

LIBRERIA DE

# SOFTWARE Spectrum

nº

11

375  
PTS.



SUMARIO:

- 30 S. SOBRE TOKIO
- URSUSS
- TORRETA
- PRECISION
- TIRO AL PLATO
- JOYERIA
- ENERGIA
- NODRIZA
- CASIOPEA
- ESTIBAR
- LA LLUVIA
- LA FRONTERA
- ARTIFICIEROS

**15**  
PROGRAMAS

# Sound-on-Sound

Cassette virgen  
AUDIO-VIDEO-COMPUTER



# SUS MEJORES RECUERDOS

## EDITORIAL

Apenas han transcurrido unos decenios (más de tres pero menos de cuatro), desde la aparición del primer "ordenador" totalmente electrónico, el Eniac, que funcionaba con válvulas de vacío y ocupaba varias aulas de la Universidad de Pensilvania. Sin embargo, hoy los niveles de integración parecen no tener límites y ello nos ha conducido a la aparición de pequeños ordenadores personales a precios tan asequibles que están barriendo el mercado.

Esto, unido a los grandes avances en temas de programación, hace que cada día cobre más importancia el microordenador personal.

Por ello, nosotros pensamos que actualmente es necesario conocer el mundo del ordenador, saber manejarlo, ya que éste puede ser usado como un instrumento intelectual, de distracción y de relax mental, a través de la infinita variedad de programas posibles.

En este número encontrarás diferentes tipos de programas que pondrán a prueba tus reflejos mentales y tu dominio de la máquina. Esperamos que te guste.  
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 Fugtura 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

### 1.º/ 30 S. SOBRE TOKIO

**E**S el momento culminante de la guerra en el Pacífico y todo lo que ocurra depende de tu misión que deberás llevar acabo al mando de tu B-25 Michael.

Tu misión consiste en lo siguiente: Una vez que te encuentras encima de Tokio tendrás que ir bombardeando todas las casas, ya que sólo cuando hayas destruido todas pasarás a otro sector para seguir destruyendo. Pero esto no es todo, ya que tienes que estar atento a un avión enemigo de reconocimiento que en cualquier momento puede chocar contigo y destruirte, pero también hay bombas teledirigidas que han aparecido de forma inesperada como el arma secreta del Japón, por lo que tendrás que destruir las al igual que el avión, ya que te perseguirán a muerte.

Para dirigir tu bombardero tienes las siguientes teclas:

- Q— Arriba
  - A— Abajo
  - N— Bomba
  - M— Ametralladora
- ¡Suerte y buena caza!



### 2.º/ URSUSS

**L**AS naves del planeta oscuro están invadiendo tu planeta en el ciclo de Némesis. Dispones de un caza último modelo con el que tienes que destruir dichas naves.

Estás en el interior del caza, por lo que todo lo que ves está en perspectiva, incluso el disparo. Una nave enemiga se te pondrá enfrente de tí, y se irá moviendo para dificultarte la acción, pero si tú logras tenerla en el centro de tu pantalla de scanner, podrás disparar y alcanzarla con tus dos poderosos lasers, pero si por un casual malgastar muchos disparos o has perdido mucho tiempo la nave agotará todas sus reservas de energía, ya que vas a la máxima potencia y gasta mucho.

Tu caza se maneja con los siguientes controles: Q - Arriba. A - Abajo. O - Izquierda. P - Derecha. M - Fuego.

¡¡Suerte!!



### 3.º/ TORRETA

**P**ON a prueba tus reflejos con este juego que no te dejará descansar ni un sólo instante.

Te encuentras en el centro de la pantalla con una torreta que puede girar en cualquiera de las dos direcciones (izquierda-derecha) y te vienen unos enormes gusanos babosos que intentan llegar a tu torreta para derretirla y comérsela, por eso tú tienes que dirigir la torreta a los gusanos que tú veas que son más largos y dispararlos para que vuelvan asustados a su guarida, ya que a estos gusanos de las profundidades la luz de tu disparo laser les ciega y asusta. Tienes que mantenerte el mayor tiempo posible evitando que cualquiera de los ocho gusanos que te asedian lleguen a tu posición con las siguientes teclas: O - Giro Izquierda. P - Giro Derecha. M - Disparo Laser.

Animo, y logra resistir el asedio el mayor tiempo posible.



### 4.º/ PRECISION

**S**il el anterior juego puso a prueba tus reflejos, éste pondrá a prueba además tu puntería, ya que se trata de dar con una torre laser muy pequeña que se encuentra en la parte inferior de la pantalla a la maraña de naves enemigas que se acercan, ya que si no las matas ahora luego no podrás con su enorme potencia de tiro y te destruirán, por lo que tienes que lograr destruir el mayor número posible en el escaso margen de tiempo de que dispones, cosa que te lo pondrá muy difícil, ya que tienes que correr a toda velocidad, y como las naves se encuentran a gran distancia tienes que afinar mucho la puntería, ya que la nave sólo será un pequeño punto en el horizonte.

Tu torreta laser se dirige con las siguientes teclas: O - Izquierda Normal. Q - Izquierda Rápida. O - Derecha normal. W - Derecha Rápida.

Cuando acabe el tiempo se te dirán los puntos que has conseguido en relación a tu precisión como tirador.

¡¡SUERTE!!



### 5.º/ TIRO AL PATO

**¡Y**A ha llegado la feria ambulante de todos los veranos!, y tú como siempre te has dirigido al puesto de tiro al pato, donde podrás demostrar tu pericia como tirador con una escopeta de feria.

Tienes que destruir los patitos que aparecen en pantalla, pero con mucho cuidado, ya que el señor Martínez, el dueño del puesto, anda merodeando detrás del mostrador y lo puedes matar con tu disparo, y semejante desastre haría que perdieras el juego, pero no menos sería que mataras a el público que está mirando de un lado a otro delante de los patitos, ya que si matas a alguno morirás, por lo que antes de disparar tienes que cerciorarte de que tu disparo pasará entre algún hueco que formen.

Para matar el mayor número de patos posibles y así regalarle la muñeca más bonita a tu novia tendrás que manejar con habilidad las siguientes teclas: O - Izquierda. P - Derecha. M - Disparo.

Sé el mejor, pero sin armar ninguna escabechina.

¡¡SUERTE!!!



### 6.º/ JOYERIA

**E**STAS en el barrio más rico de Madrid, y en una sola manzana hay cuatro de las más prestigiosas joyerías de la ciudad, pero tú te encuentras sin blanca, y tienes que lograr coger la joya más valiosa de cada una de ellas, para eso tienes que entrar en una, luego coger la joya, e ir corriendo por el pasillo que está lleno de guardias que intentan cogerte, pero no todo es tan fácil, ya que tienes un tiempo para efectuar el robo, antes de que el sistema de alarmas se ponga a sonar y te descubran perdiendo así la partida.

Pero si logras hacerlo tendrás que repetir tu hazaña en menos tiempo todavía, y así sucesivamente.

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

Mucha suerte para que no pases en la cárcel el resto de tu vida.



## CARA B

### 1.º ENERGIA

**P**ARA culminar tu último invento y demostrar que la electricidad existe tienes que salir una noche de tormenta y coger los rayos eléctricos y recogerlos en una batería que los almacena, pero a esta batería si le cae el agua de la tormenta hará cortocircuito, y entonces explotarás por los aires y morirás, pero mientras más rayos cojas más puntos se te darán, pero tampoco dejes escapar muchos, ya que entonces la batería no se cargará lo suficiente y todo tu experimento habrá fallado.

Las teclas son: O - Izquierda. Q - Izquierda Rápida. P - Derecha. W - Derecha Rápida.

¡Suerte!, y que una gota de agua no te fastidie el experimento.



### 2.º NODRIZA

**T**U regimiento está aislado en una selva del Amazonas y por eso la base central te ha enviado unas provisiones que va arrojando desde un avión nodriza, pero como no tienen paracaídas, tú tienes que ir cogiendo los bártulos desde una pequeña avioneta que lográsteis salvar después de la gran batalla. Por eso tienes que lograr coger los más posibles, ya que si pierdes muchos, tu regimiento pasará hambre y morirá. Los paquetes son de distintas clases, pero deberás cogerlos todos.

Las teclas de tu avión son: O - Izquierda. Q - Izquierda Rápida. P - Derecha. W - Derecha Rápida.

Mientras más cojas mejor para ti y para tu regimiento.

¡¡¡SUERTE!!!



### 3.º CASIOPEA

**C**ON tu nave de pasajeros tienes que llegar hasta tu base para depositarlos sanos y salvos en ella, pero como está situada en Saturno, tienes que atravesar todo el anillo

formado por asteroides enormes que te destruirán, pero a cambio tienes unas latas de gasolina que te proporcionarán energía para llegar victorioso a tu base.

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

Si lograr llegar hasta abajo, todo empezará de nuevo y seguirás bajando pasajeros.

Suerte



### 4.º ESTIBAR

**T**U manejas una máquina de transportes de cajas y tienes que coger todas las que puedas sin que lleguen a tocar al suelo, pero ten mucho cuidado, ya que si tienes una en la máquina y te caen más habrás perdido, ya que el jefe se habrá enfadado contigo y te despedirá, una vez que has cogido una caja tienes que llevarla corriendo al almacén, ya que no puedes dejar que se te caigan muchas cajas, ya que entonces habrás perdido también. Pero para facilitarte la acción, la máquina tiene dos velocidades (lenta y rápida).

Los controles son: O - Izquierda. Q - Izquierda Rápida. P - Derecha. W - Derecha Rápida.

Animo, y que no te tengan que despedir el primer día.



### 5.º STARFIRE

**S**E trata de un auténtico duelo en el espacio, ya que solamente estás tú y tu adversario y los dos os disparáis sin cesar.

Tu adversario intentará aniquilarte lo más pronto posible, pero tú tienes que evitarlo y matarle a él, mientras más veces le des más puntos se te darán, pero tienes que tener mucho cuidado, ya que no dejará que te pongas debajo de él para dispararle.

Los controles de tu nave de combate son: O - Izquierda. P - Derecha. M - Dispara.

¡¡Suerte!!, tu honor está en juego.



### 6.º LA LLUVIA

**T**IENES que recoger todos los granizos que puedas, pero sin que te dé el agua, ya que entonces las articulaciones de tu robot se oxidarán por completo y habrás perdido, pero tampoco tienes que perder más de dos granizos, ya que entonces habrás perdido al probarse que tu robot no tiene reflejos suficientes para cumplir el trabajo encomendado.

Para ponértelo mucho más difícil todavía tienes que tardar el menor tiempo posible, ya que pasado un tiempo el granizo se derretirá y ya no te servirá para nada.

Los controles de tu nuevo robot son: O - Izquierda. P - Derecha. Q - Izquierda Rápida. W - Derecha Rápida.

Y ya podrás estar recogiendo bajo la lluvia: ¡Suerte!



### 7.º LA FRONTERA

**A**CABAS de intentar pasar ilegalmente la frontera de EE.UU. con México, pero la policía fronteriza te ha pillado y ha llamado a las autoridades mejicanas.

Los policías vienen a cogerte para encerrarte, pero ellos no saben que tú tienes un fusil, con los que puedes matarlos antes de que lleguen a la frontera, que está situada junto donde estás tú, atraviesan-

do el centro de la pantalla de arriba a abajo.

Si alguna de las dos policías llegan estarás perdido, pero puedes defenderte utilizando las siguientes teclas: Q - Arriba. A - Abajo. W - Arriba rápido. S - Abajo rápido. O - Izquierda. P - Derecha. M - Fuego. ¡¡¡Suerte!!!



## 8.º/ ARTIFICIEROS

**H**ABEIS encontrado una bomba en el hotel Palace!, pero hay un montón de cables y no sabes cuál de ellos puede desconectar la bomba para evitar la matanza de tanta gente inocente que hay en el hotel.

Para eso, tú tienes que ir lo más deprisa posible, (ya que si se agota el tiempo la bomba estallará) por todas las habitaciones y pasillos del hotel, y cada vez que pases por

un cable lo romperás, y ganarás la partida. Si por casualidad y debido al azar tardases mucho en dar con el cable todos moriréis, pero como este juego es un poco de azar, puedes tener la suerte de encontrarlo rápido y ganar la partida, ya que entonces serás condecorado por el jefe de artificieros, que te ascenderá y te subirá el sueldo.

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

¡Mucha suerte!, ya que te va a hacer falta

---

### — LIBRERIA DE SOFTWARE:

Este mes traemos a nuestras páginas unos trucos que te ayudarán a conocer mejor el fichero de atributos (ATTRIBUTE FILE) de tu Spectrum.

Este fichero comienza en la dirección de memoria 22528 y finaliza en la dirección de memoria 23295.

Los valores contenidos en estas posiciones de memoria es realmente el ATTR del caracter que representa.

El primero de los programas rellena todo el fichero con valores aleatorios:

```
10 FOR A = 22528 TO 23295.
```

```
20 POKE A, RND*255.
```

```
30 NEXT A.
```

El segundo de ellos realiza la misma operación que el anterior, pero no en direcciones consecutivas:

```
10 POKE 22528 + RND*767, RND*255.
```

```
20 GOTO 10.
```

---

# 30 S. SOBRE TOKIO

```
1 IF INKEY$<>"" TH
EN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"¡ARA LA CINTA"
4 PAUSE 0
5 CLS
100 BORDER 5
110 PAPER 5
120 CLS
130 INK 0
140 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA " : PAUSE 0 : CLS : BEEP 0.3,20
150 LET x=10
155 LET y=5
157 LET d1=0 : LET d2=0
160 LET a$=""

162 LET ot=1
164 LET r=30
```

```

166 LET t=10
168 LET c=5
170 LET d=20
172 LET f2=0
174 LET f1=0
176 LET p=0
178 LET en=50
200 PRINT AT 0,0;"+UNTOS."
210 PRINT AT 0,17;"ENERGIA."
250 PRINT INK 4;AT 21,0;"
255 PRINT INK 7;AT 2,0;"
500 LET x1=x
502 PRINT AT 0,8;P
504 IF EN=95 THEN PRINT AT 0,26;" "
506 IF EN=5 THEN PRINT AT 0,26;" "
508 PRINT AT 0,26;EN
510 LET y1=y
530 IF INKEY$="a" AND x<18 THEN LET x=x+1
540 IF INKEY$="q" AND x>3 THEN LET x=x-1
550 PRINT AT x1,y1;" "
555 IF x=c AND (y=d+1 OR y=d OR y=d-1) THEN GO TO 5000
560 IF x=t AND (y=r+1 OR y=r OR y=r-1) THEN GO TO 5000
580 IF x1>x THEN PRINT INK 1;AT x,y;" "
590 IF x1<x THEN PRINT INK 1;AT x,y;" "
595 IF x1=x THEN PRINT INK 1;AT x,y;" "
598 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO TO 2000
600 IF INKEY$="m" THEN LET en=en-5: BEEP 0.002,20: BEEP 0.003,30: LET d1=1: LE
T d2=1: GO TO 2000
610 BEEP 0.002,10
640 IF f1=1 THEN LET f2=0: GO TO 3000
650 IF INKEY$="n" THEN LET en=en-5: BEEP 0.002,30: BEEP 0.004,10: LET f1=1: LE
T f2=1: GO TO 3000
700 LET ot=ot+2
710 IF ot=149 THEN LET ot=1
720 PRINT INK 4;AT 20,0;a$(ot TO ot+30)
750 IF en=0 THEN GO TO 5000
800 LET t1=t
810 LET r1=r
820 LET r=r-1
830 LET wer=20*RND
840 IF wer<10 AND t>3 THEN LET t=t-1
850 IF wer>10 AND t<19 THEN LET t=t+1
855 IF r=1 THEN LET r=30
860 PRINT AT t1,r1;" "
870 PRINT INK 3;AT t,r;" "
900 LET c1=c
910 LET d4=d
920 LET d=d-1
930 IF x>c THEN LET c=c+1
935 IF x<c THEN LET c=c-1
940 IF d=1 THEN LET d=30
945 PRINT AT c1,d4;" "
950 PRINT INK 2;AT c,d;" "
1000 GO TO 500
2000 IF d2=1 THEN LET g1=x: LET g2=y+2
2005 LET g11=g1
2007 LET g21=g2
2020 LET g2=g2+2
2040 PRINT AT g11,g21;" "
2042 IF g1=c AND (g2=d OR g2=d-1 OR g2=d+1) THEN LET d1=0: LET p=p+10: LET en=e
n+5: PRINT AT c,d;" ": BEEP 0.02,23: BEEP 0.01,12: PRINT AT c,d;" ": LET d=30:
LET c=5+INT (10*RND): GO TO 601
2044 IF g1=t AND (g2=r OR g2=r+1 OR g2=r-1) THEN LET d1=0: LET p=p+10: LET en=e
n+5: PRINT AT t,r;" ": BEEP 0.02,23: BEEP 0.01,12: PRINT AT t,r;" ": LET r=30
: LET t=5+INT (10*RND): GO TO 601
2050 PRINT INK 6;AT g1,g2;" "
2070 IF g2=29 THEN PRINT AT g1,g2;" ": LET d1=0
2100 GO TO 601

```

```

3000 IF f2=1 THEN LET h1=x+1: LET h2=y
3005 LET h11=h1
3007 LET h21=h2
3020 LET h1=h1+1
3040 PRINT AT h11,h21;" "
3042 IF h1=c AND (h2=d OR h2=d-1 OR h2=d+1) THEN LET d1=0: LET p=p+10: LET en=e
n+5: PRINT AT c,d;" ": BEEP 0.02,23: BEEP 0.01,12: PRINT AT c,d;" ": LET d=30:
LET c=5+INT (10*RND): GO TO 601
3044 IF h1=t AND (h2=r OR h2=r+1 OR h2=r-1) THEN LET d1=0: LET p=p+10: LET en=e
n+5: PRINT AT t,r;" ": BEEP 0.02,23: BEEP 0.01,12: PRINT AT t,r;" ": LET r=30
: LET t=5+INT (10*RND): GO TO 601
3046 IF CODE SCREEN$ (h1,h2)=0 THEN PRINT AT h1,h2;" ": BEEP 0.02,30: BEEP 0.02
,23: LET en=en+5: LET p=p+10: PRINT AT h1,h2;" ": LET f1=0: GO TO 670
3050 PRINT INK 6;AT h1,h2;" "
3070 IF h1>=20 THEN PRINT AT h1,h2;" ": LET f1=0
3100 GO TO 670
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;" EL JUEGO HA TERMINADO
....."
5030 BEEP 1,1: BEEP 1,3: BEEP 1,5: BEEP 1,6: BEEP 1,7: BEEP 1,6
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,5;"*TRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,23
5100 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "TOKIO"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# URSUSS

```

1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"¡ARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
100 BORDER 0
110 PAPER 0
120 CLS
130 INK 7
140 PRINT AT 10,4;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.3,20
150 LET x=5
152 LET y=10
154 LET de=0
155 LET df=0
160 LET p=0
162 LET ti=300
164 LET en=20
250 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT 16,0;"
255 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT 21,0;"
260 FOR a=16 TO 21
264 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT a,0;" "
270 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT a,31;" "
280 NEXT a
290 PRINT INK 2;AT 15,0;" "; INK 2;AT 15,31;" "
292 PRINT INK 2;AT 0,0;" "; INK 2;AT 0,31;" "
300 PRINT AT 18,2;"¡UNTOS."

```



```

310 PRINT AT 18,17;"ENERGIA."
320 PRINT AT 19,2;"TIEMPO..."
500 LET x1=x
501 PRINT AT 18,10;p
502 IF en=9 THEN PRINT AT 18,26;" "
504 PRINT AT 18,26;en
505 LET ti=ti-1
506 IF ti=99 THEN PRINT AT 19,12;" "
507 IF ti=9 THEN PRINT AT 19,12;" "
508 PRINT AT 19,12;ti
510 LET y1=y
511 BEEP 0.002,12
512 LET asd=INT (10*RND)
513 LET awe=PEEK 23560
514 LET de=0: LET df=0
515 IF asd=3 AND x>2 THEN LET de=-1
516 IF asd=6 AND x<14 THEN LET de=1
518 IF asd=2 AND y<29 THEN LET df=1
519 IF asd=7 AND y>2 THEN LET df=-1
520 IF awe=97 AND x>2 THEN LET de=-1
522 IF awe=113 AND x<14 THEN LET de=1
524 IF awe=111 AND y<29 THEN LET df=1
526 IF awe=112 AND y>2 THEN LET df=-1
540 LET x=x+de
545 LET y=y+df
550 PRINT AT x1,y1;" ";AT x1-1,y1;" "
570 PRINT INK 5;AT x,y;" "; INK 5;AT x-1,y;" "
700 IF INKEY$="m" THEN LET en=en-1: BEEP 0.002,20: BEEP 0.004,34: BEEP 0.005,1
7: GO SUB 3000: IF (x=8 OR x=7) AND (y=16 OR y=15) THEN GO SUB 4000
800 IF en=0 THEN GO TO 5000
810 IF ti=0 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 500
3005 BEEP 0.002,1
3007 PLOT 10,163: DRAW 119,-55
3010 PLOT 245,163: DRAW -119,-55
3020 PLOT 10,56: DRAW 119,53
3030 PLOT 245,56: DRAW -119,53
3032 PRINT INK 6;AT 8,15;" "
3034 BEEP 0.002,10: BEEP 0.003,20
3050 OVER 1: PLOT 10,163: DRAW 119,-55
3060 OVER 1: PLOT 245,163: DRAW -119,-55
3070 OVER 1: PLOT 10,56: DRAW 119,53
3075 OVER 1: PLOT 245,56: DRAW -119,53
3077 BEEP 0.002,14
3080 OVER 0
3082 PRINT AT 8,15;" "
3900 RETURN
4000 PRINT INK 6;AT x,y;" "
4001 BEEP 0.02,23: BEEP 0.002,20: BEEP 0.004,34
4002 PRINT INK 6;AT x-1,y;" "
4003 BEEP 0.03,23: BEEP 0.002,24: BEEP 0.004,38
4004 PRINT INK 6;AT x+1,y;" "
4006 BEEP 0.04,4: BEEP 0.002,14: BEEP 0.04,42
4008 PRINT INK 2;AT x+1,y;" "
4009 BEEP 0.02,12: BEEP 0.002,4: BEEP 0.004,42
4010 PRINT INK 2;AT x,y;" "
4012 BEEP 0.03,23: BEEP 0.002,1: BEEP 0.004,-42
4014 PRINT INK 2;AT x-1,y;" "
4020 BEEP 0.1,2-12: BEEP 0.003,23
4030 LET p=p+10
4040 LET en=en+2
4050 PRINT AT x,y;" "
4052 PRINT AT x-1,y;" "
4054 PRINT AT x+1,y;" "
4060 LET x=5
4070 LET y=10
4080 BEEP 0.002,-10
4100 RETURN

```

```

5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;" EL JUEGO HA TERMINADO
      TU PUNTUACION HA SIDO..... "
5023 PRINT AT 15,10;P
5030 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40: BEEP 1,23: BEEP 1,12: BEEP 1,1
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,5;"*TRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,34
5100 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "URSUS"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# TORRETA

```

1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"¡ARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
100 BORDER 0
110 PAPER 0
120 CLS
130 INK 6
140 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.02,20
150 DIM a(8)
152 DIM b(8)
154 DIM c(8)
156 DIM d(8)
158 LET a=1
159 FOR u=1 TO 8
160 LET a(u)=124: LET b(u)=92
161 NEXT u
162 LET c(1)=-75: LET c(2)=-120: LET c(3)=-75: LET c(4)=0: LET c(5)=75: LET c(6)
)=120: LET c(7)=75: LET c(8)=0
163 LET d(1)=-75: LET d(2)=0: LET d(3)=75: LET d(4)=75: LET d(5)=75: LET d(6)=0
: LET d(7)=-75: LET d(8)=-75
164 LET P=0
170 LET t1=0: LET t2=31: LET t3=0: LET t4=20
172 LET t5=0: LET u1=5
174 LET t6=20: LET u2=25
176 LET t7=20: LET u3=5
180 LET t8=0: LET u4=25
200 PRINT AT 21,0;"¡UNTOS."
500 PRINT AT 21,8;P
550 IF INKEY$="o" THEN LET a=a+1
560 IF INKEY$="p" THEN LET a=a-1
590 IF a=1 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
591 IF a=2 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
592 IF a=3 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
593 IF a=4 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
594 IF a=5 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
595 IF a=6 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
596 IF a=7 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
597 IF a=8 THEN PRINT INK 2;AT 10,15;" "
600 IF a>8 THEN LET a=1
605 BEEP 0.002,20

```

```

610 IF a<1 THEN LET a=8
700 IF INKEY$="m" THEN BEEP 0.002,30: LET p=p+10: GO SUB 2000
705 LET df=INT (17*RND)
710 IF df=1 OR df=2 THEN GO TO 800
712 IF df=3 OR df=4 THEN GO TO 830
714 IF df=5 OR df=6 THEN GO TO 845
716 IF df=7 OR df=8 THEN GO TO 855
717 IF df=9 OR df=10 THEN GO TO 870
719 IF df=11 OR df=12 THEN GO TO 900
720 IF df=13 OR df=14 THEN GO TO 930
722 IF df=15 OR df=16 THEN GO TO 950
800 LET t1=t1+1
820 PRINT AT 10,t1;" "
823 IF t1=15 THEN GO TO 5000
825 GO TO 1000
830 LET t2=t2-1
840 PRINT AT 10,t2;" "
841 IF t2=15 THEN GO TO 5000
843 GO TO 1000
845 LET t3=t3+1
850 PRINT AT t3,15;" "
851 IF t3=10 THEN GO TO 5000
853 GO TO 1000
855 LET t4=t4-1
860 PRINT AT t4,15;" "
863 IF t4=10 THEN GO TO 5000
865 GO TO 1000
870 LET t5=t5+1
875 LET u1=u1+1
890 PRINT AT t5,u1;" "
893 IF t5=10 THEN GO TO 5000
895 GO TO 1000
900 LET t6=t6-1
910 LET u2=u2-1
920 PRINT AT t6,u2;" "
923 IF t6=10 THEN GO TO 5000
925 GO TO 1000
930 LET t7=t7-1: LET u3=u3+1
940 PRINT AT t7,u3;" "
943 IF t7=10 THEN GO TO 5000
945 GO TO 1000
950 LET t8=t8+1: LET u4=u4-1
960 PRINT AT t8,u4;" "
965 IF t8=10 THEN GO TO 5000
970 GO TO 1000
1000 GO TO 500
2020 PLOT a(a),b(a): DRAW c(a),d(a)
2040 OVER 1: PLOT a(a),b(a): DRAW c(a),d(a)
2045 BEEP 0.002,13
2050 OVER 0
2060 BEEP 0.002,25
2062 LET l=5: IF a=1 THEN FOR k=19 TO 11 STEP -1: LET l=l+1: PRINT AT k,1;" ":
NEXT k: LET t7=20: LET u3=5
2064 IF a=2 THEN FOR k=1 TO 14: PRINT AT 10,k;" ": NEXT k: LET t1=0
2066 IF a=4 THEN FOR k=1 TO 9: PRINT AT k,15;" ": NEXT k: LET t3=0
2068 IF a=6 THEN FOR k=30 TO 16 STEP -1: PRINT AT 10,k;" ": NEXT k: LET t2=31
2070 IF a=8 THEN FOR k=19 TO 11 STEP -1: PRINT AT k,15;" ": NEXT k: LET t4=21
2072 LET l=4: IF a=3 THEN FOR k=0 TO 9: LET l=l+1: PRINT AT k,1;" ": NEXT k: LET t5=0: LET u1=5
2074 LET l=26: IF a=5 THEN FOR k=0 TO 9: LET l=l-1: PRINT AT k,1;" ": NEXT k: LET t8=0: LET u4=25
2078 LET l=26: IF a=7 THEN FOR k=20 TO 11 STEP -1: LET l=l-1: PRINT AT k,1;" ":
NEXT k: LET t6=20: LET u2=25
2100 RETURN
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,2;" EL JUEGO HA TERMINADO
NO HAS PODIDO CONTENER EL

```

```

MIGO. ...."
5030 BEEP 1,1: BEEP 1,3: BEEP 1,4: BEEP 1,5: BEEP 1,6: BEEP 1,7: BEEP 1,9: BEEP
1,2
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,5;"*TRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,30
5100 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "TORRE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# PRECISION

```

1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"+ARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
100 BORDER 0
110 PAPER 0
120 CLS
130 INK 6
140 PRINT AT 10,3;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.03,20
150 LET x=20
152 LET y=22
153 LET d1=0: LET d2=0
155 LET p=0
160 LET ti=250
162 LET dis=20
200 PRINT INK 2; BRIGHT 1;AT 0,0;"+UNTOS."
210 PRINT INK 2; BRIGHT 1;AT 2,0;"+TIEMPO."
220 PRINT INK 2; BRIGHT 1;AT 0,17;"+♦ISPARO."
230 PLOT 0,149: DRAW 255,0: PLOT 0,148: DRAW 255,0
240 INK 5: PLOT 0,1: DRAW 255,0: PLOT 0,2: DRAW 255,0: INK 6
400 FOR q=1 TO 100
410 PLOT INT (250*RND),50+INT (100*RND)
420 NEXT q
500 LET x1=x
501 PRINT AT 0,8;p
502 IF ti=99 THEN PRINT AT 2,8;" "
503 IF ti=9 THEN PRINT AT 2,8;" "
505 PRINT AT 2,8;ti
506 IF dis=9 THEN PRINT AT 0,26;" "
507 PRINT AT 0,26;dis
509 LET ti=ti-1
510 LET y1=y
520 IF INKEY$="o" AND x>1 THEN LET x=x-1
525 IF INKEY$="p" AND x<250 THEN LET x=x+1
527 IF INKEY$="q" AND x>1 THEN LET x=x-4
529 IF INKEY$="w" AND x<250 THEN LET x=x+4
530 OVER 1: PLOT x1,y1: PLOT x1+1,y1: PLOT x1-1,y1: PLOT x1,y1+1: PLOT x1,y1+2
535 INK 4: OVER 0: PLOT x,y: PLOT x+1,y: PLOT x-1,y: PLOT x,y+1: PLOT x,y+2
540 INK 6
550 BEEP 0.002,2
690 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO TO 2000
700 IF INKEY$="m" THEN LET d1=1: LET d2=1: LET dis=dis-1: BEEP 0.002,20: BEEP
0.003,30: GO TO 2000
800 IF ti=0 THEN BEEP 0.09,20: BEEP 0.5,30: GO TO 5000

```

```

900 IF dis=0 THEN BEEP 0.09,23: BEEP 0.5,40: GO TO 5000
1000 GO TO 500
2000 IF d2=1 THEN LET b=22: LET a=x
2028 OVER 1: PLOT a,b
2030 LET b=b+4
2035 IF POINT (a,b)=1 THEN GO TO 7000
2036 IF POINT (a,b+1)=1 THEN GO TO 7050
2037 IF POINT (a,b+2)=1 THEN GO TO 7100
2038 IF POINT (a,b+3)=1 THEN GO TO 7150
2040 OVER 0: PLOT a,b
2050 IF b=138 THEN LET d1=0: OVER 1: PLOT a,b: OVER 0
2100 GO TO 710
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;" EL JUEGO HA TERMINADO
. PUEDES VOLVER A INTENTARLO.
SUERTE. "
5030 BEEP 1,1: BEEP 1,3: BEEP 1,5: BEEP 1,2: BEEP 1,3: BEEP 1,2: BEEP 1,3
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,5;"*TRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,16
5100 GO TO 5060
7000 PLOT OVER 1;a,b: OVER 0
7040 GO TO 7200
7050 PLOT OVER 1;a,b+1: OVER 0
7090 GO TO 7200
7100 PLOT OVER 1;a,b+2: OVER 0
7140 GO TO 7200
7150 PLOT OVER 1;a,b+3: OVER 0
7190 GO TO 7200
7200 BEEP 0.02,20
7210 LET p=p+10
7220 BEEP 0.009,30
7230 BEEP 0.003,20
7232 BEEP 0.003,25
7234 BEEP 0.003,28
7236 BEEP 0.005,38
7290 LET d1=0
7300 GO TO 2100
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN*
9999 SAVE "PRECI"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# TIRO AL PATO

```

1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"+ARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
100 BORDER 6
110 PAPER 6
120 CLS
130 INK 1
140 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.03,20
150 LET a$=""

155 LET b$=""

```

```

"
158 LET o=1
160 LET i=30
165 LET a=10: LET b=10
170 LET x=20
172 LET y=15
174 LET F=0
176 LET DIS=0
180 LET d1=0
182 LET d2=0
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"
205 PRINT INK 2;AT 4,0;"
210 PRINT INK 2;AT 21,0;"
220 FOR t=1 TO 20
222 PRINT INK 2;AT t,0;" "
224 PRINT INK 2;AT t,31;" "
228 NEXT t
250 PRINT AT 2,2;"¡UNTOS."
255 PRINT AT 2,17;"◆ISPÁRD."
500 LET x1=x
505 PRINT AT 2,10;F
509 PRINT AT 2,26;DIS
510 LET y1=y
520 IF INKEY$="o" AND y>1 THEN LET y=y-1
530 IF INKEY$="p" AND y<30 THEN LET y=y+1
550 PRINT AT x1,y1;" "
570 PRINT INK 1;AT x,y;" "
590 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO TO 2000
600 IF INKEY$="m" THEN LET d1=1: LET d2=1: LET dis=dis+1: GO TO 2000
700 LET o=o+1
710 IF o=40 THEN LET o=1
720 PRINT INK 0;AT 6,1;a$(o TO o+28)
730 LET i=i-1
750 IF i=1 THEN LET i=40
760 PRINT INK 3;AT 9,1;b$(i TO i+28)
800 LET a1=a
810 LET b1=b
815 LET we=40*RND
820 IF we<10 AND a>10 THEN LET a=a-1
825 IF we<20 AND we>10 AND a<18 THEN LET a=a+1
830 IF we<30 AND we>20 AND b>1 THEN LET b=b-1
835 IF we<40 AND we>30 AND b<30 THEN LET b=b+1
840 PRINT AT a1,b1;" "
850 PRINT INK 4;AT a,b;" "
1000 GO TO 500
2000 IF d2=1 THEN LET as=x-1: LET ad=y
2010 LET as1=as
2020 LET ad1=ad
2030 LET as=as-1
2040 PRINT AT as1,ad1;" "
2042 IF CODE SCREEN$(as,ad)=0 AND as<>6 THEN GO TO 5000
2044 IF CODE SCREEN$(as,ad)=0 AND as=6 THEN LET p=p+10: BEEP 0.002,20: BEEP 0.
003,26
2050 PRINT INK 2;AT as,ad;" "
2060 IF as=5 THEN LET d1=0: PRINT AT as,ad;" "
2100 GO TO 610
5000 BEEP 1,20
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;"¿HAS DADO A ALGO QUE NO ES UN
PATÓ,POR ESTO HAS PERDIDO
MIND."
5030 BEEP 1,1: BEEP 1,2: BEEP 1,3: BEEP 1,4: BEEP 1,5: BEEP 1,6
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,5;"*TRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 100
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,21

```

EL JUEGO TER

```
5100 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "PATO"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

# JOYERIA

```
1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
90 LET p=0
95 LET ti=200
98 PRINT AT 10,2;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.3,20
100 BORDER 7
110 PAPER 7
120 CLS
150 LET x=1
152 LET y=2
154 LET asd=0
156 LET f=2
158 LET g=18
164 LET co=0
200 PRINT INK 2;AT 0,0;"
"
220 PRINT INK 5;AT 7,2;" "
222 PRINT INK 5;AT 5,29;" "
224 PRINT INK 5;AT 12,1;" "
226 PRINT INK 5;AT 13,30;" "
250 PRINT INK 1;AT 21,0;"TUNTOS."
255 PRINT INK 1;AT 21,17;"TIEMPO."
500 LET x1=x
502 PRINT AT 21,8;P
504 LET TI=TI-1
505 IF TI=9 THEN PRINT AT 21,25;" "
507 IF ti=99 THEN PRINT AT 21,25;" "
508 PRINT AT 21,25;TI
510 LET y1=y
520 IF INKEY$="o" THEN LET y=y-1
530 IF INKEY$="p" THEN LET y=y+1
540 IF INKEY$="q" THEN LET x=x-1
550 IF INKEY$="a" THEN LET x=x+1
560 PRINT AT x1,y1;" "
562 IF ATTR (X,Y)=61 THEN LET P=P+10: LET CO=CO+1: BEEP 0.02,10: BEEP 0.03,12:
GO TO 575
564 IF ATTR (X,Y)=60 THEN GO TO 5000
565 IF (x=f OR x=g) AND (y=16 OR y=17 OR y=18) THEN GO TO 5000
570 IF CODE SCREEN$ (x,y)=0 THEN LET x=x1: LET y=y1
575 LET asd=asd+1: IF asd>1 THEN LET asd=0
580 IF asd=0 THEN PRINT INK 1;AT x,y;" "
590 IF asd=1 THEN PRINT INK 1;AT x,y;" "
600 PRINT AT f,16;" "
620 LET f=f+1
630 IF f=18 THEN LET f=1
640 PRINT INK 4;AT f,16;" "
700 PRINT AT g,16;" "
710 LET g=g-1
720 IF g=1 THEN LET g=18
```

```

730 PRINT INK 4;AT 9,16;" "
800 IF co=2 THEN PRINT AT 10,2;" "
900 IF ti=0 THEN GO TO 5000
910 IF co=4 THEN GO TO 4500
1000 GO TO 500
4500 BEEP 1,20
4510 CLS
4520 PRINT AT 10,2;"LO HAS CONSEGUIDO HAS ROBADO
      TODAS LAS JOYERIAS . PASAS
      A OTRAS PREP
ARATE PORQUE TI- ENES MENOS TIEMPO"
4530 LET TI=200-(P/4)
4540 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,23: BEEP 1,24: BEEP 1,25: BEEP 1,45
4550 GO TO 100
5000 BEEP 1,12
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,2;"TE HAN COGIDO SE HAN ACABADO
      TUS ROBOS."
5030 BEEP 1,1: BEEP 1,3: BEEP 1,5: BEEP 1,7: BEEP 1,2: BEEP 1,4
5040 CLS
5050 PRINT AT 10,2;"*TRA PARTIDA?"
5060 IF INKEY$="s" THEN GO TO 90
5070 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.003,20
5090 BEEP 0.002,10
5100 GO TO 5060
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "JOYA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

# ENERGIA

```

1 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS
3 PRINT AT 10,10;"+ARA LA CINTA"
4 PAUSE 200
5 CLS
90 LET p=0
92 LET fas=1
94 PRINT AT 10,5;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS : BEEP 0.2,10
100 BORDER 5
110 PAPER 5
120 CLS
130 INK 1
150 LET x=18
152 LET y=10
154 LET a=5
156 LET b=5
160 LET c=10
162 LET d=15
164 LET ti=200
200 PRINT PAPER 4;AT 19,0;"
210 PRINT AT 21,0;"+UNTOS."
220 PRINT AT 21,11;"HIEMPO."
230 PRINT AT 21,23;"+ASE."
250 PRINT INK 7;AT 0,0;"

500 LET x1=x
502 PRINT AT 21,8;p
504 PRINT AT 21,29;fas
505 LET ti=ti-1
506 IF ti=9 THEN PRINT AT 21,18;" "
507 IF ti=99 THEN PRINT AT 21,18;" "
508 PRINT AT 21,19;ti
510 LET y1=y

```



```

520 IF INKEY$="o" AND y>1 THEN LET y=y-1
525 IF INKEY$="p" AND y<30 THEN LET y=y+1
530 IF INKEY$="w" AND y<30 THEN LET y=y+2
535 IF INKEY$="q" AND y>1 THEN LET y=y-2
550 PRINT AT x1,y1;" ";AT x1-1,y1;" "
555 IF x=a+1 AND y=b THEN LET p=p+10: BEEP 0.002,10: BEEP 0.003,24: BEEP 0.0
,40
557 IF x=c+1 AND y=d THEN GO TO 5000
570 IF y1>y THEN PRINT INK 2;AT x,y;" "; INK 2;AT x-1,y;" "
575 IF y1<y THEN PRINT INK 2;AT x,y;" "; INK 2;AT x-1,y;" "
580 IF y1=y THEN PRINT INK 2;AT x,y;" "; INK 2;AT x-1,y;" "
590 BEEP 0.002,15
600 LET a1=a
610 LET b1=b
620 LET a=a+1
630 IF a=18 THEN BEEP 0.002,1: LET a=5: LET b=1+INT (30*RND)
640 PRINT AT a1,b1;" "
650 PRINT INK 3;AT a,b;" "
700 LET c1=c
710 LET d1=d
720 LET c=c+1
730 IF c=18 THEN BEEP 0.002,5: LET c=5: LET d=1+INT (30*RND)
740 PRINT AT c1,d1;" "
750 PRINT INK 1;AT c,d;" "
800 IF T1=0 THEN GO TO 2000
1000 GO TO 500
2000 IF P/FAS>150 THEN GO TO 100
2010 IF P/FAS<150 THEN GO TO 5000
5000 BEEP 1,10
5010 CLS
5020 PRINT AT 10,0;" EL JUEGO HA TERMINADO
HAS PERDIDO "
5030 BEEP 1,1: BEEP 1,2: BEEP 1,4: BEEP 1,5: BEEP 1,7
5035 CLS
5040 PRINT AT 10,5;"*TRA PARTIDA?"
5050 IF INKEY$="s" THEN GO TO 90
5060 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
5080 BEEP 0.002,13
5100 GO TO 5050
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "ENERGIA"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: .....

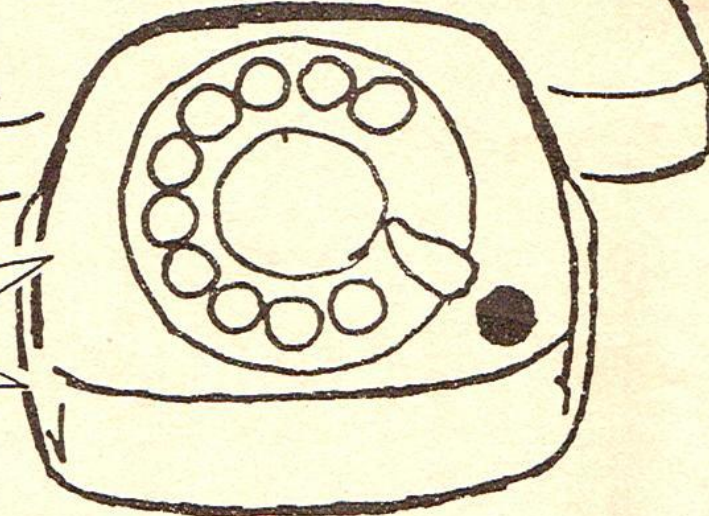
Fecha: ..... Firma: .....

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE  
POR TELÉFONO...

**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 .....

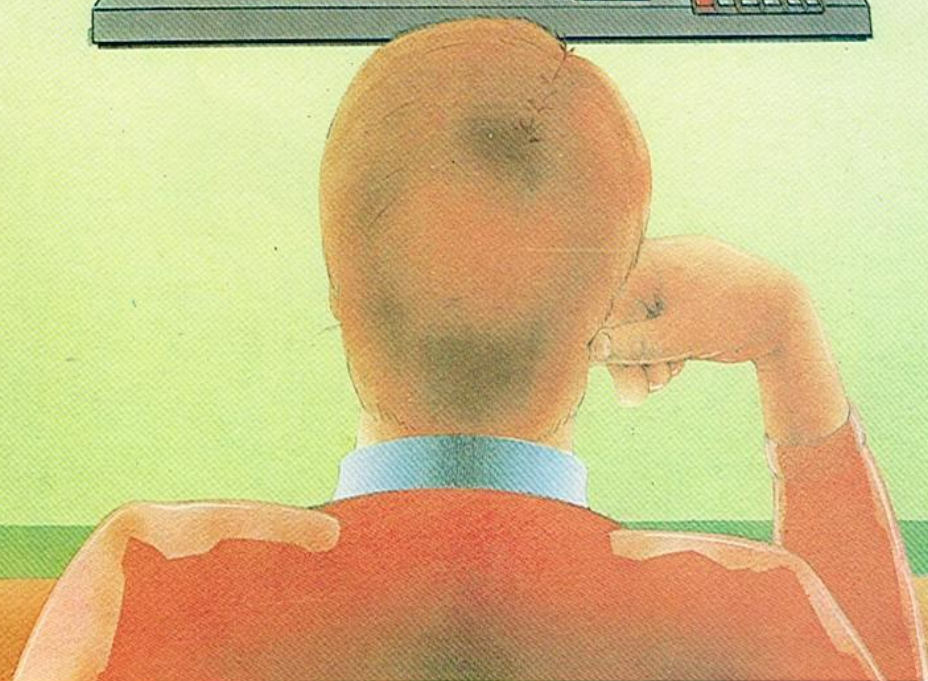
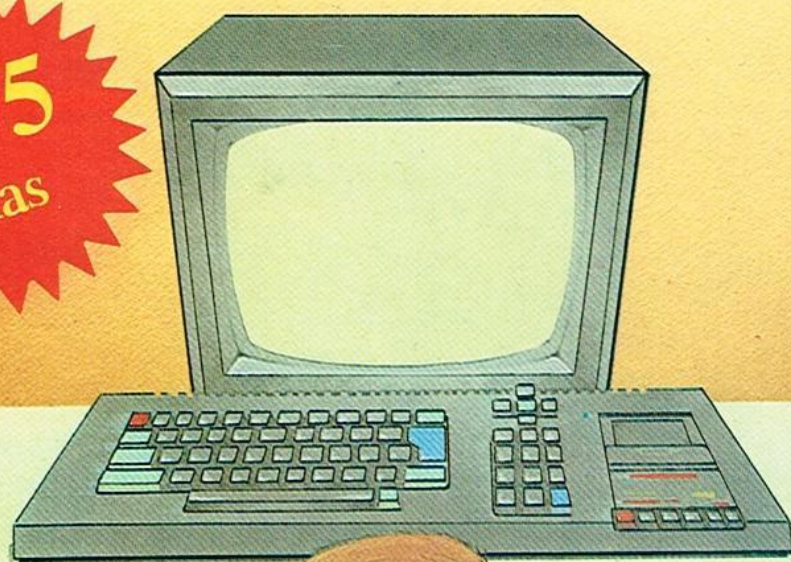
Por talón nominativo adjunto.

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

¡ya está a la venta!

EL TECLADO DEL  
AMSTRAAD

495  
Ptas



R. CARRALÓN

# SOFT 15

WARE  
PARA

# 375

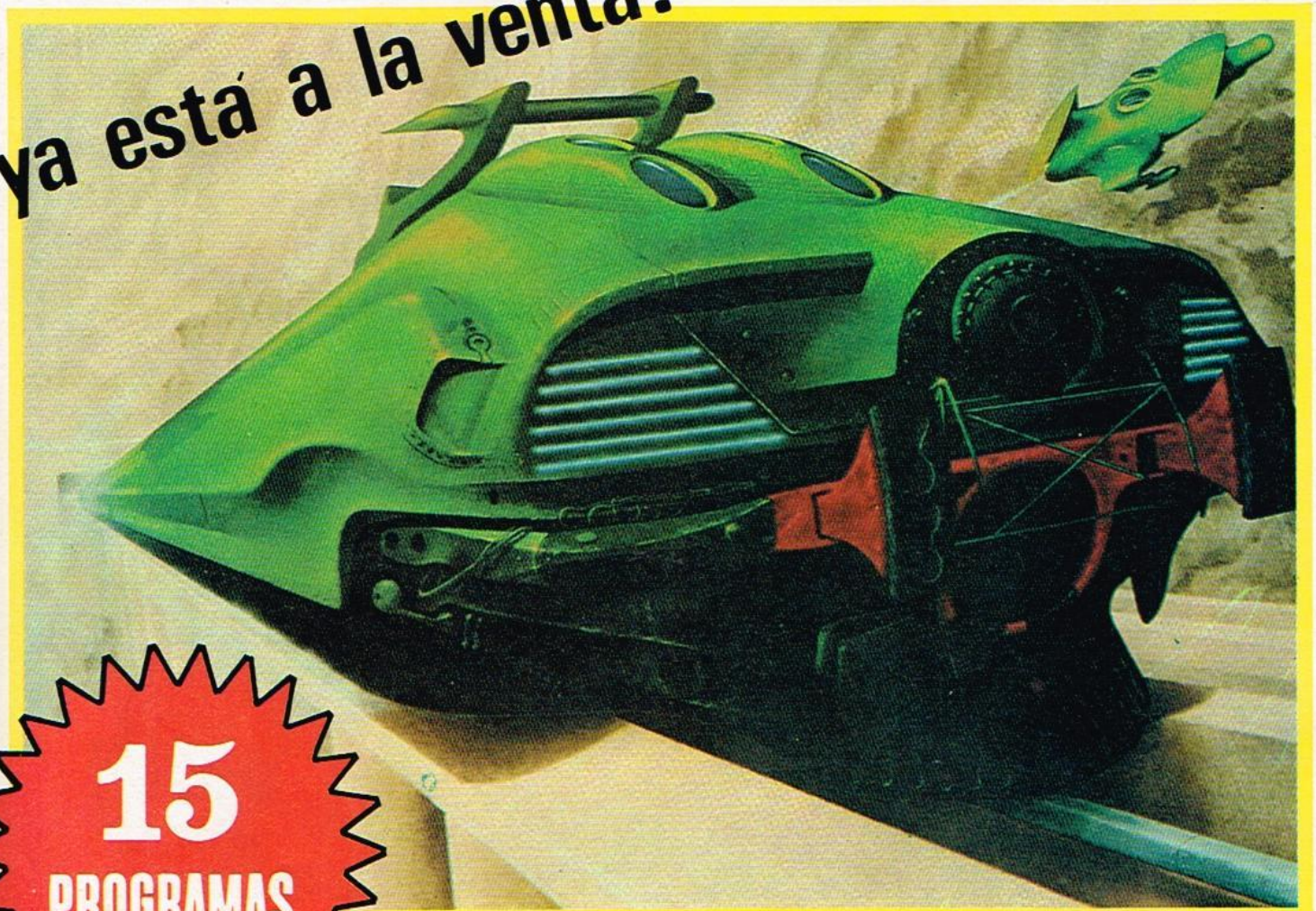
PESETAS

# SPECTRUM

## SUMARIO:

- CUOCO
- NEVERA
- TRAN-SPAIN
- TRAGABOLAS
- ONDAS
- GUSANO
- CAFE
- PIRAMIDE
- MANSION
- CUERPO HUMANO
- SUPER GEN
- TRUCOS I
- MINI-DESENSAMBLADOR
- CABECERAS

*¡ya está a la venta!*



**15**  
**PROGRAMAS**