070 SYMBOL 171,254,254,252,252,248,240,224,128
1080 SYMBOL 172,225,185,159,150,127,89,247,215
1090 SYMBOL 173,135,157,249,105,254,154,239,235
1100 SYMBOL 174,255,117,113,184,62,103,227,196
1110 SYMBOL 175,255,94,78,29,188,230,199,35
1120 SYMBOL 176,225,185,159,159,125,119,191,241
1130 SYMBOL 177,135,157,249,249,190,238,253,143
1140 SYMBOL 178,255,117,251,62,127,231,196,0
1150 SYMBOL 179,255,94,111,188,254,231,35,0
1160 SYMBOL 180,33,20,65,23,74,51,159,55
1170 SYMBOL 181,64,20,161,234,80,202,248,230
1180 SYMBOL 182,183,31,83,10,87,133,40,2
1190 SYMBOL 183,236,249,204,82,232,130,40,132
1200 SYMBOL 184,137,32,8,34,128,20,1,72
1210 SYMBOL 185,137,32,8,34,128,20,1,72
1220 SYMBOL 186,137,32,8,34,128,20,1,72
1230 SYMBOL 187,137,32,8,34,128,20,1,72
1240 PETUPN

```



INER-DRAW

Con este programa, te ofrecemos una nueva forma de dibujar: ¡¡CON INERCIA!!
Los controles para el cursor son los siguientes: Q. arriba; A. abajo; O. izquierda; P. derecha.

Si deseas finalizar, pulsa la tecla F. Si quieres borrar la pantalla pulsa C, y si quieres las instrucciones pulsa R.

Recuerda que si dejas libre el cursor, una vez que esté éste impulsado con una cierta inercia, él solo dibujará un complicado entramado de líneas tras sucesivos rebotes con los límites de la pantalla, ¡¡verás qué curioso!!

```

10 REM **** INER-DRAW ****
20 REM * ANSEL GARCIA D. *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAWR 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 6,12
160 PRINT "INER-DRAW"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a

```



INER-DRAW

```

200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a$)/2):FOR a=1 TO LEN(a$)
280 b$=MID$(a$,a,1):PRINT b$;IF b$<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 a$="<<< INER-DRAW )<>":GOSUB 270
330 PRINT:A$="DIBUJA DE UNA FORMA MUY ESPECIAL:":GOSUB 270
340 A$="!!! CON INERCIA !!!":GOSUB 270
350 A$="VERAS QUE RESULTADOS CONSIGUES":GOSUB 270
360 PRINT:A$="SI SUELTAS LAS TECLAS LOS REBOTES":GOSUB 270
370 A$="DEL CURSOR DIBUJARAN UN ENTRAMADO.":GOSUB 270
380 PRINT:A$="O.A.O.P. MUEVEN EL CURSOR":GOSUB 270
390 A$="R. BORRA LA PANTALLA":GOSUB 270
400 A$="F. FINALIZAR":GOSUB 270
410 PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR"
420 GOSUB 270
430 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 430
440 MODE 2
450 ORIGIN 300,200
460 PLOT 0,0
470 x=0
480 y=0
490 xi=0
500 yi=0
510 IF INKEY(67)=0 THEN yi=yi+1:IF yi>8 THEN yi=8
520 IF INKEY(69)=0 THEN yi=yi-1:IF yi<-8 THEN yi=-8
530 IF INKEY(34)=0 THEN xi=xi-1:IF xi<-8 THEN xi=-8
540 IF INKEY(27)=0 THEN xi=xi+1:IF xi>8 THEN xi=8
550 IF INKEY(50)=0 THEN RUN 440
560 IF INKEY(53)=0 THEN GOTO 250
570 x=x+xi:y=y+yi
580 IF x>300 THEN xi=-xi
590 IF x<-300 THEN xi=-xi
600 IF y<-200 THEN yi=-yi
610 IF y>200 THEN yi=-yi
620 DRAW x,y
630 GOTO 510

```

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.

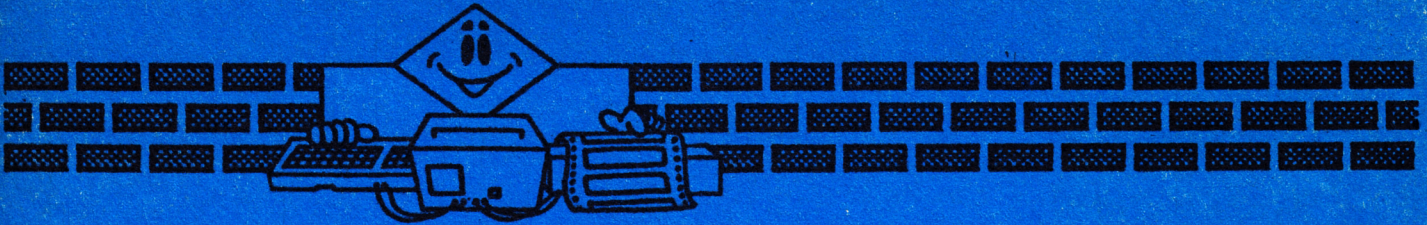
Deseo suscribirme a partir del n.º (inclusive).

Nombre y apellidos:

Domicilio:

Ciudad: Teléfono:

Fecha: Firma:



BATERIAS

Destruye el mayor número posible de aviones que pasan constantemente por tu espacio aéreo. Para destruirlos dispones de tres baterías antiaéreas que podrás disparar pulsando: F1. Dispara la batería de la izquierda. F2. Dispara la batería del centro. F3. Dispara la batería de la derecha.

A los quince fallos tu munición se te acabará terminando la partida. Cada avión que destruyas te contará un acierto.

```
10 REM *** BATERIAS ANTIAREAS ***
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO **
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAW 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 7,12
160 PRINT "BATERIAS"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a#2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
```

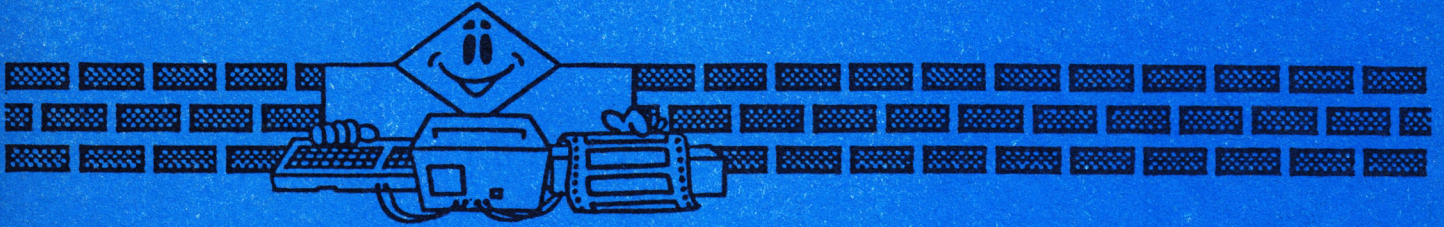



BATERIAS

```
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR*(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a*)/2):FOR a=1 TO LEN(a*)
280 b*=MID*(a*,a,1):PRINT b*:IF b*(">" " THEN PRINT CHR*(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A*="<<<< BATERIAS ANTIAEREAAS >>>":GOSUB 270
330 PRINT:A*="DEPRIBA A LOS AVIONES ENEMIGOS QUE":GOSUB 270
340 A*="INVADEN TU ESPACIO AEREO":GOSUB 270
350 PRINT:A*="PARA HACERLO PULSA F1,F2 O F3":GOSUB 270
360 PRINT:PRINT:A*="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
370 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 370
380 GOSUB 1010
390 ac=0
400 fa=0
410 INK 0,20
420 INK 1,0
430 INK 2,3
440 MODE 1
450 PAPER 0
460 BORDER 20
470 PEN 2
480 a*=""
490 FOR a=1 TO 9
500 a*=a*+CHR*(163):NEXT a
510 b*=a*+CHR*(164)+a*+CHR*(165)+a*+CHR*(166)+a*
520 LOCATE 1,23
530 PRINT b*
540 LOCATE 10,22:PRINT CHR*(162)
550 LOCATE 20,22:PRINT CHR*(162)
560 LOCATE 30,22:PRINT CHR*(162)
570 GOSUB 830
580 Z*=" "+CHR*(160)+CHR*(161):X*=""
590 D=1
600 X=2+INT(RND*20)
610 Y=1
620 ON D GOSUB 690,730
630 Y=Y+1:IF Y>37 THEN LOCATE Y,X:PRINT " ":GOTO 600
640 PEN 1
650 LOCATE Y,X:PRINT Z*
660 SOUND 1,1000,1
670 IF D=2 THEN IF H=X THEN IF I=Y+1 OR I=Y+2 THEN GOTO 780
680 GOTO 620
690 H=21:IF INKEY(13)=0 THEN D=2:I=10
700 IF INKEY(14)=0 THEN D=2:I=20
710 IF INKEY(5)=0 THEN D=2:I=30
720 RETURN
730 PEN 1:LOCATE I,H:PRINT " "
740 H=H-1:IF H<2 THEN SOUND 3,100,10:D=1:FA=FA+1:GOSUB 830:RETURN
750 LOCATE I,H:PRINT CHR*(239)
760 SOUND 2,50-H,1
770 RETURN
780 LOCATE I,H:PRINT CHR*(238)
790 FOR A=1000 TO 1100:SOUND 1,A,1:NEXT A
800 AC=AC+1:GOSUB 830
810 LOCATE I,H:PRINT " ":LOCATE Y,X:PRINT " "
820 GOTO 590
830 PEN 2:LOCATE 3,1:PRINT " DERRIBADOS: ";USING "AAA";AC
840 LOCATE 25,1:PRINT "FALLOS: ";USING "AA";FA
850 IF FA>14 THEN 870
860 RETURN
870 FOR B=15 TO 30
880 FOR A=100 TO 1000 STEP B
890 SOUND 1,A,1
900 NEXT A
910 NEXT B
920 MODE 0
930 PEN 2
940 LOCATE 6,8:PRINT "GAME OVER"
950 INK 2,3,20
960 PEN 1
970 LOCATE 4,13:PRINT "PUNTOS: ";USING "AAAAA";AC*15
980 FOR A=1 TO 6000:NEXT A
990 GOTO 250
```



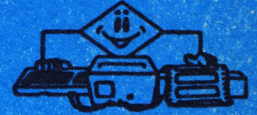
```
1000 LOCATE 1,1:END
1010 SYMBOL AFTER 160
1020 SYMBOL 160,64,224,227,255,127,7,0,0
1030 SYMBOL 161,0,2,192,250,255,250,0,2
1040 SYMBOL 162,60,36,44,44,44,44,110,255
1050 SYMBOL 163,255,255,255,255,255,255,255
1060 SYMBOL 164,255,247,231,199,247,247,195,255
1070 SYMBOL 165,255,195,129,249,195,159,129,255
1080 SYMBOL 166,255,195,129,249,227,185,195,255
1090 RETURN
```



MOSQUITO

Con la llegada del verano aparecen los insoportables mosquitos, y tu presupuesto no te llega para comprar los sprays necesarios para matarlos, pero como tú no te rindes ante nada los podrás matar cogiendo solamente a los pequeños, ya que si coges a los grandes su picada te producirá fiebre y morirás. También morirás si tocas las zarzas del jardín. Teclas: Q. Arriba. A. Abajo. O. Izquierda. P. Derecha.

```
10 REM ***** MOSQUITOS *****
20 REM * ANSEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 MODE 0
50 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
60 PAPER 0: BORDER 0
70 ORIGIN 318,210
80 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
90 PLOT 0,0,2
100 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
110 DRAWR 0,30*SIN(a),3
120 NEXT a
130 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
140 LOCATE 7,12
150 PRINT "MOSQUITOS"
160 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
170 INK 2,7,0:INK 3,0,18
180 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
190 INK 2,18,7:INK 3,7,18
200 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
210 INK 2,7:INK 3,18
220 FOR a=1 TO 500:NEXT a
230 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
240 MODE 1
250 GOTO 300
260 PRINT TAB(20-LEN(a#)/2):FOR a=1 TO LEN(a#)
270 b#=MID$(a#,a,1):PRINT b#:IF b#<>" " THEN PRINT CHR$(7);
280 NEXT a
290 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
300 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
310 A#="<<< MOSQUITOS >>>":GOSUB 260
320 PRINT:A#="CON LA LLEGADA DEL VERANO VUELVEN":GOSUB 260
330 A#="LOS INDESEABLES MOSQUITOS. ELIMINA":GOSUB 260
340 A#="A LOS MOSQUITOS PEQUENOS, PERO SIN":GOSUB 260
```



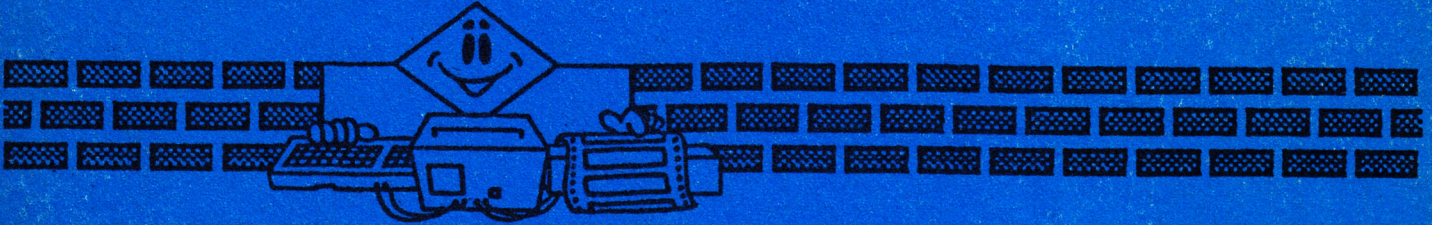
```
350 A$="TOCAR A LOS MAS GRANDES":GOSUB 260
360 PRINT:A$="O. ARRIBA":GOSUB 260
370 A$="A. ABAJO":GOSUB 260
380 A$="O. IZQUIERDA":GOSUB 260
390 A$="P. DERECHA":GOSUB 260
400 PRINT:A$="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 260
410 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 410
420 INK 0,22:INK 1,0:INK 2,8:INK 3,9
430 PAPER 0:BORDER 22:PEN 1
440 MODE 1
450 GOSUB 1150
460 GOSUB 1090
470 GOSUB 780
480 GOSUB 1010
490 P=0:GOSUB 1070
500 H=10:I=10
510 HB=10:IB=10
520 IF INKEY(67)=0 THEN H=H-1
530 IF INKEY(69)=0 THEN H=H+1
540 IF INKEY(34)=0 THEN I=I-1
550 IF INKEY(27)=0 THEN I=I+1
560 LOCATE I,H:CALL 30000:C=PEEK(29999)
570 PEN 1
580 LOCATE IB,HB:PRINT " "
590 LOCATE I,H:PRINT CHR$(161)
600 SOUND 1,2000,1,8
610 IB=I:HB=H
620 IF C>161 THEN GOTO 650
630 IF C=160 THEN FOR A=1 TO 200 STEP 20:SOUND 1,A,1:NEXT A:P=P+15:GOSUB 1070:GOSUB 930
640 GOTO 520
650 REM *** MUERTE ***
660 INK 0,6,12:BORDER 6,12
670 FOR A=1 TO 1000 STEP 3
680 SOUND 1,A,1
690 NEXT A
700 INK 0,22:BORDER 22
710 MODE 0
720 PEN 2:LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
730 PEN 1
740 LOCATE 4,13:PRINT"PUNTOS:";USING "AAAAA";P
750 INK 2,22,1
760 FOR A=1 TO 10000:NEXT A
770 RUN 240
780 MODE 1
790 WINDOW R1,1,40,1,3
800 PAPER R1,3:CLS R1
810 WINDOW 1,40,4,25
820 PEN 3
830 A$=CHR$(166)+CHR$(166)
840 B$=""
850 FOR A=1 TO 20
860 B$=B$+A$
870 NEXT A
880 PRINT B$;B$;
890 FOR A=1 TO 17:PRINT A$;TAB(39);A$;:NEXT A
900 PRINT B$;B$;
910 RETURN
920 REM *** MOSQUITO GRANDE ***
930 X=3+INT(RND*16):Y=2+INT(RND*35)
940 PEN 2
950 LOCATE Y,X:CALL 30000:C=PEEK(29999):IF C<>32 THEN GOTO 930
960 LOCATE Y+1,X:CALL 30000:C=PEEK(29999):IF C<>32 THEN GOTO 930
970 LOCATE Y+1,X+1:CALL 30000:C=PEEK(29999):IF C<>32 THEN GOTO 930
980 LOCATE Y,X+1:CALL 30000:C=PEEK(29999):IF C<>32 THEN GOTO 930
990 LOCATE Y,X:PRINT CHR$(162)+CHR$(163)
1000 LOCATE Y,X+1:PRINT CHR$(164)+CHR$(165)
1010 X=3+INT(RND*17):Y=2+INT(RND*36)
1020 LOCATE Y,X:CALL 30000:C=PEEK(29999)
1030 IF C<>32 THEN GOTO 1010
1040 SOUND 1,300,1
1050 PEN 2:PRINT CHR$(160)
1060 RETURN
1070 LOCATE R1,10,2:PRINTR1,"PUNTUACION:";USING "AAAAA";P
1080 RETURN
1090 REM ** CODE SCREEN# **
1100 DATA 205,96,187,50,47,117,201
1110 RESTORE 1100
```

MOSQUITO

```

1120 FOR a=30000 TO 30006:READ B:POPE a,B:INEM a
1130 RETURN
1140 REM *****
1150 SYMBOL AFTER 160
1160 SYMBOL 160,80,168,156,223,120,36,68,130
1170 SYMBOL 161,24,24,8,227,199,16,24,24
1180 SYMBOL 162,52,74,74,133,130,131,227,63
1190 SYMBOL 163,0,0,0,48,216,255,248,192
1200 SYMBOL 164,15,20,20,41,216,16,96,0
1210 SYMBOL 165,128,192,160,176,64,48,0,0
1220 SYMBOL 166,182,109,219,182,109,219,182,109
1230 RETURN

```



RECOGIDA

Recoge las peras que tienes en el huerto ya que el camión que las tiene que transportar está a punto de salir, así que date toda la prisa posible, pues cada vez que logres pasar saldrán más peras resultándote cada vez más difícil. Muévete con las teclas: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.

```

10 REM ***** RECOGIDA *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAWR 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 7,12
160 PRINT "RECOGIDA"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a*)/2):FOR a=1 TO LEN(a*)
280 b*=MID$(a*,a,1):PRINT b*;;IF b*(">") THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A*="<<< RECOGIDA >>>":GOSUB 270
330 PRINT:A*="RECOGE LAS PERAS DEL HUERTO PARA":GOSUB 270
340 A*="CARGARLAS EN EL CAMION, ANTES DE QUE":GOSUB 270
350 A*="ESTE SE MARCHE.":GOSUB 270
360 PRINT:A*="CONTROLES DEL JUEGO:":GOSUB 270
370 A*="Q. ARRIBA":GOSUB 270
380 A*="A. ABAJO":GOSUB 270
390 A*="O. IZQUIERDA":GOSUB 270
400 A*="P. DERECHA":GOSUB 270

```

RECOGIDA

```
410 PRINT:A*="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
420 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 420
430 P=0:T=250:F=1
440 MODE 1
450 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,9:INK 3,24
460 BORDER 0:PAPER 0
470 PEN 1
480 WINDOW 1,40,7,25
490 GOSUB 950:GOSUB 1010
500 PRINT A1," PUNTOS:";TAB(20);} TIEMPO:"
510 A*="":B*=""
520 FOR A=1 TO 40
530 A*=A*+CHR*(166):B*=B*+CHR*(165)
540 NEXT A
550 PRINT A1,A*:PRINT A1,B*;" ";CHR*(161);CHR*(162);CHR*(163);CHR*(164):PRINT A
1,A*
560 CLS:GOSUB 870
570 PEN 3
580 T=300
590 X=5:Y=5:XB=5:YB=5:R=0
600 IF INKEY(67)=0 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=1
610 IF INKEY(69)=0 THEN X=X+1:IF X>18 THEN X=18
620 IF INKEY(34)=0 THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=1
630 IF INKEY(27)=0 THEN Y=Y+1:IF Y>40 THEN Y=40
640 LOCATE YB,XB:PRINT" "
650 LOCATE Y,X:CALL 30000:C=PEEK(29999)
660 IF C=160 THEN R=R+1:SOUND 1,500,3:P=P+5:LOCATE A1,11,1:PRINTA1,P
670 IF R>9+5*F THEN R=0:F=F+1:P=P+T:FOR A=1 TO 1000 STEP 3:SOUND 1,A,1:NEXT A:GO
TO 560
680 PRINT CHR*(248+RND*3)
690 T=T-1:LOCATE A1,31,1:PRINTA1,USING "AAA"IT
700 IF T<1 THEN GOTO 730
710 XB=X:YB=Y
720 GOTO 600
730 B*=" "+CHR*(161)+CHR*(162)+CHR*(163)+CHR*(164)
740 FOR A=3 TO 36
750 LOCATE A1,A,5:PRINT A1,B*
760 SOUND 1,1000,1:FOR B=1 TO 50:NEXT B
770 NEXT A
780 MODE 0
790 PEN 2
800 LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
810 PEN 1
820 LOCATE 5,12:PRINT"PUNTOS:";USING "AAAA"IP
830 INK 2,11,0
840 FOR A=1 TO 4000 STEP 10:SOUND 1,A,1:NEXT A
850 FOR A=1 TO 10000:NEXT A
860 RUN 250
870 FOR A=1 TO 10+5*F
880 X=1+INT(17*RND):Y=1+INT(RND*39)
890 LOCATE Y,X:CALL 30000:IF PEEK(29999)<>32 THEN GOTO 880
900 PEN 2:PRINT CHR*(160)
910 PRINT CHR*(7);
920 NEXT A
930 RETURN
940 END
950 REM ** CODE SCREEN* **
960 DATA 205,96,187,50,47,117,201
970 RESTORE 960
980 FOR a=30000 TO 30006:READ b:POKE a,b:NEXT a
990 RETURN
1000 REM *****
1010 SYMBOL AFTER 160
1020 SYMBOL 160,96,144,56,56,124,124,124,56
1030 SYMBOL 161,255,128,128,128,128,255,91,27
1040 SYMBOL 162,255,0,0,0,0,255,64,0
1050 SYMBOL 163,251,11,11,11,11,251,222,216
1060 SYMBOL 164,224,176,152,143,255,255,93,28
1070 SYMBOL 165,0,0,0,0,126,63,0,0
1080 SYMBOL 166,0,0,0,255,255,0,0,0
1090 RETURN
```

LA CLAVE PARA GRAFICOS CREATIVOS Y EFECTOS SENOROS

Esta es una nueva guía que incluye gran cantidad de ejemplos para que pueda disfrutar mientras aprende. Le mostrará todo lo que necesita saber para obtener el máximo de las excelentes posibilidades gráficas y de sonido del Commodore 64.



El libro explica cómo dibujar líneas para dibujar cualquier forma, así como imágenes. También enseña a utilizar el color con el máximo rendimiento, cómo hacer uso de los sprites del Commodore y a diseñar sus propios caracteres. Asimismo, explica cómo aplicar los gráficos en alta resolución, cómo dibujar y utilizar gráficos y diagramas de varios tipos, siguiendo los video-juegos —y como crear persiguiendo con la explicación de la animación— esencial para los video-juegos— y cómo crear perspectivas y efectos tridimensionales. también enseña a producir efectos sonoros y música —una de las más fascinantes aplicaciones de los ordenadores— y muchos programas están a su disposición para que los pruebe.

Duckworth Home Computing THE COMPLETE 64 ROM DISASSEMBLY by Peter Gerrard

Este libro es para cualquiera que se haya preguntado alguna vez cómo funciona realmente el Commodore 64. Pensado para auténticos programadores, incluye mapas de memoria fundamentales, mapas de arquitectura de memoria, el desensamblaje mismo y, como referencia, el equipo completo de las instrucciones en código máquina del 6510.



Peter Gerrard, antiguo editor de **Commodore Computing International**, es el autor de dos de los más vendidos juegos de aventuras para el Commodore 64 y colaborador habitual de **Personal Computer News**, **Wich Micro?** and **Software Review** y **Commodore Horizons**.

- La mayor variedad de libros de microinformática, capaces de satisfacer todas sus necesidades, ya sean profesionales, familiares, culturales...
- Todo tipo de información bibliográfica sobre microordenadores, desde AMSTRAD a Sinclair QL.

TARJETA DE PEDIDO

--	--	--	--	--	--	--	--

Domicilio de envíos:

Nombre y apellidos						
Domicilio			N.º	Piso	Pta.....	
C. P.	Ciudad	Provincia				

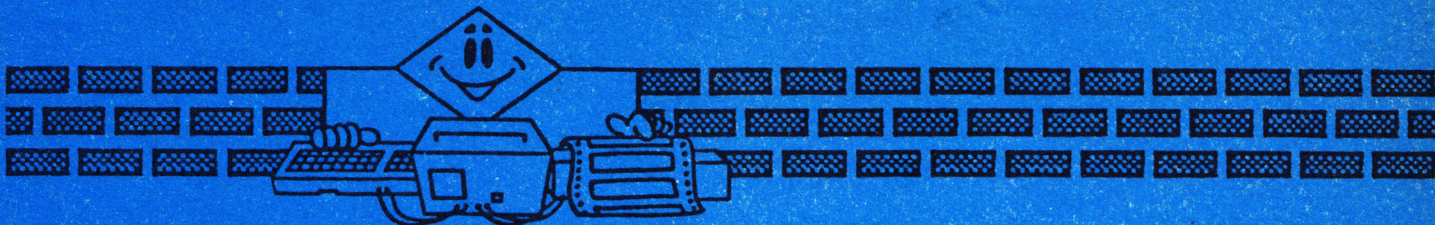
Ruego sírvanse remitirme CONTRA REEMBOLSO los siguientes libros:

Número	Cantidad	TITULO Y AUTOR	Importe

Fecha / /

Fdo.:

Libros, Revistas, Suscripciones, Importación y Distribución
 Ctra. Camillas, 144 - 28043 MADRID.
 Telef.: 200 97 46 - 47



GENERADOR

Este programa es un generador que te permitirá definir los caracteres de tu Amstrad. Las opciones de las que dispone el programa son las siguientes: Para desplazar el cursor por la celdilla emplea las teclas del cursor; para fijar un punto del caracter pulsa ENTER; y para apagarlo (borrarlo) pulsa DEL; para introducir el gráfico definido en memoria pulsa la tecla I; para elegir un gráfico de los residentes en memoria pulsa P; si deseas borrar la celdilla pulsa simplemente C; una función de gran utilidad es el espejo, a la que se accede pulsando la tecla E, y que te cambia la dirección la figura de la celdilla, es decir, si tienes una flecha que mira a la derecha tras pulsar la E, quedará mirando a la izquierda; para invertir el caracter pulsa V; para pasar a programa los caracteres definidos pulsa D y una vez que el ordenador imprima los datos en la pantalla mueve el cursor al principio de las líneas y pulsa COPY hasta que llegues a su final; para recordar las instrucciones pulsa la tecla Z.

```

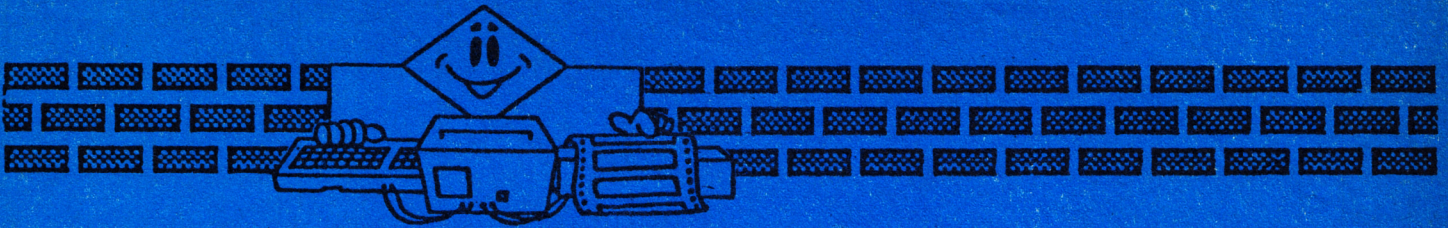
1 GOSUB 3000
10 MODE 1
20 INK 0,26:INK 1,0:INK 2,20:INK 3,8
30 WINDOW#1,1,8,1,8:WINDOW 1,40,9,25:WINDOW#2,10,40,1,8
40 PAPER#1,2:CLSR#1:PEN#1,1
50 BORDER 26
52 GOSUB 2500
55 DIM A$(8,8):DIM G(8)
56 GOSUB 2000
60 FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 8:LET A$(A,B)="0":NEXT B
70 NEXT A
80 X=1:Y=1
90 LOCATE#1,Y,X
100 IF A$(X,Y)="0" THEN PRINT#1," ";
105 IF A$(X,Y)="1" THEN PRINT#1,CHR$(143);
110 IF INKEY(8)=0 THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=1
115 IF INKEY(4)=0 THEN Y=Y+1:IF Y>8 THEN Y=8
120 IF INKEY(0)=0 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=1
125 IF INKEY(2)=0 THEN X=X+1:IF X>8 THEN X=8
130 IF INKEY(18)=0 THEN A$(X,Y)="1"
140 IF INKEY(79)=0 THEN A$(X,Y)="0"
150 LOCATE#1,Y,X
160 IF A$(X,Y)="1" THEN PRINT#1,CHR$(233);
165 IF A$(X,Y)="0" THEN PRINT#1,CHR$(232);
200 T#=INKEY#
210 IF INKEY(61)=0 THEN GOSUB 1000
220 IF INKEY(35)=0 THEN GOSUB 1500
230 IF INKEY(62)=0 THEN CLSR#1:GOTO 60
240 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 1600
250 IF INKEY(63)=0 THEN GOSUB 1800
260 IF INKEY(58)=0 THEN GOSUB 1900
270 IF INKEY(71)=0 THEN GOSUB 2500
280 IF INKEY(55)=0 THEN GOSUB 1950
490 FOR Z=1 TO 60:NEXT Z
500 GOTO 90
1000 CLSR#2:PRINT#2,"*** DATAS ***":PRINT#2:INPUT#2,"SYMBOL INICIAL:";SI:INPUT#2,
"SYMBOL FINAL:";SF
1010 PEN 1:MODE 2
1015 L=9000+(2*(SI-32))
1018 SYMBOL AFTER 255
1020 FOR N=SI TO SF
1030 PRINT L+(5*(N-SI));"SYMBOL";N;CHR$(8);";";

```



```
1040 p=40700+(N*8)
1050 FOR b=p TO P+7:z#=STR$(PEEK(b))
1060 PRINT MID$(z#,2,LEN(z#)-1);";"
1070 NEXT b:PRINT CHR$(8);" "
1080 NEXT n
1100 END
1500 CLSA2:PRINTA2,"** INTRODUCCION **":PRINTA2:INPUTA2,"EN QUE CARACTER (32-255)
:":C
1505 PRINTA2,"CAMBIAMOS: ";CHR$(C)
1510 FOR A=1 TO 8:D#="":FOR Z=1 TO 8:D#=D#+A*(A,Z):NEXT Z:NU=VAL("&X"+D#)
1515 G(A)=NU
1520 POKE 40699+(C*8)+A,NU:NEXT A
1525 SYMBOL C,G(1),G(2),G(3),G(4),G(5),G(6),G(7),G(8)
1528 GOSUB 2130
1530 PRINTA2,"OK. INTRODUCIDO";C;": ";CHR$(C)
1540 RETURN
1600 CLSA2:PRINTA2,"** ELEGIR **":PRINTA2:INPUTA2,"QUE CARACTER (32-255)";C
1610 P=40700+(C*8):FOR Z=P TO P+7
1620 Z#=BIN$(PEEK(Z),8):FOR N=1 TO 8:A*(Z-P+1,N)=MID$(Z#,N,1):NEXT N
1630 NEXT Z
1640 GOSUB 1700
1650 PRINTA2,"OK, ";CHR$(C);" EN PANTALLA."
1660 RETURN
1700 FOR K=1 TO 8:FOR L=1 TO 8
1710 LOCATEA1,L,K
1720 IF A*(K,L)="0" THEN PRINTA1,CHR$(32);
1730 IF A*(K,L)="1" THEN PRINTA1,CHR$(143);
1740 NEXT L:NEXT K:RETURN
1800 INPUTA2,"CARACTER INICIAL:":C
1810 CLSA2
1820 PRINTA2,CHR$(C);CHR$(C+1):PRINTA2,CHR$(C+2);CHR$(C+3)
1830 RETURN
1900 FOR K=1 TO 8:FOR L=1 TO 4
1910 Z#=A*(K,L):A*(K,L)=A*(K,9-L):A*(K,9-L)=Z#
1920 NEXT L:NEXT K
1930 GOSUB 1700:RETURN
1950 FOR K=1 TO 8:FOR L=1 TO 8
1960 IF A*(K,L)="0" THEN A*(K,L)="1" ELSE A*(K,L)="0"
1980 NEXT L:NEXT K:GOSUB 1700:RETURN
2000 H#="":FOR A=32 TO 71:H#=H#+CHR$(A):NEXT A
2010 I#="":FOR A=72 TO 111:I#=I#+CHR$(A):NEXT A
2020 J#="":FOR A=112 TO 151:J#=J#+CHR$(A):NEXT A
2030 K#="":FOR A=152 TO 191:K#=K#+CHR$(A):NEXT A
2040 L#="":FOR A=192 TO 231:L#=L#+CHR$(A):NEXT A
2050 M#="":FOR A=232 TO 255:M#=M#+CHR$(A):NEXT A
2060 CLS:PRINT:FOR A=32 TO 255 STEP 40:PEN 2:PRINT A:PRINT:NEXT A
2120 SYMBOL AFTER 32
2130 PEN 1:LOCATE 1,3:PRINT H#:PRINT I#:PRINT J#:PRINT K#:PRINT L#:PRINT M#
2190 PEN 1
2200 RETURN
2500 CLSA2:PRINTA2,"<<< GENERADOR DE CARACTERES >>>":PRINT
2510 PRINTA2,"MOVIMIENTO CON TECLAS CURSOR"
2515 PRINTA2,"ENTER. ENCIENDE DEL. APAGA"
2520 PRINTA2,"I. INTRODUCIR P. ELEGIR"
2530 PRINTA2,"C. BORRA CELDILLA"
2540 PRINTA2,"E. ESPEJO V. INVERTIR"
2550 PRINTA2,"D. DATAS Z. PONE ESTA PAGINA";
2560 SOUND 1,200,10
2600 RETURN
3000 MODE 0:PRINT"GENERADOR:"
3010 PRINT:PRINT"ANGEL GARCIA DELGADO":PRINT"G.T.S. 1986"
3020 FOR A=1 TO 1000 STEP 5:SOUND 1,A,1,15:NEXT A:RETURN
```

GENERADOR



ANTORROBOT

El objetivo de este juego consiste en conducir al robot a la parte superior de la pantalla marcada con una H que le permitirá recargar sus baterías. Debes hacerlo lo más rápidamente posible ya que constantemente aparecen obstáculos, los cuales le impiden alcanzar el mencionado objetivo. Además, si tropiezas contra los obstáculos tu robot saltará en mil pedazos. Teclas del robot: Q. Arriba; A. Abajo; O. Izquierda; P. Derecha.

```
10 REM ***** ANTIRROBOT *****
20 REM * ANGEL GARCIA DELGADO *
30 REM ***** G.T.S. *****
40 REM
50 MODE 0
60 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3,18
70 PAPER 0:BORDER 0
80 ORIGIN 318,210
90 FOR a=0 TO 2*PI STEP PI/70
100 PLOT 0,0,2
110 DRAW 300*COS(a),150*SIN(a)
120 DRAWR 0,30*SIN(a),3
130 NEXT a
140 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
150 LOCATE 6,12
160 PRINT "ANTIRROBOT"
170 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
180 INK 2,7,0:INK 3,0,18
190 FOR a=1 TO 300:SOUND 1,a,1,15:NEXT a
200 INK 2,18,7:INK 3,7,18
210 FOR a=300 TO 1 STEP -2:SOUND 1,a,1:SOUND 2,a*2,1:NEXT a
220 INK 2,7:INK 3,18
230 FOR a=1 TO 500:NEXT a
240 FOR a=0 TO 50:PRINT CHR$(7):FOR b=1 TO 50:NEXT b:NEXT a
250 MODE 1
260 GOTO 310
270 PRINT TAB(20-LEN(a#)/2):FOR a=1 TO LEN(a#)
280 b#=MID$(a#,a,1):PRINT b#;IF b#<>" " THEN PRINT CHR$(7);
290 NEXT a
300 PRINT:PRINT:FOR a=1 TO 200:NEXT a:RETURN
310 REM *** INICIO DEL PROGRAMA ***
320 A#="<<< ANTIRROBOT >>>":GOSUB 270
330 PRINT:A#="CONDUCE TU ROBOT A LA ZONA MARCADA":GOSUB 270
340 A#="CON UNA -H- PARPADEANTE, PERO":GOSUB 270
350 A#="TENIENDO SUMO CUIDADO DE NO PISAR":GOSUB 270
360 A#="LAS MINAS QUE APARECEN EN EL CAMINO":GOSUB 270
370 PRINT:A#="Q. ARRIBA":GOSUB 270
380 A#="A. ABAJO":GOSUB 270
390 A#="O. IZQUIERDA":GOSUB 270
400 A#="P. DERECHA":GOSUB 270
410 PRINT:PRINT:A#="PULSA -S- PARA EMPEZAR":GOSUB 270
420 IF INKEY(60)<>0 THEN GOTO 420
430 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,23:INK 3,6,17
440 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1
450 GOSUB 1110
460 GOSUB 1170
470 MODE 1
480 WINDOW #1,20,35,1,3:PAPER #1,1:CLS #1
```



ANTIRROBOT

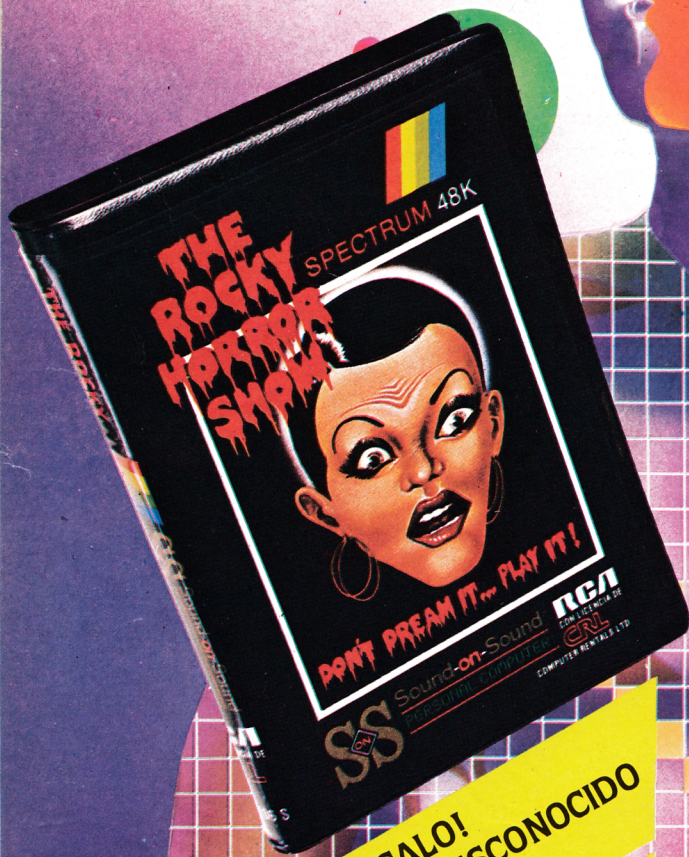
```
490 PEN1,2
500 PRINT#1,"*****";
510 f=1:p=0
520 GOSUB 1040
530 LOCATE 1,1:PEN 3
540 PRINT CHR$(165)+CHR$(166)
550 LOCATE 1,2
560 PRINT CHR$(167);CHR$(168)
570 p#=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(162)+CHR$(163)
580 b#="" +CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "
590 x=23:y=39
600 xb=23:yb=39
610 M=0
620 IF INKEY(67)=0 THEN x=x-1:IF x<1 THEN x=1
630 IF INKEY(69)=0 THEN x=x+1:IF x>23 THEN x=23
640 IF INKEY(34)=0 THEN y=y-1:IF y<1 THEN y=1
650 IF INKEY(27)=0 THEN y=y+1:IF y>39 THEN y=39
660 LOCATE y,x:GOSUB 780
670 LOCATE y+1,x:GOSUB 780
680 LOCATE y,x+1:GOSUB 780
690 LOCATE y+1,x+1:GOSUB 780
700 PEN 2
710 LOCATE yb,xb:PRINT b#
720 IF M>10-F THEN GOSUB 1060:M=0
730 LOCATE y,x:PRINT p#
740 M=M+1
750 SOUND 3,25+25*RND,1
760 xb=x:yb=y
770 GOTO 620
780 CALL 30000:c=PEEK(29999)
790 IF c=32 THEN RETURN
800 IF c=164 THEN GOTO 840
810 IF c=42 THEN GOTO 840
820 IF c>164 THEN GOTO 970
830 RETURN
840 PEN *** MUERTO ***
850 INK 0,3,12:BORDER 3,12
860 FOR A=1 TO 1000 STEP 3:SOUND 1,A,1:NEXT A
870 INK 0,0
880 BORDER 0
890 MODE 0
900 PEN 2
910 LOCATE 6,7:PRINT"GAME OVER"
920 PEN 1
930 LOCATE 4,13:PRINT"PUNTOS:";USING "AAAAA";P
940 INK 2,25,0
950 FOR A=1 TO 10000:NEXT A
960 RUN 250
970 REM *** H... OTRA FASE ***
980 LOCATE YB,XB:PRINT B#:LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT P#
990 FOR A=20 TO 30:FOR B=100 TO 500 STEP A:SOUND 2,B,1:NEXT B:NEXT A
1000 P=P+15#F
1010 GOSUB 1040
1020 F=F+1
1030 GOTO 530
1040 PEN R1,0:PEN 1:LOCATE R1,2,2:PRINT#1,"PUNTOS: ";USING "AAAAA";P
1050 RETURN
1060 H=4+INT(20*RND):I=1+INT(RND*39)
1070 PEN 1:LOCATE I,H:PRINT CHR$(164)
1080 SOUND 1,100,1
1090 RETURN
1100 END
1110 REM ** CODE SCREEN# **
1120 DATA 205,96,187,50,47,117,201
1130 RESTORE 1120
1140 FOR a=30000 TO 30006:READ b:POKE a,b:NEXT a
1150 RETURN
1160 PEN *****
1170 SYMBOL AFTER 160
1180 SYMBOL 160,96,48,31,63,127,247,227,231
1190 SYMBOL 161,6,12,248,252,254,239,199,231
1200 SYMBOL 162,255,248,124,63,63,202,219,27
1210 SYMBOL 163,255,31,62,252,252,83,219,216
1220 SYMBOL 164,60,66,167,155,155,167,126,60
1230 SYMBOL 165,255,255,255,227,227,227,227,224
1240 SYMBOL 166,255,255,255,199,199,199,199,7
1250 SYMBOL 167,224,227,227,227,227,255,255,255
1260 SYMBOL 168,7,199,199,199,199,255,255,255
1270 RETURN
```

DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM

SOFTWARE

Sound-on-Sound
JUEGA CON EL FUTURO

Sound on Sound es una marca registrada
producida y distribuida por Iberofon, S. A.
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

SOFT 13

WARE
PARA

375

PESETAS

SPECTRUM

YA ESTA A LA VENTA

SUMARIO:

- SELVA
- RESCATE
- MEMORION
- ASALTO
- ASTRONAVE
- CRUCE
- PUF
- DON PERALES
- ESCALDA
- OLIMPIA 3 D
- INVASION
- C/M 1 SCROLLS
- DIBUJO
- CELDILLA

15
PROGRAMAS