

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO III - N.º 73

135 PTS.

Canarias 140 ptas.

INFORME

TODO SOBRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS PROGRAMAS

NUEVO

MOVIE:
EL DETECTIVE MARLOW SE ENFRENTA AL MUNDO DEL HAMPA

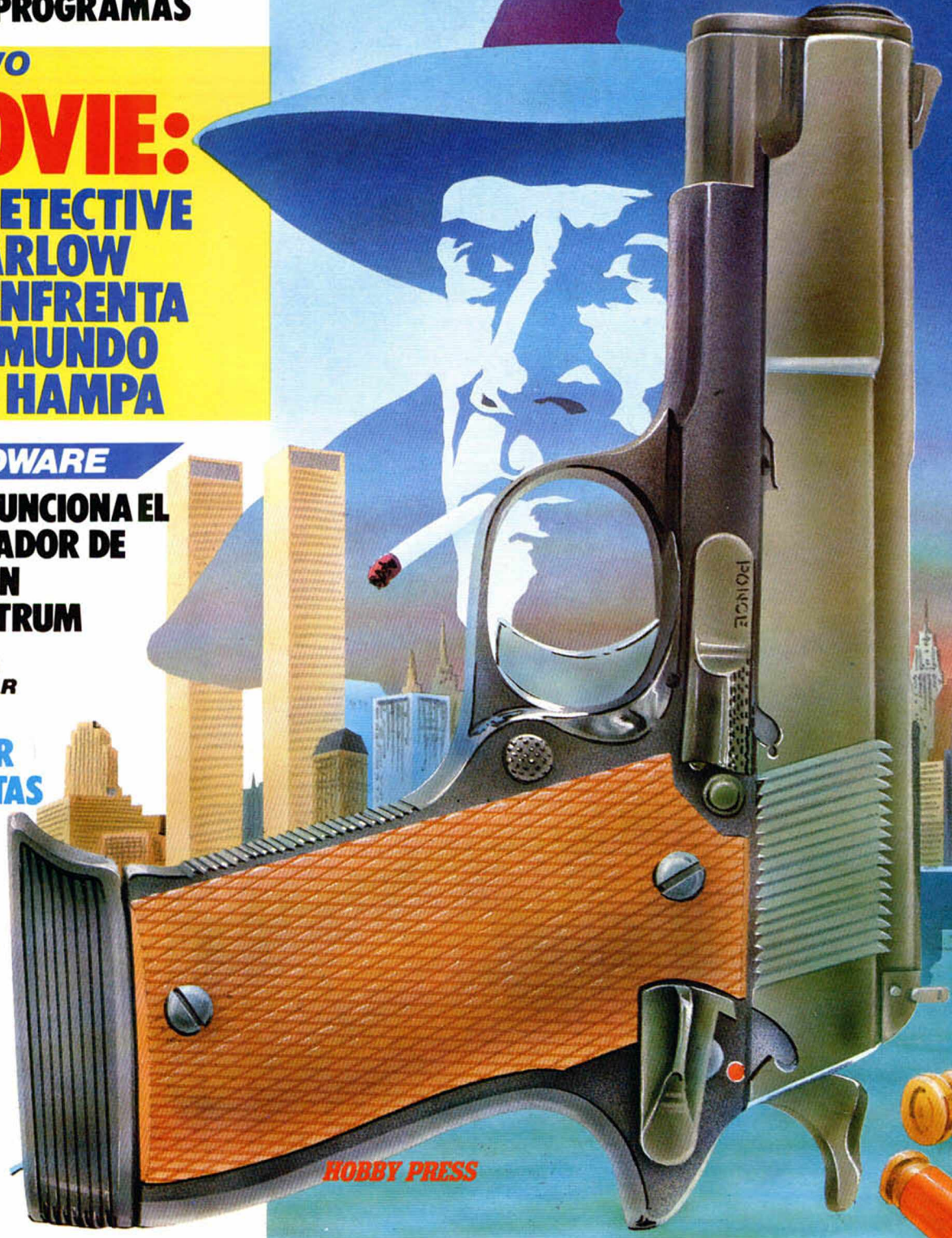
HARDWARE

COMO FUNCIONA EL MODULADOR DE VIDEO EN EL SPECTRUM

PROFESOR PARTICULAR

DESPEJAR INCOGNITAS

INCREÍBLE MAPA FOTOGRÁFICO A TODO COLOR



HOBBY PRESS

MICRO-1

C/ Duque de Sesto, 50
28009 Madrid
Tels. (91) 275 96 16
Metro O'Donnell o Goya

el IVA lo paga
MICRO-1

MICRO-1

Pedidos contra reembolso sin ningún gasto de envío. Tels. (91) 275 96 16 / 274 53 80, o escribiendo a Micro-1. C/ Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid.

MICRO-1

SOFTWARE: ¡¡COMPRANDO 1 PROGRAMA, GRATIS 1 BOLIGRAFO CON RELOJ INCORPORADO!!

MIKIE _____	2.100 ptas.	ZORRO _____	2.300 ptas.
IMPOSIBLE MISSION _____	2.190 ptas.	DYNAMITE DAN _____	2.100 ptas.
PARADISE _____	2.100 ptas.	CAMELOT WARRIOR _____	2.100 ptas.
MILLION (4 JUEGOS) _____	2.500 ptas.	CRITICAL MASS _____	1.950 ptas.
COSMIC WARTOAD _____	2.100 ptas.	N.O.M.A.D. _____	2.100 ptas.
SGRIZAM _____	1.950 ptas.	RAMBO _____	2.100 ptas.
BEACH HEAD II _____	2.100 ptas.	TOMAHAWK _____	2.495 ptas.
OLE TORO _____	2.100 ptas.	NIGHT SHADE _____	1.950 ptas.
ALI BEBE _____	950 ptas.	KRYPTON RAIDERS _____	950 ptas.
TASWORD TWO (microdrive) _____	1.400 ptas.	DISEÑADOR DE JUEGOS (microdrive) _____	1.400 ptas.

CONVIERTE TU SPECTRUM A PLUS
¡¡7.990 ptas.!!

**OFERTA IMPRESORAS:
TODAS MARCAS
CON UN ¡¡20%
DE DESCUENTO
SOBRE
P.V.P.!!**

OPUS DISCOVERY
DISKETTE 3.5"
¡¡48.900 ptas.!!

IMPRESORA MARGARITA
¡¡49.900 ptas.!!

PRECIOS SUPER-EXCEPCIONALES PARA
AMSTRAD CPC-472 y CPC-6128
¡¡LLAMANOS, TE ASOMBRARAS!!

AMPLIACIONES DE MEMORIA
¡¡3.995 ptas.!!

PC-COMPATIBLE IBM 256 K MONITOR FOSFORO VERDE
2 BOCAS DISKETTE 360 K SOLO ¡¡243.900!!

AMPLIFICADOR DE SONIDO
SPECTRUM 2.450 ptas.

INTERFACE-1: 10.900
MICRODRIVE: 10.900

TECLADOS PROFESIONALES:
SAGA 1 _____ 9.900 ptas.
INDESCOMP _____ 13.195 ptas.

SPECTRUM PLUS
¡¡31.500 ptas.!!

OFERTAS JOYSTICK
QUICK SHOT I+
INTERFACE _____ 3.350 ptas.
QUICK SHOT II+
INTERFACE _____ 3.895 ptas.
QUICK SHOT V+
INTERFACE _____ 4.350 ptas.

SERVICIO TECNICO DE
REPARACIONES SPECTRUM
TARIFA FIJA: 3.600 ptas.

CASSETTE ESPECIAL
ORDENADOR 5.295 ptas.

QUICK DISK 2.8": 29.995

LAPIZ OPTICO
¡¡3.680 ptas.!!


CARTUCHOS MICRODRIVE _____	495 ptas.	CINTA C-15 ESPECIAL ORDENADOR _____	85 ptas.
DISKETTES 5 1/4 MICRODRIVE _____	350 ptas.	INTERFACE CENTRONICS/RS-232 _____	8.495 ptas.
CARTUCHERAS PARA MICRODRIVE _____	250 ptas.	INTERFACE DOBLE KEMPSTON + ROM _____	3.795 ptas.



FRANQUEO
POSTAL

HOBBY PRESS, S.A.

Apartado de Correos N.º 232
ALCOBENDAS
(Madrid)



NUMEROS ATRASADOS

Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de Microhobby Semanal, al precio de 95 ptas., más 6 ptas. de I.V.A. hasta el número 36; 125 ptas., más 8 ptas. de I.V.A. hasta el número 60 y 135 ptas. del 61 en adelante.

NOMBRE _____ EDAD _____

APELLIDOS _____

DOMICILIO _____

CIUDAD _____ PROVINCIA _____

C. POSTAL _____ TELEFONO _____ PROFESION _____

¿ERES SUScriptor DE MICROHOBBY _____ N.º DE SUScriptor (si lo recuerdas) _____

Marco con una (x) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me conviene.

- Talón bancario a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro Postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A., N.º del giro _____
 Contra reembolso.

Firma _____

Marco con una (x) los números atrasados que deseo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

MICROHOBBY

ESTA SEMANA

AÑO III. N.º 73. 8 al 14 de abril de 1986.
135 pts. Canarias, Ceuta y Melilla: 130 pts.
Sobretasa aérea para Canarias: 10 pts.



4 MICROPANORAMA. Publicamos un amplio informe sobre el proyecto de ley de la propiedad intelectual.

7 TRUCOS.

8 PROGRAMAS MICROHOBBY. Mark.

10 NUEVO. «Movie», «Macadam Bumper», «Robin of Sherlock» y «Show Jumping».

14 TRAS LA SOMBRA DEL UNICORNIO.

15 CODIGO MAQUINA.

23 PROFESOR PARTICULAR. Un programa para «Despejar» la «X» de cualquier expresión.

24 HARDWARE. El modulador de vídeo.

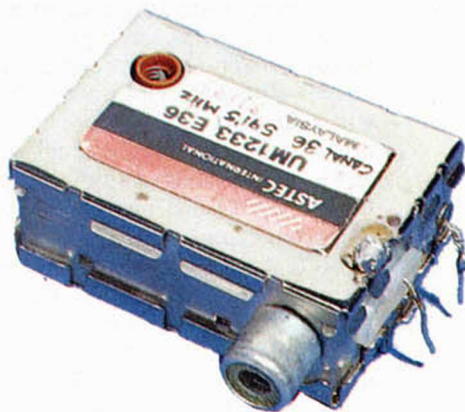
28 ESTRATEGIA. Batcode (III).

30 LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE.

31 MICROMANIA.

32 CONSULTORIO.

34 OCASION.



El modulador de vídeo. (Pág. 24).

PREMIADOS HOBBY-SUERTE

ALVARO PEREZ MULAS. C/ Arco. (SALAMANCA).

Suscripción a Microhobby Semanal por un año (4.º Cat.).

M.ª LUISA FUENTES BLANCO. C/ Gericó, 3, Bjo. (MADRID).

Un Joystick con su Interface (3.º Cat.).

ANGEL FERNANDEZ RUIZ. C/ Sin Pecado, 6, 8.º D. (SEVILLA).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

PILAR GAYOSO RODRIGUEZ. Avda. Gral. Primo de Rivera, 5, 2.º D. (LOGROÑO).

Suscripción a Microhobby Semanal por un año (4.º Cat.).

FCO. JAVIER ORTEGA MAUTO. C/ Penélope, 6, 2.º C. Barajas. (MADRID).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

ISABEL CASADO CALDERILLA. C/ Zigia, 14. (MADRID).

Una impresora Seikosha (2.º Cat.).

JORDI VENTURA BALLUS. C/ Pins, 28. La Garriga. (BARCELONA).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

ANTONIO GIL POZOS. C/ Er-

nest Hemingway, 6. Dos Hermanas. (SEVILLA).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

ANTONIO MARTIN SEVILLA. C/ Angli, 4, Bis. (BARCELONA).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

TOMAS RODRIGUEZ SUAREZ. C/ Barcelona, 3, 3.º D. (LAS PALMAS DE G.C.).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

MANUEL GONZALEZ LEAL. C/ Naos Pie, 10, 2.º D. (SEVILLA).

Una cinta de programas (5.º Cat.).

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Domingo Gómez

Asesor Editorial
Gabriel Nieto

Redactora Jefe
Africa Pérez Tolosa

Diseño
Rosa María Capitel

Redacción
Amalio Gómez, Pedro Pérez,
Jesús Alonso

Secretaría Redacción
Carmen Santamaría

Colaboradores
Primitivo de Francisco, Rafael Prades,
Miguel Sepúlveda, Sergio Martínez
y J. M. Lazo

Corresponsal en Londres
Alan Heap

Fotografía
Carlos Candel

Portada
José María Ponce

Dibujos
Teo Mójica, F. L. Frontán,
J. M. López Moreno,
J. Igual, J. A. Calvo,
Lóriga, J. Olivares

Edita
HOBBY PRESS, S. A.

Presidente
María Andriño

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Concha Gutiérrez

Publicidad Barcelona
José Galán Cortés
Tels.: 303 10 22 - 313 71 76

Secretaría de Dirección
Marisa Cogorro

Suscripciones
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración
y Publicidad
La Granja, 39
Polígono Industrial de Alcobendas
Tel.: 654 32 11
Telex: 49480 HOPR

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
Rotedic, S. A. Ctra. de Irún,
km 12,450 (MADRID)

Fotocomposición
Novocomp, S.A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Graf
Ezequiel Solana, 16

Depósito Legal
M-36.598-1984

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1209 BUENOS AIRES (Argentina)

MICROHOBBY no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

Solicitado control
OJD

MICROPANORAMA

Los derechos de propiedad intelectual de programas

RECONOCIDOS, POR FIN, EN EL B.O.E

En semanas anteriores anticipábamos la noticia de la creación, en el Congreso de los Diputados, de un Proyecto de Ley de la Propiedad Intelectual. En este número os presentamos un informe más detallado de todos aquellos puntos que por su relación con la informática, pueden despertar un mayor interés.

En el Boletín Oficial de las Cortes Generales correspondientes al 1 de febrero de 1986, aparece un Proyecto de Ley de Propiedad Intelectual que, por primera vez, contempla un título dedicado a los programas para ordenador. Este proyecto surge de la necesidad de renovar la anticuada Ley vigente, promulgada en el año 1879, y tiene como principales objetivos delimitar los derechos y obligaciones de los autores y explotadores de obras tecnológicamente avanzadas, como son las audiovisuales o los programas de ordenador.

Evidentemente, el Proyecto incluye en su texto un gran número de artículos y capítulos dedicados a todos los temas relacionados con la creación intelectual o artística, por lo que nos limitaremos a tratar sólo aquéllos que tengan que ver, de una u otra forma, con los derechos y obligaciones de los creadores o usuarios de los programas para ordenador.

En primer lugar cabría destacar uno de los párrafos que se incluyen dentro del apartado de la Exposición de motivos, el cual afirma que:

«el reconocimiento de los derechos de propiedad intelectual no está sujeto a requisitos formales de ningún tipo, la Ley faculta a los titulares de los mismos para que, como medida especial de protección y salvaguarda, procedan a su inscripción en el Registro de la Propiedad Intelectual.»

del cual se desprende que es errónea la creencia generalizada de que para adquirir los derechos sobre cualquier creación es necesario el haberla registrado previamente.

Pero pasemos a exponer los títulos y artículos más destacados:

LIBRO I

DERECHOS DE AUTOR

TITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1

El autor de una obra literaria, científica o artística adquiere la propiedad in-

telectual sobre ella por el solo hecho de su creación.

CAPITULO II

Objetivo

Artículo 10

1. Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, científicas y artísticas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro.

Como se puede observar en este artículo, comprende cualquier tipo de creación de una forma muy generalizada, pero posteriormente se ofrece una larga lista de posibles creaciones, entre las que se incluyen los programas de ordenador.

En el Capítulo III, Sección Primera, dedicado al Derecho Moral de los autores, cabría destacar los siguientes puntos del artículo 14:

Artículo 14

El autor goza de las siguientes facultades irrenunciables e inalienables.

1. Decidir si su obra ha de ser divulgada y en qué forma.

4. Exigir el respeto a la integridad de la obra e impedir cualquier deformación, alteración o atentado contra ella que suponga perjuicio a sus legítimos intereses o menoscabo a su reputación.

6. Retirar la obra del comercio, por cambios de sus convicciones intelectuales o morales, previa indemnización de daños y perjuicios a los titulares de derechos de explotación.

Mientras que, por su parte, la Sección Segunda dedicada a los derechos de explotación, expone en su artículo 17, lo siguiente:

Artículo 17

Corresponde al autor el derecho exclusivo a la explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, mediante su reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no

podrán ser realizadas sin su autorización.

el cual es bastante explícito por sí mismo y otorga todos los derechos en cualquiera de sus formas, al creador de la obra.

En el título relativo a la transmisión de los derechos por parte del autor o otra persona o personas, cabe destacar los siguientes artículos que tratan sobre las remuneraciones que los creadores deben percibir.

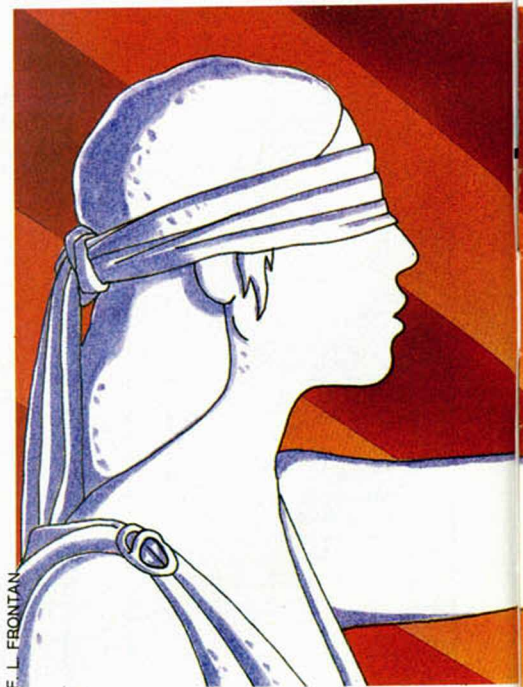
Artículo 46

1. La cesión otorgada por el autor a título oneroso le confiere una participación proporcional en los ingresos de la explotación, en la cuantía convenida con el cesionario.

En cuanto a los derechos del usuario, este capítulo también es bastante explícito:

Artículo 56

1. El adquirente de la propiedad del soporte a que se haya incorporado la obra no tendrá por este solo título nin-



INFORME

gún derecho de explotación sobre esta última.

Y pasando ya directamente el título VII, dedicado exclusivamente a los programas de ordenador, destacamos tres de los seis artículos que contiene y que se refieren a la propia definición de programa y a otros temas de su interés, no sólo para el autor sino también para el usuario de los mismos.

Artículo 95

1. A los efectos de la presente Ley se entenderá por programa de ordenador toda secuencia de instrucciones o declaraciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un sistema informático para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación.

4. La protección establecida en la presente Ley se extiende a cualesquiera versiones sucesivas del programa, así como a los programas derivados.

Por su parte, el punto 2 del artículo 98, especifica claramente que:

2. La reproducción del programa incluso para uso personal exigirá la autorización del titular del derecho de explotación con excepción de la copia de seguridad.

lo cual unido al punto 4

4. No constituye transformación a los efectos previstos en el artículo 21, la adaptación de un programa realizada

por el usuario para la utilización exclusiva por el mismo.

deja bastante claro que el usuario de un programa, tiene el derecho legal de poder realizar una copia de seguridad o bien llevar a cabo en él las modificaciones oportunas para adaptar el programa a sus necesidades específicas, siempre y cuando, eso sí, lo haga con fines de uso personal.

Esta ley se contrapone notablemente a la tendencia habitual de las casas de software de proteger al máximo sus copias, dificultando enormemente a los usuarios la posibilidad de ejercer este derecho.

Sin embargo, estas medidas de protección, también tienen su lado de lógica debido al turbio asunto de las copias ilegales, tema éste también contemplado en el Proyecto de Ley.

Artículo 123

El titular de los derechos reconocidos en esta Ley, sin perjuicio de otras acciones que le correspondan, podrá instar el cese de la actividad ilícita del infractor y la de indemnización de los daños materiales y morales causados.

Artículo 124

1. El cese de la actividad ilícita podrá comprender:

a) La suspensión de la explotación infractora.

b) La prohibición al infractor de reanudarla.

c) La retirada del comercio de los ejemplares ilícitos y su destrucción.

d) La inutilización de los moldes, planchas, matrices, negativos y demás elementos destinados exclusivamente a la reproducción de ejemplares ilícitos y, en caso necesario, la destrucción de tales instrumentos.

Del mismo modo, en la Sección III titulada: «De los delitos contra la propiedad intelectual e industrial», se deduce la gran dureza con la que pueden ser tratadas aquellas personas que infrinjan estas leyes, y en los siguientes artículos se señalan algunas de las penas que pueden sufrir estos infractores:

Artículo 534 bis, a)

Será castigado con la pena de multa 30.000 a 600.000 pesetas quien intencionalmente reprodujere, distribuyere o comunicare públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, científica o artística o su transformación o una interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la autorización de los titulares de los correspondientes derechos de propiedad intelectual o de sus cesionarios.

Artículo 534 bis, b)

Será castigado con la pena de arresto mayor o multa de 50.000 a 1.500.000 pesetas quien realizare cualquiera de las conductas tipificadas en el artículo anterior, concurriendo alguna de las siguientes circunstancias:

a) Obrar con ánimo de lucro.

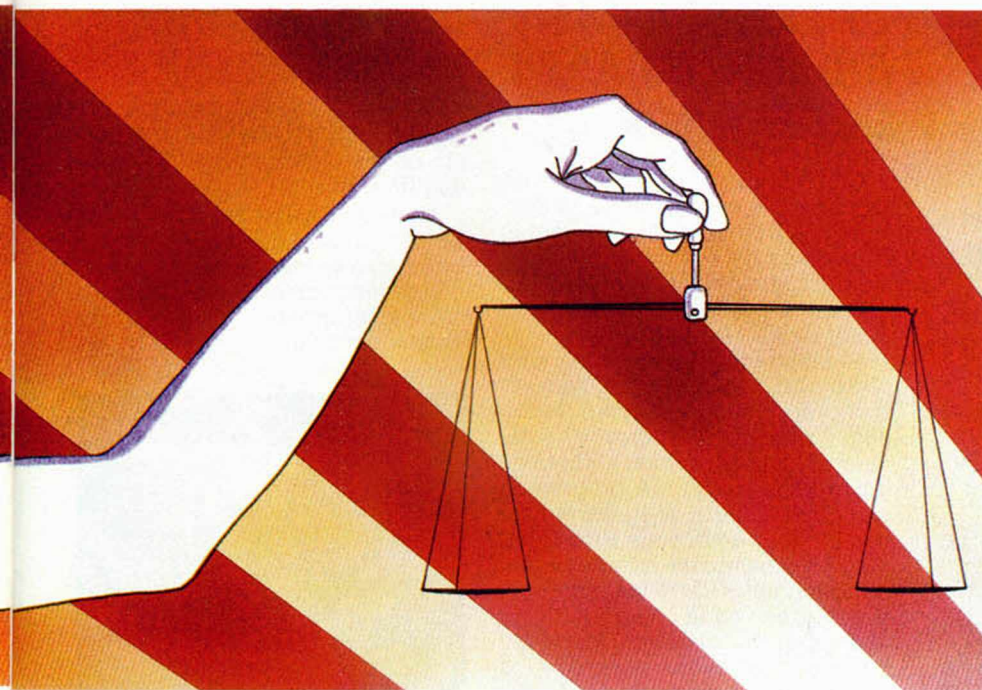
b) Infringir el derecho de divulgación del autor.

c) Usurpar el derecho de la condición de autor sobre una obra o el nombre de un artista, en una interpretación o ejecución.

d) Modificar sustancialmente la integridad de la obra sin autorización del autor.

Con estos artículos se puede resumir a grandes rasgos el contenido de este Proyecto de Ley, el cual viene a paliar la necesidad absoluta de una legislación que amparase a los temas derivados de software, pues no cabe duda que la creciente importancia de la informática en nuestra sociedad obliga a la promulgación de una Ley que la contemple en todos sus aspectos.

Para finalizar, simplemente señalar que en una reciente rueda de prensa, convocada por ANEXO, se manifestó el total apoyo y acuerdo con este proyecto y es de esperar que esta Ley reciba idéntica aceptación por parte de los programadores y usuarios en general.



AQUI LONDRES

Las últimas noticias sobre el nuevo microordenador portátil 'Pandora' de Sinclair, son de que no estará disponible hasta el próximo año. Posiblemente se pondrán unos modelos de desarrollo a disposición de la industria y la prensa dentro de algunos meses, pero Sinclair no lanzará la nueva máquina al público hasta 1987.



El juego mejor vendido durante el pasado año fue 'The Way of the Exploding Fist' de Melbourne House, que también fue n.º 1 para Amstrad durante el año 1985.

'Softaid', la cinta de recopilación, se llevó el premio para Spectrum y Commodore 64, mientras que 'Exploding Fist' quedó segundo en ambos casos.

Un nuevo monitor en color con alta resolución, será lanzado por Chromographic. Este monitor ha sido diseñado especialmente para el Spectrum 128K, a pesar de que no posee, por desgracia, salida de sonido.

Bug-Byte ha decidido lanzar al mercado una gama de software barato que, en principio, sólo valdría para Commodore 64 y 128. Esta serie llevará el nombre de 'Load and Go' y consiste en una serie de títulos escritos en los EEUU.

La serie incluye un procesador de textos, una agenda, una base de datos, una hoja de cálculo y dos programas de contabilidad. El precio en el Reino Unido será de 8 libras.

De nuestro corresponsal en Londres
ALAN HEAP

JUEGOS DE INVIERNO EN PRIMAVERA

Un nuevo juego de simulación deportiva acaba de hacer su aparición en el mercado español. Se trata de Winter Games, programa éste creado por Epyx y distribuido en nuestro país por Compulogical.

Winter Games es una maravillosa recopilación de siete pruebas diferentes relacionadas con el hielo y la nieve, de las cuales se puede decir que todas mantienen un nivel de calidad muy elevado, tanto en sus aspectos gráficos como de divertimento.

Los deportes que configuran este programa son de la más variada naturaleza, pero todos ellos resultan igualmente adictivos: Salto de Sky, Sky acrobático, Patinaje de Velocidad, Patinaje artístico, Bobsled, Biathlon y Patinaje estilo libre.



La versión de este juego para Commodore lleva ya algún tiempo en el mercado y si bien éste supera en muchos detalles al realizado para Spectrum, no es por otro motivo que por la mayor capacidad de memoria de dicho ordenador, aunque en lo referente a la adicción no existe ninguna diferencia entre ambos.

Sin duda alguna, y a pesar de lo ya avanzado de la primavera, en los próximos meses todos nos iremos a hacer deporte a la nieve.

Celebrado en Extremadura

I CONCURSO DE PROGRAMAS DIDACTICOS PARA ORDENADOR

Con motivo de la VII Semana de Extremadura en la Escuela, se convocó el I Concurso de Programas Didácticos para Ordenadores con el patrocinio del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Extremadura.

El resultado del mismo ha sido una cinta en la que se incluyen los tres programas ganadores, todos ellos relacionados muy directamente con la educación a través de la informática. Estos programas son: *Extremadura*, el cual contiene tres bloques dedicados a dar información a los alumnos de la segunda Etapa de EGB de los temas relacionados con la geografía de dicha región autonómica; *Máquina*, un juego destinado a enseñar a los más pequeños las operaciones ele-

mentales con los números, y por último, *Soto*, formado por un archivo en el que se encuentran los temas más importantes tanto geográficos como históricos de Extremadura.

Estas actividades no tienen ningún fin lucrativo, por lo que el precio de las cintas es realmente reducido (300 pts).

La iniciativa es interesante y puede ser tomada como ejemplo por otras comunidades autonómicas que deseen potenciar las relaciones entre la informática y la educación en sus escuelas.



MARK

José Ignacio VICARIO

Spectrum 48 K

Mark es un intrépido aventurero con una vida plagada de odiseas y hazañas que se van haciendo leyenda por donde pasa. En esta ocasión, se dispone a emprender otra que le llevará al «Gran Templo.»

Situado en medio de una inmensidad selvática, se encuentra este «Gran Templo» (así conocido por los nativos) en cuyo interior dicen que existe un magnífico tesoro custodiado por un sinfín de peligros (estatuas que nos desintegran, flechas, esqueletos...) Nuestra misión será, como únicos protagonistas de la aventura, la de recoger las 20 llaves que se encuentran esparcidas por las distintas cavernas que componen el tem-

plo. Para ello contamos con cuatro vidas, un tiempo limitado y un poco de suerte.

Las teclas del movimiento son las siguientes:

O, para ir a la izquierda.

P, para hacerlo hacia la derecha.

Q, para saltar a derecha o izquierda, según mire Mark.

U, para subir.

J, para bajar.

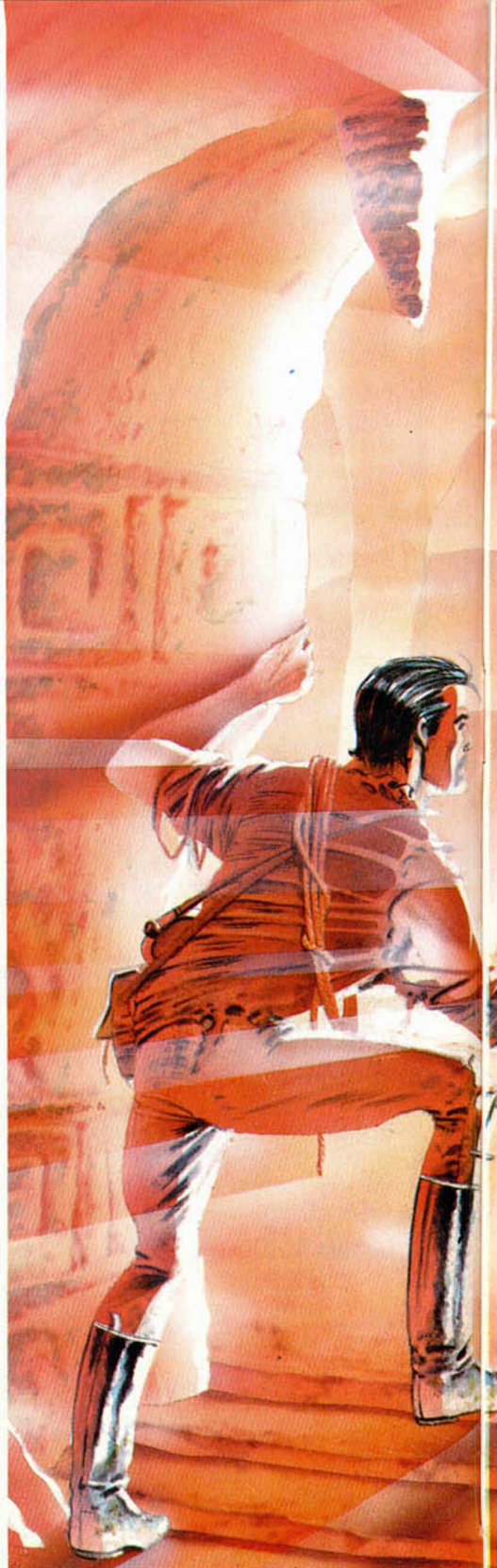


```
AT c,d-1;"M";AT c+1,d-1;"M": GO
TO 430
400 IF INKEY$="u" OR INKEY$="j"
THEN GO TO 500
410 IF INKEY$="o" THEN GO SUB 6
00
430 GO SUB pas
433 FOR f=0 TO 2: IF ATTR (c+2,
d)=8 THEN GO SUB 2000: BEEP 0,01
,35: LET c=c+1: GO SUB 2010: NEX
```

```
T f: BEEP 0.5,-23: LET pus=pus-2
GO SUB 7510: GO TO 2:
440 GO TO 100
500 IF INKEY$="u" THEN BEEP 0.0
1,25: GO TO 560
510 IF INKEY$="j" THEN BEEP 0.0
1,30: GO TO 540
520 GO SUB pas: IF ATTR (c+2,d+
1)=12 OR ATTR (c+2,d-1)=12 THEN
GO TO 420
530 GO TO 500
540 IF ATTR (c+2,d)=14 THEN LET
c=c+1: GO SUB 2010: PRINT INK 6
,AT c-1,d;"
545 IF c=19 THEN GO TO 3010
550 GO TO 520
560 IF ATTR (c-1,d)=14 THEN LET
c=c-1: GO SUB 2010: PRINT INK 6
,AT c+2,d;"
565 IF c=1 THEN GO TO 3000
570 GO TO 520
600 IF ATTR (c+2,d)=14 OR ATTR
```

```
(c-1,d)=14 THEN RETURN
605 IF b$="A" THEN GO TO 700
606 IF d=3 THEN RETURN
610 RESTORE 635: FOR f=0 TO 7 S
TEP 2: BEEP 0.01,c+20: READ X: R
EAD y
625 IF ATTR (c+x+1,d+y)=12 THEN
RETURN
626 GO SUB pas: IF ATTR (c,d)<
15 OR ATTR (c+1,d)<15 THEN GO T
O 755
630 GO SUB 2000: LET c=c+x: LET
d=d+y: IF ATTR (c,d)<8 OR ATTR
(c+1,d)<8 THEN GO TO 740
631 GO SUB 2010
632 IF ATTR (c-1,d)=139 THEN GO
TO 800
633 NEXT f: RETURN
635 DATA -1,-1,-1,-1,1,-1,1,-1
706 IF d=28 THEN RETURN
710 RESTORE 735: FOR f=0 TO 7 S
TEP 2: BEEP 0.01,c+20: READ X: R
```

```
EAD y
725 IF ATTR (c+x+1,d+y)=12 THEN
RETURN
726 GO SUB pas: IF ATTR (c,d)<
15 OR ATTR (c+1,d)<15 THEN GO T
O 755
730 GO SUB 2000: LET c=c+x: LET
d=d+y: IF ATTR (c,d)<8 OR ATTR
(c+1,d)<8 THEN GO TO 740
731 GO SUB 2010
732 IF ATTR (c-1,d)=139 THEN GO
TO 800
733 NEXT f: RETURN
735 DATA -1,-1,-1,1,1,1,1,1
740 IF ATTR (c,d)=12 OR ATTR (c
+1,d)=12 OR ATTR (c+1,d)=14 THEN
LET c=c-x: LET d=d-y: GO SUB 20
10: GO TO 760
750 GO SUB 2010: BEEP 0.4,34: G
O SUB 7510: LET pus=pus-2: GO TO
2
755 IF ATTR (c+x,d+y)=12 OR ATT
R (c+1+x,d+y)=12 OR ATTR (c+1+x,
d+y)=14 THEN GO TO 760
756 GO SUB 7510: LET pus=pus-2:
```



```
BEEP 0.4,34: GO TO 2
760 FOR f=0 TO 1: BEEP 0.01,35:
LET c=c+1: IF ATTR (c+1,d)<8 T
HEN LET c=c-1: RETURN
762 LET c=c-1: GO SUB 2000: LET
c=c+1: GO SUB 2010: NEXT f: RET
URN
800 PRINT AT c-1,d;" ": LET i$((
pis/10)+1)="a": LET du=du+1: GO
SUB 7030: IF du=20 THEN GO TO 7
480
810 GO TO 760
2000 PRINT AT c,d;" ";AT c+1,d;"
": RETURN
2010 PRINT INK 7;AT c,d;b$;AT c+
1,d;c$: RETURN
3000 LET pis=pis-50: LET c=18: G
O TO 2
3010 LET pis=pis+50: LET c=1: GO
TO 2
TO 2
3020 LET pis=pis+10: LET d=0: GO
TO 2
3040 LET pis=pis-10: LET d=30: G
O TO 2
```

```
1 PAPER 1: BORDER 0: CLS : CL
EAR 65193: LET pus=8: LET du=0:
LET ns="A A A " : LET ms="D D D
D " : GO SUB 9920: GO SUB 9950:
GO SUB 9980: GO SUB 8000: LET b$
="A": LET c$="D": LET pis=0: LET
i$="bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb": LET
f$=""
LET s$="B:BBHBJJBJB:BBHJUE
JB:BBHJBBHJEB:": LET t$="E E
E E E": LET
c=4: LET d=1
2 RESTORE 9700+pis: GO SUB 75
00: CLS: PRINT INK 4;AT 0,0;c$:
s$:t$: GO SUB 7000: GO SUB 9000:
GO SUB 4000+pis: GO SUB 2010
4 IF i$((pis/10)+1)="b" THEN
GO TO 6
5 GO TO 7
6 PRINT INK 3; FLASH 1;AT m,n
;"K"
7 GO TO 520
210 IF INKEY$="o" THEN BEEP 0.0
01,45: GO TO 225
220 GO TO 290
225 IF d=0 THEN GO TO 3040
230 IF ATTR (c+1,d-1)<8 THEN G
O TO 250
240 GO SUB 2000: LET c$="I": LE
T b$="G": LET d=d-1: GO SUB 2010
: GO TO 280
260 IF ATTR (c+1,d-1)=14 THEN G
O TO 240
270 IF ATTR (c,d-1)=13 THEN BEE
P 0.4,30: LET pus=pus-2: GO SUB
7510: GO TO 2
280 IF ATTR (c+2,d+1)=14 OR ATT
R (c-1,d+1)=14 THEN PRINT INK 6;
AT c,d+1;"M";AT c+1,d+1;"M": GO
TO 430
310 IF INKEY$="p" THEN BEEP 0.0
01,45: GO TO 325
320 GO TO 390
325 IF d=31 THEN GO TO 3020
330 IF ATTR (c+1,d+1)<8 THEN G
O TO 350
340 GO SUB 2000: LET b$="A": LE
T c$="D": LET d=d+1: GO SUB 2010
: GO TO 380
350 IF ATTR (c+1,d+1)=14 THEN G
O TO 340
370 IF ATTR (c,d+1)=13 THEN BEE
P 0.4,35: LET pus=pus-2: GO SUB
7510: GO TO 2
380 IF ATTR (c+2,d-1)=14 OR ATT
R (c-1,d-1)=14 THEN PRINT INK 6;
```




```

5020 LET op=3: LET pas=pas+20
5060 LET po=po+1
5062 IF ATTR (-1,d)=10 THEN LET
pus=pus-2: BEEP 0,3,34: GO SUB
7510: GO TO 2
5064 IF ATTR (po,op)<8 AND ATTR
(po,op)<10 THEN LET op=op+7: L
ET po=3
5070 IF kl=1 THEN PRINT AT po,op
" ": IF op=24 THEN LET op=3: LE
T kl=0: RETURN
5080 IF kl=0 THEN PRINT INK 2; AT
po,op, "C": IF op=24 THEN LET op
=3: LET kl=1: RETURN

```

```

5090 RETURN
5100 LET kl=0: LET po=1: LET op=
1: LET pas=pas+20: GO TO 5120
5110 LET kl=0: LET po=18: LET op
=25: LET pas=pas+10
5120 IF po=c AND op=d THEN BEEP
0,5,34: LET pus=pus-2: GO SUB 75
10: GO TO 2
5121 PRINT AT po,op, " "; AT po+1,
op, " "
5130 IF kl=0 THEN LET op=op-1: I
F op=0 OR ATTR (po,op)=14 THEN L
ET kl=1
5140 IF kl=1 THEN LET op=op+1: I
F op=30 OR ATTR (po,op)=14 THEN
LET kl=0
5150 PRINT INK 5; AT po,op, "N"; AT
po+1,op, "0"
5160 IF po=c AND op=d THEN BEEP
0,5,34: LET pus=pus-2: GO SUB 75
10: GO TO 2
5170 RETURN

```

```

5200 LET po=5: LET op=1: LET pas
=pas+20: GO TO 5220
5210 LET po=17: LET op=25: LET p
us=pas+10
5220 IF po=c+1 AND op=d THEN BEE
P 0,5,34: LET pus=pus-2: GO SUB
7510: GO TO 2
5221 PRINT AT po,op, " "
5222 LET op=op-1: IF op=0 THEN L
ET op=29
5230 IF ATTR (po,op)<8 AND ATTR
(po,op)<15 THEN LET op=29
5250 PRINT INK 3; AT po,op, "L"
5260 IF po=c+1 AND op=d THEN BEE
P 0,5,34: LET pus=pus-2: GO SUB
7510: GO TO 2
5270 RETURN
5310 LET kl=0: LET po=8: LET op=
6: LET pas=pas+10
5320 IF kl=0 THEN GO TO 5350
5330 IF kl=1 THEN GO TO 5340
5340 PRINT AT po,op+3, " "; AT po+

```

```

9,op+3, " "; LET op=op-1: IF op=4
THEN LET kl=0: RETURN
5345 GO TO 5380
5350 PRINT AT po,op, " "; AT po+9,
op, " "; LET op=op-1: IF op=23 TH
EN LET kl=1: RETURN
5355 GO TO 5380
5380 PRINT INK 4; AT po,op, "BHBH"
; AT po+9,op, "BHBH": LET pas=5390
5390 RETURN
5400 LET po=5: LET op=4: LET pas
=pas+20: GO TO 5420
5410 LET po=5: LET op=5: LET pas
=pas+10
5420 PRINT AT po,op, " "; LET
po=po+1: IF po=20 THEN LET po=3
5430 PRINT INK 4; AT po,op, "BHBH"
: LET pas=5440
5440 LET pas=5420: RETURN
5510 LET po=3: LET op=4: LET pas
=pas+10

```

```

5520 PRINT AT po,op, " "; AT po,op
+5, " "; AT po,op+10, " "; LET po=p
o+1: IF po=19 THEN LET po=4
5530 PRINT INK 5; AT po,op, "E"; AT
po,op+5, "E"; AT po,op+10, "E": RE
TURN
7000 IF pus=0 THEN GO TO 7300
7020 PRINT #0; AT 1,0; "VIDAS"; AT
0,7, n$(1 TO pus); AT 1,7, n$(1
TO pus)
7030 PRINT #0; AT 1,15; "OBJETOS "
; du: RETURN
7310 PRINT INK 4; AT 19,0; r$; s$; t
$; AT 17,15; "A"; AT 18,15; "D"
7320 FOR f=0 TO 18: BEEP 0,1,f+2
0: PRINT INK 4; AT f,0; r$; s$; t$
NEXT f
7330 PRINT PAPER 4; AT 3,7; "SE AC
ABRÓN TUS DIAS"; AT 10,1; "PULSA
-0- TECLA PARA EMPEZAR"
7340 IF INKEY$="9" THEN GO TO 1
7350 IF INKEY$("<" THEN STOP

```

```

7360 GO TO 7340
7410 CLS: RESTORE 9910: GO SUB
9000
7420 GO SUB 9990: PRINT INK 6; AT
14,15; "ABC"; AT 15,15; "DEF"; AT
6,15; "GHI"; AT 17,15; "JKE"
7430 NEXT f
7440 PRINT #0; AT 0,10; "LO CONSEG
UISTE" AT 1,9; "0- OTRA PARTIDA"
GO TO 7340
7500 LET ox=c: LET oy=d: RETURN
7510 LET cx=ox: LET dy=oy: RETURN
8000 LET os="
ntrepido aventurero, ayudate a co
nseguir el tesoro del gran templ
o. Para ello tienes que coger las
20 llaves Aribas...U Abajo...
..J Derecha...P Izquierda...0
Salto...0

```

```

8010 RESTORE 8050: FOR f=0 TO 5:
READ x
8020 FOR y=0 TO 8
8030 PRINT INK 4; AT 3+y,x; "█"
8040 NEXT y: NEXT f
8050 DATA 1,7,10,14,17,25
8060 LET vs="█": LET us=""
x$="█": RESTORE 9900: GO SUB 900
0: PAUSE 200
8070 FOR f=1 TO 189: LET p=INT (
RND*7): BORDER p: BEEP 0,02,p: P
RINT INK p; AT 16,0; os(f TO f+31)

```

```

NEXT f: BORDER 0: RETURN
9010 LET a=3: LET b=0: LET e=9300
0: LET h=9400: READ g: READ pas:
READ a
9020 FOR f=1 TO g: LET p=CODE as
(f): IF b=1 THEN GO TO 9200
9050 IF b=2 THEN GO TO e
9060 IF b=3 THEN GO TO h
9080 IF as(f)="0" THEN LET a=a+1
NEXT f
9090 IF as(f)="#" THEN LET b=2:
NEXT f
9100 IF as(f)=" $" THEN LET b=3:
NEXT f
9120 FOR l=1 TO 9: IF CODE as(f)
kl+48 THEN LET v=l
9140 NEXT l
9150 LET b=1: NEXT f: RETURN
9200 IF as(f)="1" THEN LET vs="█"
9210 LET us="BHM": LET xs="E"
GO TO 9250
9210 IF as(f)="2" THEN LET vs="█"
9220 LET us="BMH": LET xs="E"
GO TO 9260
9220 IF as(f)="3" THEN LET vs="█"
9230 LET us="BHE": LET xs="E"
GO TO 9260
9230 IF as(f)="4" THEN LET vs=r$
9240 LET us=s$: LET xs=t$: GO TO 92
60
9250 LET p=p-95: PRINT INK 4; AT
a,p, vs; AT a+1,p, us; AT a+2,p, x$
9260 LET v=v-1: IF v=0 THEN LET
b=0: LET a=a+1
9270 NEXT f
9300 LET u=p: LET e=9310: NEXT f
9310 LET v=p: LET e=9320: NEXT f
9320 LET w=p: LET e=9300: LET v=
v-95: LET u=u-95: LET w=w-95: LE
T b=0: FOR n=0 TO 6: PRINT INK 6
; AT v+n,u, "M": NEXT n: NEXT f: R
ETURN
9400 LET x=p: LET h=9410: NEXT f
9410 LET y=p: LET h=9400: LET x=
x-95: LET y=y-95: LET b=0
9420 GO SUB 9990: IF x<>0 THEN G
O TO 9440
9430 PRINT INK 5; AT y-2,x; "M"; AT
y-1,x; "N"; AT y,x; "O": GO SUB 99
90: NEXT f: RETURN
9440 PRINT INK 5; AT y-2,x; "P"; AT
y-1,x; "Q"; AT y,x; "R": GO SUB 99
90: NEXT f: RETURN
9700 DATA 43,5210, "00021_22b2115
3fkpu000000000006fejouzrcols_p_s_d"
9710 DATA 36,5510, "0000062_d11no
1q01132w00009_dix3ns11"
9720 DATA 38,5010, "0000043puz1j
022e23_000001mc12_fex1f"
9730 DATA 37,5110, "00063kpzu1001
05b2p3fk02t2000024_hecp"
9740 DATA 41,5010, "00024_0000005
00400001_hicxhco3_d_s_k_s"
9750 DATA 39,5200, "00024_0000000
1h3kp00zuzhkhgkts_dhd_l"
9760 DATA 36,5010, "00063_29d12kn
43puz0000000041clu5_hqul"
9770 DATA 30,5310, "0000042_3z000
000003z2_h1sahun1"
9780 DATA 31,5410, "0000023_01h05
pru3000008hre112"
9790 DATA 39,9900, "000000211x1t
1p11h1c01_hh_khg_2h1f1sg"
9800 DATA 24,9900, "0000033tz0000
n#h-h#f1"
9810 DATA 33,5510, "0000052_din05
1r3v000002uyfegurfl"
9820 DATA 28,9900, "000000024_000
00032w(#h-#hdnv"
9830 DATA 26,5010, "000000024_000
00001_w2chmr"
9840 DATA 39,5400, "000000021_002
gJ02nw2r1_#k_khe_($n#e#)"
9850 DATA 33,5310, "000043z2_0000
00000003_3z#kds_e_s_p"
9860 DATA 37,5110, "000022_1d2is5
112fx00000007_3in"
9870 DATA 35,9900, "000041vy1001_
0022s1n3x11221141_#e_v"
9880 DATA 32,5400, "000062hns1_1x
11000001_007h2kpu3z"
9890 DATA 25,5210, "00000042_c900
00000004_#p_s_f"
9900 DATA 32,1, "5aekr13ct12t13kt
2zry2sz2t12t12t1"
9910 DATA 31,1, "32jp02f102bx002b
X002uX002f1002ko"
9920 RESTORE 9930: FOR a=USR "a"
TO USR "f":+7: READ b: POKE a,b:
NEXT a: RETURN
9930 DATA 0,7,63,60,60,16,16,124
,255,127,127,63,7,7,7,3,32,48,24
,12,12,24,48,32,124,228,228,244
,176,144,144,144,184,184,192,24
,184,56,16,0,255,184,184,231,231
,255,255,255,0,224,252,60,60,8,8,
60,255,254,252,248,192,192,192,1
,228,62,39,39,47,13,9,9,27
9940 DATA 255,62,20,12,8,0,0,0,8
0,136,80,32,20,8,8,2,129,255
,255,9,32,0,129,129,129,129,129
,129,129,255,8,26,62,107,107,127
,54,20,1,3,6,13,27,55,11,223,0
,0,0,0,8,28,118,231,28,73,107,85,2
55,255,255,124,124,63,255,255,2
55,73,73,73,255,255,255,255,2
55,127,62,62,248,24,28,12,7,7,3
,1,0,73,73,73,73,255,255,255,126,
24,56,48,224,224,192,128,0
9970 DATA 248,248,252,206,206,25
0,248,248,248,248,252,212,212,24
8,224,240,248,248,192,192,200,24
8,240,224,31,31,63,115,115,63,31
,31,15,15,31,12,7,119,71,7,15,31,
31,3,3,19,31,15,7
9980 POKE 23675,88: POKE 23676,2
55: RETURN
9990 POKE 23675,176: POKE 23676,
254: RETURN

```

```

4000 LET n=4: LET n=15: RETURN
4010 LET n=13: LET n=5: RETURN
4020 LET n=4: LET n=25: RETURN
4030 LET n=6: LET n=9: RETURN
4040 LET n=8: LET n=22: RETURN
4050 LET n=9: LET n=14: RETURN
4060 LET n=11: LET n=11: RETURN
4070 LET n=12: LET n=25: RETURN
4080 LET n=7: LET n=21: RETURN
4090 LET n=9: LET n=9: RETURN
4100 LET n=8: LET n=17: RETURN
4110 LET n=5: LET n=25: RETURN
4120 LET n=5: LET n=14: RETURN
4130 LET n=12: LET n=15: RETURN
4140 LET n=10: LET n=28: RETURN
4150 LET n=12: LET n=20: RETURN
4160 LET n=13: LET n=16: RETURN
4170 LET n=5: LET n=2: RETURN
4180 LET n=13: LET n=22: RETURN
4190 LET n=4: LET n=11: RETURN
5010 PRINT INK 2; AT 1,3; "F"; AT 1
,10; "F"; AT 1,17; "F"; AT 1,24; "F"
5020 AT 2,3; "A"; AT 2,10; "E"; AT 2,17;
"0"
5030 AT 2,24; "E": LET po=3: LET kl

```


¡NUEVO!

MOVIE. • Videoaventura • Imagine

EL DETECTIVE MARLOW

Todos los días no tenemos la oportunidad de disfrutar en nuestro ordenador de un programa como éste. Movie es un juego que, tanto por sus gráficos como por su gran originalidad, está llamado a ocupar el lugar de una auténtica estrella.

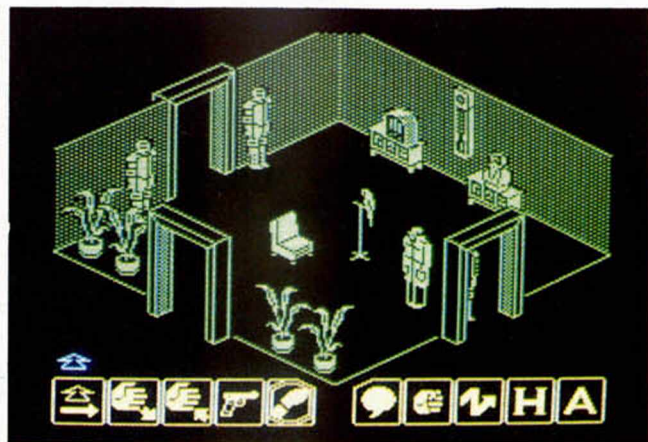
En esto de los juegos para ordenador, las sorpresas son inagotables. Cuando aparece un superprograma, como bien pudieran ser los casos de Alien 8 o Fairlight, parece que va a ser casi imposible que surjan otros nuevos que los superen o incluso, igualen en su elevado nivel de calidad.

Sin embargo, inesperadamente y sin saber cómo ni por qué, cada pocos meses aparece en el mercado un

mado detective privado, afronta uno de los casos más importantes de los últimos tiempos, relacionado con el siempre desagradable y peligroso asunto del Hampa. La misión: adentrarse en la guarida de Bugs Maloy, el rey de la mafia, encontrar entre sus múltiples estancias una cinta de cassette que contiene una valiosísima información y regresar a escucharla en su oficina.

Pero una guarida de gánsters no es un parque de atracciones, y los peligros aguardan en cada esquina, tras cada puerta, en cada habitación. Por tanto, Marlow tendrá que permanecer siempre alerta, y además de ir recorriendo todos los lugares que le sea posible para encontrar los objetos que le sirvan de ayuda a la hora de completar su misión, tendrá que vigilar en todo momento los movimientos de los numerosos guardianes que custodian a Bugs Maloy, quienes dispararán o se avalanzarán sobre él al menor descuido.

Sin embargo, afortunadamente no todo son enemigos. También existe una buena cantidad de confidentes y amigos que están dispuestos a servirnos de ayuda. Y aquí radica uno de los puntos más importantes de este programa: en el hecho de que podemos dialogar libremente con estos personajes con el fin de sonsacarles la información necesaria para poder continuar con la aventura. Estos nos facilitarán las claves que nos permitirán abrir puertas en principio inaccesibles, o algunas otras pis-



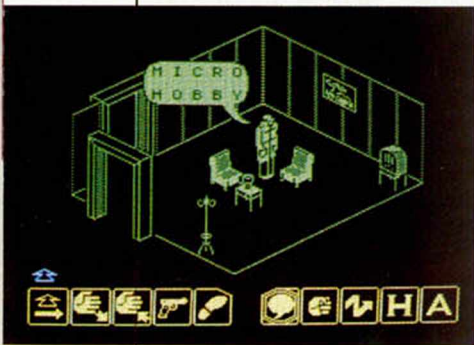
tas de utilidad. Pero siempre que conversemos con ellos deberemos ser cautos y tratarlos correctamente, o de lo contrario nos ignorarán por completo.

Pero con todo esto, es decir, con el uso correcto de determinados objetos y con el conocimiento de ciertas claves, aún no podremos llegar hasta el despacho de Bugs, pues la única persona que sabe su paradero es la joven y bella Tanya. Cuando Marlow consiga dar con ella, podremos decir que sus problemas habrán acabado. Pero ¡cuidado!, Tanya tiene una hermana gemela llamada Vanya, pero que trae unas intenciones bien distintas. A simple vista nos resultará imposible diferenciarlas, pero Vanya intentará confundirnos a toda costa y si seguimos sus pasos nos conducirá a una muerte segura.

Esto es, en líneas generales, el argumento de Movie, aunque, lógicamente, a la hora de jugar con él, da mucho más de sí y posiblemente tardaremos bastantes semanas en completarlo.

Y si el tema es ya más que interesante de por sí, los aspectos gráficos del mismo lo son tanto o más. De momento decir que posee más de doscientas cincuenta pantallas (casi nada), y que todas ellas presentan una calidad inmejorable, pues además de estar realizadas con todo lujo de detalles, desde el punto de vista meramente artístico, resultan de lo más atractivo visto hasta la fecha.

A pesar de que todas ellas están realizadas a un solo color, no desmerece en absoluto del resultado final, y la verdad es que si encima pudiéramos utilizar más

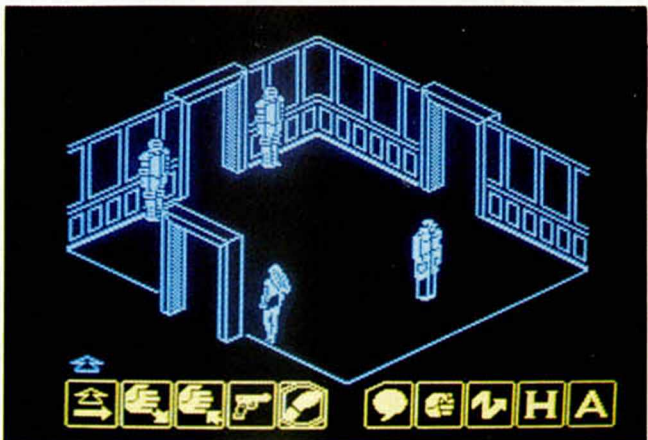


juego que vuelve a despertar la admiración de todos y que deja boquiabiertos a los usuarios.

Movie es uno de estos casos. Movie, con su excelente técnica de programación y con sus magníficas innovaciones, supone un paso adelante en este ya largo camino del software, y posiblemente, tras su inminente lanzamiento en nuestro país, no tardará mucho tiempo en alcanzar los primeros puestos en las listas de éxitos.

Pero vayamos por partes y contemos, antes de nada, en qué consiste el argumento del programa.

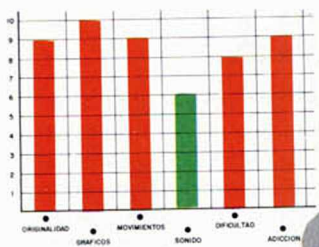
Años 30. Nueva York. Jack Marlow, brillante y afa-



colores, muy posiblemente necesitaríamos un ordenador nuevo y más potente, pues ya con los que tiene este programa, parece imposible que quepa en tan sólo 48K de memoria.

Otro detalle destacable de este Movie es que los movimientos y acciones que puede llevar a cabo el personaje, los controlamos muy cómodamente gracias a un sistema de iconos que aparece en la parte inferior de la pantalla. Con él podemos acceder a cualquiera de las diez opciones diferentes: inventario, soltar, coger, disparar, andar, hablar, golpear, arrojar, pausa y anular el juego.

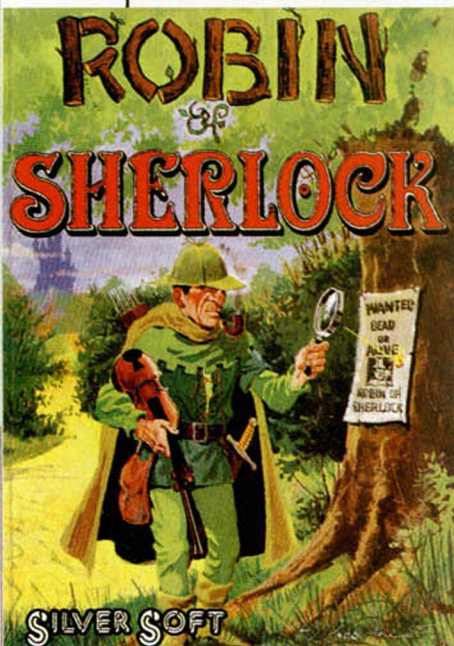
Como podréis comprobar, realizar un juego más completo debe ser poco menos que imposible, y encontrar un programa con un argumento tan interesante, unos gráficos tan magistrales y con tanta variedad de acciones, va a resultar verdaderamente difícil.



¡NUEVO!

ROBIN OF SHERLOCK. Aventura. Silver Soft.

EL CASO DE LOS TAXIS Y LOS VIOLINES



derivados de un idioma distinto, lo cual llega a ser insalvable en muchos casos, pero no al hecho de que estos programas resulten malos o aburridos, ya que se ha podido comprobar que aventuras como Gremlins o Misión 1, que fueron traducidas al castellano, alcanzaron un aceptable éxito en nuestro país.

Por esta razón, tendríamos que darles un pequeño tirón de orejas a las casas que se encargan de la importación de juegos, las cuales no se toman demasiadas molestias a la hora de traer sus productos y simplemente se limitan a traducir las instrucciones en lugar de realizar una verdadera versión española de dichos programas. Por esta razón hoy en día, afortunada o desgraciadamente, nadie desconoce el significado de frases como: 'Pres fire to start', 'Redifine keys' o 'You solved 100 por 100 of game'.

No cabe duda de que las aventuras de texto son un tipo de programas que no despiertan demasiado interés en nuestro país. Sin embargo, llama la atención el hecho de que en Gran Bretaña —hoy por hoy el



santuario del software—, estos juegos son considerados como algo muy especial y cuentan con un elevado número de adictos.

¿A qué es debida esta diferencia tan abismal? Evidentemente a los motivos

Así pues, afirmar que Robin of Sherlock es una aventura original, realizada con un gran sentido del humor y con la cual la diversión está prácticamente asegurada, es como predicar en el desierto, puesto que sabe-

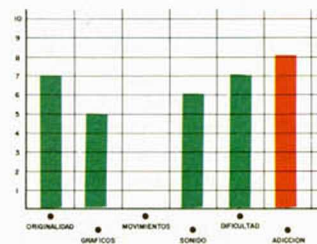
mos perfectamente que este juego es muy difícil que llegue hasta nuestro país, y mucho menos traducido.

Sin embargo, la misión principal de esta sección de «Nuevo», es la de hacernos eco de todas las novedades que se producen en el mercado y este juego forma parte, como el que más, de la actualidad del software.

En esta aventura representamos el papel de un Sherlock Holmes muy especial que intentará desentrañar un interesante caso relacionado con robos, taxis, violines, y muchas otras cosas más que complican bastante la situación y que

iremos descubriendo a medida que vayamos controlandola.

Como antes dijimos, Robin of Sherlock es un programa muy interesante y divertido que, salvo por el detalle de que sus gráficos no son demasiado brillantes, ocupa un lugar destacado dentro de la amplia lista de aventuras de texto.



MACADAM BUMPER. Simulador. PSS-ERE.

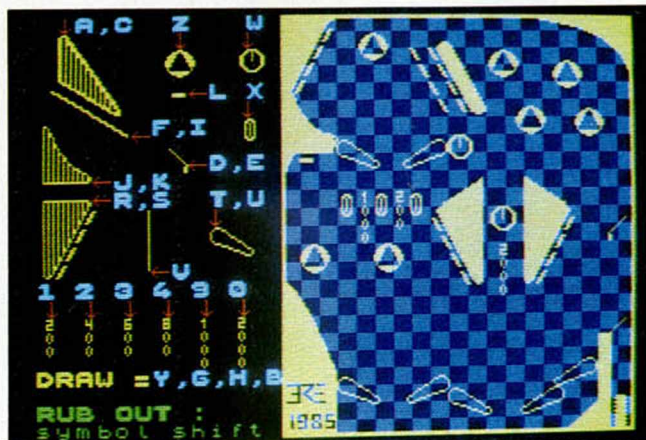
UNA «MAQUINITA» MUY ESPECIAL

Los Pin-ball se han vuelto a poner de moda en los últimos meses. La verdad es que no es de extrañar debido a que este tipo de máquinas resultan de lo más adictivo y entretenido.

Ahora, con este Macadam-Bumper, existe la posibilidad de tener uno de estos pin-ball en nuestra casa, y podremos jugar todas las partidas que nos apetezca sin echar cada dos por tres cinco duros a la maquinita.

El ponernos ahora a explicaros en qué consiste este tipo de juegos, sería un poco absurdo ya que cualquiera conoce más que de sobra la 'ciencia' de ellos.

Por otra parte, también es muy posible que os estéis preguntando que a cuento de qué os venimos ahora con un juego como éste del cual existen actualmente cantidad de variantes en el mercado y que prácticamente no representan ninguna novedad. Sin

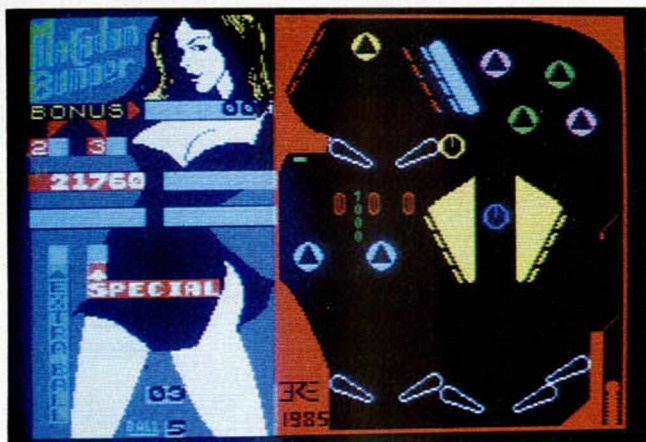
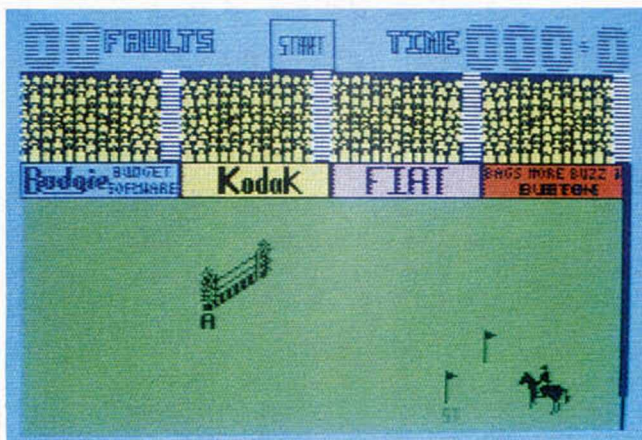
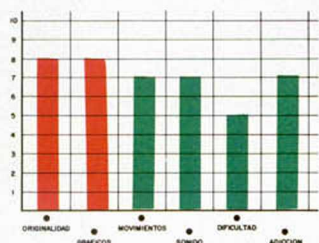


embargo, Macadam, en contra de lo que pudiera parecer, sí que es un programa innovador en el sentido de que te puedes crear tu propia máquina.

Este es sin duda su mayor atractivo, ya que además de poder jugar con el modelo que ya viene en el propio programa, puedes acceder a un completo menú de opciones que te permitirán elegir entre una considerable cantidad de elementos para componer a tu antojo la máquina que más te guste y a la que podrás

modificar a tu manera siempre que lo desees, demostrando así, tu capacidad de creación.

Por tanto, Macadam no es sólo un juego de pin-ball, sino que es un juego de millones de pin-ball.



SHOW JUMPING. Deportivo. Alligata.

UNA TARDE EN LA HIPICA

Un nuevo programa de simulación deportiva, esta vez de hípica, llega hasta nuestros ordenadores a través de Alligata Soft.

El juego transcurre en un verde y concurrido hipódromo y representa el desarrollo de una competición de saltos de obstáculos a caballo. En él, el participante o participantes, (hasta un máximo de ocho), deben ir completando correctamente una serie de recorridos compuestos por diferentes cantidades de obstáculos intentando realizar el menor

número posible de derribos. Además, tal y como ocurriría en una competición real, en la puntuación final influirá también el hecho de conseguir finalizar la prueba dentro del período de tiempo establecido para cada una de ellas.

Los circuitos vienen indicados, además de por un pequeño esquema que aparece en pantalla inmediatamente antes de comenzar la competición, por una letra que aparece junto a cada obstáculo, las cuales, si las seguimos en orden alfabé-

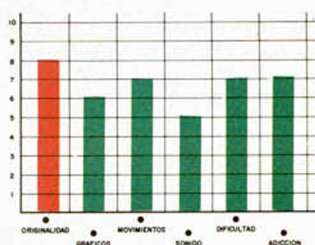
tico, nos irán indicando qué camino debemos recorrer.

El tiempo comienza a correr cuando atravesamos la línea de salida y acaba justo en el momento en el que hacemos lo propio entre los banderines de salida.

Este Show Jumping es un juego que al principio resulta bastante complicado, ya que el hacerse con el manejo y buen control del caballo no es excesivamente sencillo, pues éste puede girar en múltiples direcciones y los obstáculos deben ser afrontados desde el ángulo adecuado. Si no lo hacemos así, el caballo rehusará a saltar, por lo que tendremos que volver sobre nuestros pasos e intentar situarnos correctamente llevando la velocidad necesaria. Si hacemos que el caballo rehúse tres veces durante el desarrollo de una prue-

ba, seremos automáticamente descalificados.

Como veréis, el programa es bastante real en cuanto a las reglas que lo rigen y en lo referente a los movimientos del caballo, por lo que, si exceptuamos la apariencia gráfica del mismo, que resulta un tanto pobre, en conjunto Show Jumping es un juego de una calidad aceptable y que resulta bastante divertido una vez que aprendemos a ser experimentados jinetes.



"EL SACRIFICIO DE AVARATH Y EL TRIUNFO DEL UNICORNIO"

Diego GOMEZ

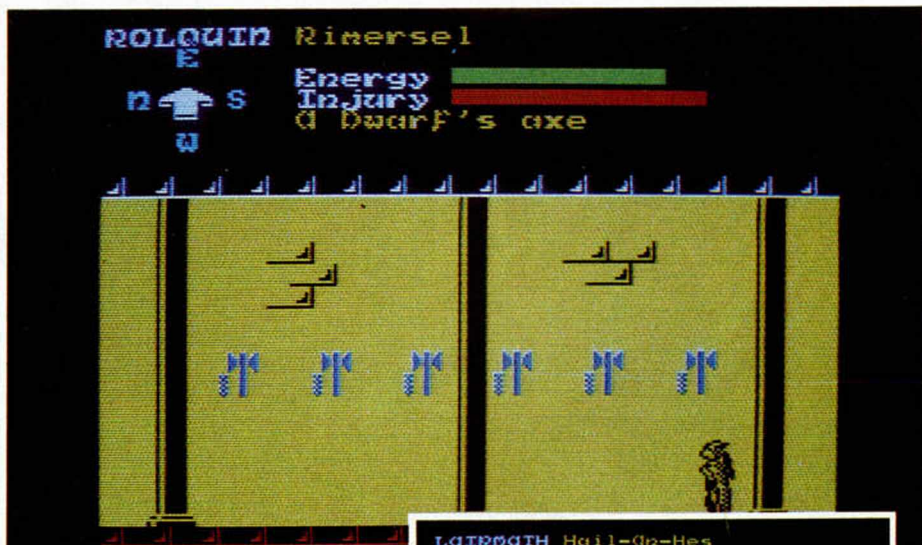
Ha llegado la hora que todos temíamos: AVARATH va a entregar su vida para que las fuerzas del bien, una vez más, vuelvan a triunfar.

Toma a AVARATH y ve a Harvena. Recoge el libro y con ello volverás a KIELMATH a la normalidad. Entrégale el libro y su bastón y haz que le devuelva a AVARATH el suyo. Deja que el mago recupere fuerzas con la ayuda de ULIN-GAIL y dirígete luego hacia Hail-An-Hes donde, con el cayado, podrás romper la piedra y descubrir el pergamino de la salud (Scroll of Healing). Déjalo allí y encamínate a Galzar de donde tomarás «The Horn of Summons». Ve de nuevo hasta Amorlet y deja allí a AVARATH.

Dirígete a Oronoman y coge la jarra blanca de entre las tres que allí se encuentran. Con ella en tu poder ve al nacimiento del río Derris y llena la jarra con el espíritu del agua. Lleva este espíritu hasta Amorlet y déjalo allí.

Elige ahora cualquiera de las dos jarras en Oronoman y ve a Clarooth de donde tomarás el espíritu del viento. Deja este espíritu también en Amorlet.

Con SHARMEK, ROLQUIN o LAIRMATH toma la última de las jarras y ve a la ciudad de Rimersel donde



Raquin es uno de los tres personajes que pueden ir a Rimersel en busca del espíritu de la tierra.



Holdin se encamina hacia Marith en busca de la lámpara y el pergamino de la salud.



Aquí se encuentra la piedra que Avarath romperá con su cayado para descubrir el pergamino de la salud.

se encuentra el espíritu de la tierra. Llévalo hasta Amorlet y déjalo allí.

KIELMATH va hasta Monar y coge allí la Esfera del Día (The orb of the Day). Con ella y con el libro te diriges a la pirámide de Amarnil.

Toma a VILYAN y abandona el bosque de la muerte. Ve hasta Brantiem (El corazón oscuro) y en la profundidad de este bosque encontrarás la Pluma de KIELMATH (Kielmath's Kill). Tómalala y llévala a Amarnil.

Con GUINOL o HOLDIN ve a Marith donde hay una lámpara. Tómalala y recoge en Hail-An-Hes el Pergamino de la Salud. Con ambas cosas dirígete a Hasan donde descubrirás la madriguera de Topil. Allí se encuentra la Esfera de la Noche (The Orb of the Night). Llévala a Amarnil.

Toma a AVARATH que se encuen-

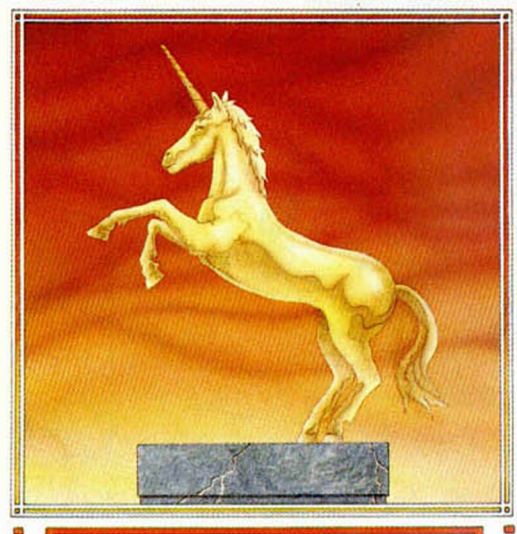
tra en Amorlet con los tres espíritus y asegúrate que tiene su cayado mágico y el cuerno de druida. Sitúale sobre el Agujero de Fuego en donde habrá de consumarse el sacrificio. (Ojo, el programa no está hecho por sádicos, por lo que el sacrificio sólo está representado por la musiquilla indicadora de que has hecho algo bien).

En Amarnil, KIELMATH, con la pluma y la Esfera de la Noche vuelve a sellar el libro encerrando dentro de él a todas las fuerzas malélicas.

En su pedestal de la isla de Oslar, el corazón de ILIS CLAIR, el UNICORNIO, late con fuerza. El guarda ahora la única llave capaz de abrir de nuevo el libro maldito y no hay fuerza física o mágica capaz de arrebatársela. Su sombra ampara de nuevo los reinos de FALFORN y ORONFAL.



Shadow of the UNICORN

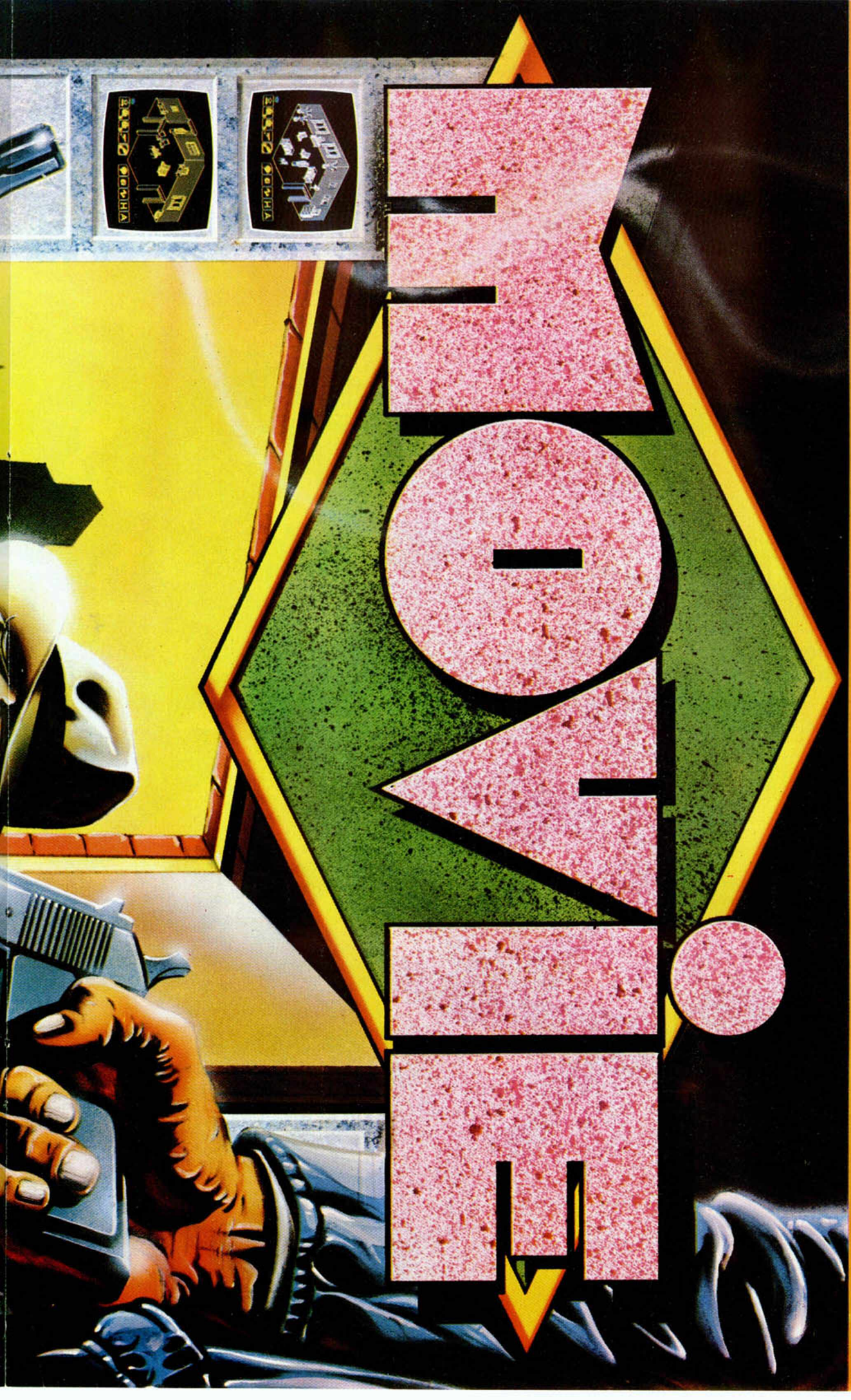


SI BUSCAS LO MEJOR

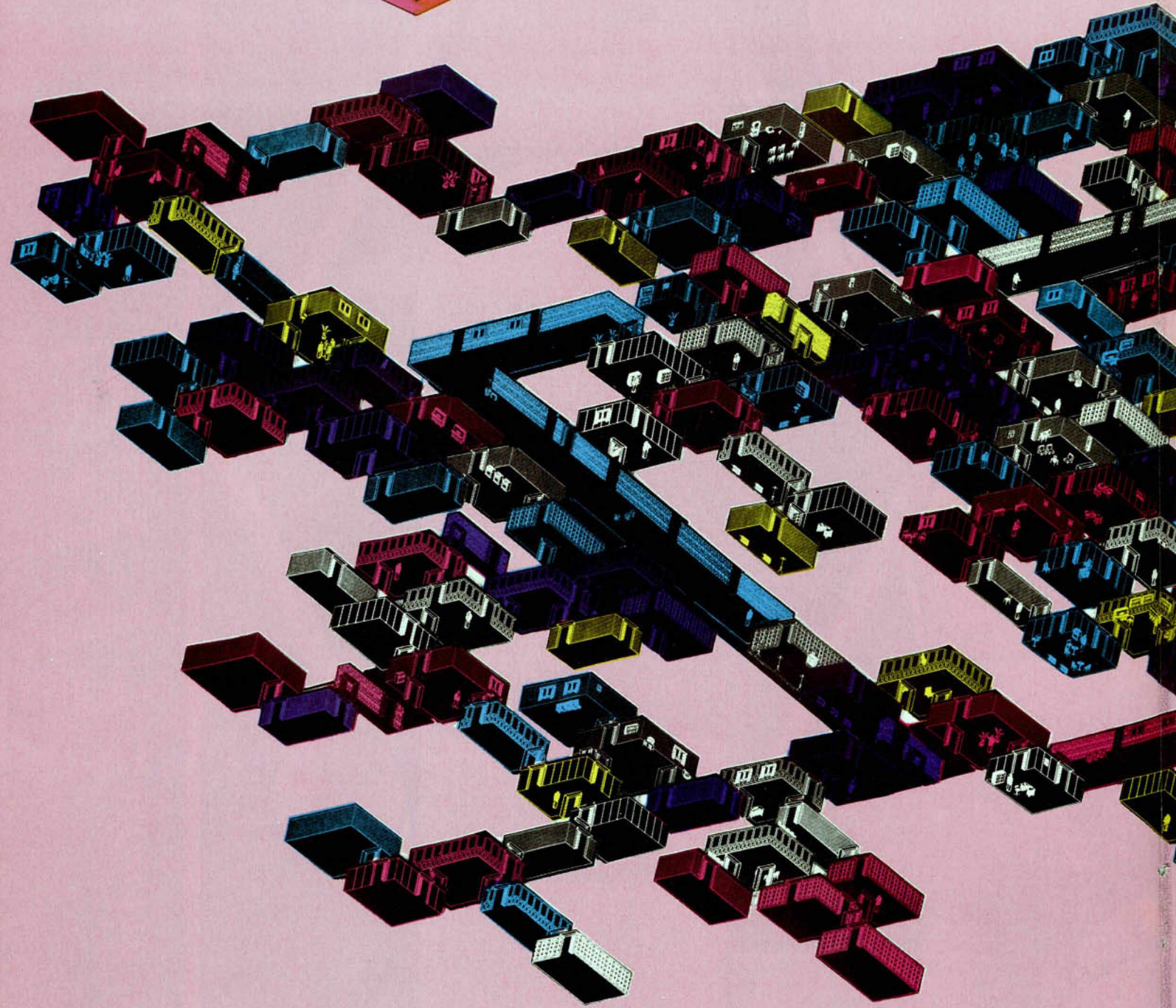


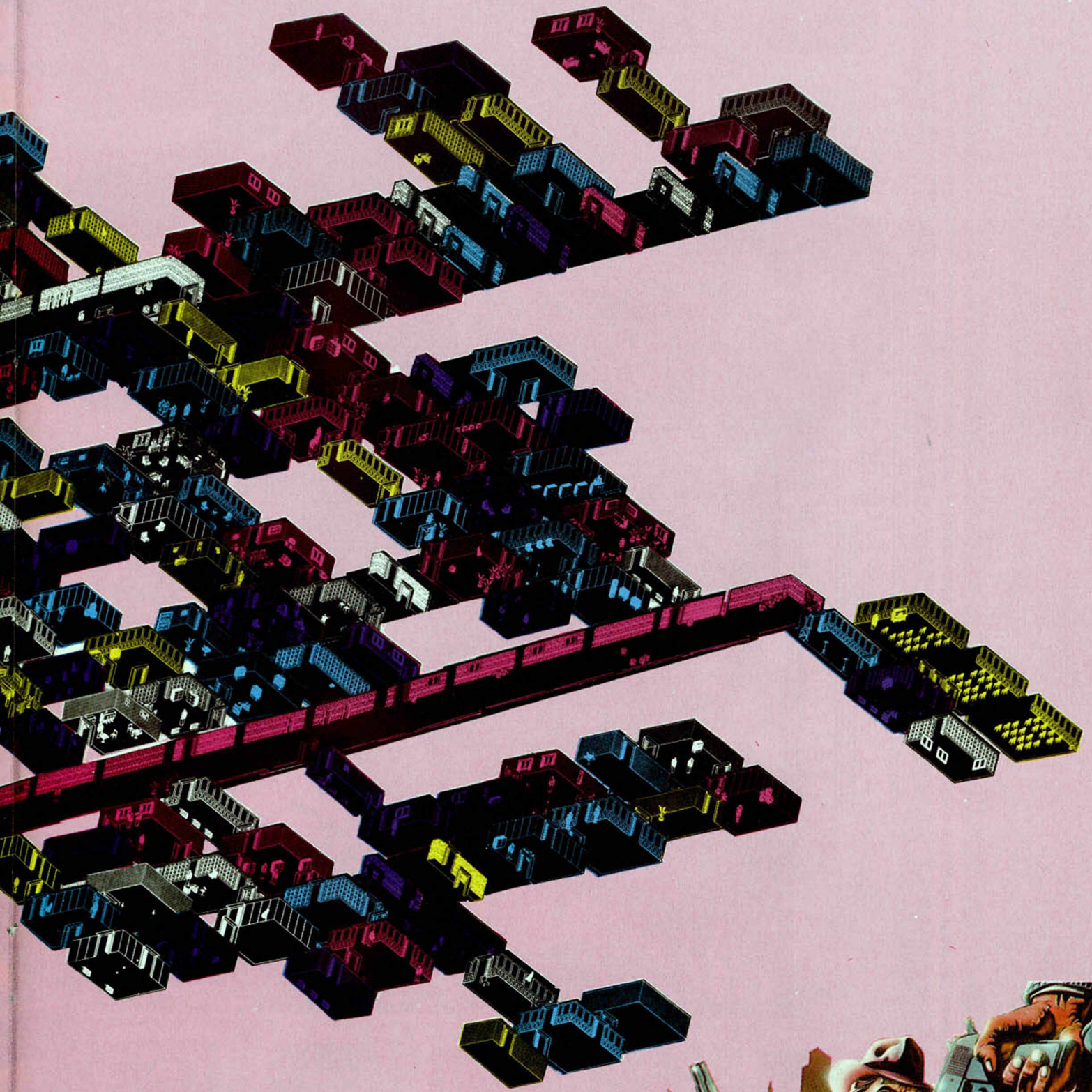
Software

LO TIENE



MOVIE







alpha game

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID, TFNO. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA, AVDA. MISTRAL, N.º 10. TFNO. (93) 432 07 31

Profesor particular

Arturo Lobo y J. J. León

DESPEJAR

Como bien indica su título, el programa de esta semana permite despejar la «x» de cualquier expresión, de cualquier ecuación, que la introduzcáis, siempre y cuando la «x» sólo aparezca una vez en la expresión.

El programa es principalmente de carácter didáctico y está especialmente indicado para aquellos lectores en cursos altos de EGB o en los cursos de BUP y, en general, para los estudiantes que no tienen mucha soltura despejando.

No nos cabe duda que con el programa y un poco de trabajo podrán solucionar todas sus dudas y adquirir mayor destreza en este tema.

Entre las posibilidades del programa cuenta con una que os plantea un problema de des-

pejar la dificultad que elijáis.

Además podéis contar con una serie de ayudas con los paréntesis o con las operaciones y funciones que os indican a cada paso cuáles son las funciones u operaciones que se deben pasar al otro miembro. Aunque lo más indicado es que vayáis siempre un paso por delante del ordenador y confirméis después que lo habéis hecho bien.

Siempre es conveniente ir escribiendo u obteniendo las expresiones sobre el papel pues la anotación de paréntesis de un ordenador no siempre es clara.

La ayuda de paréntesis lo que hace es imprimir en INVERSE las partes de la expresión que están dentro de paréntesis y como la operación o función

a despejar ha de estar fuera de estos paréntesis, será más fácil de encontrar.

La ayuda de «operaciones» imprime en Flash 1 la operación o función que se debe despejar.

Cuando se introduce una expresión para despejar hay que tener cuidado de no olvidar ningún paréntesis ni el igual o la «x», si no el programa avisará de ello. Como hemos dicho, la «x» sólo puede aparecer una vez en la expresión, si aparece más veces sólo toma como incógnita la primera que encuentra.

Cuando se han solicitado las ayudas, el programa pide permiso; para continuar basta con pulsar una tecla para que lo haga.



Cuando ha llegado al final y tiene despejada la «x», se le puede pedir que obtenga la solución numérica, sin embargo, hay que tener en cuenta varias cosas: puede dar error, si tiene que calcular arcoseno o arcosenos de expresiones mayores que 1.

Además, siempre que aparezca la operación elevar, el programa la despeja poniendo valores absolutos a las expresiones que intervengan ya que en el Spectrum no se puede realizar $(-2)^{\uparrow}$ por ejemplo, o sea, que podría llegar a una solución errónea.

```

1999 DEF FN r(x)=asd+INT (RND*x)
2000 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: C
LS LET ASD=1 LET IS="X"
2020 INPUT "QUIERES QUE TE PLANT
EE UN EJER- CICIO (S/ENTER) "; L
INE JS
2030 IF JS<>" " THEN GO SUB 9600:
GO TO 2050
2040 INPUT "QUE EXPRESION QUIERE
S QUE DESPE- JE "; LINE ES
2050 PRINT AT 0,0;ES: BEEP ".5,20
PRINT AT 15,0;"AYUDAS ".5,20
paréntesis "O- operaciones""N-
ninguna""A- ambas dos"
2060 LET IS=INKEY$: IF JS<>" " TH
EN LET en1=(IS="P")+ (JS="A"): LE
TEN2=(JS="O")+ (JS="A"): GO TO 2
070
2065 GO TO 2060
2070 CLS PRINT AT 0,0;ES
2080 GO SUB 9000: PRINT AT 17,0:
" SOLUCION "; IS;" ";BS
2090 INPUT "QUIERES LA SOLUCION
NUMERICA " (S/N) "; LINE JS
2100 IF JS="S" THEN BEEP 5,10:
PRINT AT 15,0;IS;" ";VAL BS
2110 STOP
9000 LET ds=es: GO SUB 9480: LET
pi=var
9010 FOR i=1 TO LEN ES: IF ES(i)
="=" THEN LET pe=i: GO TO 9020
9015 NEXT i: PRINT "NO HAY "="
!!!": RETURN
9020 IF pe>1 THEN LET BS=ES(pe
+1) TO LEN ES: LET AS=ES(1 TO (
pe-1)): GO TO 9030
9025 LET BS=ES(1 TO (pe-1)): LET
AS=ES(pe+1) TO LEN ES
9030 LET ds=as: GO SUB 9480: LET
pi=var
9035 IF AS=I$ THEN : RETURN
9040 LET cuenta=0: DIM a(25,2):
DIM b(25): LET ax=1: LET np=0: L
ET a(1,2)=0: FOR i=1 TO LEN AS:
IF CODE AS(i)=40 THEN LET cuenta
=cuenta+1: LET np=np+1: IF np=1
THEN LET ax=ax+1: LET a(ax,1)=:
NEXT i
9045 IF CODE AS(i)=41 THEN LET n
p=np-1: LET cuenta=cuenta-1: IF
np=0 THEN LET a(ax,2)=1: NEXT
9047 NEXT i: IF cuenta<0 THEN P
RINT "NUMERO IMPAR DE parentesis
!!!": RETURN
9050 LET a(ax+1,1)=LEN AS+1: LET
a(ax+1,2)=LEN AS+1: LET a(1,1)=
0: IF a(2,1)=1 THEN IF a(2,2)=LE
N AS THEN LET AS=AS(2 TO (LEN AS
-1)): LET pi=pi-1: IF a(ax,2)<0
THEN GO TO 9035
9052 IF (en1=1)&(ax)=1 THEN GO
SUB 9550
9055 LET niv=0: LET niv=0: LET b(
1)=0: FOR j=1 TO ax: FOR i=a(j,2
)+1 TO a(j+1,1)-1: LET orden=FN
P(CODE AS(i)): IF orden>niv THEN
LET niv=orden: LET no=2: LET b
(2)=1: GO TO 9062
9060 IF orden=NIV THEN IF niv=0
THEN LET no=no+1: LET b(no+1)=
9062 NEXT i: NEXT j: LET b(no+1)
=LEN AS+1

```

```

9065 IF EN2=1 THEN GO SUB 9560+1
0*(NIV<0)
9070 GO SUB (9100+100*niv): BEEP
2,30: PRINT AT 5,0;AS;" ";BS;"
"; GO TO 9030
9080 DEF FN P(X)=3*((X+43)+(X+45
1)+2*((X+42)+(X+47)))+(X+94)
9100 IF CODE AS(1)=187 THEN LET
AS=AS(2 TO LEN AS): LET BS="ABS
("+BS+")^2": RETURN
9105 DEF FN I(X)=189*(X+189)+45*
(X+43)+43*(X+45)+178*(X+181)+181
*(X+178)+179*(X+182)+182*(X+179)
+180*(X+183)+183*(X+180)+184*(X
+185)+185*(X+184)+42*(X+47)+47*(X
+42)
9110 LET BS=CHR$(FN I(CODE AS(1)
+1))(" "+BS+""): LET AS=AS(2 TO LEN
AS)
9115 IF FN I(CODE AS(1))=0 THEN
9120 IF FN I(CODE AS(1))=0 THEN
LET BS=CHR$(FN I(CODE AS(1))+BS
): LET AS=AS(2 TO LEN AS): GO TO 9
115
9125 RETURN
9200 FOR i=1 TO no: IF b(i)<pi T
HEN LET posx=i
9205 NEXT i
9210 IF posx=1 THEN LET CS=AS(b(
2)+1 TO b(3))-1: FOR i=3 TO no:
LET CS=CS+" "+AS(b(i)+1 TO b(i+1
)-1): NEXT i: LET BS="ABS (" +BS+
")^(1/(" +CS+"))": LET AS=AS(1 TO
b(2))-1: RETURN
9220 NEXT i: LET BS=" "+AS(1 TO b(2)
-1) FOR i=2 TO no: IF i<posx TH
EN LET CS=CS+" "+AS(b(i)+1 TO b(
i+1)-1)
9230 NEXT i: LET BS="LN ABS (" +B
S+"))/LN ABS (" +CS+"))": LET AS=AS
(b(posx)+1 TO b(posx+1))-1: RETU
RN
9300 GO TO 9400
9400 LET BS=" "+BS+"": IF b(2)
1 THEN LET AS=CHR$(42+(niv=3))+
AS: FOR i=1 TO no+1: LET b(i)=b(
i+1): NEXT i: LET pi=pi+1: GO TO 94
00
9405 FOR i=1 TO no: LET b(i)=b(i
+1): NEXT i: LET no=no-1
9410 FOR c=1 TO no: IF b(i)<pi T
HEN LET posx=i
9415 NEXT i
9420 IF AS(b(posx))=CHR$(42+(niv
+3)) THEN GO TO 9440
9425 LET BS="": FOR i=1 TO no: I
F i<posx THEN LET CS=CS+AS(b(i)
TO b(i+1))-1)
9430 NEXT c: LET CS=CS(2 TO LEN
CS): LET BS=CS+CHR$(45+2*(niv=2
))+BS: LET AS=AS(b(posx)+1 TO b(
posx+1))-1: RETURN
9440 FOR i=1 TO no: IF i<posx T
HEN LET BS=BS+CHR$(FN I(CODE AS(
b(i))) +AS(b(i)+1 TO b(i+1))-1)
9445 NEXT i: LET AS=AS(b(posx)+1
TO b(posx+1))-1: RETURN
9490 IF ds="" THEN LET pvar=0: R
ETURN
9490 LET pvar=0: LET fin=LEN ds-
LEN IS+1: FOR p=1 TO fin: IF ds(

```

```

P TO (P-1+LEN IS))=IS THEN IF ((
FN I(CODE ds(p-1+(p-1)))=0)+(p=
1))+(FN I(CODE ds(p+LEN IS-(p-f
in)))=0)+(p=fin))=1 THEN LET pv
ar=p: RETURN
9492 NEXT p: RETURN
9498 DEF FN U(X)=X*((X+54)+(X+91
1)+X+96)+(X+123)+(X+47)+(X+58)
9550 BEEP .5,50: PRINT AT 10,0:
FOR k=1 TO ax: PRINT AS(a(k,2))+1
TO a(k+1,1)-1): IF k=ax THEN
PRINT INVERSE 1;AS(a(k+1,1) TO a
(k+1,2)): NEXT k
9555 GO TO 9590
9560 BEEP .4,20: GO SUB 9580: PR
INT AT 10,0;FLASH 1;AS(1); FLAS
H 0;AS(2 TO EN AS)
9565 GO TO 9590
9570 BEEP .3,0: GO SUB 9580: PRI
NT AT 10,0: FOR k=1 TO no: PRINT
AS(b(k)+1 TO b(k+1)-1): IF k<no
THEN PRINT FLASH 1;AS(b(k+1))
NEXT k
9575 GO TO 9590
9580 PRINT AT 10,0: FOR g=1 TO
4+32: PRINT " "; NEXT g: RETURN
9590 PRINT "=";BS: BEEP .2,20: B
EEP .1,0: PRINT AT 20,20;"CONTIN
UO ">
9592 IF INKEY$<>" " THEN PRINT AT
20,20;"": RETURN
9594 GO TO 9592
9600 LET par=0: LET y
ax=0: LET r$=""
9605 INPUT "DIFICULTAD DE 1 a 10
(ldif)";
9610 LET (ldif=3+ldif): GO TO 9670
9640 IF (FN r(12))+3+2*ldif/LEN r
$*(par/(ldif/3))+3*(par)=1 THEN
LET r$=r$+"X": LET yax=1: GO TO
9642
9641 LET r$=r$+CHR$(49+FN r(8))
9643 LET r$=r$/(3+3*yax)
9645 LET r$=r$/(LEN r$) THEN GO TO
9650
9650
9644 GO TO 9660+20*(par=0)+yax*(
ldif/LEN r$*(r$/(3+3*yax))
9650 LET p$=par-1: LET r$=r$+"
": LET r$=FN r(10)
9652 IF par=0 THEN GO TO 9660+20
+yax*(2+FN r(11)/LEN r$(3))
9654 GO TO 9660-10*(FN r(11)/LE
N r$(2))
9660 LET qv=FN r(5): LET qv=42*(
qv=1)+43*(qv=2)+45*(qv=3)+47*(qv
=4)+94*(qv=5): LET r$=r$+CHR$(q
v)
9662 GO TO 9670-30*(FN r(10)+ldif
/LEN r$(3))
9670 IF FN r(12)+3+3*par+4*yax T
HEN LET par=par+1: LET r$=r$+"
": GO TO 9672
9671 LET r$=r$+CHR$(177+FN r(8)
)
9672 IF FN r(20)+6+(3-yax+par)+(
ldif/(3+1.5*LEN r$)) THEN GO TO
9640
9674 GO TO 9670
9680 IF yai=0 THEN LET yai=1: LE
T r$=r$+"": GO TO 9670
9685 LET es=r$: RETURN

```


EL MODULADOR DE VIDEO

Primitivo de FRANCISCO

Quien se haya atrevido a abrir su ordenador habrá podido observar en uno de sus ángulos una caja metálica con un conector en el que se inserta el cable apantallado que va directamente a la entrada de antena del televisor. Esta cajita contiene el modulador con cuya ayuda se introducen las imágenes vía radiofrecuencia en el receptor de TV.

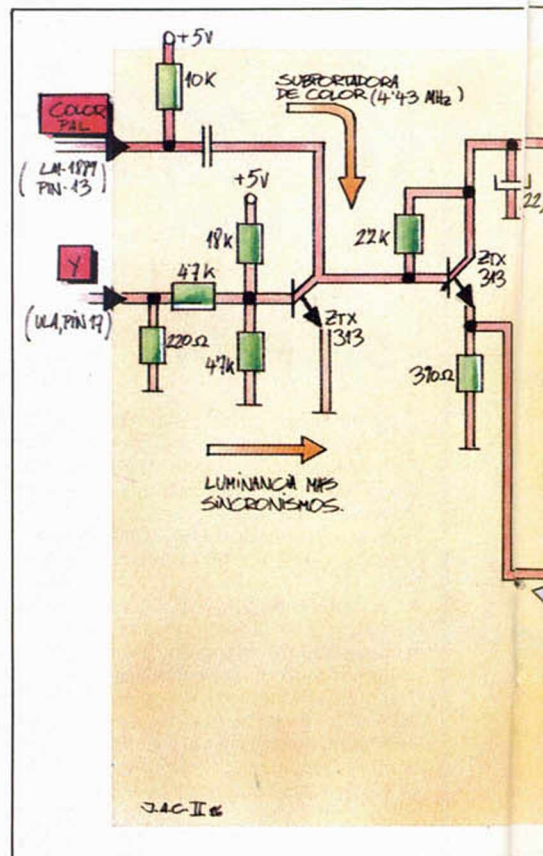
El modulador es en sí mismo un «todo» capaz de añadir a la señal de vídeo una portadora de muy alta frecuencia para entrar en el televisor por la antena como si de una emisora más se tratara. Y, en efecto, el modulador es una diminuta emisora de TV de muy baja potencia capaz de radiar hacia el éter. Este efecto se puede apreciar si se desconecta la clavija del modulador y se mantiene a unos centímetros del mismo, en el televisor sigue percibiéndose la imagen, aunque con notable pérdida de calidad debida a la atenuación de la señal que se produce en el desacoplamiento entre el emisor y receptor. Con una antena correctamente colocada en cada uno de los dos (Modulador y Televisor) podrían ser enlazados a varios metros de distancia, el ordenador y el receptor de TV. Cuando ambos aparatos se hallan correctamente interconectados el efecto de radiación es mínimo, pues los apantallamientos del modulador y del cable hacia la antena están pensados para que su señal no perturbe a ningún otro receptor próximo.

En su día, en una Convención Internacional de Telecomunicaciones, se acordó dejar un espacio libre en la banda de UHF para pequeños aparatos que precisasen las prestaciones de un receptor de TV como son los videograbadores, los videojuegos y los ordenadores domésticos.

La banda escogida para este fin va desde el canal 32 al 36 cuyas frecuencias abarcan desde 558 hasta 597 Megahertzios. (La banda de UHF destinada a televisión comercial cubre desde 470 Mhz para el canal 21, hasta 853 Mhz pa-

ra el canal 68). Estas frecuencias corresponden a las portadoras de las emisoras de televisión sobre las cuales «Cabalgan»: La señal de vídeo que modula en amplitud a la portadora, la señal de color que modula en fase una subportadora de 4,43 Mhz y la señal de audio que modula en frecuencia a otra subportadora de 5,5 Mhz (Sistema PAL).

El tratamiento de frecuencias de portadoras tan altas exige de ciertas medidas en la construcción y ajuste del modulador, como bien saben los conocedores del mundo de la radio, que encarecen verdaderamente el producto. Estas medidas hacen que se diferencien notablemente los dispositivos digitales a los analógicos y de radio. Cuando los técnicos de Sinclair decidieron incorporar este modulador a sus ordenadores ZX-Spectrum lo hicieron en función de una cierta economía. Echando un vistazo al catálogo de moduladores fabricados por ASTEC se observa que tiene otros muchos, incluso los que incorporan la señal del sonido por vía antena; pero éstos son de mayor tamaño y costo. Por otra parte, añadir también la modulación del sonido exige aún mayores cuidados en la realización del modulador para que éste no afecte a la señal de vídeo y en especial al color. El efecto negativo de la inclusión del sonido en el modulador, si éste no es de una cierta calidad, es la producción de franjas horizontales y distorsiones de color que fluctúan en la pantalla desagradablemente al ritmo de la señal de audio. Así pues, el modulador UM-1233 de ASTEC montado en el Spectrum no modula el sonido, tan sólo propor-



na una modulación negativa de la señal de vídeo con una calidad media.

Circuitos asociados al modulador

En la figura n.º 1 se puede apreciar el entorno del modulador en el Spectrum. La ULA genera las tres señales básicas de vídeo: B-Y y R-Y información de color e Y que contiene el nivel de luminancia y sincronismos de línea y cuadro. Las señales B-Y y R-Y sirven para que el circuito LM-1889 proporcione la subportadora de color según la normativa PAL. La señal procedente del circuito integrado LM-1889 se suma con la señal Y de la ULA. A la salida del sumador, que está hecho con dos transistores, se obtiene la señal compuesta de vídeo conteniendo la totalidad de la información lista para ser presentada por pantalla, línea a línea y cuadro a cuadro, en un monitor de vídeo o vía modulador en un aparato de TV. El modulador tiene dos entradas además de la masa que va directamente a la carcasa metálica de su caja. Una de estas entradas es la alimentación del modulador (+5V), y la otra es la entrada de la señal de vídeo con una amplitud aproximada de 1 voltio pico a pico.

En el interior del modulador la señal

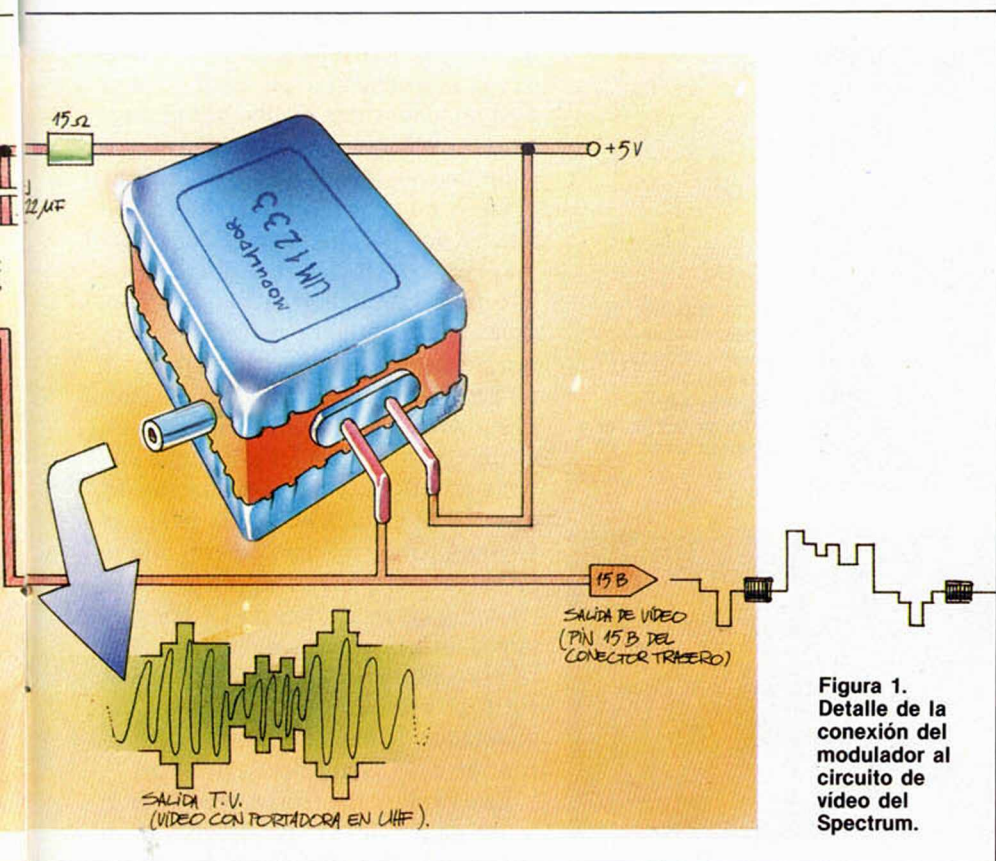


Figura 1. Detalle de la conexión del modulador al circuito de video del Spectrum.

de vídeo modula a la portadora que es una oscilación de 591,5 Mhz (canal 36). La salida la hace por el conector coaxial hembra existente en uno de sus laterales. La impedancia típica de esta salida es de 75 ohm., idéntica a la del cable apantallado y a la de entrada de antena del televisor.

El modulador por dentro

El modulador está compuesto de dos etapas, una está formada por el circuito oscilador y la otra es la etapa moduladora.

El oscilador lo constituye un único

transistor (T3) el cual oscila con el apoyo de unos cuantos componentes pasivos. La frecuencia viene determinada por los valores L-C del tanque compuesto por C7 y L5.

A la salida del oscilador la amplitud es constante y su frecuencia puede ser variada dentro de unos límites retocando el núcleo de ferrita que se halla en el interior de la bobina del tanque oscilador.

En la tapa superior del modulador existe un agujero para facilitar el acceso al núcleo de la bobina y retocar así la frecuencia del oscilador a un punto en que se eliminan posibles perturbaciones o interferencias, tanto con aparatos muy próximos como con posibles armónicos de emisoras o repetidores de TV cercanos. No se daña en modo alguno al ordenador por manipular esta bobina, así que hazlo si tienes necesidad de ello o por mera curiosidad.

La salida del oscilador pasa por R6, R7, R8 y C8 que conforman una red adaptadora para atacar al devanado derecho de la bobina L4 (ver figura n.º 2).

Los transistores T1 y T2 constituyen los elementos activos del circuito modulador. La señal de vídeo, que lleva una componente continua próxima a un voltio, polariza y controla por la base a ambos transistores. T1 y T2 trabajan en contrafase para obtener una mayor profundidad de modulación sin necesidad de excesivos componentes pasivos.

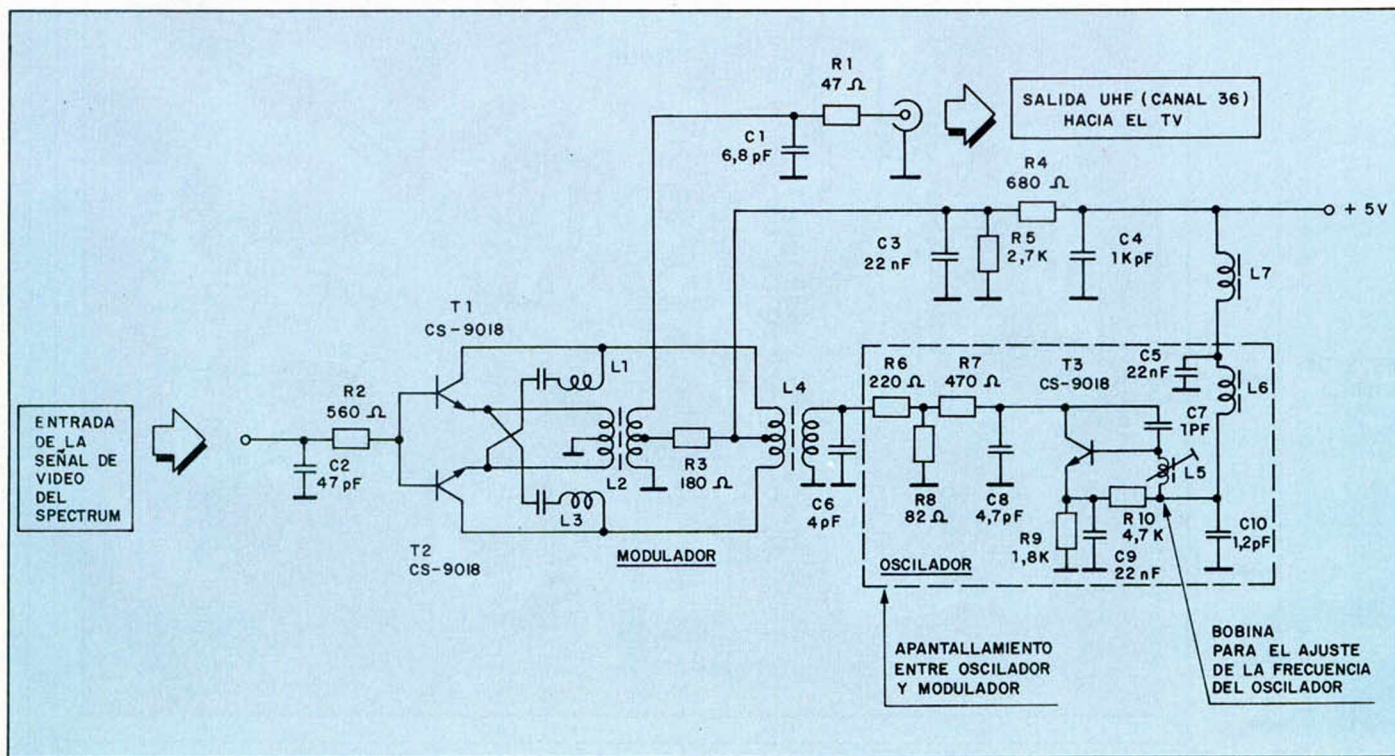
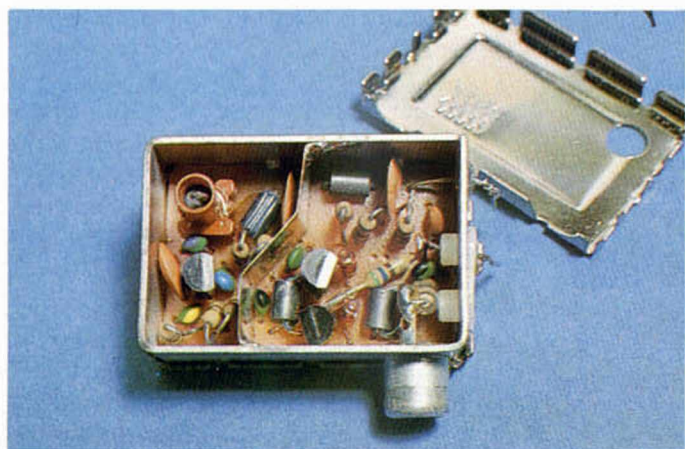
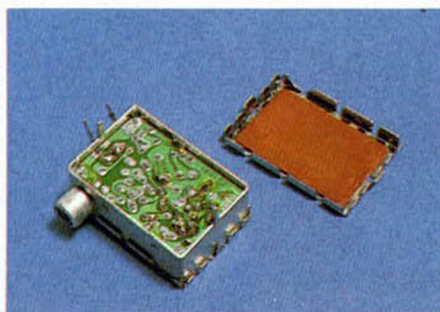


Figura 2. Esquema eléctrico del modulador de video del Spectrum, marca ASTEC modelo UM-1233.



Vista superior del modulador una vez abierto, donde se observa la separación física entre el oscilador y el modulador.

De esta forma, la frecuencia de amplitud constante que entrega el oscilador es modulada por los transistores T1 y T2 con el auxilio de los transformadores L4 y L1; desde este último sale ya la señal en UHF perfectamente modulada. L4 y L1 no son ajustables, están compuestos de un núcleo de ferrita en donde están devanados directamente el primario y el secundario, compuesto por una o dos espiras (a tan altas frecuencias éstas proporcionan la inducción necesaria).



La aparente arbitrariedad en la colocación de los componentes se debe a las altas frecuencias que utiliza.

L6 y L7 son meros choques para evitar que la señal del oscilador se pierda por el circuito de alimentación. En el interior del modulador una lámina metálica separa físicamente al oscilador del modulador para evitar interferencias mutuas.

La figura n.º 3 muestra la disposición interna de los componentes del esquema eléctrico. Obsérvese la aparente arbitrariedad de su colocación, ello obedece a necesidades de realización frente a frecuencias tan altas aún a pesar de un detrimento estético. Obsérvese también, cómo L5 está confeccionada con media espira, a 591,5 Mhz, la L que presenta es suficiente. La alimentación del modulador es de 5 volt. y la salida de 75 ohm. para conectar con esta misma impedancia el televisor doméstico. Existen antiguos receptores de TV con una impedancia de entrada de 300 ohm. Para estos últimos es aconsejable incluir entre el ordenador y el televisor un adaptador de impedancia, fácil de encontrar en el comercio electrónico.

Esta explicación teórica será de gran ayuda para todos los que decidáis abordar un próximo montaje que tendrá por objeto mejorar las señales de vídeo y la calidad del color en el Spectrum.

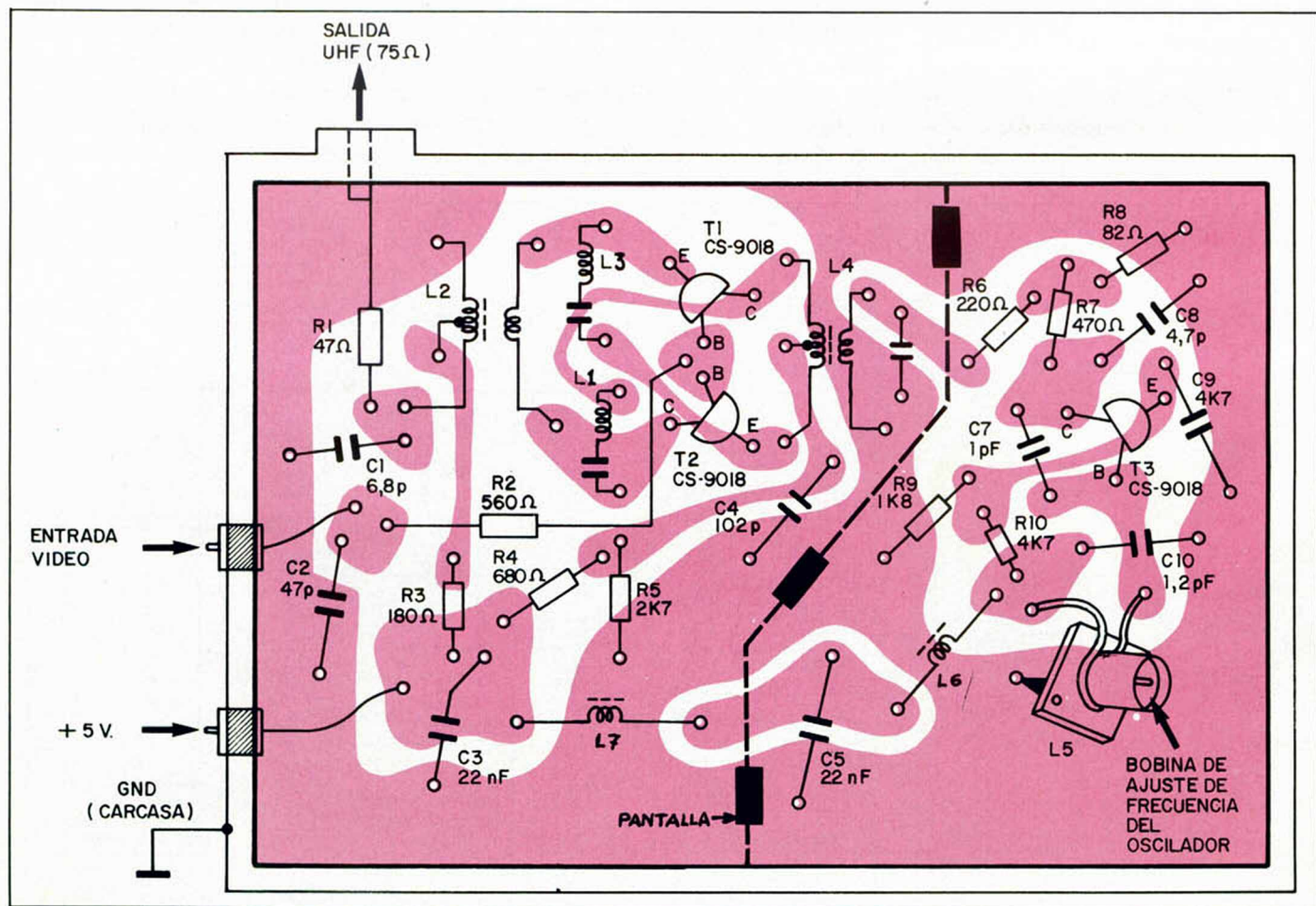


Figura 3. Interior del modulador de UHF de Astec UM-1233-E36 (canal 36, 591'5 MHz).

MICROHOBBY

PRESENTA

El mayor éxito del año en todas las pantallas de España
NOMINADA PARA SEIS OSCARS

MEJOR PROGRAMA

Ensamblador

MEJOR GUIÓN

Editext

MEJOR DOBLAJE

Monitor



MEJOR GRAFISTA

Screen

MEJOR MUSICA

Data Beep

MEJOR MONTAJE

Renumerador

CON EL MAYOR DESPLIEGUE DE EXTRAS DE LA HISTORIA DEL SOFT

Desensamblador, Cargador CM., Depurador, Cirujano, Tokens, Micro CAT, Conversor, Listador, Copiupi, Audio Agenda, Multi UDG, Traspá. Voz.

Proyección especial hasta el 31 de mayo para todos nuestros lectores consistente en:

«2 CINTAS que contienen 20 PROGRAMAS DE UTILIDADES valoradas en 2.500 ptas.), gratis al realizar tu suscripción»



Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S. A., Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Nombre _____ Apellidos _____
Dirección _____ C. Postal _____
Localidad _____ Provincia _____
Teléfono _____ Profesión _____

Deseo suscribirme a **MICROHOBBY SEMANAL** (50 números) al precio de 5.670 ptas. (IVA incluido). Esta suscripción me da derecho a recibir **totalmente gratis, 2 cintas**, que contienen 20 programas de utilidades, valoradas en **2.500 ptas.** (Oferta válida hasta el 31 de mayo de 1986).

Deseo recibir en mi domicilio la cinta «20 utilidades», al precio de 2.500 ptas. (suscriptores 1.900 ptas.).

Número de suscriptor _____ (si no lo recuerda escriba sólo la palabra «SI»).

FORMA DE PAGO. MARCA CON UNA X LA OPCION QUE DESEES.

- Contra reembolso
- Mediante tarjeta VISA. Núm. de la tarjeta _____ Fecha caduc. de la tarjeta _____
- Mediante talón bancario a nombre de Hobby Press, S. A.
- Mediante giro postal n.º _____
- Mediante domiciliación bancaria
- Banco _____ Sucursal y Localidad _____
- N.º de cuenta _____ Fecha y firma _____

BATCODE (III)

Sergio MARTINEZ LARA

Vamos a describir a continuación las características generales del lenguaje BATCODE, destacando de entre ellas los modos de direccionamiento, una de sus facetas más complicadas.

El cálculo de las direcciones dentro del hipotético campo de batalla, se realiza siempre de forma relativa a la posición en la que nos encontramos en cada momento. Por ejemplo, observemos los listados de la figura 3; el de la iz-

202 SUM 3 2 ← 202=203-1	202 SUM 3 2
203 MOV -1 3 ↓	203 MOV -1 3
...	...
206 ...	206 SUM 3 2 ← 206=203+3

Figura 3. Direccionamiento relativo directo.

quierda es anterior a la ejecución y el de la derecha posterior a la misma. Para que se entienda el ejemplo adelantaremos que la instrucción MOV sirve para copiar instrucciones o datos de un lado a otro de la memoria.

Direccionamiento directo

Dicho esto, supongamos que se ejecuta la instrucción 203, esto significa que se cogerá lo que se encuentre en la posición anterior (202) y se colocará tres posiciones más adelante (206 = 203 + 3). El resultado puede apreciarse en el listado de la derecha. No es motivo de preocupación el que de momento no se comprenda bien. Lo que se pretende ahora es ver cómo funciona el tema de las direcciones relativas. Este direccionamiento que hemos visto es el denominado modo «normal» o «directo».

Direccionamiento indirecto

Si la dirección tiene delante el signo (@) estamos en el modo «indirecto». Consiste en tomar como dirección efectiva, no ya el valor del argumento, sino el valor de la posición de memoria indicada por dicho argumento. Esto se entenderá mejor con el ejemplo de la figura 4. En el primer listado de dicha figura se ve que primero se calcula la di-

rección relativa -2 y allí encontraremos el dato que nos indica dónde hemos de efectuar la copia de la instrucción, que en este caso es la posición 206 (206 = 201 + 5). En el segundo listado se ve el resultado final.

Direccionamiento inmediato

El modo inmediato se puede ver en la figura 5. En ella se observa que la ejecución de la instrucción suma el número 5 al dato de la posición anterior.

Se identifica fácilmente porque el dato antepone el signo #. En este caso no se trata de una dirección sino de un valor que debe ser tomado tal cual es.

201 DAT 5 ← 201=203-2	201 DAT 5
202 SUM 3 2	202 SUM 3 2
203 MOV -1 3-2 ↓	203 MOV -1 3-2
...	...
206 ...	206 SUM 3 2 ← 206=201+5

Figura 4. Direccionamiento indirecto.

Estructura de una instrucción

En cuanto a la estructura de cada instrucción, hay que decir que está compuesta de tres partes. En la primera está el código de la instrucción y en las otras dos se encuentra el valor de cada uno de los operandos. Cada instrucción ocupa cinco bytes en total; uno para el código y dos para cada uno de los operandos. En el byte destinado al código hay también cuatro bits que se ocupan de indicar cual es el modo de direccionamiento de cada operando (dos bits para cada uno de ellos). La figura 6 explica esto de manera gráfica.

Los códigos para los modos de direccionamientos son 0, 1 y 2: directo, in-

206 DAT 7	206 DAT 12
207 SUM -1 #5	207 SUM -1 #5

Figura 5. Modo inmediato.



mediato e indirecto respectivamente.
 Y ha llegado el momento de empezar a explicar cada una de las instrucciones de este lenguaje.

El repertorio completo de instrucciones con su código y una breve explicación de su función puede verse en la tabla 1 (MICROHOBBY n.º 70).

Instrucciones del lenguaje BATCODE

DAT X.

Indica que esta posición está reservada para almacenar el dato X. No es una instrucción ejecutable: si un programa intenta hacerlo en algún momento será declarado inmediatamente perdedor. Esto puede ser útil para intentar inutilizar al programa contrario. Si, por ejemplo, un programa coloca esta instrucción dentro del programa enemigo y consigue que éste trate de ejecutarla, entonces sería declarado vencedor.

SAL X.

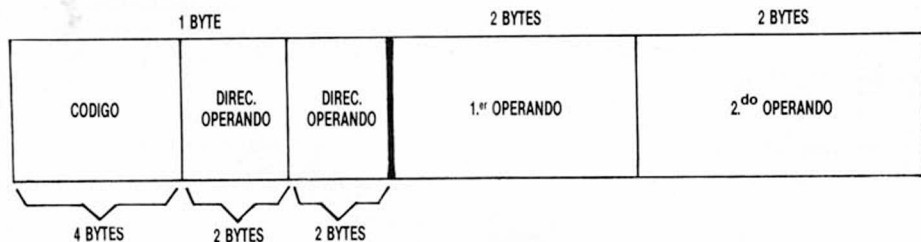


Figura 6. Formato de la instrucción.

Esta es una instrucción de salto, es decir, indicamos que la siguiente instrucción a ejecutar no es la que se encuentra a continuación sino la situada a X posiciones de ésta.

MOV X Y.

Nos permite mover instrucciones del lugar X al Y. Si X está indicado en modo inmediato (por ejemplo #1) colocamos la instrucción de código 1, en este caso SAL, en la posición Y. Con esta instrucción podemos bombardear las posiciones enemigas con #0, es decir, con instrucciones DAT pues como se ve en la tabla 1 el código de una instrucción DAT es el cero. De esta forma es posible intentar estropear el programa adversario.

También es posible, mandando los códigos adecuados, colocar nuevas instrucciones en cualquier sitio de la memoria. Hay que tener en cuenta que si por ejemplo queremos colocar la instrucción SUM que tiene código 4, este valor debe ser multiplicado por 16 ya que el código en sí ocupa los cuatro bits

más significativos del byte (ver la figura 6). Por ejemplo:

305 MOV #16 2

Haría que en la línea 306 apareciera:

306 SUM 0 0

SUM X Y.

Esta instrucción lo que hace es sumar al primer operando de la posición X con el valor Y.

RES X Y.

Es idéntica a la anterior pero realiza la resta en vez de la suma.

SAC X Y.

Con esta instrucción entramos en un apartado de sentencias de salto condicionales. Con SAC conseguimos un salto de la posición X si el contenido de Y es igual a cero, si no, continuaremos con la instrucción siguiente. Por ejemplo:

150 DAT 5

151 SAL 10 -1

Si se ejecutara la instrucción 151 ve-

ríamos que se sigue con la línea 152. Pero si la instrucción 150 fuera:

150 DAT 0

... entonces la ejecución saltaría a la línea 161 (161 = 151 + 10).

SMY X Y.

Muy parecida a la anterior, y esta vez la pregunta se hace si el contenido de Y es mayor que cero, es decir si Y es positivo.

CMP X Y.

Esta es la instrucción general para la comparación. Aquí comparamos los valores de X e Y y saltaremos a la instrucción siguiente si X > Y; iremos dos instrucciones adelante si X = Y y saltaremos tres posiciones si X < Y.

DSC X Y.

Es una instrucción de decremento y comparación. Primero se resta de la po-

sición Y el valor unidad y luego se salta a la línea X si el resultado es cero, en caso contrario se ejecuta la instrucción siguiente. Veamos un ejemplo:

100 DAT 51

101 DSC 2 -1

102 SAL -2

En la línea 101 se resta 1 de la posición anterior y se comprueba que no es cero. El valor del dato que está en la línea 100 es ahora 50. Se continúa a la línea siguiente y ésta nos hace volver a la instrucción de decremento. El ciclo se parará cuando el dato valga 1, ya que entonces, al efectuar el decremento éste valdrá cero y se realizará un salto dos posiciones más adelante, prosiguiendo con el programa.

Esta instrucción es una especie de FOR...NEXT con STEP -1 y es con ella con la que realizaremos los bucles en nuestros programas.

COD X Y.

Esta y las siguientes instrucciones son las que nos permiten manipular dentro de las posiciones de memoria y tener, si se desea, un control completo sobre estos contenidos. Con COD lo que se hace es copiar el código de la instrucción indicada por X en el primer operando de la posición Y. Por ejemplo:

1 COD 5 1

2 DAT ----

.....

6 SAL 11

haría que el contenido de la posición 2 fuera:

2 DAT 1

pues el código de la instrucción SAL es 1.

SET X Y.

Esta instrucción coloca el valor Y en el primer operando de la posición X. Si en el ejemplo anterior la primera línea fuera:

1 SET 1 #1

el resultado en la posición 2 será el mismo que en el caso anterior. (Fíjate que hemos utilizado # porque queríamos colocar el valor 1 y no el contenido de la posición relativa 1).

INT X.

Esta es una instrucción simple y sirve para intercambiar entre sí el contenido de los operandos de la línea X. Por ejemplo:

1 INT 9

.....

10 SUM 4 @ 7

hará que en la posición 10 se intercambien los operandos:

10 SUM @ 7 4

LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE

YABBA DABBA DOO

Muchos han sido los éxitos de la pequeña pantalla que se han visto plasmados en programas para ordenador. Si es o no una buena idea o si se atienen fielmente al original, es algo que tiene que decidir el usuario. Por lo pronto, bueno será asesorarnos sobre estos famosísimos Picapiedras, y nadie mejor para hacerlo que nuestros justicieros.

"Muy adictivo"

● POSITIVO:

Muy adictivo, con unos gráficos excelentes, al igual que el movimiento de los simpáticos personajes.

● NEGATIVO:

La falta de color, la perspectiva, que no está muy lograda y la falta de efectos sonoros.

Puntuación: 8

Fco. Javier Cano

"Lleno de detalles"

● POSITIVO:

Alto nivel de adicción debido a los sorprendentes gráficos y al excelente movimiento de los personajes. Un juego, además, lleno de detalles.

● NEGATIVO:

El sonido y la presentación de los marcadores en la pantalla.

Puntuación: 8

Pilar Arias

"Carece de música"

● POSITIVO:

Un juego muy adictivo y con unos gráficos idénticos a los de los dibujos animados.

● NEGATIVO:

Carece totalmente de música.

Puntuación: 8

Roberto Alonso

"Escasez de colorido"

● POSITIVO:

El desarrollo del juego es muy original. Los movimientos y los gráficos están muy bien

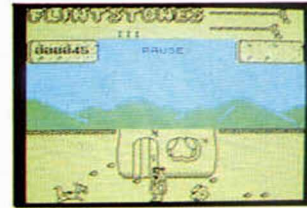
realizados. Debido a que no es demasiado difícil, la adicción es elevada.

● NEGATIVO:

Apenas utiliza el color. Se echa de menos algo de sonido.

Puntuación: 6

Ricardo Alonso



"Alta dificultad"

● POSITIVO:

Los gráficos son realmente buenos. El movimiento y la presentación son más que aceptables. Es un juego bastante rápido con ideas originales y gráficos diversos. Permite seleccionar el número de vidas, con lo que la diversión está asegurada. Gran adicción y alta dificultad.

● NEGATIVO:

El sonido deja mucho que desear y escaso. No tiene variedad en el colorido y los gráficos se mezclan al cruzarse.

Puntuación: 8

Gabriel Martí

"Buena pantalla de presentación"

● POSITIVO:

La rutina de carga es fantástica, con muchos colores. La pantalla de presentación es bastante buena. Un buen detalle es poder seleccionar el número de vidas. Los movimientos están muy bien realizados mientras que los gráficos reproducen fielmente a los personajes del cómic. Se juega muy bien, tanto con el teclado como con el Joystick. Además, hay muchas pantallas y edificios diferentes.

● NEGATIVO:

El sonido es escaso y bastante malo. Se echa en falta un poco de colorido ya que casi todo es negro y amarillo y molesta la vista.

Puntuación: 8

David de Llodio

"Un buen programa"

● POSITIVO:

Es un buen programa precedido de una gran fama. Los gráficos de los personajes están muy de acuerdo con los del cómic.

● NEGATIVO:

Se echa en falta la variedad de colores, así como algunos efectos de sonido.

Puntuación: 7

José Antonio Galiana



JAVIER
CUNAVES
86

MICRO

Manía

Sólo para adictos



DRAGONTORC

Con la esperanza de que los usuarios de Spectrum puedan disfrutar aún más de este buen, pero complicadísimo juego, Juan Ignacio Velasco nos envía desde Burlada, unos cuantos consejos para dar nuevos ánimos a los amigos de Marroc. (Para la tranquilidad de todos, hemos comprobado que, a pesar del nombrecito del pueblo, esta carta no es una burla). Así pues, una vez que hayamos llegado a Loctris, debemos proceder de la siguiente manera:

Primero hay que buscar tres habitaciones que tengan sus cofres respectivos. Pasando a nuestro sirviente (Hechizo Servant) por el cofre de la habitación más meridional, conseguiremos que éste se abra y podemos coger una llave que se encuentra en su interior.

Esta llave nos permitirá abrir otro cofre cercano que contiene otra llave, con la que, a su vez, podremos abrir el tercer cofre en el que, ¡Oh, maravilla!, se encuentra el hechizo LEYROD.

Ahora nos podremos dirigir con ambas llaves a la habitación de la «Flor viviente», donde si pasamos el SERVANT por un taburete, aparecerá un nuevo baúl. Este podrá ser abierto con una de las llaves que llevamos y así, la flor se transformará en un mensaje. En el interior se encuentra un RANE, del cual gustosamente nos haremos cargo.

A estas alturas la cosa estará

bastante «caliente» por lo que no nos faltarán ganas de dar con el segundo RANE que se encuentra en un tesoro que previamente ha-

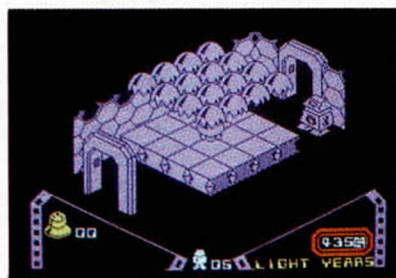


brems abierto al pasar, cómo no, a nuestro SERVANT sobre él. El tercer RANE se encuentra en un esqueleto muerto, pero el cuarto, que está directamente tirado en el suelo de una de las habitaciones, no podremos cogerlo.

Lo que debemos hacer aquí es pasar los tres RANES que tenemos en orden diferente hasta que aquél se convierta en un cubo giratorio. Ahora no tenemos más que convertirnos en Marroc y pasar a través de él para aparecer en Wierdenge.

Allí buscaremos con el hechizo LEYROD, nuevos cubos que nos transportarán a nuevos parajes de Inglaterra.

Muchas gracias a José Ignacio y esperamos que estas pistas os sean de suma utilidad. De todas formas, aún nos queda mucho camino por recorrer...



POKE 65535, vida (vida entre 0 y 127).

Que lo disfrutéis con salud.

ALIEN 8

En números anteriores os remitimos algunos POKES muy interesantes para poder jugar con mucha más facilidad esta maravilla de la programación que responde al nombre de Alien 8. Pues ahora, Juanjo Menéndez (no sabemos si se trata del famoso actor cómico), nos envía un nuevo para poder disfrutar de un número de vidas comprendidas entre 0 y 127.

LIBROS



BASIC, PROGRAMACION ESTRUCTURADA Y LENGUAJE

B. Petrillo. Ed. Gustavo Gili

368 págs.

Este libro aborda en profundidad los temas relacionados con el almacenamiento de datos y los programas Basic adecuados para su gestión.

En un primer apartado hace una breve introducción a la programación, analizando su significado: el ordenador es un autómata de comportamiento riguroso, guiado por un espíritu o programa (software).

Más tarde, pasa a analizar cómo se desarrolla un programa mediante la utilización de algoritmos adecuados. Hace especial hincapié en los diagramas de flujo: a la hora de aprender, interesa más conocer la secuencia lógica, la metodología que nos lleva a resolver un determinado problema que solucionar casos concretos.

La traducción de programas en lenguaje Basic con descripción de algunos de los comandos más notables, estructuras repetitivas, el intérprete de Basic y sus instrucciones en programas estructurados (if, then, goto, etc.), y las claves de representación gráfica de algoritmos (decisiones, líneas de flujos, asignaciones, etc.), son algunos de los temas tratados en esta parte.

Posteriormente, analiza los distintos tipos de datos que existen: constantes, variables, datos numéricos y alfanuméricos.

Cómo trata el ordenador los números enteros y reales, la descomposición de un programa en módulos funcionales (subrutinas), las cadenas de caracteres sintaxis, características y funciones intrínsecas del Basic que operan sobre ellas, los datos estructurados del tipo Tabla Dimensionada y su tratamiento, ordenación y búsqueda, completan este segundo bloque.

La última parte, nos describe con profusión todo lo referente a ficheros de datos, su estructura (récord y campo), instrucciones de entrada/salida, transmisión de caracteres ASCII y de control. También comenta los sistemas de archivo de datos, haciendo alusión a los discos como soporte idóneo para ficheros de acceso aleatorio, de los que comenta sus ventajas.

La memoria del 128K

Poseo un ordenador Spectrum 128K comprado hace unos meses y tengo la impresión de que no sea efectivamente un 128K.

Al introducir (en modo 128K) la instrucción PRINT (PEEK 23732 + 256 * PEEK 23733-16383) / 1024, para saber la capacidad, me da como resultado: 48.

Luis LOPEZ - Tarragona

□ Al igual que ocurre con todos los ordenadores de 128K que utilizan microprocesador Z-80, en el Spectrum 128K sólo es accesible el primer banco de memoria, es decir, 48K. Esto se debe a que el microprocesador sólo tiene 16 bits en el bus de direcciones, por lo que sólo puede direccionar 65536 posiciones de memoria.

La cuestión de cómo acceder al otro banco desde Basic es muy sencilla. La memoria supletoria está configurada como un «disco virtual» de forma que podemos almacenar en ella programas, bytes o pantallas; exactamente igual que si se tratara de un cassette sólo que la transferencia es instantánea.

Si quiere meter un programa tan largo que no le cabría en 48K, puede estructurarlo en forma de subrutinas que estarán almacenadas en el «disco-RAM» y serán recuperadas cada vez que se las necesite. Otro tanto puede hacer con las pantallas, bloques de código máquina, etc. Las instrucciones para manejar esta zona de memoria son exactamente iguales que las del cassette, pero deberán ir seguidas del signo «!» en la forma: SAVE !... LOAD !... etc.

Problemas de impresora

Me he comprado recientemente una impresora SHEIKOSA SP-1000A, y tengo algunas dudas sobre su manejo:

— No sé para qué sirve la palanca llamada «Head Position Adjustment» situada en la parte interna a mano derecha.

— He intentado utilizar, en alta calidad de letra, los caracteres definidos por el usuario pero me imprime los que trae la impresora. Me gustaría saber si esto se puede hacer y cómo.

— El manual dice que para definir caracteres se utiliza una cuadrícula de 9*12, aunque la última columna no se pueda usar y tampoco la primera o la última línea, pero en la práctica, sólo puedo utilizar 7 líneas de alto en vez de 8 como indica el manual y si lo intento, me salen símbolos extraños.

Ignacio GONZALEZ - Madrid

□ La palanca «Head Position Adjustment» sirve para ajustar la distancia desde la cabeza de impresión al papel en función del grosor de éste. Por ejemplo, para imprimir un sobre es normal que sea necesario moverla 2 ó 3 puntos hacia atrás.

En cuanto a los caracteres definibles lo normal es que las impresoras que incluyen esta posibilidad sólo permitan definir caracteres para un tipo de letra, de forma que no podrá hacerlo, por ejemplo, para la itálica o la «NLQ» (letra de calidad).

Por otro lado, lo más frecuente es que, al definir caracteres, se puedan utilizar las 9 agujas de la impresora, bien directamente, bien

haciendo que el carácter sea «descendente» mediante los atributos (caso de la Star). Aun así, debería poder usar, al menos, las 8 agujas restantes. A menos que su interface sólo sea capaz de mandar 7 bits o que la impresora acepte el octavo como bit de paridad. Es conveniente que compruebe cuantos bits de código manda su interface y configure tanto éste como la impresora para que trabajen sin paridad.

Vídeo-aventuras conversacionales

Quisiera saber los nombres de los programas de juegos de vídeo-aventuras conversacionales más famosos que existen en castellano.

Luis SELLES - Barcelona

□ Que sepamos, sólo existen dos juegos de vídeo-aventuras conversacionales en castellano: YENGHT de Dinamic y GREMLINS de Adventure International.

Error en el número 8

En el número 8 publicasteis un esquema del interface tipo KEMPSTON en el que las resistencias iban a masa y el común de pulsadores a +5V. Mientras que en el esquema publicado en el número 21, el común de los pulsadores va a masa y las resistencias a +5V. ¿Cuál de estos esquemas es el correcto?

Manuel REMON - Madrid

□ El esquema correcto del interface KEMPSTON es el publicado en el número

21. No obstante, el del número 8 funciona perfectamente si se utiliza un 74LS244 en lugar del 74LS240.

La red de área local (LAN)

¿Cómo se conectan dos Spectrum entre sí y qué utilidad tiene? ¿Hay que comprarse algún periférico para esto o bastan con los cables suministrados al comprar el ordenador? Tanto si es una cosa como otra. ¿Hay que conectarlos con el ordenador apagado?

En las fichas que regalan por la compra de su revista, deduzco que la «R» de las fichas rojas quiere decir «Rutinas»; la «I» de las azules, «Instrucciones». Pero ¿qué quieren decir la «T» y la «G» de las verdes?

Luis J. MONSALVE - Puertollano

□ Para conectar dos Spectrum entre sí existe lo que se denomina «Red de área local» (abreviado: «LAN»). Cada Spectrum deberá estar provisto de un INTERFACE 1 y se utilizarán los cables suministrados con este interface (no los que vienen con el ordenador, esos son para el cassette). Cualquier ordenador puede ser conectado o desconectado de la «LAN» siempre y cuando la información no esté en curso.

La «T» significa «Tablas» y la «G» es «Glosario».

Listados hexadecimales

Tras utilizar ampliamente el «Cargador universal de código máquina», he adquirido un HISOFT DEVPAK

(GENS-3M y MONS-3M), a sabiendas de son los mejores ensamblador-desensamblador para el procesador Z-80.

Inicialmente, a la vista de los listados hexadecimales que publicais se me plantean los problemas siguientes:

— ¿De dónde salen todos estos caracteres?

— ¿Por qué tienen que ser 20 en cada línea?

— ¿Qué significan y de dónde salen los números de control que siguen a los 20 hexadecimales?

— ¿Qué queda exactamente en la dirección de ensamblado elegida después de entrar un texto mediante el GENS-3 y ensamblarlo sin errores?

— Cómo puede utilizarse, después de cargarla, como rutina desde el Basic?

Marcel ISACH · Barcelona

□ En primer lugar, le recomendamos una detenida lectura de los capítulos 1 y 4 de nuestro curso de Código Máquina para aclarar los conceptos de código fuente y código objeto. Con esto, quedarían resueltas casi todas sus dudas.

Los listados que publicamos en formato adecuado al cargador universal están compuestos por el código objeto expresado en hexadecimal. Cada byte ocupa dos caracteres (desde 00 hasta FF) y cada línea tiene 10 bytes. Es por eso que hay 20 caracteres en cada línea. La razón de que sea así es, simplemente, que es el formato que necesita el cargador universal.

El número de control que está al final de cada línea es un «checksum», es decir, una suma de comprobación. Se trata, simplemente, de la suma de los 10 bytes de la línea expresada en decimal.

Tras ensamblar un programa, en la dirección indicada por «ORG» quedará el primer byte del código objeto y, a partir de ahí, todos los siguientes. Para utilizarlo desde el Basic, lo más frecuente es hacerlo mediante la función «USR», pero hay otras formas. En nuestro curso de código máquina las tratamos todas.

Ecuaciones

Si se introduce en la memoria una fórmula, por

ejemplo: $A = b * h / 2$, ¿hay alguna manera de que el ordenador acepte los valores de «b» y «h» y devuelva el valor de «A», que acepte los valores de «A» y «b» y devuelva el valor de «h», etc.?

Iñaki GRAO · Bilbao

□ Un ordenador puede resolver una ecuación, lo que no puede es despejarla; queremos decir que el Basic no lo hace directamente, aunque es posible escribir un programa que lo haga.

En el caso que nos plantea, lo más fácil es tener la ecuación despejada en función de las tres incógnitas posibles y utilizar una fórmula u otra en función de cual sea la incógnita que se quiera hallar.

Manejo del cassette en C/M

¿Qué instrucciones en Assembler son las equivalentes a "LOAD... CODE y SAVE... CODE"?

¿Qué se ha de hacer para que, tras cargar un bloque de código como: LOAD ""CODE 16384, 16384 podamos seguir trabajando con

el ordenador sin que éste se bloquee?

Juan GARCIA · Barcelona

□ En Assembler no existe ninguna instrucción equivalente a las que se usan en Basic para manejar el cassette. La razón es que no es una tarea que el microprocesador pueda hacer por sí mismo (tampoco hay instrucciones que multipliquen o hallen logaritmos).

No obstante, es posible manejar el cassette desde un programa escrito en Assembler, utilizando ciertas subrutinas de la ROM. En estas subrutinas habrá que entrar con el registro «IX» conteniendo la dirección de inicio del bloque, «DE» conteniendo la longitud y «A» conteniendo «00» para una cabecera o «FF» para un bloque de código. En el caso de la carga, el indicador de acarreo «C» deberá estar a «1» para cargar y a «0» para verificar.

Estas rutinas se llaman «SA-BYTES» y se encuentran respectivamente, en las direcciones: 04C2h (1218) y 0556h (1366). En una carga o verificación, se sale con el indicador de acarreo «C» a «1» si no ha habido error, y a «0» si lo ha habido.



INFORMATICA

Llámanos, escribenos a Hiesa Informática. Camino de los Vinateros, 40. 28030 Madrid. Tel. (91) 437 42 52. Te mandamos tu pedido contra-reembolso.

SERVICIO DE REPARACIONES

Reparación Spectrum Precio fijo. 3.700 pts.
Ampliación a 48 K 4.395 pts.
También reparamos MONITORES, CASSETTES, JOYSTICK y PERIFERICOS.
Tiempo máximo de reparación 3 días.

¡SOMOS PROFESIONALES EN INFORMATICA! confía tus pedidos a profesionales

Spectrum Plus (castellano) + 6 programas	34.950 ptas.	PROGRAMAS	2.100 ptas.
Spectrum 128 + 3 programas	53.950 ptas.	3 semanas en el paraíso	2.300 ptas.
QL Sinclair (castellano) + 4 programas	76.950 ptas.	Ciberun	2.300 ptas.
Multijoystick (2 salidas + sonido TV)	4.995 ptas.	Movie	2.100 ptas.
Interface programable KUSTOM PLUS	4.395 ptas.	La leyenda de las amazonas	2.300 ptas.
Quick Shot II interface Kempston	3.895 ptas.	Turbo Sprit	2.100 ptas.
Quick Shot V interface Kempston	4.295 ptas.	Viernes 13	2.300 ptas.
Cassette especial ordenador	4.500 ptas.	Cometa Halley	2.300 ptas.
Monitor fósforo 12"	23.500 ptas.	Samanta Fox	2.300 ptas.
Interface copias seguridad PHOENIX IIE	9.900 ptas.	Winter Sports	2.300 ptas.
Interface TRON	7.900 ptas.		

¡Atención!, con tu carnet ERBE SOFTWARE a la compra de sus programas tienes 10% + 5% de descuento que te regala Hiesa Informática; además presentando el carnet del club ERBE SOFTWARE, Hiesa Informática te hace el 3 por 100 de descuento en todas tus compras:

Oferta de la semana

Spy VS Spy-reloj digital 2.500 ptas.
Boulder Dash-Reloj digital 2.500 ptas.

DE OCASION

● DESEARIA que algún lector me enviase las instrucciones del juego «Southern Belle» aunque estén en inglés. Escribir a Octavio López Llamas. Sociedad, 14. 8.º B. Murcia.

● VENDO Zx Spectrum con los siguientes accesorios: teclado profesional Saga 1 Emperador, monitor fósforo verde con ampliación de sonido, impresora Seikosha GP-50S, interface Kempston y joystick, 63 revistas de Microhobby, libro de código máquina, diccionario informativo, instrucciones, interruptor de Ear y Mic, con todos sus cables, cassette especial para ordenador y sus transformadores. Todo por sólo 80.000 ptas. Interesados escribir a Fco. J. Melechón. C/ Colliure, 6, 8.º Izd. Palma de Mallorca o bien llamar al tel. (971) 29 69 96.

● DESEO ponerme en contacto con programadores de Código Máquina. Interesados escribir a Carles Jordi Fernández. C/ Carretera a Bagá, 42, 2.º Guardiola de Berguedá (Barcelona).

● CAMBIO libros de Código Máquina sobre el Spectrum. También acepto fotocopias. Interesados escribir a Fernando Vidal Sanguino. C/ Pizarro, 19. Cáceres 10003.

● CAMBIO Spectrum 48K por un Commodore CBM 64. Doy «Run», enciclopedia Práctica del Spectrum, además de revistas diversas. Lo vendo por 45.000 ptas. Llamar al tel. 773 88 55 o bien escribir a José Ignacio Paños c/ Pico de los Artilleros, 61, 2.º B. Madrid 28030.

● VENDO Interface programable con botón de reset incluido por 6.000 ptas. y joystick Tenkolet por 2.000 ptas., las dos cosas juntas por 7.000 ptas. Interesados escribir a Fco. Javier Suárez Domínguez. C/ Ctra. General, 88. Punta de Hidalgo. Tenerife. También vendo Spectrum Plus en perfecto estado, comprado en Ago-85, con todos los cables manuales, etc. Por el precio de 35.000 ptas. Si te interesa escribe a la dirección anterior.

● VENDO Zx Spectrum 48K, completamente nuevo en garantía, con su embalaje y todos los accesorios, manual en castellano, cinta Horizontes y regalo rápido. Precio 22.000 ptas. Interesados escribir a Eduardo M.S. Chimisay, bl-30, 2.º B. S/C de Tenerife. Apartado de correos 38010.

● VENDO los números 1 al 19, 43 y 48 de Microhobby y los números 5 al 11 de ZX, por 2.500 ptas. También vendo o cambio por otras revistas la enciclopedia «Electrónica fundamental» (6 libros). Regalo un libro sobre colores y gráficos del Spectrum. Interesados llamar al tel. (925) 21 36 25. José Luis.

● VENDO por cambio de modelo, ordenador Dragón 32 en perfecto estado. Comprado en Dic-85. Precio 28.000 ptas. (negociables). Interesados escribir a Pablo Mielgo del Riego. H.H. Maristas. Apto., 3. Tuy. Pontevedra o bien llamar al tel. (986) 60 02 14 (2 a 4 de 9 a 10)

● CAMBIO interface programable Indescomp por interface Kempston con joystick. Interesados escribir a Carles Jordi Fernández. C/ Ctra. a Bagá, 42, 2.º. Guardiola de Berguerá. Barcelona.

● BUSCO usuarios, de Madrid, con impresora y Spectrum para que me listen programas y archivos. Pago los trabajos y el papel. Interesados escribir a M. Alvarez. Castellana, 270, 4.º B. Madrid 28016.

● COMPRARIA fotocopias del juego conversacional Spiderman y Spy Hunter, Jump Ghalen, Shadow Fire o bien cambiaría por otras. Interesados escribir a la siguiente dirección: José Luis Fernández Jambrina. C/ Hernán Cortés, 32, 2.º A. 49003 Zamora.

● VENDO lápiz óptico DK'Tronics comprado el 20-1-86, al precio de 3.250 ptas. En perfecto estado. Contactar con Adolfo García (hijo) al tel. (91) 441 50 84 (7 a 10).

● VENDO Atari vídeo-computer System, con instrucciones en castellano por sólo 40.000 ptas. Contactar con Gabriel. Gran Vía, 146, 2.º A. Vigo. Pontevedra. Tel. (986) 42 23 67.

● VENDO Zx Spectrum 16K, comprado en dic-85 (sin usar) con alimentador, cables, cinta de introducción al Basic (horizontes) manual en castellano y garantía Investrónica. Precio: 18.000 ptas. Interesados llamar al (91) 245 97 84 y preguntar por Arturo Dahlander Varela (noches).

● CLUB Electronic Hard. Un club de usuarios del Spectrum 48K, 64K y 128K. Anímate y escribe, para pedir más información a la siguiente dirección: Pedro. M.R. c/ Once de Noviembre, 2. Puertollano. Ciudad Real.

● COMPRO tu ordenador sea cual sea su marca. Sólo si está en buenas condiciones de funcionamiento. Te doy hasta 16.000 ptas. Interesados escri-

bir a la siguiente dirección: José Manuel Español c/ San Cristóbal, 73, 2.º, 3.º. Constantí. Tarragona.

● VENDO un vídeo-juego Philips G-7000 en perfecto estado. Comprado en mar-85. Incluidos dos mandos y cartuchos. Todo por el precio de 15.000 ptas. Interesados llamar al tel. 46 66 45. Murcia. Preguntar por José Luis.

● DESEARIA contactar con usuarios del Spectrum. Interesados contactar con Javier Mañas. C/ Sevilla, 21, 5.º C. Zaragoza o bien llamar al tel. (976) 37 12 56.

● CAMBIO monitor GT-65 de fósforo verde por monitor a color pagando diferencia a convenir. Interesados llamar al tel. (93) 331 13 95. Valencia. (Sólo tardes).

● VENDO órgano Botempi, con pequeño mueble incorporado. Además incluyo libros, y partituras. O bien lo cambiaría por un ordenador. Interesados dirigirse a Ricardo Pérez Font C/ Bruselas, 41. Madrid 28028. Tfno: (91) 245 08 34.

● VENDO Zx Spectrum 48K, en buen estado, completo y con salida monitor además para TV, también incluyo revistas, interface para joystick tipo Kempston y otro programable, reset, cassette especial para ordenador marca Gold King, todo por 30.000 ptas. Preguntar por Carlos al tel. (91) 463 15 36 (sólo tardes).

ORBITRONIK

C/ Hermanos Machado, 53
(Metro Quintana)
Tel. 407 17 61

SERVICIO TECNICO REPARACIONES

SPECTRUM 3.800 ptas.

Materiales originales, Amstrad, Commodore, Monitores, Ampliación de memorias y Periféricos en general. Trabajamos a provincias.



ESPECIALISTAS EN SINCLAIR AMPLIACIONES DE MEMORIA, COMPONENTES Y SERVICIO TECNICO SPECTRUM DESCUENTOS ESPECIALES

OL, Amstrad, MSX, Spectravideo, Spectrum Plus
Impresoras, Monitores, Programas a medida. Programas educativos, gestión y ocio.
C/ Silva, 5 - 4.º Tel.: 242 24 71
28013 MADRID
MULTISONIDO S.A.
C/ Bravo Murillo, 12 - Madrid
Tel.: 445 70 14

ATENCION

REPARAMOS TU SPECTRUM
CON o SIN garantía española
SERVICIO TECNICO A DISTRIBUIDORES
COMPONENTES ELECTRONICOS
MAS ROMS, MEMBRANAS DE TECLADO
SERVIMOS A TODA ESPAÑA
Somos especialistas

PRALEN ELECTRONIC

Antonio López, 115 - MADRID
Tel.: (91) 469 17 08

MENOMICRO

PRESENTA EL SISTEMA BANCARIO PERSONAL SPECTRUM 48K

- Mantiene archivos, completos, de todas sus transacciones bancarias.
- La posibilidad de corregir y borrar asientos.
- Pagos fijos abonados automáticamente.
- Puede buscar por fecha, talón, concepto, categoría o importe e imprimir listas de los mismos.
- Conciliación, automáticamente, con su resumen del banco.
- Posibilidad de proyectar el futuro.
- Cantidad de cuentas ilimitadas.
- Datos almacenados en cassette, microdrive, cartucho o disco.
- Compatible con impresora zx e impresora de 80 columnas.
- Sin duda es el mejor en el mercado.

¡NO ESPERE! PÍDELO HOY MISMO
PRECIO SOLAMENTE 2.500 PTAS.

Apartado de correos 524
Mahón, Menorca,
Baleares



SOLICITUD DE

Deseo recibir la(s) cinta(s) de programas que indico a continuación. Cada una de estas cintas lleva grabados los programas publicados por *MICROHOBBY SEMANAL* durante cuatro números consecutivos (1 al 4, 5, al 8, 9, al 2, etc.) y su precio es de 616 ptas. (IVA incluido), más 75 ptas. de gastos de envío por cada pedido (no por cinta).

NOMBRE _____ EDAD _____
APELLIDOS _____
DOMICILIO _____
CIUDAD _____ PROVINCIA _____
C. POSTAL _____ TELEFONO _____ PROFESION _____

Marco con una (x) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me conviene.

- Talón bancario a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro Postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A., N.º del giro _____
 Contra reembolso.

Firma _____

Números del _____ al _____ (inclusive) Números del _____ al _____ (inclusive)
Números del _____ al _____ (inclusive) Números del _____ al _____ (inclusive)
Números del _____ al _____ (inclusive) Números del _____ al _____ (inclusive)
Números del _____ al _____ (inclusive) Números del _____ al _____ (inclusive)
Números del _____ al _____ (inclusive) Números del _____ al _____ (inclusive)

CINTAS




FRANQUEO
POSTAL

HOBBY PRESS, S.A.

Apartado de Correos N.º 232

ALCOBENDAS

(Madrid)



CURSO DE **BASIC** + MICROORDENADORES

prácticas con...

Microordenador
ZX SPECTRUM



Microordenador
COMMODORE



Para saber cómo hablar con los ordenadores

El Curso CEAC a Distancia, BASIC + Microordenadores, le va a introducir paso a paso, con un cuidado método, en uno de los temas más apasionantes de nuestros días: **la programación de ordenadores.**

Al aprender PRACTICANDO desde un principio a programar BASIC, lenguaje diseñado especialmente para dar los primeros pasos en programación, estará sentando las bases para el estudio de cualquier otro lenguaje de alto nivel.

Curso CEAC de BASIC + Microordenadores: un diálogo permanente con el ordenador.

Otros Cursos:

- Introducción a la Informática
- Electrónica (con experimentos)
- Contabilidad
- Fotografía
- Curso de Video
- Decoración

CEAC

CENTRO DE ENSEÑANZA A DISTANCIA
AUTORIZADO POR EL MINISTERIO DE
EDUCACIÓN Y CIENCIA N.º 8039185

(BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO 3-6-83)
Aragón, 472 (Dpto. L-XZ) 08013 Barcelona
Tel.: (93) 245 33 06

o llame...
(93) 245 33 06
de Barcelona



ESTAS ENSEÑANZAS SE AJUSTAN AL ART. 35
DEL DECRETO 707/1976 Y A LA ORDEN MINISTERIAL DE 5/2/1979

GRATUITAMENTE

Actúe ahora
en su propio
beneficio
y pidamos
información.

Sí, deseo recibir a la mayor
brevedad posible información
sobre el Curso de: _____

Nombre y apellidos _____ Edad _____

Domicilio _____

_____ N.º _____ Piso _____ Pta. _____ Tel. _____

C. Postal _____ Población _____

_____ Provincia _____

Profesión _____

CEAC. Aragón, 472 (Dpto. L-XZ) | 08013 Barcelona

888



ASI TRABAJA EL QL HECHO PARA NOSOTROS



QL QUILL. TRATAMIENTO DE TEXTOS

QL Quill muestra en pantalla exactamente cómo aparecerá su escrito cuando esté impreso. Olvídense de pesadas memorizaciones de comandos. Con QL Quill tiene siempre todo lo necesario en pantalla. Escriba en negrita, corte, una, fije tabuladores, márgenes, sobrescriba... después de todo esto su QL le dirá, además, cuántas palabras ha escrito.



QL ARCHIVE. BASE DE DATOS

Organizar su agenda o poner al día su fichero se convierte en un trabajo agradable. QL Archive resuelve rápidamente su problema con un sistema de archivo de gran facilidad de uso, usando un lenguaje aún más sencillo que el BASIC.

Con un mínimo de práctica puede crear desde un simple directorio a una extensa base de datos. Podrá determinar relaciones, extraer datos, reorganizarlos, hacer cálculos estadísticos y contables.

Con QL Archive podrá crear un formato personalizado para sus informes.



QL ABACUS. HOJA ELECTRONICA DE CALCULO

Este programa ha superado con mucho las tradicionales hojas de cálculo de otros ordenadores. Con QL Abacus escriba simplemente "costes de personal", o "personal", o "pers" para encontrar esa celdilla. QL Abacus también le ayuda a decidir lo que hay que hacer mediante diferentes sugerencias, dentro de una amplia gama de posibilidades. Podrá, además, crear hojas electrónicas de cálculo con más de 6.000 celdas individuales.

Podrá mostrar ventanas múltiples, variar la distancia entre columnas...



QL EASEL. GRAFICOS

Olvídense de construir tablas de valores o enfrentarse con situaciones dudosas antes de ver algún resultado. Con QL EASEL podrá desde el principio crear gráficos. Inmediatamente creará diagramas de barras, filas, líneas rellenas, sectores, barras superpuestas...

Todo ello simplemente pulsando una tecla. Introduzca textos donde quiera. Dentro o cerca de su diagrama. Más aún, mueva el texto por la pantalla para ver dónde queda mejor... en el color que prefiera.



investronica