

SEMANAL
135
pta.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO III - N.º 102

Entrevista
con los
programadores
de "Palace Soft"

Takes & Pokes
Ponle vidas infinitas
a Batman
y The Way of The
Exploding Fist

1ER CONCURSO
de DISEÑO
GRAFICO por ORDENADOR



Santiago de Compostela

Relación de ganadores

Nuevo

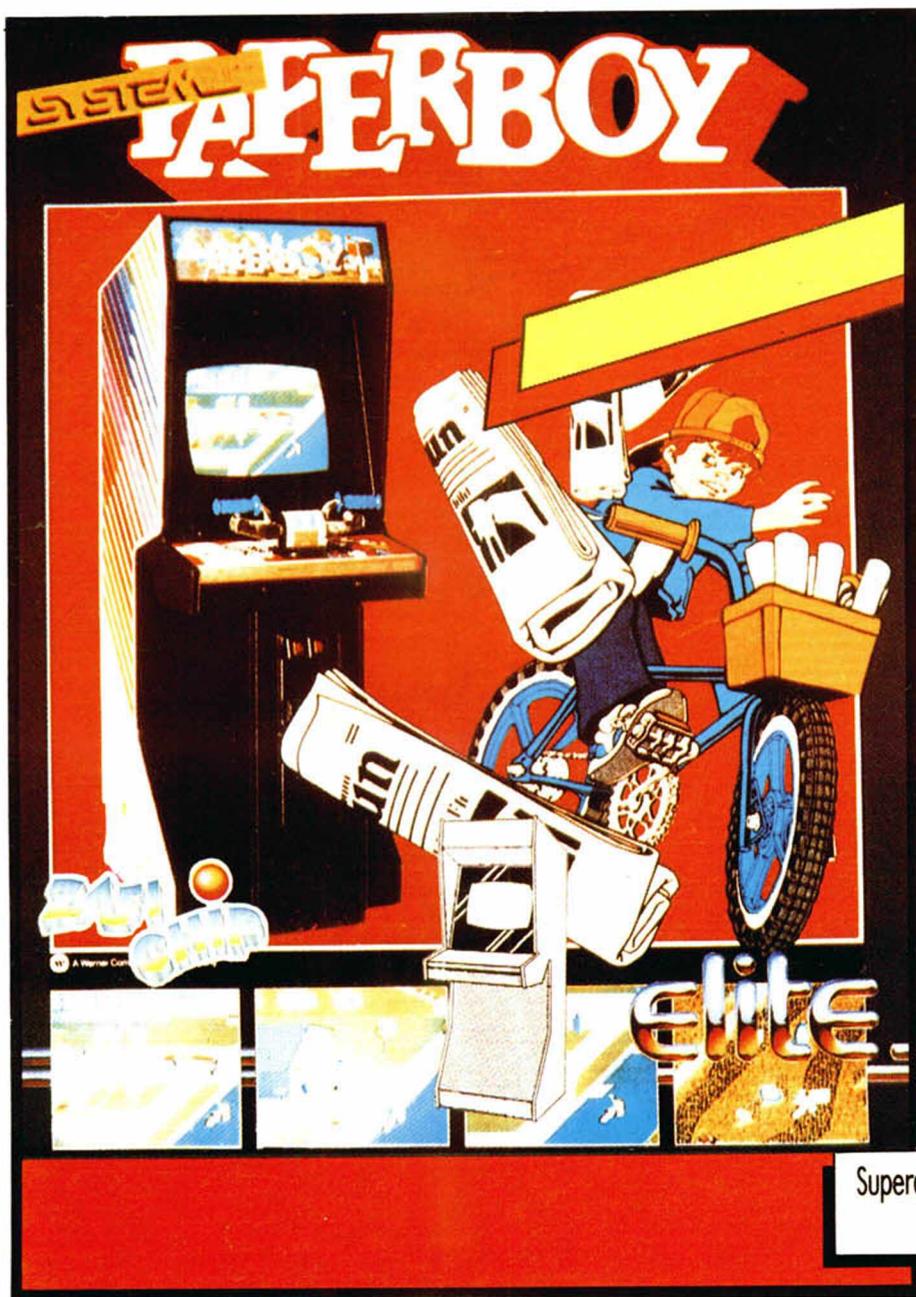
ANTIRIAD: LA ARMADURA QUE VIÑO DEL PASADO



EXPO-ELECTRONICA '86

Lo que hay que ver.

ZAFIRO CHIP



La electrónica:
un mundo en continuo avance.
TV y video, HI-FI, microinformática...
Descubra las últimas novedades
en Expo-Electrónica'86.

- HASTA 24 MESES Y SIN ENTRADA.
- SORTEO DE UN EQUIPAMIENTO COMPLETO DE IMAGEN , SONIDO Y MICROINFORMATICA.

El Corte Inglés

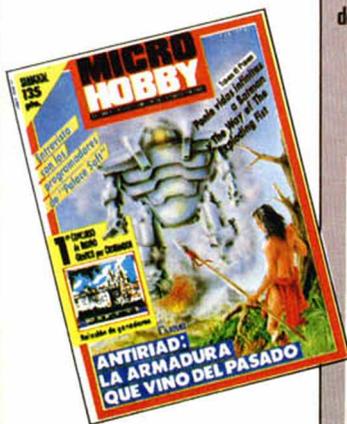
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Supera con habilidad un recorrido apasionante
por un suburbio americano.

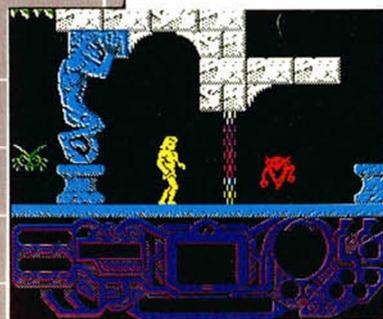
AÑO III
N.º 102
Del 11 al 17
de noviembre

MICRO HOBBY

Canarias, Ceuta y
Melilla:
130 ptas. Sobreta-
sa aérea para
Canarias: 10 ptas.



- | | |
|----|---|
| 4 | MICROPANORAMA. |
| 7 | TRUCOS. |
| 10 | PROGRAMAS MICROHOBBY. Tramping. |
| 15 | TOKES Y POKES. |
| 16 | 1.º CONCURSO NACIONAL DE DISEÑO POR ORDENADOR. Relación de ganadores. |
| 18 | LO NUEVO. La armadura sagrada de Antiriad. |
| 20 | ENTREVISTA. Palace Software. |
| 22 | LO NUEVO. Helichopper, Psi Chess, Trailblazer. |
| 26 | UTILIDADES. Planetario II. |
| 30 | PROGRAMACION. Cómeme (VI). |
| 36 | CONSULTORIO. |
| 38 | OCASION. |



¡¡COMPLETAMENTE GRATIS!!

TAPAS PARA EL CONCURSO DE CODIGO MAQUINA

Reserva ya en tu quiosco el ejemplar de nuestra revista correspondiente al número 103; en el incluiremos sin ningún coste adicional las tan esperadas tapas para el curso de Código Máquina. Los lectores que pacientemente han ido coleccionando esta interesantísima serie durante más de trece meses en un total de 60 capítulos, podrán así encuadernar las páginas en un libro completo.



Director Editorial: José I. Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Domingo Gómez. **Asesor Editorial:** Gabriel Nieto. **Diseño:** Jaime González, Cristina Gómez. **Redacción:** Amalio Gómez, Pedro Pérez, Jesús Alonso. **Secretaría Redacción:** Carmen Santamaría. **Colaboradores:** Primitivo de Francisco, Rafael Prades, Miguel Sepúlveda, Sergio Martínez, J. M. Lazo, Paco Martín. **Corresponsal en Londres:** Alan Heap. **Fotografía:** Carlos Candel, Chema Sacristán. **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 Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Producción:** Carlos Peropadre. **Publicidad:** Mar Lumbreras. **Secretaría de Dirección:** Pilar Aristizábal. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** Ctra. de Irún Km 12,400, 28049 Madrid. Tel.: 734 70 12. Télex: 49480 HOPR. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: 734 65 00. **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:** Grof, 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



IMPRESORA EN COLOR NEC PINWRITER CP7

Si estás pensando en adquirir una impresora en color de calidad, NEC te ofrece una excelente oportunidad con esta PINWRITER P7, una máquina con muy buenas prestaciones y con un nivel de calidad de impresión sobresaliente.

Las características más destacadas son: interface centronics en paralelo y RS-232C, resolución de más de 360 caracteres, velocidades de impresión de 216, 180 ó

60 caracteres/sg, alimentación de papel continuo bidireccional o unidireccional u hojas sueltas, 136 columnas de impresión, once tipos diferentes de escritura (gótica, itálica...) y se le asegura una vida sin reparaciones de unas 5.000 horas.

Su precio es de 140.000 ptas. aproximadamente, aunque existen otros modelos más económicos y de un tamaño y calidad de impresión ligeramente inferiores.

SOFTWARE DE GESTION PARA EL QL

Siguiendo su tradicional línea de desarrollo de software de gestión comercial, ALSI COMERCIAL, S.A. ha elaborado el programa denominado ALSICONT, programa de contabilidad adaptado al PGC mucho más rápido, completo y de fácil manejo que la mayoría de los programas de contabilidad existentes actualmente en el mercado.

En la actualidad, el programa está disponible para los ordenadores IBM PC/XT/AT y compatibles, Atari 520 ST, Amstrad PCW 8512 y PC 8256 y Sinclair QL.

El programa consta de cuatro niveles, uno para cuentas, otro para subcuentas y dos para dos grupos de subcuentas, estos dos últimos de gran utilidad para empresas organizadas por departamentos. El programa está desarrollado en Pascal.

A parte de este ALSICONT, esta compañía ha realizado otros programas para los mismos ordenadores: Comercial 6, Alsistocks, Alsifin y Alsimail, con precios que oscilan (para el QL) entre las 36.000 ptas. del Comercial 6 y las 11.000 ptas. del Alsifin.



26 FERIA Oficial Monográfica Internacional del Equipo de Oficina y de la Informática.
EN EL RECINTO FERIAL DE IFEMA EN LA CASA DE CAMPO-MADRID
Del 14 al 21 de Noviembre de 1986.

MICROHOBBY EN EL SIMO

Por tercer año consecutivo, MICROHOBBY, como parte integrante de la editorial HOBBY PRESS, S.A. tendrá reservado un stand para participar en la celebración de la 26 FERIA Oficial Monográfica Internacional del Equipo de Oficina y de la Informática, SIMO '86, que se celebrará en el recinto ferial de la Casa de Campo de Madrid durante los días 14 al 21 de noviembre.

La presente edición tiene una especial relevancia con respecto a las anteriores ya que se trata de la primera desde que España ingresara en las Comunidades Europeas.

MICROHOBBY ha querido festejar muy especialmente este acontecimiento, debido a que, además, coincide con nuestro segundo aniversario, por lo que todos nuestros visitantes podrán encontrar muchos regalos y abundantes sorpresas.

Estaremos en el stand número F35 situado en el Pabellón 12, planta baja. Te esperamos.



PARA GUARDAR TUS FICHAS

Si has venido coleccionando las fichas de código máquina que te hemos venido ofreciendo durante los últimos meses en nuestra revista, DYMO te ofrece un fichero de sobremesa hecho casi a medida y en el que podrás tenerlas recogidas y a mano.

El utensilio en cuestión recibe el nombre de ESSELTE DYMO y posee el formato 3 con capacidad para 200 fichas de tamaño DIN A 4. Existen modelos en cuatro colores diferentes y pueden adquirirse en cualquier papelería especializada a un precio aproximado de 550 ptas.

EL PILOTO DEL FUTURO: DAN DARE



Un nuevo personaje de cómic viene a hacer una visita a los ordenadores caseros, aunque en esta ocasión el protagonista quizás no sea excesivamente conocido por los aficionados españoles. Se trata de Dan Dare, el piloto del futuro, quien se ha visto involucrado en una nueva y, cómo no, heroica aventura.

El juego consiste en que este tal coronel Dan Dare debe destruir una base enemiga situada en un asteroide, aunque antes debe derrotar a los malvados Treens, con su jefe Mekon a la cabeza (y nunca mejor dicho).

El programa está teniendo una gran acogida en Gran Bretaña y las críticas le sitúan como uno de los mejores programas del año.

LA COMPATIBILIDAD HACE LA FUERZA

Ocho constructores europeos han firmado acuerdos para compatibilizar sus equipos. Entre estos ocho firmamente, son de destacar por su relevancia en el mercado de la informática, Siemens, Olivetti, ICL, BULL y Thompson.

El proyecto comprende una total compatibilidad entre los distintos equipos de estas compañías. La iniciativa puede considerarse como uno de los intentos por derrocar al gran líder del otro lado del Atlántico.

QuickShot[®] VII

UN JOYSTICK PLANO



Quickshot no cesa de crear más y más modelos de joysticks. Ya los tiene esféricos, cilíndricos, anatómicos, para zurdos con ventosas; únicamente le faltaba uno plano, y ya lo tiene: el joystick Quickshot VII.

Este joystick posee un diseño completamente diferente a los anteriores de la familia con el fin de que pueda ser manejado con una sola mano y sin necesidad de ser apoyado en una mesa, ya que no incorpora ventosas. El tradicional mango ha sido sustituido por un botón plano que debe ser pulsado con la yema del dedo y que nos permite movernos en ocho direcciones. Este botón es muy sensible y permite una gran maniobrabilidad, incluso en los laberintos más complicados.

Posee dos disparadores laterales, cada uno de los cuales presenta un indicador luminoso independiente, que registran cuál de ellos está siendo accionado.

Debido a lo poco usual de su diseño, resulta algo difícil hacerse con su manejo, sobre todo si estamos acostumbrados a los tradicionales joysticks de mango, aunque al cabo de un tiempo acaba resultando bastante cómodo y eficaz.

Aqui LONDRES

Melbourne House acaba de presentar la continuación del famosísimo «The way of the exploding fist», bautizado con el nombre de «Fist-2 the Legend Continues». Esta segunda parte desde luego ha requerido un cuidadoso planeamiento estratégico a la vez que unas reacciones velocísimas.

Fist-2 The Legend continues es difícil de clasificar entre arcade, aventura, estrategia, simulación, etc... Tiene más de 100 pantallas diferentes y más de 700 sprites. Este juego saltó a la pantalla de los Commodore 64 el pasado 16 de octubre a un precio de 10 libras esterlinas, y se espera el lanzamiento de las versiones para Amstrad y Spectrum.

Asimismo Melbourne House ha anunciado el retorno de sus héroes de tebeos «Redhawk». El nuevo juego se llama «Kwah», escrito por el mismo equipo de «Redhawk», aunque sostiene que ha mejorado su famosa fórmula. A finales de octubre se pondrá a la venta para las versiones Spectrum 48 K, 128 K y Plus II, mientras que para el Amstrad y Commodore no se podrá conseguir hasta noviembre.

Un nuevo juego de acción tridimensional acaba de ser lanzado para el Spectrum 48 K llamado, «The great escape». La acción se desarrolla en un campo de concentración de alta seguridad durante la II Guerra Mundial. El jugador hace las funciones de un prisionero de guerra que tiene como objetivo atravesar las alambradas y burlar a las patrullas de guardia, con la finalidad de recuperar su libertad al abandonar el viejo castillo situado en una península remota.

Imagine ha lanzado el juego «Galvan». Se trata de un arcade para las versiones Spectrum 48 K, 128 K y Amstrad. Este juego originario de Japón y diseñado por Nitchibutsk tiene lugar en un laberinto de las cavernas de «Techno» situado en el planeta Cynep. El jugador hace el papel de «Galvan» y a él corresponde recorrer el laberinto para vencer las defensas de este planeta Cynep.

«International karate» de la casa System-3 se encuentra en el número 1 de los 40 principales de software de EE.UU., vendido por la compañía americana Epyx. Es el segundo británico que alcanza la cima de éxitos en América, siendo el primero «Elite» de Firebird.

ALAN HEAP

PROTO

ACCESORIOS Y PERIFERICOS

Proto es una compañía que se dedica a la fabricación y distribución de accesorios y periféricos para los modelos más importantes de ordenadores personales: Spectrum, Amstrad, MSX, o cualquier otro que pueda beneficiarse de sus productos.

Y los usuarios de Spectrum pueden hacerlo ahora de dos de ellos. Si, por ejemplo, estás cansado de ver a tu ordenador sin lugar fijo donde ser colocado, siempre de aquí para allá, men-



digando una mesa donde posarse o un enchufe para ser enchufado. Proto nos ofrece una solución cómoda y sencilla con su mesa de trabajo individual. Es-

ta mesa, diseñada especialmente para minimizar el espacio ocupado por el ordenador y sus periféricos, posee una bandeja escamoteable situada en su parte frontal, en la cual se pueden colocar el teclado y el cassette, y posee un orificio en su parte superior que permite visualizar cómodamente la pantalla.

Por otra parte si tu problema es que no sabes dónde poner la impresora y su papel, también puedes encontrar la solución en esta práctica bandeja. Funciona como soporte y bandeja para la impresora y el papel, con indicadores para la medición. Está hecho en metracilato.

...Y es que la comodidad, es la comodidad.

P. I. X. PAPERBOY OF THE MONTH

EXTRA! EXTRA! **The Daily Sun** MORNING FINAL

AMAZING PAPERBOY DELIVERS!

PERFECT SERVICE EARNS HONOURS, BIG BUCKS!

CONVOCATORIA: Se convocan 5.000 plazas de REPARTIDOR DE PERIODICOS para capitales y provincias.

REQUISITOS:

- Poseer un Spectrum (válido cualquier modelo).
- Tener un cassette en buen estado.
- Gran habilidad en el manejo del joystick (también válido teclado).
- Se valorarán dotes de paciencia y tenacidad.

RETRIBUCIONES: Diversión en abundancia y emoción a raudales. Contacte con su tienda de microinformática habitual y pregunte por el Sr. Elite.

IT'S A ROUGH JOB, BUT...

0. START GAME 1. SELECT KEYBOARD

CLASIFICACION	SEMANAS PERM.	TENDENCIA	20 +	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
1	2	↑	DRAGON'S LAIR. Software Projects	●		●	
2	2	↓	KNIGHT RIDER. Ocean	●			
3	2	↑	TENNIS. Imagine	●			
4	7	↓	KUNFU-MASTER. US Gold	●	●		●
5	11	↑	T.S.A.M. II. US Gold	●			
6	18	-	THE WAY OF THE TIGER. Gremlin	●	●		
7	16	↑	RAMBO. Ocean	●	●		
8	9	-	PHANTOMAS II. Dinamic	●			
9	7	↑	SUPERSERIES. Dinamic	●			
10	18	↑	BATMAN. Ocean	●	●		
11	7	↑	PYRACURSE. Hewson	●			
12	6	↑	CAULDRON II. Palace Soft	●		●	
13	6	↑	JACK THE NIPPER. Gremlin	●	●		●
14	14	-	COMANDO. Elite	●			●
15	17	-	MOVIE. Imagine	●	●		
16	16	↑	CYBERUN. Ultimate	●			
17	15	↑	PING PONG. Imagine	●	●		●
18	3	↑	PENTAGRAM. Ultimate	●	●		
19	6	↑	PHANTOMAS. Dinamic	●			
20	1	↑	SPITFIRE. Mirrorsoft	●			

Esta información ha sido elaborada con la colaboración de los centros de Microinformática de El Corte Inglés.

El Corte Inglés

TRUCOS

DIBUJOS SIEMPRE DIFERENTES

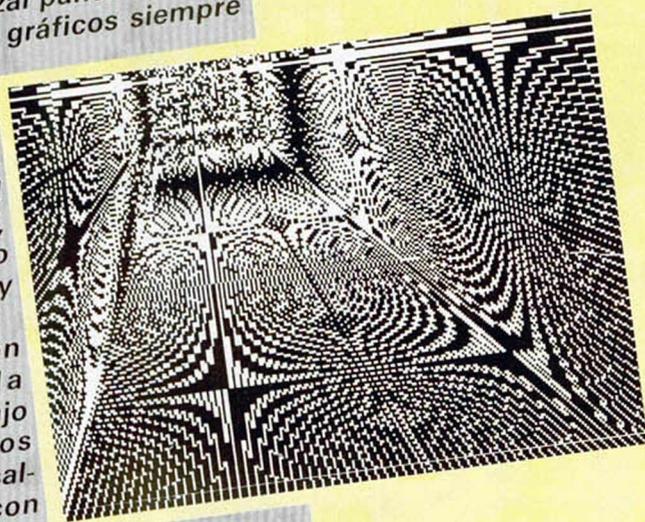
Con ayuda del programa que nos envía José Buigues, de Almansa (Albacete), conseguiréis realizar pantallas sicológicas con gráficos siempre distintos.

Para ello sólo tenéis que teclear el programa, ejecutarlo con RUN y cuando salga en pantalla un dibujo que os guste, salvarlo con SAVE

"<nombre + " SCREEN\$,
Una muestra de lo que podéis realizar es el siguiente dibujo.

```
10 OVER 1: PAPER 4: INK 0: BOR
DER 6: CLS
20 LET a=RND*255: LET b=RND*17
5
30 FOR m=0 TO 255 STEP .8
40 PLOT a,b: DRAW m-a,-b: PLOT
a,b: DRAW m-a,175-b
50 NEXT m
60 FOR m=0 TO 175 STEP .8
70 PLOT a,b: DRAW -a,m-b: PLOT
a,b: DRAW 255-a,m-b
80 NEXT m
```

10	ORG	#FDCD	180	RETI	
20	M1	D1	198	E1	LD HL, (#5CB2)
30		PUSH BC	200		LD (HL), #3E
40		PUSH AF	210		DEC HL
50		LD A, #FE	220		LD SP, HL
60		IN A, #FE	230		DEC HL
70		AND #01	240		DEC HL
80		LD C, A	250		LD (#5C3D), HL
90		LD A, #BF	260		EI
100		IN A, (#FE)	270		JP #12A9
110		AND #01	280		D1
120		OR C	290		LD A, #FD
130		JR Z, E1	300		LD 1, A
140		POP AF	310		IN 2
150		POP BC	320		EI
160		RST #38	330		RET
170		E1	340		DEFW M1



DESBLOQUEO POR INTERRUPTIONES

Nos envía Antonio Polo, de Barcelona, una rutina en Código Máquina con la que podremos volver al Basic en casi todas las ocasiones, como son un bloqueo por una mala utilización del Código Máquina o Basic, incluso desbloquear el ordenador cuando se mete en un bucle, pero tienen que estar habilitadas las interrupciones. Es útil cuando en un programa Basic pide el código secreto de entrada para acceder a él, puesto que con sólo pulsar Caps Shift+ENTER (Código no utilizado) devuelve el control al editor del Basic, aun cuando se haya pokeado la variable de retorno de ERROR 23613 y 23614, y se puede acceder al listado.

```
10 FOR n=64973 TO 65024: READ
a: POKE n, a: NEXT n
20 RANDOMIZE USR 65014
30 DATA 243, 197, 245, 62, 254, 219
, 254, 230, 1, 79, 62, 191, 219, 254, 230
, 1, 177, 40, 6, 241, 193, 255, 251, 230, 30
, 77, 42, 178, 92, 54, 62, 43, 249, 43, 40, 7
, 34, 61, 92, 251, 195, 169, 18, 243, 6, 2
, 53, 237, 71, 237, 94, 251, 201, 205, 253
50 GO TO 50
```

MAS RANDOMICES

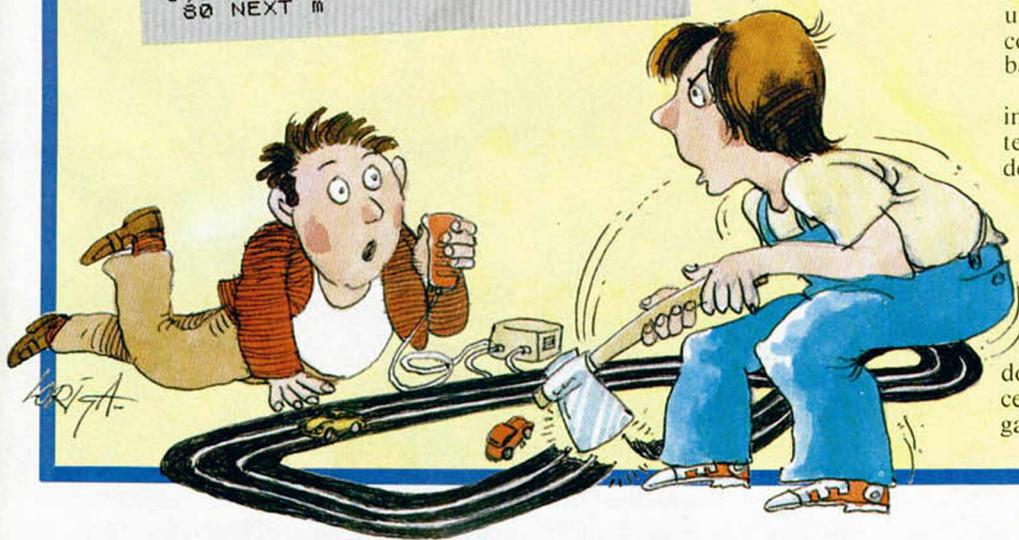
Nuestro Spectrum posee una memoria ROM en la que se encuentran distintas y variadas rutinas que podemos utilizar tanto desde el Basic como desde el Código Máquina.

Pero si son utilizadas de manera digamos correcta producen distintos efectos a los que están destinadas.

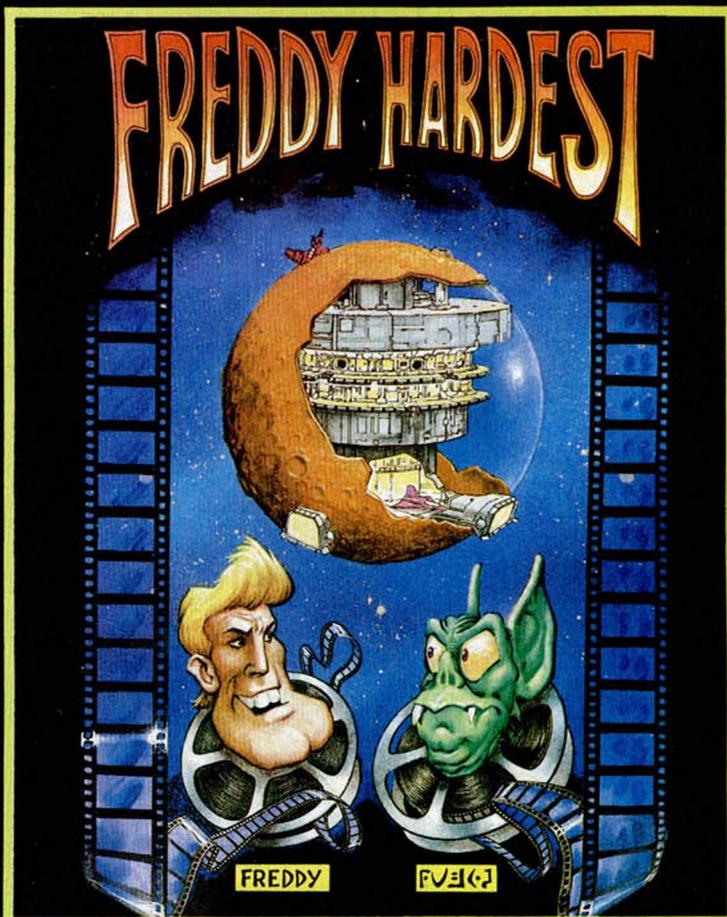
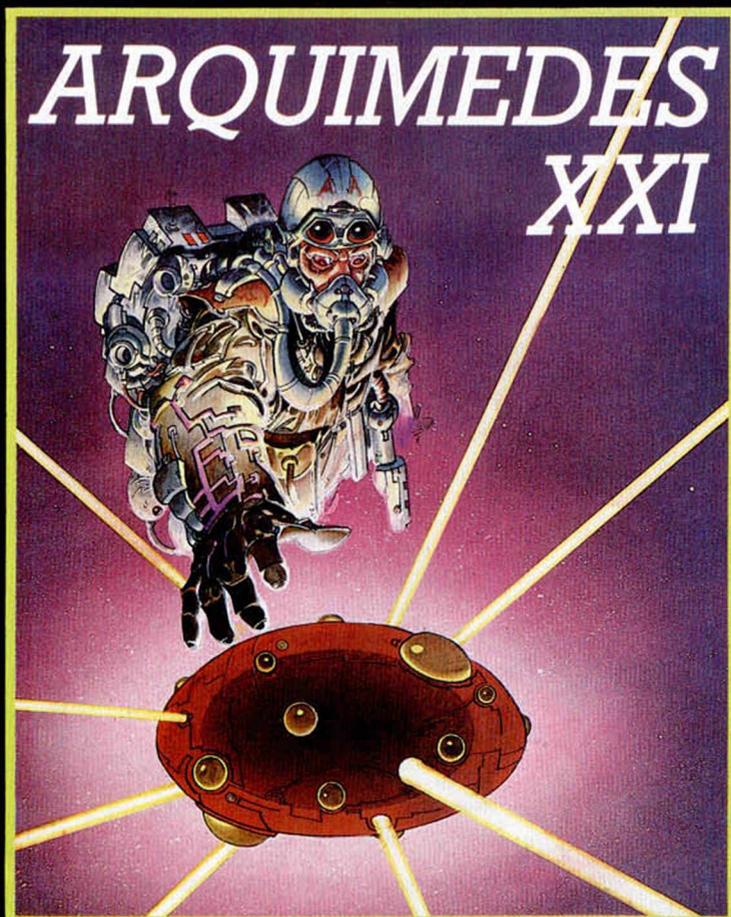
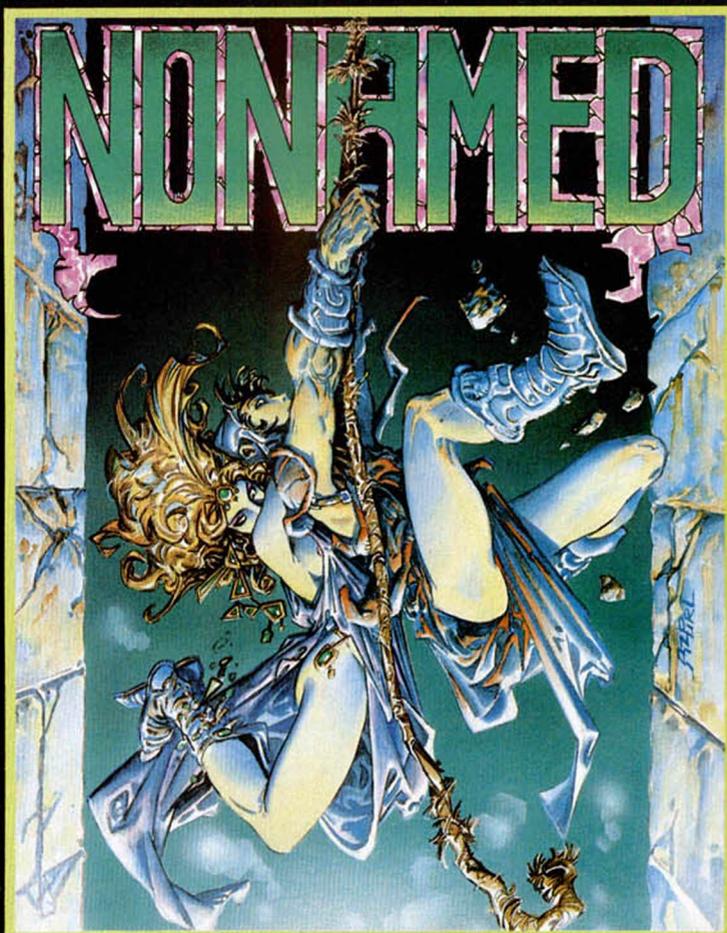
Un ejemplo de ello es la dirección 394, en la que si se entra 10 RUN USR 394 y posteriormente se entra en modo directo, RUN o GOTO 10 aparece una pantalla bastante espectacular y con un efecto de over. Para detenerla basta con hacer BREAK.

El dirección 4826, evita los típicos informes de «0 O.K.», «9 STOP Statement» etc. y hace aparecer el listado de manera parecida al comando LIST, pero con la salvedad de que no aparece el mensaje «Scroll», sino el cursor listo para ser usado. Esta dirección puede ser útil como sustituta de un Stop, en el final de un programa.

Estas direcciones las ha averiguado nuestro amigo David Mulet de Barcelona, y os anima a seguir investigando.

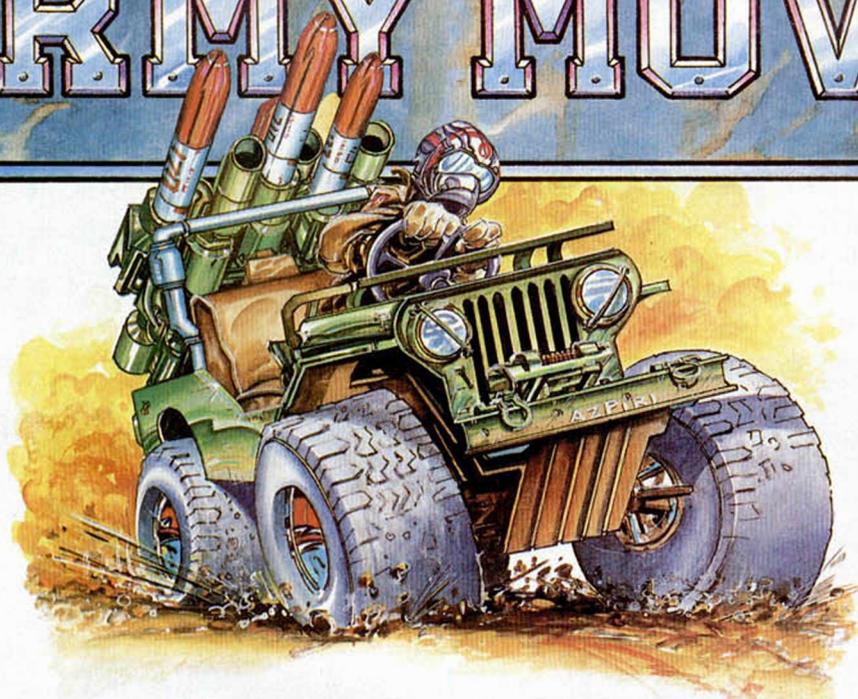


NAVIDADES



CALIENTES

ARMY MOVES



4 SUPER 4

SPECTRUM 48 K · + · 128 K · +2 / AMSTRAD 464 · 664 · 6128

4 SUPER 4 es una recopilación de juegos DINAMIC caracterizada por la variedad de programas que incluye.

Si deseas sumergirte en el mundo mágico de CAMELOT, si tu curiosidad te obliga a conocer cómo han sido llevados los toros al ordenador, o si prefieres vivir la aventura del viejo Oeste o el reto de SGRIZAM, no lo dudes, 4 SUPER 4 es justo lo que andabas buscando.

NONAMED

SPECTRUM 48 K · + · 128 K · +2

Para ser caballero del rey no existe otro sistema. Tu obligación es superar la prueba, dominar el miedo, sufrir el rito.

Tienes que encontrar la salida del castillo sin nombre donde te han encerrado.

En la búsqueda conocerás unos extraños ogros, que realmente no son más que otros intrépidos caballeros que no consiguieron encontrar la puerta del Castillo y fueron hechizados por el mago NILREM.

ARMY MOVIES

SPECTRUM 48 K · + · 128 K · +2 / AMSTRAD 464 · 664 · 6128

DERDHAL, es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista y ahora es el primero de su promoción. Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

ARMY MOVIES, tres sistemas de combate distintos:

- JEEP equipado con misiles tierra-aire.
- HELICOPTERO COBRA para la lucha en la jungla.
- SOLDADO COE miembro de un cuerpo de élite, entrenado en todas las técnicas conocidas para la guerra.

ARQUIMEDES XXI

SPECTRUM 48 K · + · 128 K · +2

La aventura gráfico conversacional que te hará temblar.

Arquimedes XXI es una Base enemiga dedicada a la fabricación de memorias biológicas para equipar al ejército de androides de la Galaxia Negra YANTZAR.

Tu misión consiste en destruir las instalaciones, colocando una bomba de Haz de Partículas inutilizando la amenaza que la Base supone para la Confederación de Planetas.

Cuando la Bomba está lista y a punto de estallar debes abandonar una Base que no conoces a toda velocidad. Si no eres suficientemente rápido seguro que te arrepentirás.

FREDDY HARDEST

SPECTRUM 48 K · + · 128 K · +2

Freddy Hardest es un agente secreto y un playboy. Su vida discurre por las Galaxias de la Confederación de Planetas libres.

Se encuentra en un planeta enemigo con su nave averiada y debe llegar hasta la base para robar un caza y poder escapar.

Nada va a ser más difícil que conseguir salir de allí con vida; sin embargo Freddy no tiene miedo.

Empleará sus puños y sus piernas mostrando a sus oponentes el dominio que tiene de las artes marciales, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepano por cuerdas, disparando su láser.

Freddy es todo un número uno y quiere escapar vivo.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE · PLAZA DE ESPAÑA, 18 · TORRE DE MADRID 29-1
28008 MADRID · PEDIDOS CONTRAREEMBOLSO 248 78 87 · TIENDAS 447 34 10
TELEX 47008 TRNX-E

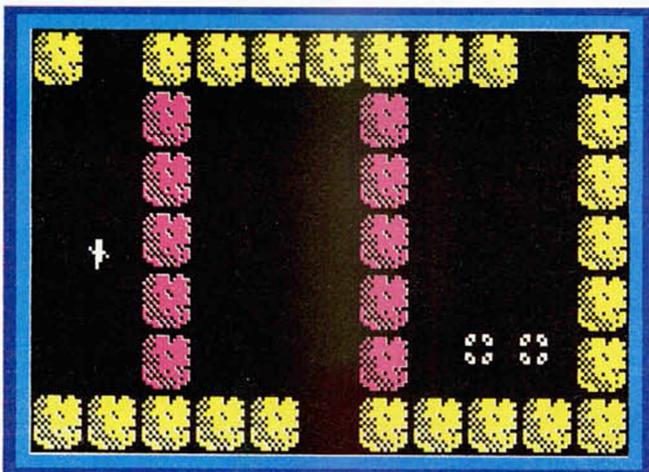
TRAMPING

SPECTRUM 48 K

DELFIN LOPEZ REMACHO

Todas las letras mayúsculas subrayadas deben teclearse en modo gráfico.

Dentro de los laberintos es común encontrar innumerables trampas que se abren frente a nuestros ojos, pero «TRAMPING» supera todo lo conocido hasta el momento.



El juego no radica sólo en pasar pantallas a lo loco, sino que en cada una de ellas hay que saber lo que se hace, como recordar el ladrillo que hay que tocar para que se abran puertas secretas, pasar enrevesados laberintos para hallar pistas que nos ayuden a concluir el juego, etc...

En algunas pantallas hay ciertos objetos que si nos colocamos en medio, nos facilitarán frases que podremos utilizar como ayuda.

En otras pantallas habremos de adivinar una secuencia de sonido para poder pasar.

Por último, y para complicar el asunto, tenemos que tener en cuenta el tiempo que tardamos en recorrer todo el laberinto, hasta llegar a la cámara del tesoro.

El movimiento lo controlamos con las teclas:

A - Bajar Q - Subir
O - Izquierda P - Derecha

Esperamos que os resulte divertido y, sobre todo, que no os perdáis en este intrincado laberinto.

```

1 PAPER 0: BORDER 0: CLS : IN
K 7: POKE 23675,0: RESTORE 9000:
GO SUB 9000: GO TO 6000
2 LET JK=0: LET POI=1: LET ad
=0: LET FIN=0: LET UF=8000: LET
11=200: LET IO=0: LET Z=0: LET U
=0: CLS : LET AS="ABCDE": LET 9
S=2300: LET RIP=3000
3 LET O=22: LET N=1
4 POKE 23675,0: LET MOV=0: LE
T PA=2000
5 POKE 23658,0
10 LET H=12: LET V=14: LET MH=
0: LET MV=0
11 LET V1=V: LET H1=H
100 LET B$="GHGHHGHGHHGHGHHGH
GHGHHGHGHHGH": LET C$="IUIUIUI
IUIUIUIUIUIUIUIUIUIUI"
1001 GO SUB 1200: POKE 23676,200
1002 GO SUB PA: GO SUB 1100
1012 GO SUB 9S: IF V<V1 OR H<H1
1 THEN PRINT BRIGHT 1,AT V1,H1,"
":AT V,H,AS(N+MOV): LET V1=V: L
ET H1=H: LET MOV=MOV+1: IF MOV=2
THEN LET MOV=0
1020 IF INKEY$="P" OR IN 211=1 T
HEN LET N=3: LET H=H+1: GO TO 10
51
1030 IF INKEY$="O" OR IN 211=2 T
HEN LET N=5: LET H=H-1: GO TO 10
51
1040 IF INKEY$="Q" OR IN 211=8 T
HEN LET N=1: LET V=V-1: GO TO 10
51
1050 IF INKEY$="A" OR IN 211=4 T
HEN LET N=1: LET V=V+1: GO TO 10
51
1051 IF SCREEN$(V,H)<>" " THEN
    
```

```

GO TO 1065
1055 IF V=4 THEN LET PA=PA-40: L
ET GS=GS-40: CLS : GO SUB 1200:
GO SUB PA: LET V=16: GO SUB 1100
1056 IF V=17 THEN LET PA=PA+40:
LET GS=GS+40: CLS : GO SUB 1200:
GO SUB PA: LET V=5: GO SUB 1100
1057 IF H=5 THEN LET PA=PA-10: L
ET GS=GS-10: CLS : GO SUB 1200:
GO SUB PA: LET H=25: GO SUB 1100
1058 IF H=26 THEN LET PA=PA+10:
LET GS=GS+10: CLS : GO SUB 1200:
GO SUB PA: LET H=6: GO SUB 1100
1059 GO TO 1012
1065 LET V=V1: LET H=H1: GO TO 1
012
1066 GO TO 1010
1101 LET V1=V: LET H1=H: PRINT A
T V,H, INK 7: BRIGHT 1,AS(N+MOV)
1102 RETURN
1205 PRINT INK 1, PAPER 5,AT 3,4
":FOR
F=4 TO 17: PRINT INK 1, PAPER 5
:AT F,4,"":AT F,27,"":NEXT F:
PRINT INK 1, PAPER 5,AT 18,4,"L
1519 RETURN
2000 GO SUB hoarriba: GO SUB vei
zquierda: GO SUB hoabajo: GO SUB
vederecha
2001 PRINT INK 0, PAPER 5: BRIGH
T 1,AT 6,7,"KLLKLLKLLKLLKLLKLL":
AT 7,7,"MNNMNNMNNMNNMNNMNN":AT 8
,7,"KLLKLLKLLKLLKLL":AT 9,7,"
MN MNNM MNNM MN":AT 12,9,"KL
":AT 12,15,"KL":AT 12,21,"KL":AT
13,9,"MN":AT 13,15,"MN":AT 13,21
,"MN"
2002 IF ad=1 THEN PRINT AT 14,25
":AT 15,25,""
2007 PRINT INK 0, PAPER 7: BRIGH
T 1,AT 15,7,"O O":AT 15,8, INK 5
: PAPER 0:""
2008 PRINT INK 2, PAPER 0: BRIGH
T 0,AT 8,9,"": INK 1,AT 8,15,"
": INK 3,AT 8,21,"": RETURN
2010 GO SUB hoarriba: GO SUB ve
derecha: GO SUB veizquierda: PRI
NT 5,AT 14,15,"":AT 15,5,""
2011 GO SUB hoabajo: PRINT AT 16
,23,"":AT 17,23,""
2012 PRINT AT 6,9, PAPER 1: INK
0,"":AT 6,21,"":FOR F=6 TO
15 STEP 2: PRINT INK 0, PAPER 2:
    
```

```

BRIGHT 1,AT F,15,"GHGH":AT F+1,
15,"IUIU":NEXT F
2013 PRINT INK 0, PAPER 4:AT 10,
21,"GH":AT 11,21,"IUI"
2014 IF U=1 THEN PRINT AT 16,7,"
":AT 17,7,""
2019 RETURN
2020 GO SUB hoarriba: GO SUB vei
zquierda: GO SUB hoabajo: PRINT
AT 16,15,"":AT 17,15,"":AT 1
6,21,"":AT 17,21,""
2021 PRINT INK 0, PAPER 5: BRIGH
T 1,AT 6,13,"GHGH":AT 7,13,"IUIU
":AT 8,23,"GH":AT 7,23,"IUI":AT 8
,19,"GH":AT 9,19,"":IUI":AT 10,11,"b
$(1 TO 16)":AT 11,11,"c$(1 TO 16)"
2022 PRINT INK 0, PAPER 5: BRIGH
T 1,AT 12,7,"GH":AT 13,7,"IUI"
":AT 14,7,"GH":AT 14,17,"GH":
":AT 15,17,"IUI":AT 14,7,"GHGH":AT
15,7,"IUIU":AT 14,25,"GH":AT 15,
25,"IUI"
2030 GO SUB hoarriba: GO SUB ved
erecha: PRINT INK 0, PAPER 4,AT
8,7,"GH":AT 9,7,"IUI":AT 8,11,"GH
":AT 7,11,"IUI":AT 10,5,"b$(1 TO 1
4)":AT 11,5,"c$(1 TO 14)":
IUI":AT 12,21,"GH":AT 13,21,"IUI"
":AT 8,17,"GH":AT 9,17,"IUI"
2031 PRINT INK 0, PAPER 4:AT 12,
9,"GH":AT 13,9,"IUI":AT 14,5,"GHG
HGH":AT 15,5,"IUIUIUI":AT 16,5,"GHG
HGH":AT 17,5,"IUIUIUI":AT 16,21
,"GH":AT 17,21,"IUI":RETURN
2040 GO SUB veizquierda: GO SUB
hoarriba: GO SUB hoabajo
2041 FOR F=8 TO 13 STEP 2: PRINT
INK 0, PAPER 2,AT F,11,"GH":AT
F+1,11,"IUI":NEXT F
2042 PRINT INK 0, PAPER 2: BRIGH
T 1,AT 6,15,"GH":AT 8,19,"GH":AT 7,15
,"IUI":AT 8,19,"GH":AT 9,
15,"GH":IUI":AT 10,15,"IUI":AT
10,23,"IUI":AT 11,19,"GH":AT 12,
15,"GH":IUI":AT 13,15,"IUI"
":AT 14,15,"GH":AT 13,15,"IUI"
":AT 15,15,"IUI":IUI"
2043 PRINT INK 5,AT 8,15,"":AT
8,23,"":AT 13,19,"":AT 14,11,"
":AT 15,11,""
2044 PRINT INK 0, PAPER 7: BRIGH
T 1,AT 15,7,"O": INK 1, PAPER
0: BRIGHT 0:AT 15,8,"":RETURN
2050 GO SUB hoabajo: PRINT AT 16
,15,"":GO SUB h
oarriba: PRINT AT 4,7,"":AT 5,
7,"":AT 4,23,"":AT 5,23,""
GO SUB vederecha
2051 FOR F=6 TO 15 STEP 2: PRINT
INK 0, PAPER 3,AT F,"GH":AT F
+1,9,"IUI":AT F,17,"GH":AT F+1,17
,"IUI":NEXT F: IF IO=1 THEN PRIN
T AT 14,9,"":AT 15,9,""
2052 PRINT INK 0, PAPER 7: BRIGH
T 1,AT 14,21,"O":AT 14,22,PAP
ER 0: INK 5,"":RETURN
2060 GO SUB hoabajo: PRINT AT 16
,7,"":AT 16,15,"":AT 16,19,""
":AT 17,7,"":GO SUB veizquierda
2061 PRINT INK 0, PAPER 2,AT 4,7
,"b$(1 TO 8)":AT 5,7,"c$(1 TO 8)":
IUI":AT 6,11,"GHGH":AT 7,11,"IUIU
IUIU":AT 8,17,"GHGH":AT 9,17,"IUI
IUI":AT 10,7,"b$(1 TO 8)":AT 11
,3,"c$(1 TO 8)":AT 10,23,"GH":AT 1
1,23,"IUI":AT 12,13,"GHGH":AT
13,13,"IUI":IUI":AT 14,9,"GH":A
T 14,25,"GH":AT 15,9,"IUI":AT 15,
25,"IUI"
2069 RETURN
2070 GO SUB vederecha: FOR F=4 T
O 13 STEP 2: PRINT INK 0, PAPER
7: BRIGHT 1,AT F,7,"GHGH":AT F+1
,7,"IUIU":NEXT F: PRINT INK 0,
PAPER 7: BRIGHT 1,AT 4,13,"GH":A
T 5,13,"IUI":AT 4,21,"GH":AT 5,21
,"IUI":AT 6,13,"b$(1 TO 12)":AT 7,1
3,"c$(1 TO 12)":AT 10,11,"GHGH":GH
GH":AT 11,11,"IUIU":IUI":AT 12,11,"
GHGH":GH":AT 13,11,""
2071 PRINT INK 0, PAPER 7: BRIGH
T 1,AT 14,5,"GH":AT 15,5,"IUI":AT
14,17,"GH":AT 15,17,"IUI":IUI
":AT 16,5,"GH":AT 17,5,"IUI":AT 1
6,9,"GHGHGHGHGH":AT 17,9,"IUI
IUIUIUIUI":RETURN
2080 GO SUB veizquierda: GO SUB
vederecha: GO SUB hoabajo: GO SU
B hoarriba: PRINT AT 16,9,"":AT 11,
25,""
2081 PRINT INK 1,AT 6,17,"":AT
6,23, INK 2,""
2082 POKE 23676,201: FOR F=6 TO
15 STEP 2: PRINT INK 0, PAPER 2:
AT F,13,"GH":AT F+1,13,"IUI":AT F
+1,9,"GH":AT F+1,19,"IUI":NEXT F
2083 PRINT INK 0, PAPER 5: BRIGH
T 1,AT 6,15,"KL":AT 6,21,"KL":AT
7,15,"MN":AT 7,21,"KL"
2088 POKE 23676,200: RETURN
2090 GO SUB hoarriba: GO SUB hoo
abajo: PRINT AT 16,15,"":AT 17,
15,"":GO SUB vederecha: GO SU
B veizquierda: PRINT AT 10,5,""
    
```



```

";AT 11,5;" ";AT 4,15;" ";AT 5
,15;" PRINT INK 0; PAPER 2;
BRIGHT 1;AT 8,13;b$(1 TO 12);AT
9,13;c$(1 TO 12); PAPER 7;AT 14,
7;"GHGH";AT 15,7;"IUIU"
2091 FOR f=10 TO 15 STEP 2: PRIN
T INK 0; PAPER 2; BRIGHT 1;AT f,
13;"GH";AT f+1,13;"IU"; NEXT f;
FOR f=8 TO 11 STEP 2: PRINT INK
0; PAPER 7;AT f,9;"GH";AT f+1,9;
"IU"; NEXT f
2095 PRINT INK 1;AT 11,11;" "
2096 POKE 23676,202: PRINT BRIGH
T 1; INK 0; PAPER 6;AT 10,16;"AB
CABC";AT 11,15;"DEFGDEFG";AT 12
,15;"HIUKHIUK"; PAPER 7;AT 13,18
;"ABCABC";AT 14,17;"DEFGDEFG";A
T 15,17;"HIUKHIUK": POKE 23676,2
00
2097 RETURN

```

```

2100 GO SUB veizquierda: GO SUB
hoabaja: PRINT AT 16,17;" ";AT
17,17;" "; GO SUB hoarriba: PRI
NT AT 4,7;" ";AT 4,15;" ";AT 4
,19;" ";AT 5,7;" ";AT 5,15;" "
2101 PRINT INK 0; PAPER 3;AT 6,9
;"GH";AT 7,9;"IU";AT 6,21;"GHGHG
H";AT 7,21;"IUIU";AT 8,9;"GH
GHGHGH";AT 9,9;"IU IU IU IU";
AT 10,9;"GH GHGH GH GHGH";AT
11,9;"IU IU IU IU IU IU"
2102 PRINT INK 0; PAPER 3;AT 12,
19;"GHGHGH";AT 13,19;"IU IU IU
";AT 14,11;"GHGHGH";AT 15,11
;"IU IU IU": RETURN

```

```

2110 GO SUB hoarriba: PRINT AT 4
,7;" ";AT 5,7;" ";AT 4,19;" "
,AT 5,19;" ";AT 4,23;" ";AT 5,
23;" "; GO SUB vederecha: GO SU
B hoabaja: PRINT INK 0; PAPER 1;
BRIGHT 1;AT 6,5;"GHGHGH";AT 7,5
;"IU IU";AT 6,17;"GHGHGH";AT
7,17;"IU IU IU";AT 8,17;"GH";AT
9,17;"IU";AT 10,5;b$(1 TO 18);AT
11,5;c$(1 TO 18)
2111 PRINT INK 0; PAPER 1; BRIGH
T 1;AT 12,5;"GH";AT 13,5;"IU";AT
12,13;"GH";AT 13,13;"IU";AT 12,
23;"GH";AT 13,23;"IU";AT 14,9;"G
H";AT 15,9;"IU";AT 14,17;"GHGH";
AT 15,17;"IUIU"
2118 PRINT INK 0; PAPER 7; BRIGH
T 1;AT 15,22;"O O": PRINT INK 1;
BRIGHT 0; PAPER 0;AT 15,23;" "
2119 RETURN
2120 RESTORE 2121: GO SUB veizqu
ierda: GO SUB hoabaja: GO SUB ho
arriba: GO SUB UF: POKE 23676,20
1: PRINT AT 4,9;" ";AT 5,9;" "
GO SUB 3010
2121 READ g,d: IF g=1000 THEN PO
KE 23676,200: RETURN
2122 DATA 7,7,8,23,8,18,11,12,13,1
2,19,1000,0
2123 PRINT INK 0; PAPER 4;AT 9,d
;"AB";AT g+1,d;"CD"
2124 GO TO 2121
2129 RETURN
2130 GO SUB hoabaja: GO SUB hoar
riba: GO SUB UF: POKE 23676,201:
GO SUB 3010: RESTORE 2131: IF f
in=1 THEN PRINT INK 2;AT 7,15;" "
2131 READ y,x: IF y=1000 THEN PO
KE 23676,200: GO TO 2139
2132 DATA 7,7,8,23,8,18,11,12,13
,7,13,18,1000,0
2133 PRINT INK 0; PAPER 4;AT y,x
;"AB";AT x+1,x;"CD"
2134 GO TO 2131
2138 IF jk=1 THEN PRINT AT 4,15;
" ";AT 5,15;" ";AT 6,15;" "
RETURN
2139 RETURN
2140 GO SUB hoabaja: GO SUB hoar
riba: PRINT AT 4,17;" ";AT 5,17
;" "; GO SUB UF: POKE 23676,201
GO SUB 3010: RESTORE 2141
2141 READ aa,bb: IF aa=1000 THEN
POKE 23676,200: RETURN
2142 DATA 8,7,11,11,8,18,12,17,7
,23,1000,0
2143 PRINT INK 0; PAPER 4;AT aa,
bb;"AB";AT aa+1,bb;"CD"
2144 GO TO 2141
2149 RETURN
2150 GO SUB hoabaja: GO SUB vede
recha: GO SUB hoarriba: GO SUB U
F: GO SUB 3010: POKE 23676,201:
RESTORE 2151
2151 READ cc,dd: IF cc=1000 THEN
POKE 23676,200: RETURN
2152 DATA 8,8,11,12,9,17,8,21,13
,19,1000,0
2153 PRINT INK 0; PAPER 4;AT cc,
dd;"AB";AT cc+1,dd;"CD"
2154 GO TO 2151
2159 RETURN
2200 POKE 23676,200: PRINT INK 0
; PAPER 6; BRIGHT 1;AT 4,5;"GHGH
GHGHGHGHGHGHGHGH";AT 5,5;"IU
IU IU IU IU IU IU IU IU"
2205 POKE 23676,200: PRINT INK 0
; PAPER 6; BRIGHT 1;AT 16,5;"GHG
HGHGHGHGHGHGHGHGH";AT 17,5;"IU
IU IU IU IU IU IU IU IU"
RETURN
2210 POKE 23676,200: FOR f=4 TO
17 STEP 2: PRINT INK 0; PAPER 6;
BRIGHT 1;AT f,25;"GH";AT f+1,25
;"IU": NEXT f: RETURN
2215 POKE 23676,200: FOR f=4 TO
17 STEP 2: PRINT INK 0; PAPER 6;
BRIGHT 1;AT f,5;"GH";AT f+1,5;"
IU": NEXT f: RETURN
2300 IF ATTR (v,h)=2 THEN FOR f=
11 TO 8 STEP -1: PRINT INK 0; PA
PER 5; BRIGHT 1;AT f,9;"KL";AT f
+1,9;"MN";AT f+2,9; PAPER 0;" "
: BEEP .5,f: NEXT f: FOR f=1 TO
50: NEXT f: GO TO 6000
2301 IF ATTR (v,h)=1 THEN FOR f=
11 TO 8 STEP -1: PRINT INK 0; PA
PER 5; BRIGHT 1;AT 15;"KL";AT
f+1,15;"MN";AT f+2,15; PAPER 0;"
": BEEP .5,f: NEXT f: FOR f=1
TO 50: NEXT f: GO TO 6000
2302 IF ATTR (v,h)=3 THEN PRINT
AT 14,25;" ";AT 15,25;" ": LET
ad=1
2308 IF ATTR (v,h)=69 THEN FOR f
=40 TO 50: BEEP .05,f: NEXT f: G
O SUB 2700
2309 RETURN
2310 IF ATTR (v,h)=8 THEN PRINT
AT 10,15;" ";AT 11,15;" "
2319 RETURN
2320 LET ti=ti-1: PRINT AT 20,10
;"TIEMPO: ";ti;" ": IF ti=0 THE
N GO TO 8900
2321 RETURN
2330 LET ti=ti-1: PRINT AT 20,10
;"TIEMPO: ";ti;" ": IF ti=0 THE
N GO TO 8900
2331 RETURN
2340 IF ATTR (v,h)=5 THEN GO TO
rip

```

```

2341 IF ATTR (v,h)=1 THEN LET i0
=1: FOR f=40 TO 50: BEEP .05,f:
NEXT f: GO SUB 2702
2351 IF ATTR (v,h)=59 THEN LET u
=1: FOR f=40 TO 50: BEEP .05,f:
NEXT f: GO SUB 2701
2359 RETURN
2360 LET ti=ti-1: PRINT AT 20,10
"TIEMPO: ";ti;" ": IF ti=0 THE
N GO TO 8900
2361 RETURN
2370 LET ti=ti-1: PRINT AT 20,10
"TIEMPO: ";ti;" ": IF ti=0 THE
N GO TO 8900
2371 RETURN
2380 IF ATTR (v,h)=2 THEN GO SUB
5000: CLS: GO SUB 1200: GO SUB
pa: PRINT AT 14,19;" ";AT 15,1
9
2381 IF ATTR (v,h)=1 THEN GO SUB
5000: CLS: GO SUB 1200: GO SUB
pa: PRINT AT 14,13;" ";AT 15,1
3
2382 RETURN
2390 IF ATTR (v,h)=1 THEN GO TO
3000
2391 IF v=16 AND h=15 OR v=16 AND
h=16 THEN FOR f=1 TO 50: BEEP
.01,f: NEXT f: GO TO 8500
2392 IF z=1 THEN GO TO rip
2399 RETURN
2400 LET ti=ti-1: PRINT AT 20,10
"TIEMPO: ";ti;" ": IF ti=0 THE
N GO TO 8900
2401 RETURN
2410 LET ti=ti-1: PRINT AT 20,10
"TIEMPO: ";ti;" ": IF ti=0 THE
N GO TO 8900
2411 IF ATTR (v,h)=1 THEN LET FI
N=1: FOR F=40 TO 50: BEEP .05,F:
NEXT F: GO SUB 2705: LET ti=210
2413 RETURN
2420 IF ATTR (v,h)=4 THEN GO TO
7900
2429 RETURN
2430 IF ATTR (v,h)=2 THEN PRINT
AT 4,15;" ";AT 5,15;" ";AT 6,1
5;" ";LET jk=1
2431 IF ATTR (v,h)=4 THEN GO TO
7900
2439 RETURN
2440 IF ATTR (v,h)=4 THEN GO TO
7900
2449 RETURN
2450 IF ATTR (v,h)=4 THEN GO TO
7900
2451 RETURN
2470 PRINT AT 20,9;"3 LOSA ARRIB
A": FOR f=0 TO 150: NEXT f: PRIN
T AT 20,9;"
RETURN
2701 PRINT AT 20,11;"ZIG - ZAG":
FOR f=0 TO 150: NEXT f: PRINT A
T 20,11;"
RETURN
2702 PRINT AT 20,8;"CAMINO MAS C
ORTO": FOR f=1 TO 150: NEXT f: P
RINT AT 20,8;"
RETURN
2705 PRINT AT 20,7;"2 SALA 2 ARG
OLLA": FOR F=0 TO 150: NEXT F: P
RINT AT 20,0;"
RETURN
3000 CLS: GO SUB 1200: POKE 236
76,200: PRINT AT 11,11;"P": PRIN
T INK 0: PAPER 5: BRIGHT 1: AT 10
9;"GH": AT 11,9;"IU"
3001 PRINT INK 0: PAPER 5: BRIGH
T 1: AT 10,0;"GH": AT 11,0;"IU": L
ET o=0-1: PRINT AT 10,0+3;" ";AT
11,0+3;" ": BEEP .05,40: IF o=1
0 THEN FOR f=0 TO 70: NEXT f: GO
TO 5000
3002 GO TO 3001
3010 POKE 23676,201: PRINT INK 5
BRIGHT 1: AT 6,11;"EE": AT 6,15;
"EF": AT 6,19;"EE": IF fin=1 THEN
PRINT INK 4: AT 7,11;" ";AT 7,1
5;" ";AT 7,19;"
3011 POKE 23676,201: RETURN
5001 CLS: GO SUB 1200: GO SUB h
oabaja: GO SUB hoarriba: GO SUB
veizquierda: GO SUB vederecha
5002 LET r=1: DIM m(6)
5003 LET r=INT (RND*6)+1
5004 PRINT AT 10,15; INK r;" ";
AT 11,15;" ";BEEP .6,r: PRINT
AT 10,15;" ";AT 11,15;" ": FOR
f=1 TO 50: NEXT f: LET m(k)=r:
LET k=k+1: IF k=7 THEN GO TO 501
0
5009 GO TO 5003
5010 LET k=1: PRINT AT 21,7;"PON
LA COMBINACION"
5011 LET h$=INKEY$: IF CODE h$>4
8 AND CODE h$<56 THEN GO TO 5013
5012 GO TO 5011
5020 PRINT AT 10,15; INK VAL h$;
" ";AT 11,15;" ";BEEP .6,VAL
h$: FOR f=1 TO 50: NEXT f: IF VA
L h$<>m(k) THEN BEEP 1.50: PRINT

```

```

AT 10,15;" ";AT 11,15;" ": FO
R f=1 TO 100: PRINT INK 7: BRIGH
T 1: AT 8,13;"ERA EL": AT 10,15; I
NK m(k); " ";AT 11,15;" ";AT 13
9;" INK 7; BRIGHT 1"TE EQUIVOCA
STE": FOR f=1 TO 160: NEXT f: GO
TO 6000
5025 LET k=k+1: IF k=7 THEN GO T
O 5100
5030 GO TO 5011
5110 RETURN
6000 LET hoarriba=2200: LET hoab
aja=2205: LET vederecha=2210: LE
T veizquierda=2215
6001 LET ji=0: CLS: GO SUB hoab
aja: GO SUB hoarriba: GO SUB vei
zquierda: GO SUB vederecha

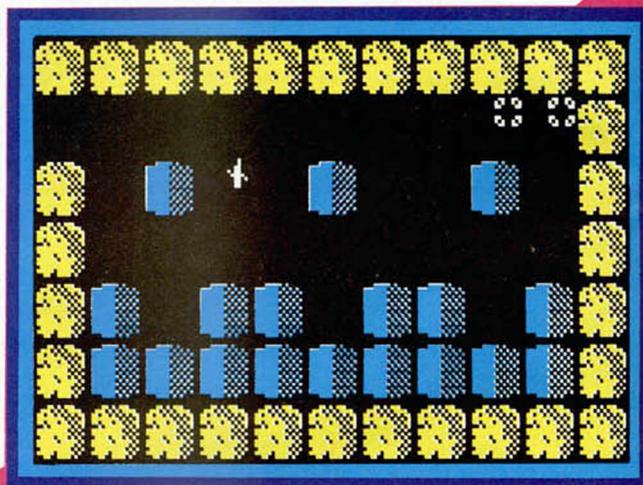
```

```

HEN GO TO 6000
8505 LET poi=poi+1: IF poi=7 THE
N LET poi=1
8510 GO TO 8502
8900 GO SUB 1200: GO SUB hoabaja
: GO SUB hoarriba: GO SUB veizqu
ierda: GO SUB vederecha:
8905 PRINT INK 7: BRIGHT 1: AT 8,
11;"LO SIENTO": AT 10,11;"SE ACAB
O": AT 12,11;"EL TIEMPO"
8906 PRINT AT 14,10; INK poi;"PU
LSA ENTER": IF CODE INKEY$=13 TH
EN GO TO 6000
8910 LET poi=poi+1: IF poi=7 THE
N LET poi=1
8911 GO TO 8906
9000 FOR f=51200 TO 51327
9001 READ a: POKE f,a: NEXT f
9002 DATA 24,24,26,60,88,24,8,8,
24,24,88,60,26,24,16,16,12,12,12
,31,44,12,52,38,12,12,12,60,14,1
2,20,10,48,48,48,248,52,48,44,10

```

En las pantallas sin salida deberemos tocar todas las piedras, hasta conseguir escapar.



```

6002 PRINT INK 7: AT 8,12;"TRAMPI
NG": AT 10,11;"POR DELFIN": AT 11,
8;"PARA MICROHOBBY": AT 14,10; I
NK ji;"PULSA ENTER": FOR f=1 TO
3: NEXT f: LET ji=ji+1: IF ji=8
3 THEN LET ji=0: IF CODE INKEY$=1
3 THEN GO TO 2
6005 GO TO 6002
7900 BEEP 1.50: FOR f=1 TO 100:
NEXT f: CLS: GO SUB hoabaja: GO
SUB hoarriba: GO SUB veizquierd
a: GO SUB vederecha
7901 PRINT INK 7: BRIGHT 1: AT 8,
11;"ARGOLLA": AT 10,11;"EQUIVOCAD
A"
7902 PRINT AT 13,10; INK poi;"PU
LSA ENTER": IF CODE INKEY$=13 T
HEN GO TO 6000
7903 LET poi=poi+1: IF poi=7 THE
N LET poi=1
7904 GO TO 7902
8000 IF fin=1 THEN PRINT INK 4: A
T 7,11;" ";AT 7,15;" ";AT 7,19
"
8002 RETURN
8500 CLS: GO SUB 1200: GO SUB h
oabaja: GO SUB hoarriba: GO SUB
veizquierda: GO SUB vederecha: P
RINT INK 7: BRIGHT 1: AT 11,9;"LO
CONSEGUISTE": FOR f=1 TO 100: N
EXT f
8502 PRINT AT 13,10; INK poi;"PU
LSA ENTER": IF CODE INKEY$=13 T

```

```

0,48,48,48,60,112,48,40,80
9003 DATA 255,232,206,168,208,16
0,212,168,255,103,65,3,1,129,67,
1,212,168,148,170,149,194,241,25
5,1,23,137,1,73,163,79,255,255,2
45,170,213,170,213,170,213,255,1
5,1,1,1,1,1,1,170,213,170,213,17
0,213,250,255,1,1,1,1,1,1,15,255
9004 DATA 153,90,60,255,255,60,9
0,153,24,153,90,60,24,24,36,102
9010 FOR f=51456 TO 51456+111
9011 READ a: POKE f,a: NEXT f
9012 DATA 255,234,193,162,1,16,3
20,2,255,31,71,3,35,1,73,1,1,160,
20,64,132,193,240,255,17,1,17,1,
65,3,15,255
9013 DATA 63,3,15,24,16,24,15,0
352,192,224,48,16,48,224,0,192,1
92,207,207,192,192,192,192,0,0,2
54,254,6,6,6,6,192,192,192,192,1
92,192,255,255,6,6,6,6,0,255,2
55,255,128,143,159,152,128,128,1
28,255,3,227,243,51,51,115,227,1
929,129,129,128,129,128,255,255,1
95,131,131,3,131,3,255,255
9020 FOR f=51712 TO 51799: READ
a: POKE f,a: NEXT f
9021 DATA 255,254,254,253,253,253,25
1,248,242,85,170,157,226,0,255,1
62,72,87,171,91,59,23,239,159,63
,255,255,255,255,255,255,254,247
,201,151,153,213,152,149,152,183
,38,252,69,220,4,252,6,220
9023 DATA 95,191,95,191,223,191,1
921,191,253,255,24,7,255,255,255,
255,255,152,255,251,191,255,255,
255,255,4,255,253,223,127,255,25
5,255,247,255,253,191,255,255,25
5,255
9997 RETURN

```

La Máquina alucinante



EL ÚNICO
ORDENADOR
CON MILES Y MILES
DE PROGRAMAS
DISPONIBLES.



Al comprar
tu nuevo Spectrum
pide el Pasaporte Fantástico.
Podrás conseguir
un reloj alucinante.

33.900 Pts. + IVA



Microprocesador Z80A. 128 K RAM. 32 K ROM. Teclado de 58 teclas. 32 columnas x 24 filas de texto. Gráficos de alta resolución (256 x 192 pixels). 8 colores con dos niveles de brillo cada uno. Calculadora en pantalla. 3 canales de sonido programables e independientes. Cassette incorporada. Salida TV y monitor RGB.

Interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Salida Serie RS 232 bidireccional. Dos conectores para joysticks. Conector plano compatible con todos los modelos Spectrum anteriores. Editor de pantalla y dos versiones BASIC en ROM. 48 K BASIC, compatible con Spectrum 16 K, 48 K y ZX - . 128 K BASIC, compatible con ZX Spectrum 128.

Nuevo **sinclair ZX Spectrum +2**

C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Telex 47660 INSC E. Fax 459 22 92. Delegación en Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 325 10 58. 08015 Barcelona.

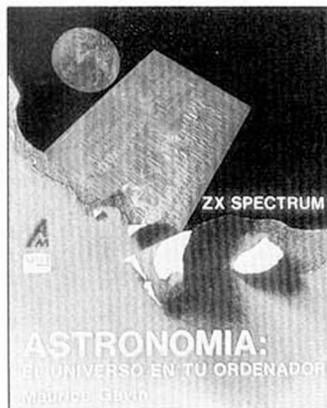
Ordena tus propias ideas

Le sacarás partido a tu ordenador



DISEÑO DE GRÁFICOS Y VIDEOJUEGOS

Tratamiento en tres dimensiones
Ian O. Angel y Brian J. Jones
3.392 ptas.



ASTRONOMIA

El universo en tu ordenador
Maurice Gavin
1.378 ptas.



JUEGOS GRÁFICOS DE AVENTURA

Richard Hurley
1.484 ptas.



PROGRAMACION AVANZADA DEL ZX SPECTRUM

Rutinas de la ROM y sistema operativo
Steve Kramer
1.272 ptas.

LENGUAJE MAQUINA AVANZADO PARA ZX SPECTRUM

David Webb
1.484 ptas.

PROGRAMACION DEL INTERFACE I Y MICRODRIVE

Agustín Núñez Castain
1.168 ptas.

TU PRIMER LIBRO DEL ZX SPECTRUM

J. Dewhirst y R. Tennison
848 ptas.

PROGRAMACION DEL Z80

Rodnay Zaks
2.915 ptas.

"SPRITES" Y GRÁFICOS EN LENGUAJE MAQUINA

(ZX Spectrum)
John Durst
1.537 ptas.

EL LIBRO GIGANTE DE LOS JUEGOS PARA ZX SPECTRUM

Tim Hartnell
1.431 ptas.

SISTEMAS EXPERTOS

Introducción al diseño y aplicaciones
Tim Hartnell
2.120 ptas.

SIMULACIONES

Replica la realidad con tu ordenador
Tim Hartnell
1.643 ptas.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL:

Conceptos y programas
Tim Hartnell
1.484 ptas.

- Les ruego me envíen el catálogo de su editorial.
 Les ruego me envíen los siguientes títulos:

TOTAL _____

- Adjunto talón bancario a
GRUPO DISTRIBUIDOR EDITORIAL, S. A.
 Pagaré contrarrembolso (+ 125 pesetas de gasto de envío).

Nombre _____

Profesión _____

Dirección _____

C. P. _____ Localidad _____

Provincia _____

MS

ANAYA

MULTIMEDIA

Adquiéralos en su librería habitual.

Si no le es posible o desea que le enviemos nuestro catálogo, envíe este cupón a:
Apdo. de Correos 14632, Ref. D. de C. 28080 MADRID
Comercializa: GRUPO DISTRIBUIDOR EDITORIAL.



ANAYA ANAYA ANAYA ANAYA ANAYA ANAYA

TOKES & POKES



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Desde Barcelona nos llega una carta con un sensacional cargador para este no menos maravilloso programa de Melbourne House. El autor ha sido Jordi Mas, a quien, en vuestro nombre, le agradecemos el que nos permita disfrutar enteramente del juego. Para ello deberemos hacer lo siguiente: si quieres modificar el tiempo de los combates, cambia el número de la línea 10 por otro no superior a 255; si queréis que para matar a vuestro adversario tengáis que dar más o menos golpes, modificar la línea 20 con un número no inferior a 255; si lo que deseamos es que nos den más o menos golpes y no ocurra nada, el número modificado será el de la línea 30 (por supuesto, menor de 255) ó 255 si queremos ser completamente indestructibles. Este cargador posee muchas otras posibilidades que pueden ser descubiertas por ti mismo. Muy bien, Jordi.

10 LET TIEMPO=30
 20 LET GOLPE1=4
 30 LET GOLPE2=4
 40 POKE 23624, 54: POKE 23693, 54: POKE 23570, 16: CLS
 50 LOAD ""SCREEN\$: LOAD ""CODE
 POKE 23570, 6: POKE 44793, TIEMPO
 60 POKE 44332, GOLPE1: POKE 44339, GOLPE2
 70 RANDOMIZE USR 33000

SE LO CONTAMOS A...

Aitor F. del Castillo (Barcelona). Para escribir en la pizarra del Skool Daze pulsa la tecla W (WRITE) y luego lo que quieras, acabando con ENTER. La pizarra no se puede borrar. En cuanto al Back to Skool, la bicicleta sirve para montar en ella e ir más deprisa; se es cariñoso con la tecla K y para llenar las copas de agua debes coger la pistola de algún pupitre, pulsar la letra G y ponemos a la distancia adecuada.

J. L. Amores (San Pedro de Alcántara). Para salir de la cúpula en The Hulk, debes hacer lo siguiente: vete hacia el Este ('GO EAST'), cuando estés en el pasillo pulsa el botón ('PRESS BUTTON') para retardar la salida del gas y sal de allí. ('GO OUTSIDE').

J. A. González (Hospitalet). Efectivamente, el Sgrizam finaliza cuando rescatas a la chica, a pesar de que salga ese mensaje de la espada del poder.

B. M. Núñez Moraleda (Cádiz). El poke correcto para el Jet Pack no es el estilo aparecido erróneamente en el n.º 56 sino, POKE 25018, 0.

Jorge A. Martín (Alcorcón). Para salvar a la princesa de Ghosts'n Goblins una vez que te encuentras en la última pantalla puedes hacer dos cosas diferentes. Matar a las dos gárgolas sin que te quiten la armadura y esperar a que nos mate un pájaro que nos subirá hacia arriba en paños menores, o bien dejar que nos maten una vez las gárgolas, con lo que apareceremos arriba, donde tendremos que acabar con la restante.

Si tenéis algún problema con cualquier juego, no dudéis en escribirnos.

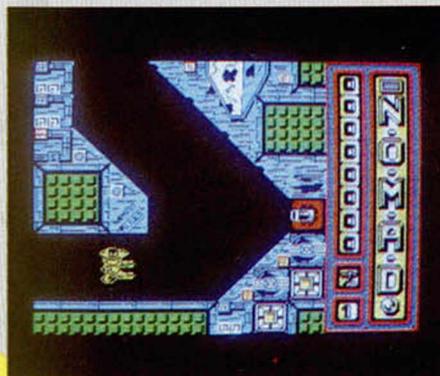
ROBIN OF THE WOOD

Bueno, muy bueno este programilla; pero seguro que si antes os gustaba, ahora, con este poke que nos envía Gonzalo Gómez Cid desde Salamanca, vais a alucinar el triple.

POKE 49898, 0 el marcador de energía no disminuye.

También nos cuenta nuestro amigo Gonzalo que para acabar el juego hay que buscar el Arbol Sonriente y acercarnos a él para que nos dé las armas entrando y volviendo a salir de la pantalla; luego hay que ir a la ciudad y entrar por la puerta abierta que se encuentra dentro de ésta y...

N.O.M.A.D.



Esta es, posiblemente, la carta que nos ha llegado desde más lejos para esta sección. Viene desde Cartaxo, Portugal, y nos la envía el amigo Paulo Bebelo. Consiste en el poke de vidas infinitas para este cibernético programa llamado N.O.M.A.D.

POKE 40703, 0 vidas infinitas.

Moito obrigado por tua amable e grasiçoza carta. Sentimos moito que nostra revista saiga em Portugal com ao atraso.

BAT MAN

Roberto Muñoz nos ofrece variopintos e interesantes pokes para ayudar al legendario Bat Man a completar su misión. La información ha sido enviada desde Valdepeñas, pero su transcendencia es universal.

POKE 36798, 0 vidas infinitas. POKE 31690, 0 velocidad, escudo y botes infinitos.

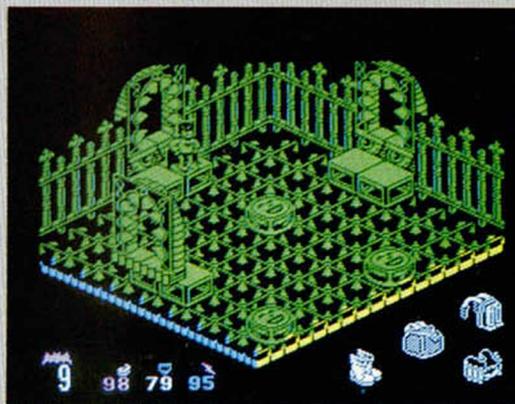
Vidas de perro infinitas:

POKE 36891, 0 POKE 36892, 0 POKE 36893, 0

Nota: el segundo poke tiene la pega de que cuando caemos en un lugar cerrado no podemos salir, por lo que tendremos que abortar la partida.

Por su parte, Jesús Sacido, de Torrejón de la Calzada, también quiere contribuir con sus pokecillos para este juego:

POKE 26174, 0 mayor velocidad POKE 33333, 33 objetos inmóviles.



T

ER

CONCURSO de DISEÑO

Primer premio.
100.000 ptas.
J.A. González
Sánchez
(Seixalbo,
Orense).

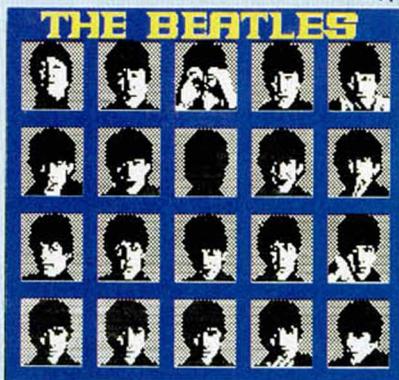


Segundo premio. 50.000 ptas. José García
Juan (Barcelona).



Tercer premio. 25.000 ptas. Celsa Vázquez
Fernández (Orense).

Mención Especial del jurado a José García Juan, quien envió otro trabajo que obtuvo un empate a puntos con la pantalla de Celsa Vázquez, clasificada en tercera posición. Al haber recaído dos premios sobre la misma persona, se ha tomado la decisión de otorgarle el de mayor valor.



Aquí os presentamos las pantallas que han sido premiadas en este concurso. A partir de la próxima semana incluiremos en nuestra revista un pequeño apartado en el que irán apareciendo aquellos trabajos que han quedado clasificados entre las cien primeras posiciones. Esperamos que el tuyo sea uno de ellos.

GRAFICO por ORDENADOR



LOS 100 MEJORES

1 José Antonio González Sánchez (Seixalbo-Orense)	42
2 José García Juan (Barcelona)	41
3 Ceisa Vázquez Fernández (Orense)	40
4 José García Juan (Barcelona)	40
5 Moisés Vilalta Pons (Berga-Barcelona)	39
6 José M.ª Morales Jiménez (Sevilla)	39
7 Pedro J. González Casares (Durcal-Barcelona)	39
8 Juan Antonio Ramos Mora (Alcante)	37
9 Carlos Ares Pou (Marín-Pontevedra)	37
10 Adolfo López Escribano (Madrid)	36
11 J. Carlos Alonso Esteban (Colmenar Viejo-Madrid)	36
12 M. Angel Sánchez Martínez (Santo Ángel-Murcia)	35
13 Jorge Luis Mederos Martín (La Laguna-Tenerife)	35
14 Roger Ferrándiz Fernández (Barcelona)	35
15 Manuel Estop Zafrá (Alcorcón-Madrid)	35
16 M. Angel Naranjo Naranjo (Alcobendas-Madrid)	35
17 José Vte. Escarés Guijardo (Valencia)	35
18 José Morga Bachiller (Boadilla-Madrid)	34
19 Cristóbal Cantero Carrascosa (Jaén)	34
20 Eduardo y Carlos Barrobes I Meix (Barcelona)	34
21 J. Antonio Romero Paniagua (Alcobendas-Madrid)	33
22 M. Angel Quintas Pérez (S. de Compostela-La Coruña)	33
23 Manuel Estop Zafrá (Alcorcón-Madrid)	33
24 Miguel Gancedo Fuentes (Santander)	33
25 Emilio Rueda de la Puerta (Málaga)	33
26 Luis Bajo Jiménez (Palma de Mallorca)	32
27 Jorge Blecua (Barcelona)	32
28 Antonio García Palma (Madrid)	31
29 J. Antonio Romero Paniagua (Alcobendas-Madrid)	31
30 Roberto G. Gracia Tajardo (Sta. Cruz de Tenerife)	31
31 Tomás Aceituno Domingo (San Fernando-Cádiz)	31
32 Pedro José González Casares (Durcal-Granada)	31
33 J. Carlos Alonso Esteban (Colmenar Viejo-Madrid)	31
34 J. Antonio Casarrubios González (Madrid)	31
35 Antonio García Palma (Madrid)	30
36 Alfonso Fernández Borro (Madrid)	30
37 Antonio García Palma (Madrid)	30
38 Antonio García Palma (Madrid)	30
39 Eugenio Yebro Segovia (Madrid)	30
40 Ignacio Huet Grandona (Valencia)	30
41 Ignacio Huet Grandona (Valencia)	30
42 Roger Ferrándiz Fernández (Barcelona)	30
43 J. Antonio Romero Paniagua (Alcobendas-Madrid)	30
44 Eugeni Llopars Corsà (Oleas de Montserrat-Barcelona)	30
45 J. Luis Gutiérrez (San Roca-P. de Mallorca)	30
46 Fco. Javier García Eruiti (Pamplona)	30
47 Luis Bajo Jiménez (Palma de Mallorca)	30
48 Fernando Beitomen Roy (Zaragoza)	30
49 Luis José Garate Soto (Madrid)	30
50 J. Antonio Bosch Pérez (Madrid)	30
51 Andrés Jobacho Sánchez (Jerez de la Frontera)	29
52 Jesús Angel Ieco Antoria (Logroño)	29
53 Oriando Araujo Mas (Torrejón de Ardoz-Madrid)	29
54 Antonio Modrego (Zaragoza)	29
55 Carlos Alexis Pérez (SIC de la Palma)	29
56 Antonio Puigpelat Moreno (Madrid)	29
57 Antonio García Palma (Madrid)	28
58 Antonio García Palma (Madrid)	28
59 José Morga Bachiller (Boadilla-Madrid)	28
60 Adolfo López Escribano (Madrid)	28
61 Toni Roig Pérez (Alginet-Valencia)	28
62 José García Juan (Barcelona)	28
63 Andrés Jobacho Sánchez (Jerez de la Frontera-Cádiz)	28
64 José Luis Pérez Guerrero (Ciudad Real)	28
65 Mario Pla y Bermon (Valencia)	28
66 Gustavo Adolfo Exposito (Tenerife)	28
67 Angel Sánchez Poza (Málaga)	28
68 Antonio García Palma (Madrid)	27
69 Antonio García Palma (Madrid)	27
70 Antonio García Palma (Madrid)	27
71 Antonio García Palma (Madrid)	27
72 Jorge Morga Bachiller (Boadilla-Madrid)	27
73 Victor Manuel (Soria)	27
74 Jaime Nasarre López (Barcelona)	27
75 Domingo Ciber (Barcelona)	27
76 Sonia Pamplona Roche (Zaragoza)	27
77 José Ripoll Campos (Madrid)	27
78 Marcelino Castaño Ortiz (Sevilla)	27
79 Eduardo Cunha Rodríguez (Vigo-Pontevedra)	27
80 Alejandro Morales Carrillo (Sevilla)	27
81 Ramón Escudero (Parla-Madrid)	27
82 Manuel Muñoz Vidal (Betanzos-La Coruña)	27
83 Pablo I. Sánchez (Madrid)	27
84 Pedro Díaz Gómez (Madrid)	27
85 Antonio García Palma (Madrid)	26
86 J. Antonio López Remacho (Torremolino-Málaga)	26
87 J. Ramón Suárez Pérez (Avilés-Asturias)	26
88 Julio César Socorro García (Zarate-Las Palmas)	26
89 Gonzalo Sola Carmona (Pozuelo de Alarcón-Madrid)	26
90 Jorge Iglesias de Haro (Durcal-Granada)	26
91 Javier Ramos Navas (Valencia)	26
92 Miguel Maestro Cano (Valencia)	25
93 Jesús M.ª Cortazar (Bilbao)	25
94 Felipe Fernández Lozano (Cartagena-Murcia)	25
95 Bruno Pérez Junca (Figuera-Gerona)	25
96 Javier Pérez Salinas (Zaragoza)	25
97 Roberto G. Gracia Tajardos (SIC de Tenerife)	25
98 Miguel Angel Naranjo (Alcobendas-Madrid)	25
99 Ignacio Huet Grandona (Valencia)	25
100 Manuel Simal Gandara (S. de Compostela-La Coruña)	25

EL VEREDICTO. Han transcurrido ya casi cinco meses desde que se lanzó la convocatoria de este Primer Concurso Nacional de Diseño Gráfico por Ordenador. Por fin ha llegado el momento de emitir el veredicto final. Los ganadores, ya los conocéis, y desde aquí les enviamos nuestra más sincera enhorabuena, al igual que a los casi 500 participantes que nos han enviado sus pantallas. Nuestro agradecimiento a todos y esperamos que esta iniciativa haya servido, al menos, para que hayáis conocido un poco mejor las posibilidades gráficas de vuestro Spectrum.



VICTOR RUIZ.

(Programador). Víctor es, sin duda, uno de los programadores más brillantes de nuestro país. Com-

ponente activo de Dinamic, ha realizado algunos de los programas más famosos del software español: **Saimazon, Babaliba, Abu Simbel Profanation o Camelot Warriors**. Actualmente está trabajando en el proyecto de **Fernando Martin Basket Master**.



JOSE MARIA PONCE

(Ilustrador). No necesita presentación. Los 101 imaginativas y bellas láminas que ha diseñado durante los últimos dos años para ilustrar la totalidad de las portadas de **MICROHOBBY**, son una inmejorable prueba de su contrastada calidad como dibujante. Su opinión no podía faltar.

JAVIER CANO. (Diseñador gráfico). Quizás sea el miembro del jurado más cualificado ya que, al fin y al cabo, el diseño gráfico por ordenador es su profesión. Debido a su juventud su carrera no es excesivamente amplia, pero puede decir con orgullo



que ha sido el creador de los gráficos de uno de los mejores juegos realizados en nuestro país: **Las tres luces de Glauring**. La opinión de un auténtico experto.



GABRIEL NIETO.

(Director de la revista **Micromania**). Su labor al frente de una de las más prestigiosas revistas europeas

de software le acreditan como uno de los mayores entendidos en todos los temas relacionados con los juegos para ordenador. Su dilatada trayectoria como profesional en varias publicaciones especializadas le convierten en un auténtico catedrático en la materia.



PACO PASTOR.

(Director de **ERBE**). Paco Pastor es uno de los principales responsables de que podamos disfrutar

en España de los mejores programas que se realizan en todo el mundo. Sin embargo, sus actividades no se limitan a la mera distribución, ya que también está ofreciendo un gran apoyo a los programadores noveles que quieren sacar a luz sus programas.

EL JURADO

Este jurado ha sido seleccionado entre las personalidades más relevantes de todos los campos relacionados en una u otra forma con el diseño gráfico y los ordenadores. Sus opiniones son, en todos los casos, las de auténticos especialistas.

LO NUEVO

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD • Arcade • Palace Software

LA CORAZA ANTI-RADIATIVA

Seguramente el título de este último juego de Palace Software os es de sobra conocido debido al comic que hemos venido publicando durante estas últimas semanas. Pero a pesar de que su nombre ya habrá pasado más de una vez por vuestros oídos, no os preocupéis, pues La Armadura Sagrada de Antirad es un programa que por su gran calidad aún tiene que dar mucho que hablar.

Aunque ya muchos de vosotros conoceréis el argumento que rodea a este programa, comenzaremos precisamente haciéndoos un breve resumen del mismo por si acaso eso de los comics no es lo vuestro.

Las cosas están más o menos así. Tras el horrible holocausto nuclear que asoló la Tierra, una nueva raza, fuerte y temeraria, surgió del caos y pobló el mundo. De pronto unos seres de otra galaxia invadieron el planeta y sometieron a todos sus habitantes. Pero ahora los ancianos han preparado un plan para liberarse de tan vil dominación. Este consiste en hacer que el más valeroso de sus guerreros se adentre en el bosque malvado y encuentre

una antigua armadura, restos de una ancestral civilización. Los poderes de esta armadura son inusitados y otorga al que la posee una fuerza y dotes para la lucha increíbles, del mismo modo que le protege de una manera total del efecto de las armas más potentes, incluso de las nucleares.

Ese valeroso guerrero, por supuesto, eres tú. Y aquí, en esta embarazosa situación es cuando te haces el responsable directo del futuro de esta noble raza.

Sin embargo, te podemos asegurar que a pesar de lo negro de la situación, te vas a divertir, y mucho.

Desgraciadamente, a priori ésta es la única información de la que disponemos para afrontar la aventura: que hay que encontrar y recoger una armadura. Pero rápidamente vamos a ir descubriendo algunos importantes detalles relativos al desarrollo del juego. En primer lugar, es muy posible que no tardemos mucho en darnos cuenta de que la armadura se encuentra muy cerca de nosotros, pero que el hecho de cogerla ya va a resultarnos algo más complicado.

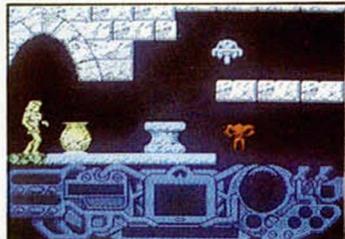
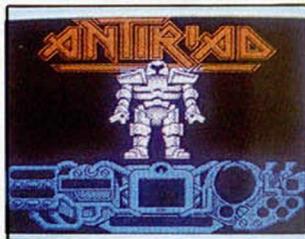
Lo que tendremos que

hacer, una vez localizada la armadura es conseguir activarla gracias a unas células energéticas que iremos encontrando a lo largo y ancho del bosque. Estas deberán ser llevadas de nuevo a la armadura y así, poco a poco, lograremos regenerar todo su poder y estará en disposición de ser nuevamente utilizada y podremos disfrutar de las enormes ventajas que nos puede ofrecer para defender a los de nuestra raza.

Pero vayamos a lo interesante del tema, que es cómo se juega a La Armadura Sagrada de Antirad. Básicamente, el programa posee una estructura de arcade y así tendremos que

preocuparnos simplemente de dos aspectos: de esquivar a los numerosos peligros que pueblan este concurrido bosque y de conocer en todo momento el lugar exacto en el que nos encontramos en relación a la posición de la armadura.

El primer punto es el más importante del juego, ya que de ello depende nuestra propia vida, y es, por supuesto, lo más divertido y lo

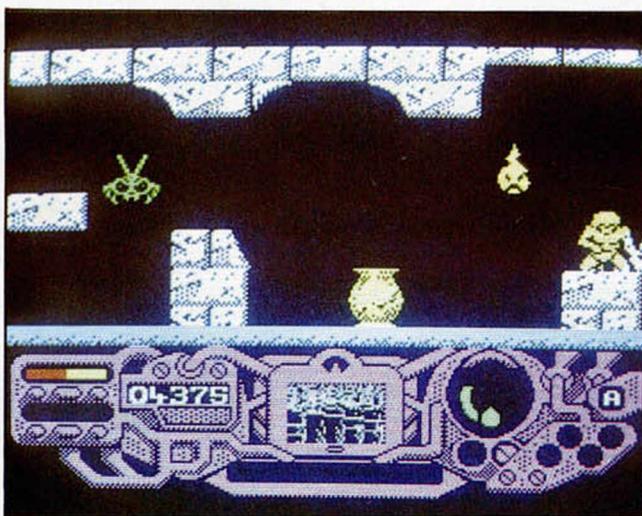
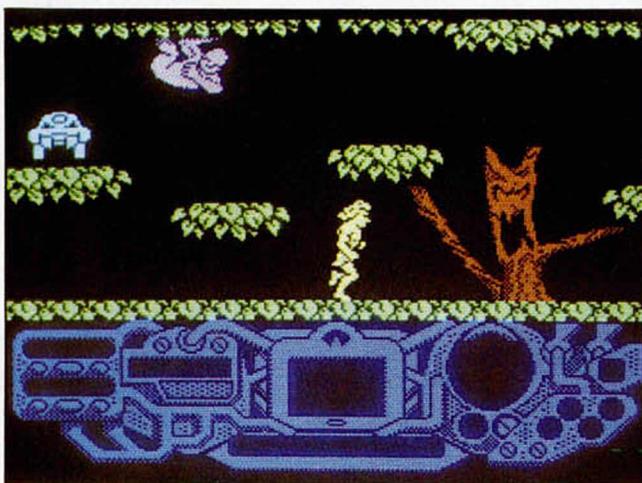


que imprime toda la emoción. Sin embargo, Antirad tampoco pertenece a ese tipo de juegos super recargados de enemigos por todas partes y en los que tienes que mantener una lucha constante contra los elementos; aquí existen enemigos, pero los justos. Esto hace que aunque tenemos que permanecer muy atentos al desarrollo del juego y a los ataques enemigos, tenemos ocasiones en las que podemos detenernos a descansar y tener unos instantes de respiro y meditación.

Por otra parte, también es importante el que tengamos un buen sentido de la orientación, ya que, como antes dijimos, cada vez que consigamos recoger una de las células energéticas (sólo podemos cogerlas de una en una), tendremos que volver sobre nuestros pasos en tan complicado laberinto y regresar hasta la situación de la armadura.

El juego resulta, en conjunto, sumamente divertido y adictivo. Pero muchos otros factores influyen en este resultado. Por ejemplo, es una auténtica delicia ver moverse a este atlético guerrero por los selváticos escenarios. Sus movimientos son verdaderamente sorprendentes y están cuidados hasta el más mínimo detalle, por lo que la sensación final es de un realismo notable.

Pero el movimiento no es la única virtud visual del programa, ya que el diseño de las pantallas y los personajes también son de una gran vistosidad y sorprenden por sus bellas y originales formas. Cada detalle, cada elemento del juego es-



LOS CONSEJOS DE LA ABUELA TECLA



Buenas. Aquí estoy otra vez con vosotros, para contaros algunos pequeños trucos que he encontrado para este estupendo Antirad.

Para empezar trataré de explicaros un poco por encima que es lo que tenéis que hacer, pues como habréis podido comprobar, las cosas no están demasiado claras al principio.

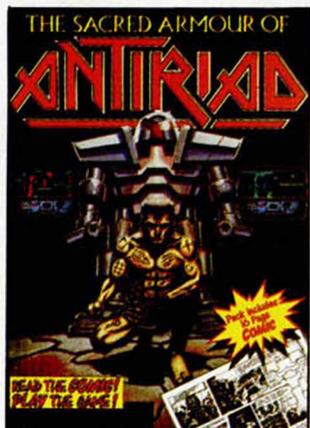
El juego puede empezar de dos formas diferentes: una en la que sólo podemos dirigirnos hacia la izquierda y otra, inversa, en la que tenemos que ir forzosamente hacia la derecha. En cualquiera de las dos posibilidades las acciones a seguir son idénticas, y esto es un detalle que tiene como única finalidad la de despistarnos de una partida a otra. Lo que tenemos que hacer es dirigirnos hacia la dirección que se nos permita y recorrer las cuatro o cinco primeras pantallas y llegar hasta la armadura. Ahora lo que tenemos que hacer es introducirla en ella y activarla; los marcadores inferiores comenzarán a funcionar y en ellos se nos indicarán nuestro estado de energía, la radioactividad y la puntuación.

Una vez que la hayamos activado tendremos que ir recogiendo una a una las células energéticas y llevarlas de nuevo hasta la armadura para conseguir que ésta pueda ser utilizada.

Antes incluso que ir a activar la armadura debemos, sin embargo, recoger las piedras que siempre aparecerán bajo nosotros en la primera pantalla, ya que éstas son imprescindibles para defendernos de los peligros de la jungla. Casi todos los animales y objetos que nos atacan pueden ser destruidos excepto los gorilas grandes, las gotas y unos soldados que disparan con una gran ametralladora. Lo que ocurre es que el número de pedradas que tenemos que darles a cada uno de ellos es diferente; por ejemplo a los diablillos rojos hay que darles tres veces, a los objetos azules que lanzan balas dos, a los monillos una y a unos artilugos voladores que también disparan a gran velocidad hay que acertarles un total de cuatro veces.

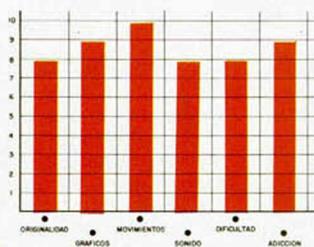
Por último, deciros que a la vez que vamos recogiendo las células energéticas debemos encontrar unas piezas que también se encuentran desperdigadas por la jungla y las ruinas y que también nos serán necesarias para lograr radioactividad exigida (marcador circular en la pantalla) para activar la armadura.

Espero que estos detalles os sean suficientes como para disfrutar de este maravilloso juego desde la primera partida. Que ustedes los jueguen bien.



tán estudiados al máximo, por lo que la calidad de los gráficos es más que excelente.

En definitiva. La Armadura Sagrada de Antirad es uno de esos programas que vienen a recordarte con su gran calidad y belleza, que esto de los juegos para ordenador es algo verdaderamente sorprendente.



LAS COSAS DE PALACIO

A PROVECHAMOS nuestra estancia en Londres con motivo de la celebración de la feria anual PCW Show, para realizar algunas visitas a los programadores más prestigiosos y de más actualidad en Gran Bretaña. Y desde luego teníamos la obligación de pasarnos por el cuartel general de Palace Software. Allí nos encontramos con el equipo al completo: directivos, programadores, diseñadores..., y tuvimos la oportunidad de charlar amigablemente con cada uno de ellos.

Aquello era una auténtica berbena, con gente entrando y saliendo por todas partes; el ambiente era excelente y todo estaba envuelto en un clima de auténtica euforia. Aun así conseguimos realizar nuestra primera y directa pregunta:

—**MICROHOBBY:** ¿Cómo se hace un juego?

—**Palace Software:** Bien, es una pregunta un tanto difícil de responder en pocas palabras. A nuestro entender, un juego consta fundamentalmente de tres partes que, aunque están relacionadas, son independientes entre sí, a la hora de realizarlas: la historia del juego, es decir, el guión, los gráficos del mismo y el código, el programa que manipula esos gráficos según el guión.

—**M.:** ¿Existe algún orden de realización en esas tres cosas?

—**P.:** Efectivamente, existe. Nosotros siempre hacemos primero el guión, porque es lo que da cuerpo y existencia real al juego. Es como una película o una obra de teatro: el escenario y los actores están condicionados por aquello de lo que quieres hablar.

—**M.:** ¿Qué hay de los gráficos y del programa?

—**P.:** Los gráficos es la segunda parte, y los realizamos antes de escribir una sola línea de programa. Siguiendo con la analogía de la pregunta anterior, creamos nuestros actores para después ensamblarlos de muchas formas distintas hasta conseguir el escenario, el decorado perfecto.

—**M.:** De acuerdo, pero, ¿los gráficos de un programa no os sirven en alguna medida en las versiones para otras máquinas?

—**P.:** Sí, por supuesto. Esa es la otra razón de que se hagan primero. Nosotros dibujamos sobre un ordenador nuestros gráficos, luego los archivamos y los pasamos,

Entrevista con los programadores de Palace Software

Palace Software es una de las compañías británicas que más auge están alcanzando en el transcurso de los últimos meses. A pesar de que tienen una reducida colección de títulos en su haber, Cauldron, Cauldron II y La Armadura Sagrada de Anririad, han conseguido colocar a todos sus programas entre los principales puestos de las listas de éxitos de toda Europa.



Palace al completo. Atrás de izda. a dcha.: Mattheu Tims (director), Chris Stangroom (Spectrum), Mark Eason (diseños), Steve Brown (diseño de Cauldron y Cauldron II), Richard Joseph (sonido) y Peter Stone (directivo). Frente: Stanley Schembri (Commodore), Richard Leinfellner (producción) y Dan Malone (diseño Antiriad).

con las modificaciones que sean necesarias, al resto de los ordenadores para los que trabajamos. Concretamente, nos hemos hecho un programa de dibujo para el Commodore 64, que cubre todas nuestras necesidades. Usándolo, creamos los dibujos, y luego se pasan a las otras máquinas, en las cuales reciben su forma definitiva con otros programas de dibujo.

—**M.:** ¿Por qué un Commodore?

—**P.:** Porque es el que posee las mayores cualidades y facilidades con mucho en el tratamiento de gráficos, comparándolo con el Spectrum y el Amstrad. Así conseguimos dos objetivos de una sola vez: hacemos gráficos muy buenos y, de paso, creamos la versión de Commodore de nuestros juegos, ya que también trabajamos para este ordenador.

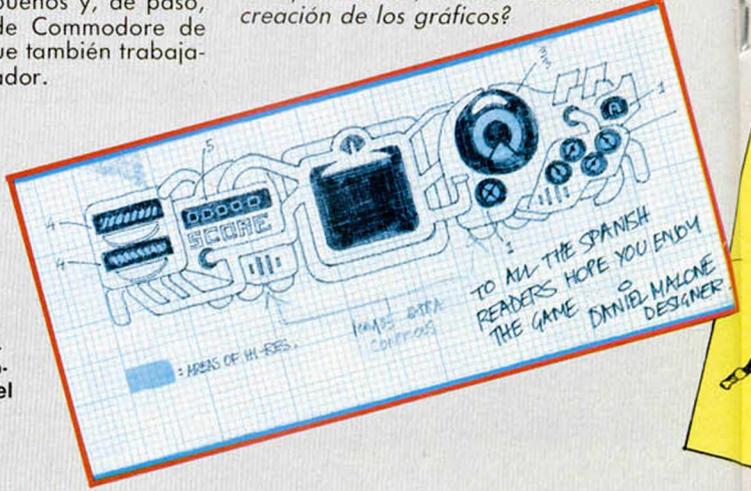
—**M.:** A ver, ¿dibujáis a pelo, es decir, sin bocetos hechos a mano previamente?

—**P.:** No. Primero, usamos un papel para hacer pruebas o bocetos, si preferieres llamarlos así, y luego, esto se pasa al ordenador a pelo.

Realmente, el asunto de los bocetos es doble; primero se hace uno a mano alzada, diríamos. Luego, esta idea recibe su forma definitiva en un papel reticulado, cuya trama nos facilita mucho traducir las líneas de un dibujo a pixels, puntos encendidos o apagados que el ordenador entiende y maneja a la perfección.

—**M.:** ¿Tenéis un departamento de Arte especializado, o todos contribuis a la creación de los gráficos?

Algunos de los diseños manuscritos de Antiriad. Así nace un programa. Abajo una dedicatoria del diseñador de este juego: «A todos los lectores españoles que disfrutéis con el juego».





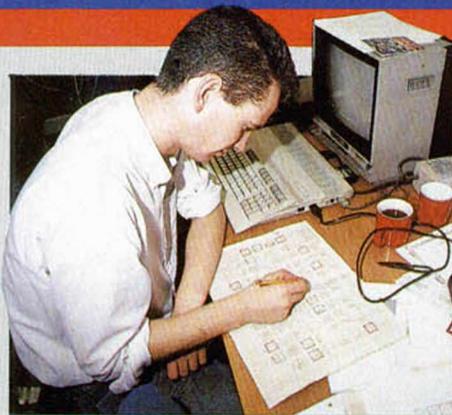
—P.: Nuestro departamento de Arte (sonrisas) es una sola persona, y es él el que realiza físicamente los gráficos de la forma que te hemos explicado antes, aunque recibe colaboración y ayuda de todos en forma de ideas y, cuando es necesario, de críticas.

—M.: Constructivas, supongo.

—P.: Naturalmente (más sonrisas).

—M.: Bueno, y ¿qué pasa con el programa?, ¿usáis lenguajes de alto nivel, lenguaje máquina o qué?

—P.: El código del programa, que va a orquestar a nuestros actores en su escenario, es la última parte del trabajo,



Dan Malone, la parte artística

y lo lleva a cabo el departamento de programación, a medida que va recibiendo los gráficos.

No podemos usar lenguajes de alto nivel para nuestros juegos: son demasiado lentos. Trabajamos exclusivamente en ensamblador, código máquina puro.

—M.: ¿En qué ordenador programáis?

—P.: Bien, desde luego no en un Spectrum, ni en un Amstrad ni en un Commodore. Usamos un Epson PC, compatible IBM. La razón fundamental es la comodidad: nuestras máquinas tienen un disco duro, donde podemos almacenar todas nuestras rutinas, y el hecho de poder usar un disco añade al proceso de programación una gran velocidad. Por otra parte, sobre estos ordenadores corren gran cantidad de ensambladores cruzados, es decir, que aceptan lenguaje máquina de un procesador distinto al del Epson y lo ensamblan produciendo código objeto del procesador del ordenador destino.

Ahora mismo puedes ver que estamos programando en el Epson en lenguaje ensamblador del 6502, el microprocesador del Commodore 64.

—M.: O sea, que ensambláis en el Epson y luego, mediante una interfaz RS232 o del tipo que sea pasáis el código máquina al ordenador destino.

—P.: Exactamente. Una vez pasado a través de la interfaz serie, lo arrancamos en el ordenador destino y lo probamos, para ver si funciona o no. Este método añade una ventaja más a las que te he dicho antes: no importa que el Commodore, en este caso, se bloquee como consecuencia de un error. El código máquina está a salvo en el disco duro y en pocos segundos podemos probar de nuevo, una vez efectuadas las correcciones oportunas.

—M.: Vamos a ver si lo he entendido. Un juego se hace de la siguiente forma: primero, se crea el guión. Segundo, los gráficos: objetos, escenario y personajes, según el guión. Tercero, se crea el código máquina que armoniza todo esto, y, además, lo hacéis sobre un ordenador Epson para luego pasar este código al ordenador destino y ejecutarlo allí.

—P.: Así es. Nosotros mismos no lo hubiéramos dicho mejor.

—M.: ¿Cuál es la parte más trabajosa de este proceso?

—P.: Los gráficos, sin duda. Es lo que más tiempo y esfuerzo lleva, y donde hay



Stanley Schembri, programador

que exprimir la imaginación al máximo.

—M.: ¿Qué podéis decirnos del **Antirriad**, vuestra última creación?

—P.: El **Antirriad** es una aventura gráfica animada, que cuenta la historia de un guerrero que recorre un lugar lleno de peligro para reunir los trozos dispersos de un traje de combate: la Armadura Sagarada, que permitirá a la gente de la Tierra luchar con éxito contra unos invasores del espacio exterior que están diezmando el planeta. Saldrá en versiones para Spectrum, Amstrad y Commodore, en España y en Inglaterra.

—M.: El software, ¿es un buen negocio?

—P.: ¡Oh, sí, por supuesto!

La verdad es que no sabemos si esta última contestación ha sido en broma o en serio, pues ya habréis tenido ocasión de ver cómo son estos muchachos de Palace Software. De lo que no cabe duda es de que aquí, entre estas cuatro paredes repletas de monitores, discos, botellas de wisky, posters subditos de tono, teclados y tiras de papel de impresora, se encierra uno de los mejores equipos de programación de la actualidad.



AJEDREZ TRIDIMENSIONAL

Afortunadamente para nosotros, prácticamente todo el mundo conoce a la perfección las reglas de este juego llamado ajedrez (imagínalos, sino, 14 páginas de la revista contando: el alfil puede moverse en sentido transversal...). Por tanto, y congratulándonos de este hecho, hablaremos principalmente de las características gráficas o estéticas de este gran programa de The Edge.

En primer lugar, uno de los aspectos más destacados de Psi Chess es que nos muestra el tablero desde una perspectiva tridimensional, por lo que la vistosidad de la pantalla es muy superior a lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de programas. Pero ésta no es la única cualidad gráfica del juego, ya que por si acaso no te gusta el modelo de diseño de las piezas que tienes en el tablero, tienes la posibilidad de cambiarlas por otras con más estilo, o, si por



el contrario son los colores del fondo y el tablero lo que no te agrada, también puedes modificar éstos a tu antojo.

También, la perspectiva puede ser variada y podemos estudiar la situación de las piezas en el tablero desde muy variados puntos de vista.

Por otra parte, existen hasta nueve niveles diferentes de dificultad que se ajustan a los conocimientos de cada jugador. Estos están muy bien delimitados por lo que un jugador al ir jugando en los diferentes niveles, puede hacerse una idea muy aproximada de cuáles son sus habilidades reales. Estos niveles varían desde el más elemental para jugadores ocasionales, con una respuesta por parte del ordenador instantánea, hasta grados de extrema dificultad en los que la máquina tarda incluso más de 10 minutos en exponer su jugada.

Uno de los mejores programas de ajedrez disponibles para Spectrum y, sin duda alguna, el que ofrece unas mayores posibilidades gráficas. Por las características del programa, hemos prescindido del cuadro de puntuaciones.

TRAIL BLAZER • Arcade • Gremlin Graphics

LA BOLA SUPERSONICA

Gremlin Graphics viene de nuevo dispuesta a plantar otro éxito en las listas del software. Ahora le ha tocado el turno a este Trail Blazer, programa entretenido y curioso, pero no excesivamente brillante.

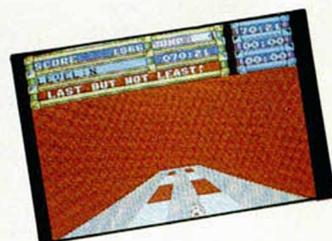
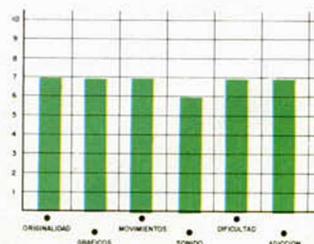
El programilla en cuestión posee el siguiente argumento. Somos una pelota y nos movemos a gran velocidad por un tortuoso recorrido bidimensional. Nuestro único objetivo: el caer al abismo el menor número de veces con el fin de llegar antes de que transcurra el tiempo a nuestras bases.

Ya está; esto es todo lo que se puede contar del desarrollo de este Trail Blazer. Lo demás es pura habilidad y reflejos. Ya todo depende de vosotros y de vuestras dotes en

la conducción de pelotas.

Un detalle muy de agradecer en este juego es que antes de comenzar el arcade se nos presenta un menú de opciones

en el que se nos ofrece la posibilidad de practicar cuantas veces queramos en el manejo

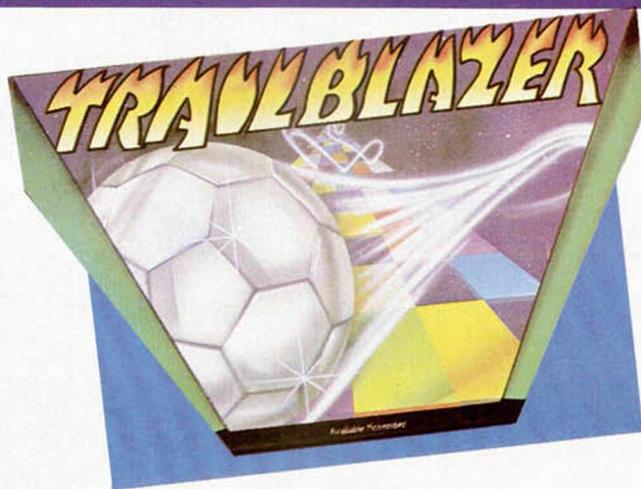


de la pelota por el recorrido que luego se nos va a aparecer en la competición propiamente dicha. Así, si no nos apetece poner mucho nervio en el juego podemos disfrutar de esta opción que viene a ser algo parecido a disponer de vidas infinitas.

El juego en sí es divertido, pero quizás resulte un tanto monótono debido a que prácticamente lo único que tenemos que hacer es movernos hacia la izquierda o la derecha y pulsar el botón de salto para evitar algún que otro agujero. Por tanto, al principio se coje con ganas, pero al cabo del tiempo se va haciendo algo pesado.

Los gráficos están correctamente realizados y la sensación de velocidad está muy bien conseguida, al igual que el efecto de profundidad, pero tal y como ocurre con el argumento, son demasiado iguales durante todo el desarrollo del juego, por lo que también pierden parte de su interés.

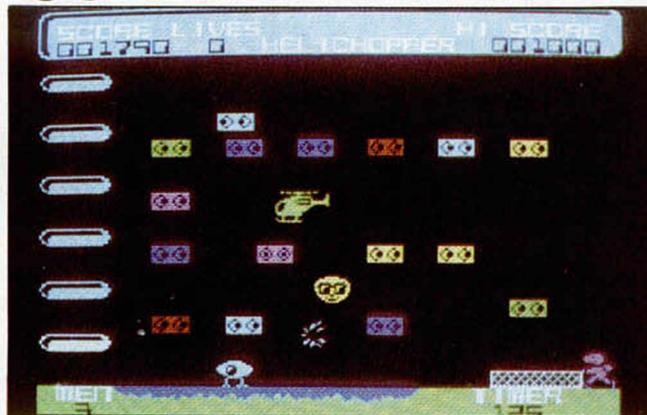
En definitiva, este Trailblazer es un programa aceptable, tanto por sus aspectos gráficos como de desarrollo, pero es muy posible que tras unas cuantas partidas, acabe siendo guardado en el fondo de un cajón por una larga temporada. Una pena.



HELICOPPER • Arcade • Firebird

MISION RESCATE

Simpático este Helicopter. Al principio, debido a la escasa vistosidad de sus gráficos, parece que se trata de un juego más bien malo y evidentemente muy poco atractivo. Sin embargo, cuando te lees las instrucciones (cosa que siempre se suele hacer una vez ya has cargado el programa y te has vuelto loco intentando sacar algo en claro, es decir, cuando no tienes otro remedio), te vas poniendo un



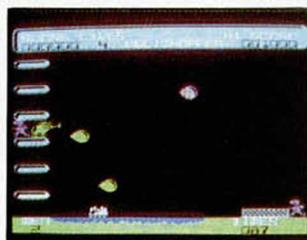
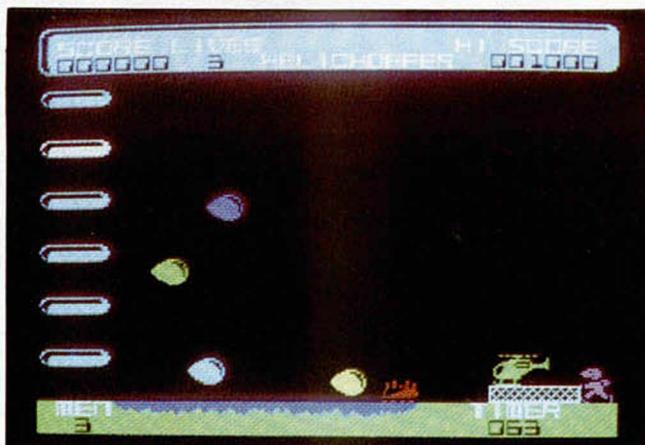
poco en situación y te vas dando cuenta de que la cosa puede ponerse interesante.

La misión del juego consiste en lo que a continuación procedemos a relatar: nos encontramos pilotando uno de los vehículos aéreos más chapuceros y menos so-

fisticados de cuantos existen en la actualidad, el helicóptero, y nuestro objetivo es rescatar a todos los hombrillos que podamos, quienes, por motivos que desconocemos y que nos traen completamente al fresco, han sido capturados y se encuentran prisioneros en unos campos de fuerza.

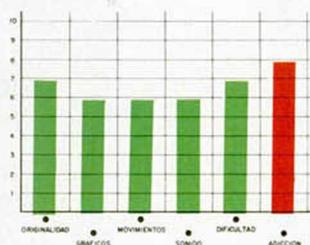
Nuestro cometido es posarnos con nuestro trasto volador en las proximidades de estas barreras, desconectarlas, esperar a que nuestro pasajero se suba al helicóptero y, entre una maraña de objetos y animales que pululan por cada centímetro de la pantalla, llegar hasta el extremo opuesto, dejar al individuo en cuestión y volver a por otro, repitiendo idénticamente la operación.

Cuando consigamos rescatar a un número determinado de hombres, el escenario cambiará y apareceremos en otro



nuevo lugar donde tendremos que actuar de la misma forma, pero los obstáculos a sortear serán diferentes.

El desarrollo del juego, aunque simple, resulta muy adictivo, pues requiere una gran habilidad y precisión por nuestra parte y consigue ponernos auténticamente en tensión. Muy divertido, la pena es que gráficamente es muy simple, lo que le resta enteros a la valoración general del programa.





FER

INTERNATIONAL
AMSTRAD

¡Ven a conocer el apasionante mundo de

Un mundo que comienza con el espectacular SPECTRUM+2 y se cierra con el revolucionario AMSTRAD PC 1512, pasando por toda la gama de los increíbles CPC 464, CPC 6128 y los procesadores de textos PCW 8256 y PCW 8512. Desde el ordenador de iniciación a la informática al más completo equipo profesional, reunidos en una ocasión única y singular: la Feria Internacional AMSTRAD-SINCLAIR.

Las más importantes empresas europeas se dan cita en Madrid para presentar sus más recientes productos:

Programas de acción, juego, aventuras... Programas educativos, de utilidades, lenguajes... Programas de gestión y profesionales...

Periféricos, ampliaciones de memoria, tabletas gráficas, digitalizadores, impresoras, redes de comunicación, sintetizadores de voz, correo electrónico, proceso de textos, tratamiento de imagen y gráficos...

Libros, revistas, cursos...

Una oportunidad extraordinaria para "estar al día".

¡¡Ven de compras a la Feria Internacional AMSTRAD-SINCLAIR!!

ERIA

ACIONAL

SINCLAIR

de los ordenadores AMSTRAD y SINCLAIR!

- Patrocinada y organizada por AMSTRAD ESPAÑA.
- Horario continuo de 10,00 a 19,30
- Entrada: 250 Ptas.
- Sorteo de Ordenadores AMSTRAD y SINCLAIR ante los visitantes.

FERIA
INTERNACIONAL
AMSTRAD

sinclair

12,13 y 14 de Diciembre
Palacio de Exposiciones y Congresos

P.º Castellana, 99. 28046 MADRID

ESTA ES TU FERIA

SIMULACION de ORBITAS PLANETARIAS (II)

José Manuel LAZO

En esta semana os ofrecemos el programa CM, que produce la animación del planetario, así como el listado ensamblador con explicación de sus principales rutinas.

El programa se halla dividido en tres bloques claramente diferenciados:

— Por una parte las rutinas para la gestión de gráficos situadas entre las líneas 10 y 960 del listado 2.

— En segundo lugar las definiciones de las tablas de gráficos. Se componen de 13 octetos de longitud para cada uno de los distintos tamaños de los planetas y dos para los dos gráficos del sol.

— Por último, la parte que gestiona y representa los distintos valores que el Basic «pokea» en la memoria para construir las órbitas de los planetas. Igualmente, aquí se gestiona el sol y su parpadeo.

La idea del programa

Cuando se determinó la realización de un planetario se pensó en primer lugar en el lenguaje a utilizar para su confección: el Basic se presentaba formidable para realizar todos los cálculos de las órbitas debido a su potencia en el manejo de números en coma decimal flotante así como la amplitud de funciones trigonométricas que posee. Sin embargo, se precisa la realización de una animación de buena calidad y para esto el Basic se mostró incompetente.

Pensamos entonces en hacerlo en lenguaje máquina, lo que permite una mayor flexibilidad. Sin embargo, el lenguaje Assembler es reacto a los complejos

cálculos que se han de realizar para una órbita determinada.

Al final ha quedado un híbrido en el que los cálculos se realizan en Basic y la presentación final en CM.

Desde las direcciones 30000 a 59999 ambas inclusive, se pokean los distintos valores que puede tener un planeta en la pantalla. Esto lo hace el Basic y los valores pueden ser cualquier coordenada de la pantalla para representar su posición y un tercero, que puede oscilar entre 1 y 9, ambos inclusive, que representa el tamaño del planeta, o lo que es lo mismo la coordenada en el eje Z de la presentación reducida a este margen dinámico.

Un segundo vector de comunicación entre el Basic y el CM, es el valor contenido en la dirección 23728 de la RAM. Aquí se indica el número de planetas de que va a constar la representación.

Según este sistema, la memoria del Spectrum queda dividida de la siguiente forma:

— Desde el comienzo del Basic a la dirección 30000, va el mismo así como, la pila del calculador, la pila de máquina y demás historias que precisa el programa Basic para funcionar.

— Desde la dirección 30000 hasta la 60000 se sitúan los valores de las distintas órbitas. Si se trata de una sola órbita se pueden utilizar las 30000 posiciones, número más que suficiente para unas cuantas horas de cálculo. Si por el contrario fueran tres los planetas a re-

presentar se utilizarían 10000 octetos para cada uno de los mismos.

— Desde la dirección 60000 hasta la 61000 se sitúa el CM, así como sus variables y las tablas de gráficos; estos 1000 octetos son más que suficientes para contener todo esto.

— Por último, desde la dirección 61000 hasta el final de la memoria ponemos todos los gráficos que necesitamos para nuestro programa.

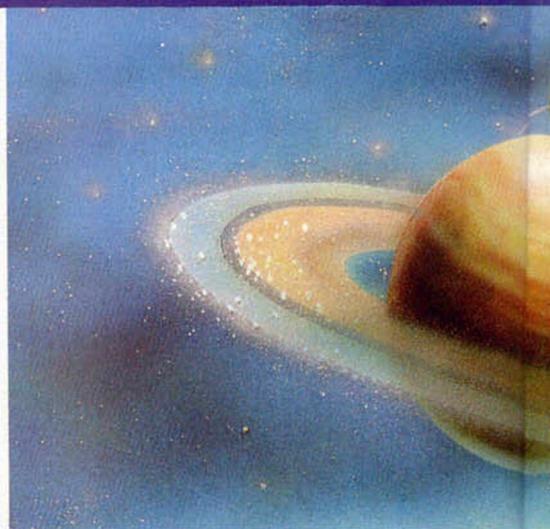
La gestión de gráficos

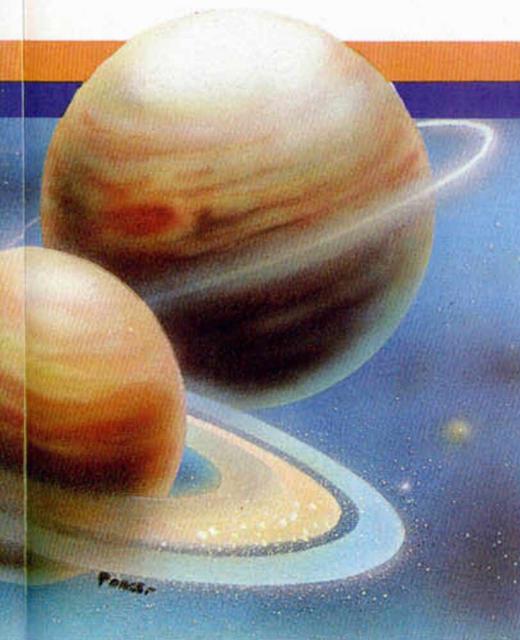
Para la eficacia del programa se precisa una gestión de gráficos tremendamente rápida como luego se verá y para lo cual ha sido preciso desarrollar una rutina de impresión, que también vale para borrado, altamente optimizada. Esta rutina es la situada en la línea 2180 y sucesivas. Básicamente vuelca un gráfico cualquiera, siempre y cuando esté previamente definida su tabla correspondiente, en la pantalla. En alta resolución en vertical pero carácter a carácter en horizontal y en OVER 1. Es necesario reseñar que la animación se produce píxel a píxel en ambos sentidos utilizando esta rutina de carácter a carácter; el truco para conseguir esto se comentará posteriormente.

La rutina de impresión, como se puede ver, es corta y llama a otras dos para poder funcionar, éstas son:

NEXTHL: que calcula, para una dirección de pantalla determinada, la que se encuentra debajo (esta rutina fue ampliamente comentada en el artículo *El Sistema Filmation*).

SCAN: que vuelca un scan del gráfico en pantalla con OVER 1 como se pue-





usar para una impresión determinada.

DIR + 4: Coordenada X en pantalla donde va a ir el gráfico.

DIR + 5: Coordenada Y.

DIR + 6: Dirección de pantalla del primer scan del gráfico.

DIR + 8: Lo mismo pero variando según vamos tratando los distintos scans de un gráfico determinado.

DIR + 10: Bit dentro del byte donde habría que poner el gráfico caso de que utilizáramos una rutina capaz de volcar en alta resolución en horizontal. Para nuestra rutina este valor indica el número de gráfico adecuado de entre los ocho que definen una figura.

DIR + 11: Número de scans que tiene el gráfico que vamos a imprimir.

DIR + 12: Número de caracteres de ancho del mismo.

De estos valores permanecen invariables en la tabla los situados en las direcciones: DIR + 0, DIR + 2, DIR + 11 y DIR + 12. Esto significa que habrán de ponerse a la hora de definir la tabla. Los demás los maneja la rutina de una forma dinámica y no han de contener ningún valor específico de entrada.

Las definiciones de las tablas son las situadas entre las líneas 1010 y 1880, ambas inclusive, del **listado 2**.



El programa "Planet"

Empezando ya con el programa que produce la animación en sí, el cual está situado desde la línea 1930 en adelante, vemos que tiene 4 partes bien diferenciadas:

— inicialización de las variables y el programa entre las líneas 2510 y 2790.

— gestión de borrado e impresión de los planetas en su nueva posición entre la línea 2060 y 2430.

— gestión del parpadeo del sol entre la línea 3020 y 3390.

— por último la gestión completa de los planetas que determinemos desde el Basic, desde la línea 3440 hasta el final.

Inicialización del programa

Lo primero que hay que hacer antes de empezar a dibujar las órbitas es determinar el número de planetas que se van a usar e imprimir estos, así como el sol, en su primera posición. Esto es debido a que, para hacer el bucle principal mucho más sencillo, el mismo funciona bajo la filosofía de borrar el planeta anterior a la vez que imprime el que va en la nueva posición.

En esta inicialización se puede ver que también se utiliza una subrutina que se llama CALCUL. Esta sirve para que, dadas unas coordenadas donde debe ir un determinado planeta puedan calcularse las reales que hay que dar a la rutina de impresión. Son distintas a las calculadas por el programa Basic debido a los diversos tamaños de los planetas así como a que la rutina de impresión trabaja con las coordenadas de la parte superior izquierda del planeta en cuestión.

Al final de la rutina de inicialización está la impresión del sol en una de sus dos formas así como el inicio de la variable STATUS a 0. Esta variable indica, a lo largo de todo el programa, el gráfico del sol que está en la pantalla para saber cual es el que hay que borrar y luego volver a imprimir.

de ver en la operación XOR de la línea 630.

Os estaréis preguntando ya la manera de imprimir píxel a píxel con una rutina de carácter a carácter; muy sencillo: cada gráfico en la memoria, lo tenemos definido ocho veces, cada una de las cuales está desplazada con respecto a la anterior un píxel a la derecha. Con esto tenemos que sólo hay que imprimir el gráfico adecuado en pantalla para una cierta posición de la coordenada X dentro del carácter. Si ésta fuera la del primer píxel del carácter habría que imprimir el primer gráfico. Si fuera la segunda, el que estuviera desplazado un píxel con respecto a éste.

Esto nos lleva a una mayor ocupación de memoria por parte de los gráficos, pero es la única manera lo suficientemente rápida como para que la animación tenga una calidad aceptable.

La forma de determinar qué gráfico hay que imprimir es mediante el valor de los tres bits de menor peso de la coordenada X en pantalla. Estos tres bits determinan el bit dentro del octeto de pantalla en donde hay que poner el gráfico.

Las tablas de gráficos

Para cada gráfico (considerando un gráfico a las ocho definiciones de cada figura) hay que tener una tabla de 13 octetos con información referente al mismo:

DIR + 0: Dirección del primer gráfico de los ocho que definen una figura en la memoria del ordenador.

DIR + 2: Longitud de cada uno de estos gráficos. Este valor sirve para calcular la dirección del que tengamos que

LISTADO 2

```

10      ORG 60000      280      LD H,(IX+1)
20 ;      290      LD A,(IX+4)
30 ; PLANETARIO      300      AND %111
40 ;      310      LD (IX+10),A
50 ; POR: J.M.LAZO    320      CP 0
60 ; PARA: MICROHOBBY 330      JR Z,SIGUE
70 ;      340      LD B,A
80 ; RUTINA VOLCADORA DE 350      LD E,(IX+2)
90 ; GRAFICOS        360      LD D,(IX+3)
100 ;      370 LOOCA ADD HL,DE
110 ; ENTRADAS:      380      DJNZ LOOCA
120 ;      390 SIGUE EX DE,HL
130 ; HL=DIR, TABLA DEL 400      LD B,(IX+11)
140 ; GRAFICO        410 LOOPF PUSH BC
150 ; BC=COORDENADAS DE LA 420      LD B,(IX+12)
160 ; PANTALLA EN PIXEL 430      LD L,(IX+8)
170 ;      440      LD H,(IX+9)
180 SPRITE PUSH HL   450      CALL SCAN
190      POP IX      460      LD L,(IX+8)
200      LD (IX+4),C  470      LD H,(IX+9)
210      LD (IX+5),B  480      CALL NEXTHL
220      CALL #22AA   490      LD (IX+8),L
230      LD (IX+6),L  500      LD (IX+9),H
240      LD (IX+7),H  510      POP BC
250      LD (IX+8),L  520      DJNZ LOOPF
260      LD (IX+9),H  530      RET
270      LD L,(IX+0)  540 ;

```

```

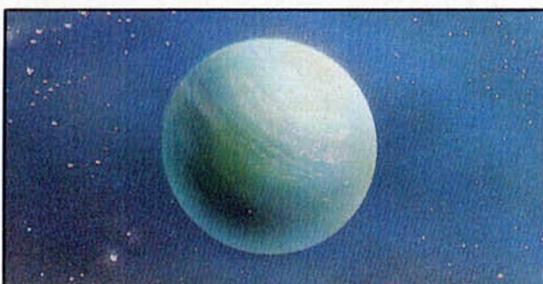
550 ; VOLCADO DE UN SCAN DEL
560 ; GRAFICO
570 ;
580 ; ENTRADAS:
590 ; B= NUMERO DE BYTES DEL
600 ; SCAN
610 ;
620 SCAN LD A,(DE)
630 XOR (HL)
640 LD (HL),A
650 INC HL
660 INC DE
670 DJNZ SCAN
680 RET
690 ;
700 ; Rutina de calcular el
710 ; proximo valor que toma
720 ; HL en la pantalla
730 ;
740 NEXTHL PUSH AF
750 LD A,H
760 AND I111
770 CP 7
780 JR Z,CARAC
790 INC H
800 POP AF
810 RET
820 CARAC LD A,L
830 CP 0E0
840 JR NC,TERCIO
850 ADD A,32
860 LD L,A
870 LD A,H
880 SUB 7
890 LD H,A
900 POP AF
910 RET
920 TERCIO ADD A,32
930 LD L,A
940 INC H
950 POP AF
960 RET
970 ;
980 ; DEFINICIONES DE LAS
990 ; TABLAS DE GRAFICOS
1000 ;
1010 GRAFI1 DEFW 61000
1020 DEFW 16
1030 DEFW 0
1040 DEFW 0
1050 DEFW 0
1060 DEFB 0
1070 DEFB 3
1080 DEFB 2
1090 GRAFI2 DEFW 61126
1100 DEFW 16
1110 DEFW 0
1120 DEFW 0
1130 DEFW 0
1140 DEFB 0
1150 DEFB 7
1160 DEFB 2
1170 GRAFI3 DEFW 61256
1180 DEFW 32
1190 DEFW 0
1200 DEFW 0
1210 DEFW 0
1220 DEFB 0
1230 DEFB 9
1240 DEFB 2
1250 GRAFI4 DEFW 61512
1260 DEFW 48
1270 DEFW 0
1280 DEFW 0
1290 DEFW 0
1300 DEFB 0
1310 DEFB 11

```

```

1320 DEFB 3
1330 GRAFI5 DEFW 61896
1340 DEFW 48
1350 DEFW 0
1360 DEFB 0
1370 DEFB 0
1380 DEFB 0
1390 DEFB 13
1400 DEFB 3
1410 GRAFI6 DEFW 62280
1420 DEFW 48
1430 DEFW 0
1440 DEFB 0
1450 DEFB 0
1460 DEFB 0
1470 DEFB 15
1480 DEFB 3
1490 GRAFI7 DEFW 62664

```



```

1500 DEFW 72
1510 DEFW 0
1520 DEFW 0
1530 DEFW 0
1540 DEFB 0
1550 DEFB 17
1560 DEFB 3
1570 GRAFI8 DEFW 63240
1580 DEFW 96
1590 DEFW 0
1600 DEFW 0
1610 DEFW 0
1620 DEFB 0
1630 DEFB 19
1640 DEFB 4
1650 GRAFI9 DEFW 64008
1660 DEFW 96
1670 DEFW 0
1680 DEFW 0
1690 DEFW 0
1700 DEFB 0
1710 DEFB 21
1720 DEFB 4
1730 SOL1 DEFW 64776
1740 DEFW 0
1750 DEFW 0
1760 DEFW 0
1770 DEFW 0
1780 DEFB 0
1790 DEFB 32
1800 DEFB 4
1810 SOL2 DEFW 64904
1820 DEFW 0
1830 DEFW 0
1840 DEFW 0
1850 DEFW 0
1860 DEFB 0
1870 DEFB 32
1880 DEFB 4
1890 ENT 0
1900 ;
1910 ; COMIENZO DEL PROGRAMA
1920 ;
1930 EI
1940 LD HL,30000
1950 LD (DIRPL1),HL

```

```

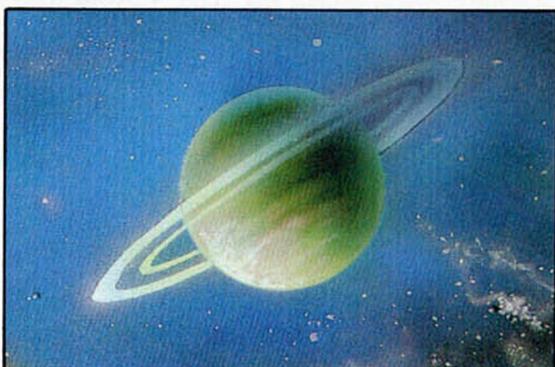
1960 LD HL,40000
1970 LD (DIRPL2),HL
1980 LD HL,50000
1990 LD (DIRPL3),HL
2000 CALL INICIA
2010 JP CONTIN
2020 ;
2030 ; GESTION COMPLETA DE
2040 ; UN PLANETA
2050 ;
2060 BORRA LD HL,(DIRPL1)
2070 LD C,(HL)
2080 INC HL
2090 LD B,(HL)
2100 INC HL
2110 LD A,(HL)
2120 INC HL
2130 CHAN1 LD (DIRPL1),HL

```

```

2140 CALL CALCUL
2150 LD HL,GRAFI1
2160 LD DE,13
2170 BUSTAB DEC A
2180 JR Z,TABLOK
2190 ADD HL,DE
2200 JR BUSTAB
2210 TABLOK HALT
2220 CALL SPRITE
2230 PONPLA LD HL,(DIRPL1)
2240 LD C,(HL)
2250 INC HL
2260 LD B,(HL)
2270 INC HL
2280 LD A,(HL)
2290 CP 0
2300 JR NZ,NOFIN
2310 LD HL,30000
2320 CHAN2 LD (DIRPL1),HL
2330 JR PONPLA
2340 NOFIN CALL CALCUL
2350 LD HL,GRAFI1
2360 LD DE,13
2370 BUSTAB2 DEC A
2380 JR Z,TABLO2
2390 ADD HL,DE
2400 JR BUSTAB2
2410 TABLO2 CALL SPRITE
2420 CALL SOL
2430 RET

```



```

2440 DIRPL1 DEFW 0
2450 DIRPL2 DEFW 0
2460 DIRPL3 DEFW 0
2470 ;
2480 ; INICIALIZACION DEL
2490 ; PROGRAMA
2500 ;
2510 INICIA LD A,(23728)
2520 LD B,A
2530 INIBUC PUSH BC
2540 LD HL,20000
2550 LD DE,10000
2560 LOOPIN ADD HL,DE
2570 DJNZ LOOPIN
2580 LD C,(HL)
2590 INC HL
2600 LD B,(HL)
2610 INC HL
2620 LD A,(HL)
2630 CALL CALCUL
2640 LD HL,GRAFI1
2650 LD DE,13
2660 LOOPBU DEC A
2670 JR Z,INICI
2680 ADD HL,DE
2690 JR LOOPBU
2700 INICI CALL SPRITE
2710 POP BC
2720 DJNZ INIBUC
2730 LD HL,SOL2
2740 LD B,103
2750 LD C,112
2760 CALL SPRITE
2770 LD A,0
2780 LD (STATUS),A
2790 RET
2800 ;
2810 ; CALCULO DE LA POSICION
2820 ; CENTRAL DEL PLANETA
2830 ;
2840 CALCUL PUSH AF
2850 ADD A,2
2860 PUSH HL
2870 LD L,A
2880 LD A,C
2890 SUB L
2900 LD C,A
2910 LD A,B
2920 ADD A,L
2930 LD B,A
2940 POP HL
2950 POP AF
2960 RET
2970 VECES DEFB 0
2980 STATUS DEFB 0
2990 ;
3000 ; GESTION DEL SOL
3010 ;
3020 SOL LD A,(VECES)
3030 INC A
3040 LD (VECES),A

```

```

3050 AND I111
3060 CP 7
3070 JR Z,CAMBIA
3080 RET
3090 CAMBIA LD A,(STATUS)
3100 BIT 0,A
3110 JR Z,PONSO2
3120 RES 0,A
3130 LD (STATUS),A
3140 LD HL,SOL1
3150 PUSH HL
3160 POP IX
3170 LD C,(IX+4)
3180 LD B,(IX+5)
3190 HALT
3200 CALL SPRITE
3210 LD HL,SOL2
3220 LD B,103
3230 LD C,112
3240 CALL SPRITE
3250 RET
3260 PONSO2 SET 0,A
3270 LD (STATUS),A
3280 LD HL,SOL2
3290 PUSH HL
3300 POP IX
3310 LD C,(IX+4)
3320 LD B,(IX+5)
3330 HALT
3340 CALL SPRITE
3350 LD HL,SOL1
3360 LD B,103
3370 LD C,112
3380 CALL SPRITE
3390 RET
3400 ;
3410 ; MANEJO DE 1, 2 O 3
3420 ; PLANETAS
3430 ;
3440 CONTIN LD HL,DIRPL1
3450 LD DE,30000
3460 CALL CHANGE
3470 CALL BORRA
3480 LD A,(23728)
3490 CP 1
3500 JR Z,CONTIN
3510 LD HL,DIRPL2
3520 LD DE,40000
3530 CALL CHANGE
3540 CALL BORRA
3550 LD A,(23728)
3560 CP 2
3570 JR Z,CONTIN
3580 LD HL,DIRPL3
3590 LD DE,50000
3600 CALL CHANGE
3610 CALL BORRA
3620 JR CONTIN
3630 ;
3640 ; CAMBIO DE VALORES EN
3650 ; LA Rutina de GESTION
3660 ; DE UN PLANETA
3670 ;
3680 CHANGE LD (BORRA+1),HL
3690 LD (CHAN1+1),HL
3700 LD (PONPLA+1),HL
3710 LD (CHAN2+1),HL
3720 LD (CHAN2-2),DE
3730 LD A,127
3740 IN A,(0FE)
3750 BIT 0,A
3760 RET NZ
3770 POP BC
3780 RET
3790 #D+
3800 #L+
3810 ZINAL DEFS 0

```

SOMOS MAYORISTAS

MICRO-1

EL IVA
LO PAGA MICRO-1

C/ Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02
Metro O'Donnell o Goya (aparcamiento gratuito en Felipe II)

**POR CADA PROGRAMA QUE COMPRES ¡¡GRATIS!! UNOS CASCOS DE MUSICA ESTEREO
SI TU COMPRA ES SUPERIOR A 800 PTAS.**



	PTAS.
KNIGHT RIDER _____	2.100
TENNIS _____	1.500
NIGHTMARE RALLY _____	2.100
LAS 3 LUCES G _____	2.100
ANTIRIAD _____	2.100
COBRAS _____	2.300
FIGHTING WARRIOR _____	495
BOUNTY BOB _____	495

	PTAS.
DRAGON LAIR _____	2.100
ASTERIX Y EL CALDERO M _____	2.100
JACK THE NIPPER _____	2.100
PYRACURSE _____	2.100
STAINLESS STEEL _____	2.100
PHANTOMAS _____	2.100
DUMMY RUN _____	495
SOUTHERN BELLE _____	495

IMPRESORAS 20% DE DESCUENTO

**SPECTRUM PLUS + 6 JUEGOS
23.800 PTAS.**

**GRATIS 1 QUICK SHOT V
O 1 SUPLETORIO TELEFONICO**

**CASSETTE ESPECIAL
ORDENADOR
3.595 PTAS.
SERVICIO TECNICO
DE REPARACION
TARIFA FIJA
DE 3.600 PTAS.
TAMBIEN
A PROVINCIAS
SIN GASTOS
DE ENVIO**

OFERTAS DE JOYSTICKS	PTAS.
QUICK SHOT I+INTERFACE _____	2.695
QUICK SHOT II+INTERFACE _____	2.995
QUICK SHOT IX+INTERFACE _____	3.695
QUICK SHOT I _____	1.395
QUICK SHOT II _____	1.695
QUICK SHOT IX _____	2.395
INTERFACE CENTRONICS RS-232 _____	8.495
DISKETTES 3" _____	735
DISKETTES 5 1/4" _____	295
CINTA C-15 ESPECIAL ORDENADOR _____	69



PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN NINGUN GASTO DE ENVIO. TEL. (91)
275 96 16 - 274 75 02 O ESCRIBIENDO A: MICRO-1. C/ DUQUE DE SESTO, 50. 28009 MADRID.

PRECIOS EXCEPCIONALES PARA TU AMSTRAD CPC-464, CPC-6128, PCW-8256, PCW-8512

Tiendas y distribuidores grandes descuentos.
Dirigirse a Diproimsa. C/ Galatea, 25. Tel. (91) 274 75 03.

APRENDE A PROGRAMAR TU PROPIO JUEGO (VI)

Pablo ARIZA

Hoy terminaremos la explicación del listado en ensamblador que publicamos de la semana pasada. Además, podremos ver el resto de las pantallas que quedaban, desde la 21 hasta la 36.

La semana pasada nos quedamos en la etiqueta NEW. Sobre este punto se cerrará el bucle de juego cuando nos maten. Cada vez que perdamos una vida, la música de fondo debe cambiar. Hay cuatro músicas para servir de fondo al juego. Estas irán sucediéndose cíclicamente. Para ello, nos servimos de la variable MUSACT, que es incrementada hasta llegar a cuatro, momento en que vuelve a ser cero. Con esta variable buscamos en la tabla TAMUSI, que tiene las direcciones de las cuatro músicas. La dirección de la música que corresponda se guarda en SPAR y SPOR.

Sobre NEW2 se cierra el bucle cuando pasamos de una pantalla a otra. Como dijimos la semana pasada, VAPER tiene los datos sobre la forma en que se ha entrado en la pantalla. Estos datos se trasladan a CORS cada vez que se aparece en dicha pantalla, tanto la primera vez que entremos, como cada vez que perdamos una vida y tengamos que volver a aparecer al principio de la pantalla. En CORS están las variables que son manejadas por la rutina de control del personaje, por eso son inicializadas cada vez que se aparece en la pantalla. A continuación se carga en A el número de la pantalla, tomado de NUPA, una de las variables que son actualizadas al trasladar 10 bytes de VAPER a CORS. Con la subrutina DIRAN se calcula la dirección que le corresponde dentro de TAROOM. Tomamos entonces de TAROOM la dirección de la definición de la pantalla y llamamos a DESCOM para que dibuje la pantalla y cree el mapa de pantalla y la tabla de trabajo de los «bichos». A continuación tomamos de TAROOM el código del objeto especial existente en la pantalla y lo cargamos en (OBJAC), variable que indica el objeto de la pantalla en curso. Tomamos también de TAROOM las coordenadas de dicho objeto. Si su código era 255, pasamos a FICRE1, saltándonos la parte que se encarga de dibujarlo. En caso contrario calculamos su posición en la tabla de objetos especiales. Tomamos de ésta la dirección de su gráfico y, guardando en la pi-

la las coordenadas y el puntero de ESPTAB, llamamos a DIMASU para dibujar el objeto, de momento con papel y tinta negros. Ahora calculamos la dirección de atributos. Los objetos especiales siempre van a estar en coordenadas múltiplos de 8, así que no debemos preocuparnos de si hemos de rellenar dos o tres posiciones de atributos, siempre serán dos. Llenamos, pues, estas dos posiciones con los atributos indicados por la tabla de objetos ESPTAB, y también las dos de la fila siguiente. Usamos dos LDI en lugar de un LDIR de dos octetos porque los dos LDI son más rápidos, y además, en este caso, ocupan también menos memoria, al no tener que cargar BC con el número de octetos a trasladar. Naturalmente, esto no lo podríamos hacer si tuviéramos que trasladar 500 bytes en lugar de 2. Tras dibujar los atributos guardamos las coordenadas en COBAC, variable que indica las coordenadas del objeto de la pantalla en curso.

En FICRE1, se recibe la bifurcación hecha si no había objeto especial. Rellenamos una cantidad de bytes señalada por VIDAS con el número 42 a partir de la dirección VITTELO. Esta dirección está dentro del texto del marcador, en la parte donde corresponde poner las vidas. Estas no las vamos a poner con un número, sino con unos muñequitos, uno por cada vida. Esos muñequitos están en el lugar correspondiente al asterisco, cuyo código ASCII es el 42. Con el LDIR hemos puesto tantos muñequitos como vidas tenemos. Al final de todos ellos hay que poner un 255, que es el código que le indica a la subrutina PRINTE el final del texto que está escribiendo. Tras dibujar las vidas, junto con el resto del marcador que empieza en TEMARC, debemos dibujar otra parte de éste que queda en las dos líneas inferiores de la pantalla, por lo que hay que abrir el canal 0 antes de imprimir. Para terminar con el marcador, debemos escribir el nombre de la pantalla. Este nombre se busca multiplicando el número de



pantalla por 30 y sumádoselo a TELLAS (58200), dirección donde comienzan los nombres de todas las pantallas. Este nombre lo trasladamos a INSTEXT que está dentro de un texto que comienza en PANEAL y que contiene los códigos necesarios para que el nombre sea escrito en el lugar y con los colores correctos. Después de imprimir el nombre de la pantalla, volvemos a abrir el canal 2 y saltamos a GAMA, donde comienza la rutina de movimiento del personaje que veremos el próximo capítulo.

Ahora vamos a ver una serie de rutinas y subrutinas utilizadas por el listado explicado la semana pasada y el de esta misma semana. Empezamos por la rutina de selección de teclado.



A KEYBO se llegaba desde el bucle de espera de tecla que explicamos la semana pasada; el salto lo podréis ver un poco más abajo de la etiqueta FIK. Cuando se llega a KEYBO, A siempre vale 0, con lo que al incrementarlo hacemos que valga 1. Metemos por tanto un I en VAKE, variable que nos servirá después para saber si se ha elegido joystick (con un 0) o teclado (con un 1). Ahora guardamos en TECT la dirección del texto del teclado (un uno normal y un dos en flash). Vamos a proceder a continuación a la definición de teclas. Hacemos falta cinco teclas (arriba, abajo, izquierda, derecha y salto). Para definirlos vamos a ir explorando la totalidad del teclado hasta que se pulse una tecla. Cuando haya sido pulsa-

da almacenaremos en una dirección de memoria, un valor que nos indicará qué tecla ha sido pulsada. Esto lo haremos cinco veces. Los cinco valores de las teclas los almacenaremos a partir de la variable TECLAS en el siguiente orden: **subir, bajar, izquierda, derecha y salto**. Los valores que se almacenaron según cada tecla se componen de la siguiente forma: En los tres bits superiores se guarda la semifila a la que corresponde la tecla, siendo 0 la semifila CAPS SHIFT-V, y 7 la semifila SPACE-B. De los cinco bits restantes estará a 1 el que corresponda a la tecla pulsada dentro de la semifila. Una vez vista la teoría, veamos la práctica.

Antes de entrar en el bucle para las cinco teclas, cargamos HL con la dirección del tex-

to que se escribirá para definir la tecla de arriba, DE con la dirección donde tendremos que guardar los valores de las teclas y C con 5, el número de veces que se repetirá el bucle. Ya dentro del bucle imprimimos el texto «ELIGE ARRIBA». Al volver de PRINTE, automáticamente, HL estará apuntando al texto de definición de la siguiente tecla. Guardamos esta dirección en la pila y pasamos a HL la dirección donde tenemos que guardar el valor de la tecla pulsada. Antes de pasar a la exploración del teclado por semifilas, esperamos a que no esté pulsando ninguna tecla. Si no hiciéramos esto, al elegir la opción de teclado, a no ser que fuéramos muy rápidos en levantar el dedo, definiríamos todos los movi-

LISTADO 1. Bloque "cm6 1"

Línea Datos Control

1	0400630513008800041E	345
2	830411028E01131C8502	432
3	0000ED810102EF810104	742
4	ED810002F19E0105F19A	1169
5	0208F198030CF190040E	821
6	F18A0510F1860612F182	1170
7	0206ED810308EF81030A	766
8	ED81040CED81050E0E61	1133
9	0610ED810712EF810614	807
10	EE810516E810418EE81	1156
11	041AF81031CE81031E	829
12	EF810812E58C0813E58C	1159
13	0E048B070B0C88093918	361
14	8B020C1C8B0109026402	434
15	06046401060764010705	237
16	D0010908A485110A8802	720
17	0916CA080E1BD001FF20	778
18	0650D530607850D20FA0	1118
19	8850A120FF0103320F01	731
20	1F2509110E0081031D33	650
21	900A1B24350D1F258613	584
22	0C441413080806090224	302
23	8A001024900000218803	506
24	06248403C2486041224	417
25	8204152486080B24820C	523
26	0F24850911CA04091324	480
27	840414CA04030A050A	592
28	0D24820D1845020C1845	395
29	030E174400D1E258110	337
30	1432821001C2480484	553
31	060B0280E30E0C84040F	636
32	84804F80085411210E	358
33	6041C228B88404001F	191
34	0000AF10010A3020700	364
35	A1020080C3020D0C02	582
36	0606C3031300880E030E	399
37	C3020710C2010713C002	635
38	0717C20011EA302091E	462
39	A104101EA10203058406	520
40	06028401080584010A02	299
41	84010609050B080B09	458
42	0B1CCA03111CC093060C	176
43	CA030E0A84141102641A	556
44	041084020510D0810515	538
45	66010317660106158701	395
46	041787030519D081041B	563
47	C401FF282050F11C4300	985
48	42C52430784080A1B808	862
49	706624FF00002D010002	553
50	310E01022D010104310C	178
51	02042D010206310A0306	128
52	2D0103083108840852C01	171
53	040A2F01640C2D01040E	142
54	3102050E2F0100133108	194
55	01133108021331080313	177
56	31080413310805133108	218
57	06132D01061531060715	181
58	2D010717310408172D01	206
59	08192E01020223060D00	136
60	2202090E240500102401	153
61	0312240106102401090B	137
62	300109062B0106020B0C	176
63	13022B0613122B05100D	184
64	24020F102E030016CA05	356
65	001E23040C1E21040C02	162
66	2601FF2020412138E088	877
67	70293A2A42C79371CFF00	902
68	00CD0110002D10A0102CF	637
69	010104CD010106D10202	432
70	06CF0101080E01010ACC	645
71	01000CC010010C0D0100	442
72	12D1040112CF010114CC	683
73	010016CE0180910C0100	462
74	1AC001001CD102011CCF	707
75	01001EE0E1021E3030B	415
76	1E6182111E8301020083	601
77	06120280E1302A0E0E00	389
78	0ECR14020D6401021065	471
79	020710650505048B0505	289
80	05502090D6507060865	361
81	05080280E0000A0209	321
82	08B8010C095B010F0608	474

83	030E028B020C0E880206	333
84	108B060F228B00B416	421
85	010A166601091866030E	296
86	1487010B1687010A1887	494
87	010A1A87010A1C8701FF	602
88	E020708630806681818	1064
89	9665808A282080509320	925
90	FF0000E3030900E18311	867
91	00E3011202E2811205E0	850
92	05120FE2821217E20112	680
93	1AE0820002E2820008E0	970
94	82000CE206001EE08102	759
95	1EE301091EE383121EE0	927
96	0104028B01040C880584	305
97	138B0109168B0407028B	481
98	020A06B8030028B0110	331
99	058B020C138B010415CA	544
100	080C15D0010711D001FF	738
101	B83850C81CE070708E3C	1198
102	E0070CF3C201050C260	1149
103	FF4088D530FF00006F0D	1095
104	001C6F020100A6810200	438
105	8703014EC601021E0711	532
106	0900654113008B0D131C	237
107	8B020A088709A0A2A12	489
108	03192807041A2881071B	378
109	A4030A18A4060D46415	510
110	01C6402100B9AF1119	734
111	AF021028B020E08A8503	516
112	R5D058419038A81A6146	1177
113	26108850D646FFF00006C	917
114	0100026F0100046D0100	229
115	06711201065D01010811	376
116	020208F9010906E01047	328
117	0CF6F06910E6C0101126D	381
118	011146E0100186E0100	268
119	1A6F01001C6D01001E6E	416
120	01021F8401051F850E02	352
121	1C850F020003020A0081	434
122	050800C2030502C40213	434
123	026F03130E8F09100F68	404
124	0410118801050C80106	395
125	08109107D010109B1818	257
126	010811CA080613850B05	420
127	1DCAE0E6142406091524	380
128	060C142406101624060F	175
129	192403FF201850934070	778
130	5079C730D8878A55807F	1428
131	00006601010067020500	246
132	B830860066010700870B	404
133	12004204120C40811210	345
134	4204121C0800201E4304	411
135	0C1E410308024F030008	202
136	0D1000A041000C4D01	257
137	000E510C810E4C010110	216
138	4D010112510602124D01	282
139	02144510203144F010216	232
140	4E0101184E012001AE01	288
141	001CCA0406142F010616	336
142	2C0106182D01061A2E01	200
143	051C2F010D028B010A04	251
144	8B011102680110048801	421
145	0F066B010F088B0A0C1C	338
146	8B01081325040C182501	291
147	07066601090866010A0A	256
148	66010B0C66010A0E6601	356
149	09106601081266010806	271
150	87050A0887030B0A8702	454
151	0C0C87010B0E87020A10	348
152	87030912870A0E000A01	485
153	FFA04228A1080187940	1038
154	185E8040F60138104974	818
155	20FF0000F301030C101	630
156	0500C3030E001031202	433
157	C202120EC2011211C001	651
158	1213C203001E1C10121E	671
159	C302081EC1060A1E1C302	420
160	0012C0050014C20200202	433
161	C2010005C0020009C201	598
162	000CC0010902A2010905	393
163	A0020909A201090C0001	525
164	0811A001071390910615	480
165	A0010617640309196403	430
166	0A176402081564020C13	306
167	64020046460706048B05	388
168	10028B02100A8B011013	360
169	8B0309104502040E4402	326
170	031044020C19A005110	604
171	2050B128702881D23010	884
172	7050A53CF0000A61012	872
173	00A61001008711041EA6	535
174	01051E870D0102870101	324
175	04870101068701010887	427
176	01010A8701010C870101	298
177	10870101128701011487	463
178	01011687010118870101	322
179	1A8701011C87010A0066	439
180	01000EAC00504028B0107	375
181	04880100A048B030D028B	454
182	09051A88011300870113	354
183	02870113048701130687	457
184	0113068701130A870113	348
185	0C8701130E8701131087	487
186	01131287011314870113	366
187	18870113188701131887	517
188	01131C8701131E870105	374
189	0E4806081366010C1387	391
190	020915C6010A15870407	408
191	17660108178706FF010	745
192	795748DF804004001E010	1000
193	786D4830308CF220FF00	1021
194	004F0200175109000451	279
195	110104511002040411C03	249
196	04311C0404511C050451	281
197	11060451110704511C08	253
198	044F01080640D1080851	273
199	1809084D01090A51160A	251
200	0A4D010A0C4E010A0E4F	292
201	01A0104D010A12510E0B	239
202	124F010B144D010B1651	321
203	0A0C164C010B184E010B	246
204	1A4F010B1C4D010C1E4D	342
205	01400258F0501258106	366
206	0325810115C0A06080232	462
207	05100424830E0E250510	535
208	0D248312124811141324	463
209	011524850F1A258111	398
210	1B248213008B10FF5060	798
211	489040788880D5306088	1157
212	784658FF0000511A010E	641
213	51200200512003005120	344
214	04005120051C5104061C	269
215	5104070051200800511E	324
216	9000511A0A00511A0B00	244
217	51140C005120010450A1	320
218	0E0551070D00AF010D00	325
219	4001E034D010F044D01	270
220	0F064E010F08F402001C	232
221	51040E0C4E010D0E4E01	296
222	0D104F010C124E010B1A	249
223	4E010B164C02091CAE01	306
224	031E4E010111CA0C0A1F	399
225	6509130088100D1D5402	428
226	0D1A6504101B6402F0C0	736
227	68818A20007081C118C0	1061
228	8870A940FF0000E30612	287
229	00E090001FE5890B1FE	1036
230	070C1E88040705E08107	441
231	07CA09000D68050028F	485
232	03000F8F08FF882860AB	867
233	1EAF04850D228908050C8	1144
234	2FA0000AF070010F08	672
235	01008184030482040110	420
236	818203168B0105148B01	589
237	0518A40109188002011B	395
238	655B041CA401011F0507	509
239	071EA5010A1EA1850302	542
240	CA060504A5040805A404	567
241	0100A5070B0A1A821109	515
242	29871200880F13060F0F	493
243	090966010A08A6010B0D	333
244	C6010C0F26810A089702	549
245	00B887020C0D87020D0F	349
246	07820F1388010B16A403	511
247	0C18A5830E198405071C	543
248	CA07070D8B03FFA03043	901
249	E71282850C6245880509	939
250	A9448000E0F10002EC	984
251	010004ED010006EE0100	488
252	10ED010012F1080111ED	776
253	010112F1040212E0C102	524
254	14EF010116EE010118EF	786
255	01001AEE01001EA50100	462
256	1FA5930100A5070701A4	688
257	870408380A0708CA0	

mientos con la tecla 2. Cuando ya no haya ninguna tecla pulsada, cargamos B con 8 (por las 8 semifilas) y E con 127 (lo que hay que cargar en A para leer la semifila SPACE-B), y entramos en el bucle de exploración de cada una de las semifilas. Cargamos A con el contenido de E que será el valor para leer cada una de las semifilas, y leemos el teclado con IN A, (254). El OR 224 es para anular los tres bits que no corresponden a ninguna tecla. Hacemos un CPL para que las teclas pulsadas se indiquen con un uno y las no pulsadas con un cero. Si A es cero, no hay ninguna tecla pulsada en esa semifila, y saltamos para cerrar el bucle. Si es distinto de cero, tenemos que comprobar que no se haya pulsado más de una tecla, para lo cual, y tras preservar su contenido en D, comenzamos a rotarlo hasta que el primer bit que valga uno se salga por el banderín de acarreo. Si en este momento, A sigue sin ser cero, es porque había más de una tecla pulsada en esta semifila, y hacemos como si no hubiera ninguna. De haberse pulsado sólo una tecla, componemos su valor correspondiente. Calculamos el número de semifila, que es igual que B-1, lo pasamos a los tres bits superiores y se lo sumamos a D, que tenía alzado el bit correspondiente a la tecla pulsada. Tras esta operación ya tenemos el valor que necesitábamos y lo guardamos en la dirección indicada por HL, incrementándolo a continuación para que el valor de la siguiente tecla se guarde en la siguiente dirección. Como ya hemos leído la tecla que corresponde al movimiento que se pedía, no tenemos que cerrar el bucle de las semifilas, sino que cerramos directamente el bucle de las teclas, y si ya están todas redefinidas, saltamos a REIN, donde se volverá a escribir el texto de presentación, etc. Pero si todavía no habíamos encontrado ninguna tecla pulsada, saltábamos a XEKEY. Aquí se rota E para leer la siguiente semifila y se cierra el bucle de las ídem. Si hemos terminado con todas las semifilas volvemos a empezar por la primera.

A continuación, en el listado, tenemos la rutina de selección de joystick Kempston, mucho más sencilla que la de teclado, ya que no hay que redefinir nada. Simplemente, ponemos sus valores correspondientes a TEKE y VAKE y saltamos a CHAJOY. Hacemos el salto a CHAJOY en lugar de a REIN porque al elegir el joystick no se borra la pantalla y no hay, por tanto, que volver a dibujarla.

Nos encontramos ahora con la subrutina RELLE, que como recordaréis, se encargaba de distribuir aleatoriamente B objetos especiales con código C. En primer lugar genera un número aleatorio llamando a RANDI. Ahora tenemos que cuidar que no sea ninguna de las pantallas aisladas. Estas pantallas eran 22, 23, 28, 29, 34 y 35. Para no tener que hacer seis comparaciones, nos fijamos en que los números son tres grupos

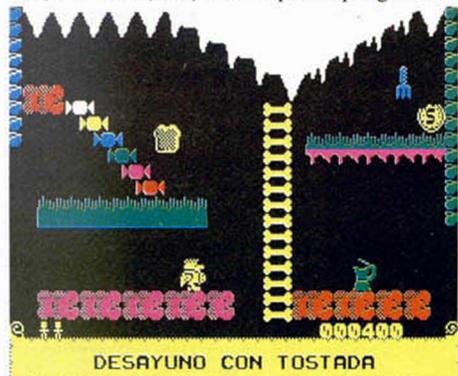
de dos números consecutivos. En binario, dos números consecutivos de los cuales el primero es el par, sólo se diferencian en el bit menos significativo, así que si eliminamos ese bit, sólo tendremos que hacer tres comparaciones. Antes de hacer todo esto, preservamos A en D. Después lo incrementamos porque para el programa las pantallas se numeran a partir del 0 en lugar de hacerlo a partir del 1, con lo que los tres grupos de dos números empezarían por el impar en lugar de hacerlo por el par. Una vez incrementado, hacemos AND 254 para eliminar el bit 0, que es el de menor peso. Ahora lo comparamos con 22, 28 y 34, y si es alguno de esos números, generamos un nuevo número aleatorio, ya que éste no nos sirve. En el caso de que sirva, lo recuperamos de D y llamamos a DIRAN para calcular la dirección de los datos de la pantalla correspondiente dentro de la tabla de habitaciones TAROOM. Tomamos el tercer byte y comprobamos si es 255. Si no lo es, esta habitación ya está ocupada por un objeto especial y habremos de buscarnos otra, generando un nuevo número aleatorio. Si lo es, lo sustituimos por el código del objeto que queramos colocar en la pantalla, que habrá sido cargado en C antes de llamar a esta subrutina. Una vez hecho esto, cerramos el bucle para colocar otro objeto especial y retornamos si hemos acabado con todos.

DIRAN es la subrutina que calcula la dirección dentro de la tabla de habitaciones TAROOM de los datos de una determinada pantalla. Hay que llamarla teniendo en A el número de la pantalla, de 0 a 35. La subrutina multiplica este número por cinco, le suma la dirección de inicio de la tabla y devuelve el resultado en HL.

La última subrutina de este listado es RANDI, que genera números aleatorios. Estos números han de estar en el margen de 0 a 35, porque la mayoría de las veces que es llamada, lo que se necesita es elegir una pantalla al azar. Antes que nada, hay que decir que es imposible para un ordenador el generar un número realmente aleatorio. Esto es algo muy complejo y está demostrado que ni siquiera un ser humano es capaz de generar números verdaderamente aleatorios. La subrutina RANDI, experimentalmente, no ha dado unos resultados completamente satisfactorios, pero es suficientemente aleatoria para el cometido que tiene, y tiene, además una ventaja: que algunos objetos tendrán más preferencia por algunas pantallas que por otras, lo que puede facilitarnos el juego. Lo que hace esta rutina es tomar varios valores que varían muy rápidamente, con lo que deberían ser bastante aleatorios, y hacer mezclas entre ellos hasta conseguir un número entre 0 y 35. Los valores que mezcla con el contenido de CON, el de SPAR y el del registro R. CON y SPAR son variables relacionadas con la generación de música y van cambiando, por tanto, con las

interrupciones. CON cambia aproximadamente 40 veces por segundo, y SPAR cada décima de segundo.

Con esto, hemos acabado con todas las rutinas del listado. El resto son datos, textos, variables, etc, usadas por el programa.



Obsérvese, como curiosidad, que en los textos de la definición de teclas no está la palabra «ELIGE» nada más que en el primero. En el de definir abajo, ni siquiera está la *a*. Esto es porque al no borrar la pantalla y escribir cada texto sobre el anterior, no es necesario escribir la parte que coincida en ambos.

En la variable TECLAS hay un DEFB con cinco números. Son las teclas predefinidas, con las que jugaremos si no las redefinimos. Estas son Q, A, O, P y M.

Y más pantallas todavía

Hoy efectuamos la cuarta y última entrega, con las 16 pantallas que quedaban por teclear. Para verlas, deberemos teclear con el cargador universal de C/M, el listado 1, haciendo DUMP en 40000. La longitud del bloque es de 2626 bytes. Grabarlo con el nombre «cm6 1». Borrar la memoria y cargar el programa del capítulo pasado. Pararlo con STOP. Modificar el texto del INPUT para que en lugar de 20 ponga 36. Modificar los nombres de los dos bloques a cargar en los LOAD de la línea 10 para que sean «cm6 2» y «cm6 3» respectivamente. Cargar lo tecleado hoy con LOAD «cm6 1»CODE 47775,2626. Grabar el BASIC con LINE 10. Grabar los bytes con:

```
SAVE «cm6 2»CODE 61183,4353:
SAVE «cm6 3»CODE 44576,11273.
```

Borrar la memoria y cargar desde el principio con LOAD '''. El programa funciona igual que el de la semana pasada, sólo que ahora podremos ver las 36 pantallas.

Una vez grabado y verificado el programa de hoy con todos sus bloques, podemos borrar todo lo grabado en capítulos anteriores, porque en lo que hemos grabado hoy se encuentra todo lo que hemos tecleado desde el primer artículo.

La próxima semana podremos, por fin, ver y mover a JAIME NU, nuestro personaje.

LISTADO ENSAMBLADOR

(movimiento de personajes 1.ª parte)

1	*C-	85	LDIR	169	CESA	AND	31	254	CALL	SOND	338	ESDE	CALL	DEREP																			
2	*D+	86	LD	A,48	170	LD	C,A	255	INNFJN	LD	A,6	339	AND	A																			
3	ORG	55849	87	LD	(DE),A	171	KEYREA	LD	A,C	256	CALL	INSDIB	340	JR	NZ,DIRFAL																		
4	GAMA	BIT	0,(1Y+118)	88	CALL	SCOCO	88	LD	(MOVIM),A	257	CALL	DIALL	341	INC	C																		
5	JR	Z,CORREP	89	JP	RESET	89	JP	RESET	173	CALL	#1F54	258	JP	NOSUM	342	INC	C																
6	LD	A,(NUPA)	90	GALLEF	CALL	BORRAG	174	LD	A,#BF	174	JP	NC,RESET	259	DOIN	CALL	ESCAL	343	CALL	SUELO														
7	CP	34	91	LD	A,(GCONSU)	91	LD	A,(GCONSU)	175	LD	A,#BF	260	AND	A	344	DEC	C	345	DEC	C													
8	JR	Z,CORREP	92	INC	A	92	LD	(GCONSU),A	176	IN	A,(254)	261	JR	Z,SALFAL	346	DEC	A	347	JR	NZ,DIRFAL													
9	CALL	INUPER	93	LD	(GCONSU),A	93	LD	(GCONSU),A	177	AND	16	262	LD	A,1	348	XOR	A	349	LD	(ESTADO),A													
10	RES	0,(1Y+118)	94	CP	12	94	CP	12	178	JR	NZ,NOPAU	263	LD	(ESTADO),A	350	JP	DER	351	ESIZ	CALL	IZQUP												
11	CORREP	LD	A,(NUPA)	95	JR	NC,TELEP	95	JR	NC,TELEP	179	WADEJ	XOR	A	264	DOG00	LD	A,4	352	AND	A	353	JR	NZ,DIRFAL										
12	LD	L,A	96	LD	C,A	96	LD	C,A	180	IN	A,(254)	265	ADD	A,B	354	DEC	C	355	DEC	C	356	CALL	SUELO										
13	LD	H,131	97	CALL	RAND1	97	CALL	RAND1	181	OR	224	266	LD	B,A	357	INC	C	358	INC	C	359	DEC	A										
14	LD	A,(HL)	98	CP	C	98	CP	C	182	INC	A	267	CP	146	360	JR	NZ,DIRFAL	361	XOR	A	362	LD	(ESTADO),A										
15	LD	(HL),255	99	JR	NC,GALNOR	99	JR	NC,GALNOR	183	JR	NZ,WADEJ	268	JP	NC,EXROVE	363	JP	IZQ	364	DIRFAL	LD	A,(MOVIM)	365	AND	24									
16	AND	A	100	TELEP	LD	HL,54356	100	TELEP	LD	HL,54356	184	WAKE	XOR	A	269	CALL	ESCAL	366	JR	DIRFAL	367	SALTO	LD	A,124									
17	JR	NZ,NOSUM	101	LD	(SPAR),HL	101	LD	(SPAR),HL	185	IN	A,(254)	270	AND	A	368	LD	(NOPD1),A	369	CALL	SUELO	370	CP	2										
18	LD	A,100	102	LD	B,128	102	LD	B,128	186	OR	224	271	JR	NZ,YEU	371	JP	Z,LESS	372	DEC	A	373	JR	NZ,SALIL										
19	CALL	ADSCO	103	LTEH	HALT	103	LTEH	HALT	187	INC	A	272	LD	A,-4	374	CALL	TECHO	375	AND	A	376	JP	Z,EXSAL										
20	NOSUM	LD	1X,23296	104	DJNZ	LTEH	104	DJNZ	LTEH	188	JR	Z,WAKE	273	JR	UCOD	377	LD	A,175	378	LD	(NOPD1),A	379	SALIL	LD	A,(MOVIM)								
21	MABIC	LD	A,(1X+0)	105	CALL	RAND1	105	CALL	RAND1	189	NOPAU	LD	A,(CHOFLA)	274	SALFAL	LD	A,(MOVIM)	380	AND	24	381	JR	Z,COLSA	382	CALL	ESCAL							
22	INC	A	106	AND	6	106	AND	6	190	AND	A	191	JP	NZ,LESS	275	AND	6	383	AND	A	384	JR	Z,COLSA	385	LD	(ESTADO),A							
23	JR	Z,BIFIN	107	LD	D,A	107	LD	D,A	192	;		193	;		276	JP	ALFA	386	LD	A,(ANIM)	387	COLSA	LD	A,(INDTA)	388	SALCO	INC	A					
24	CALL	SUMOV8	108	ADD	A,A	108	ADD	A,A	194	LD	BC,(CORS)	195	LD	HL,(DIF1)	277	DER	LD	A,C	389	CP	34	390	JP	Z,EXSAL	391	LD	(INDTA),A						
25	JR	MABIC	109	ADD	A,A	109	ADD	A,A	196	LD	A,6	197	CALL	INSDIB	278	CP	240	392	LD	D,0	393	CP	18	394	JR	C,FIPAR	395	NEG					
26	BIFIN	CALL	DIALL	110	ADD	A,D	110	ADD	A,D	198	LD	A,H	199	CP	91	279	JP	NC,EXROHO	396	ADD	A,35	397	INC	D	398	FIPAR	ADD	A,A					
27	LD	A,(OBUAC)	111	LD	E,A	111	LD	E,A	199	CP	91	200	JR	NZ,COROP	280	COM1	DEC	A	399	LD	L,A	400	LD	H,0	401	LD	BC,TABSAL	402	ADD	HL,BC			
28	INC	A	112	LD	D,0	112	LD	D,0	201	LD	HL,65344	202	LD	(DIF1),HL	281	AND	A	403	LD	C,(HL)	404	INC	HL	405	LD	H,(HL)	406	LD	L,C				
29	JP	Z,NOSPC	113	LD	HL,TATELE	113	LD	HL,TATELE	202	LD	(DIF1),HL	203	COROP	LD	BC,(CORS)	282	JR	Z,COMO	407	DEC	D	408	LD	BC,(CORS)	409	JR	NZ,PRIP	410	LD	A,H			
30	LD	A,(CHOFLA)	114	ADD	HL,DE	114	ADD	HL,DE	204	LD	A,(ESTADO)	205	AND	A	283	COM2	DEC	A	411	NEG		412	LD	H,A	413	LD	A,B	414	CP	144			
31	EX	AF,AF'	115	LD	DE,VAPER	115	LD	DE,VAPER	206	JP	NZ,NONORM	207	LD	A,B	284	JR	Z,COMO2	415	JR	C,PROP	416	JP	EXROVE	417	PRIP	LD	A,B	418	AND	A			
32	XOR	A	116	LD	BC,10	116	LD	BC,10	208	CP	144	209	JP	NC,EXROVE	285	JP	LESS	419	JR	NZ,PROP	420	DEC	B	421	JP	EXROVE							
33	LD	(CHOFLA),A	117	LDIR		117	LDIR		210	CALL	SUELO	211	AND	A	286	COM12	LD	A,-2	422	LD	(INDTA),A	423	CP	18	424	JR	C,FIPAR	425	NEG				
34	LD	BC,(COBAC)	118	JP	NEW2	118	JP	NEW2	212	LD	D,A	213	LD	A,(MOVIM)	287	AND	A	426	LD	A,35	427	INC	D	428	FIPAR	ADD	A,A	429	LD	L,A			
35	CALL	CONCHO	119	GALNOR	CALL	RAND1	119	GALNOR	CALL	RAND1	214	JR	Z,PASAL	215	LD	A,(MOVIM)	288	JP	Z,EXROHO	430	LD	H,0	431	LD	BC,TABSAL	432	ADD	HL,BC	433	LD	C,(HL)		
36	LD	A,(CHOFLA)	120	AND	3	120	AND	3	216	BIT	0,A	217	JP	NZ,INISAL	289	CALL	IZQUP	434	INC	HL	435	LD	H,(HL)	436	LD	L,C	437	DEC	D				
37	EX	AF,AF'	121	JP	Z,LESS	121	JP	Z,LESS	218	PASAL	BIT	4,A	219	LD	H,D	290	AND	A	438	LD	A,35	439	INC	D	440	FIPAR	ADD	A,A	441	LD	L,A		
38	LD	(CHOFLA),A	122	LD	HL,54278	122	LD	HL,54278	220	JR	NZ,UPIN	221	BIT	3,A	291	JR	Z,COM12	442	LD	H,0	443	LD	BC,TABSAL	444	ADD	HL,BC	445	LD	C,(HL)				
39	EX	AF,AF'	123	LD	(SPAR),HL	123	LD	(SPAR),HL	222	JR	NZ,DOIN	223	ALFA	DEC	H	292	DEC	A	446	LD	H,(HL)	447	LD	L,C	448	DEC	D	449	LD	BC,(CORS)			
40	AND	A	124	DEC	A	124	DEC	A	224	JR	Z,CONSUL	225	DEC	H	293	JR	Z,COM13	450	JP	Z,EXSAL	451	LD	(INDTA),A	452	CP	18	453	JR	C,FIPAR	454	NEG		
41	JP	Z,NOSPC	125	JP	Z,VICOGA	125	JP	Z,VICOGA	226	JP	Z,LESS	227	LD	HL,(DIF1)	294	JP	LESS	455	LD	A,35	456	INC	D	457	FIPAR	ADD	A,A	458	LD	L,A			
42	LD	A,(OBUAC)	126	CALL	RAND1	126	CALL	RAND1	228	JP	CAE	229	CONSUL	LD	HL,(DIF1)	295	COM12	LD	A,-2	459	LD	H,0	460	LD	BC,TABSAL	461	ADD	HL,BC	462	LD	C,(HL)		
43	CP	10	127	LD	C,A	127	LD	C,A	230	CP	2	231	JR	Z,DER	296	COM13	LD	HL,65248	463	LD	A,35	464	INC	D	465	FIPAR	ADD	A,A	466	LD	L,A		
44	JR	C,COMFON	128	ADD	A,A	128	ADD	A,A	232	CP	4	233	JR	Z,IZQ	297	JR	COM1U	467	LD	H,0	468	LD	BC,TABSAL	469	ADD	HL,BC	470	LD	C,(HL)				
45	JR	Z,GALLEF	129	ADD	A,A	129	ADD	A,A	234	JP	INNFJN	235	UPIN	CALL	ESCAL	298	COMO	LD	A,2	471	LD	H,(HL)	472	LD	L,C	473	DEC	D	474	LD	BC,(CORS)		
46	LD	HL,54278	130	ADD	A,C	130	ADD	A,C	236	AND	A	237	JR	Z,SALFAL	299	COM2	DEC	A	475	LD	A,35	476	INC	D	477	FIPAR	ADD	A,A	478	LD	L,A		
47	LD	(SPAR),HL	131	CALL	ADSCO	131	CALL	ADSCO	238	LD	A,1	239	LD	(ESTADO),A	300	COM2	DEC	A	479	LD	H,0	480	LD	BC,TABSAL	481	ADD	HL,BC	482	LD	C,(HL)			
48	CALL	BORRAG	132	JP	COCO2	132	JP	COCO2	240	UPGD	LD	A,-4	241	ADD	A,B	301	COM1U	ADD	A,C	483	LD	A,35	484	INC	HL	485	LD	H,(HL)	486	LD	L,C		
49	VICOGA	LD	A,(VIDAS)	133	NOSPC	LD	A,(WAKE)	134	AND	A	242	LD	B,A	243	CP	146	302	COM1U	LD	C,A	487	LD	A,35	488	INC	D	489	FIPAR	ADD	A,A	490	LD	L,A
50	CP	11	135	JR	Z,KEMRE	135	JR	Z,KEMRE	244	JP	NC,EXROVE	245	CALL	ESCAL	303	COM1U	LD	C,A	491	LD	H,0	492	LD	BC,TABSAL	493	ADD	HL,BC	494	LD	C,(HL)			
51	JR	Z,COCO2	136	LD	HL,TECLAS	136	LD	HL,TECLAS	246	AND	A	247	JR	NZ,YEU	304	COM1U	LD	C,A	495	LD	H,(HL)	496	LD	L,C	497	DEC	D	498	LD	BC,(CORS)			
52	INC	A	137	LD	BC,1200	137	LD	BC,1200	248	AND	A	249	UCOD	ADD	A,B	305	AND	3	499	LD	A,35	500	INC	D	501	FIPAR	ADD	A,A	502	LD	L,A		
53	LD	(VIDAS),A	138	LREKE	RLC	C	138	LREKE	RLC	C	250	LD	B,A	251	YEU	CALL	FIBOP	503	LD	H,0	504	LD	BC,TABSAL	505	ADD	HL,BC	506	LD	C,(HL)				
54	LD	HL,VITEL0+10	139	LD	A,(HL)	139	LD	A,(HL)	252	LD	(ESTADO),A	253	LD	(CORS),BC	306	COM12	LD	A,-2	507	LD	A,35	508	INC	D	509	FIPAR	ADD	A,A	510	LD	L,A		
55	LD	DE,VITEL0+11	140	INC	HL	140	INC	HL	254	UPGD	LD	A,-4	255	LD	(CORS),BC	307	CP	3	511	LD	H,0	512	LD	BC,TABSAL	513	ADD	HL,BC	514	LD	C,(HL)			
56	LD	BC,11	141	LD	D,A	141	LD	D,A	256	AND	A	257	JR	NZ,YEU	308	JR	NZ,LANO	515	LD	A,35	516	INC	D	517	FIPAR	ADD	A,A	518	LD	L,A			
57	LD	A,6	142	RLCA		142	RLCA		258	CP	2	259	JR	Z,DER	309	LAND	RRCA	519	LD	H,0	520	LD	BC,TABSAL	521	ADD	HL,BC	522	LD	C,(HL)				
58	LD	(23695),A	143	RLCA		143	RLCA		260	JP	Z,LESS	261	LD	HL,(DIF1)	310	RRCA	RRCA	523	LD	A,35	524	INC	D	525	FIPAR	ADD	A,A	526	LD	L,A			
59	LD	HL,VITEL0-3	144	RLCA		144	RLCA		262	JP	CAE	263	CONSUL	LD	HL,(DIF1)	311	RRCA	RRCA	527	LD	H,0	528	LD	BC,TABSAL	529	ADD	HL,BC	530	LD	C,(HL)			
60	CALL	PRINTE	145	AND	7	145	AND	7	264	AND	A	265	LD	A,1	312	RRCA	RRCA	531	LD	A,35	532	INC	D	533	FIPAR	ADD	A,A	534	LD	L,A			
61	CALL	COCO2	146	LD	E,#7F	146	LD	E,#7F	266	AND	A	267	JR	Z,IZQ	313	LD	E,A	535	LD	H,0	536	LD	BC,TABSAL	537	ADD	HL,BC	538	LD	C,(HL)				
62	COCO2	LD	B,66	147	NEG		147	NEG	268	AND	A	269	JR	Z,DER</																			

TU PROGRAMA DE RADIO claro!



ALDISON2

- Entrevistas a fondo
- Exitos en Soft
- Noticias en Hard
- Concursos

Programámatelo: Sábados tarde de 5 a 7 horas.
En directo y con tu participación.

LA COPE A TOPE.

— RADIO POPULAR 54 EMISORAS O.M.—

En Barcelona Radio Miramar



SPECTRUM 484

NIGHTMARE RALLY



WAKELIN

ocean

Prepárate para el más duro de todos los Rallies. Todas tus facultades de buen piloto van a ser puestas a prueba. Diferentes tipos de terreno, cada vez más difíciles, se juntan con condiciones climatológicas adversas (nieve, lluvia, hielo y niebla), haciendo cada vez más difícil la conducción hasta convertirla en una auténtica pesadilla.



ERBE
Software

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

CONSULTORIO

Instrucciones especiales

¿Por qué en el Curso de Código Máquina que publicáis no se habla de las llamadas «Instrucciones ocultas del Z-80» que manejan los registros IX y IY como registros simples?

Enrique RUIZ - Alicante

□ Las que usted denomina «Instrucciones ocultas» son las que se dirigen al registro «HL», pero precedidas de «DDh» o «FDh» para que trabajen sobre los registros índices. No se trata de instrucciones propiamente dichas, sino de un «truco» para conseguir acceder a estos registros que, en otro caso, estarían vedados. De todas formas, en el último capítulo del Curso de Código Máquina (MICROHOBBY n.º 95) se hace referencia a estas instrucciones, y se explica la forma de utilizarlas.

«Letra a letra»

Poseo un Spectrum Plus, y desearía saber cuál es la forma de hacer que cuando le dé una orden PRINT y la ejecute, no salga todo lo impreso de golpe, sino que lo imprima letra a letra.

Sixto LOPEZ - Sevilla

□ En realidad, el Spectrum imprime letra a letra, lo que ocurre es que lo hace a tal velocidad que nos parece que sale todo de una vez. El sistema es, por tanto, ralentizar la impresión. Supongamos que tenemos el texto a imprimir en la variable A\$. Podemos llamar a la siguiente subrutina para imprimirlo:

```
1000 FOR I=1 TO LEN A$
1010 PRINT A$(I);
1020 PAUSE 10
1030 NEXT I
1040 RETURN
```

La velocidad de la impresión se puede variar, cambiando el número que sigue a «PAUSE» en la línea 1020.

«Registro de estado»

¿Qué es el registro de estado, cómo funciona y qué indica? ¿A partir de qué dirección de memoria se encuentran los GDU?

Jorge CALANDRA - Santander

□ El registro de estado es el registro «F» del microprocesador. Contiene una serie de «flags» que indican ciertas características del resultado de la última operación realizada. Estos flags son: **Signo, Cero, Medio-acarreo, Paridad/desbordamiento, Suma/resta y Acarreo**. Algunos se comportan de forma diferente según cuál sea la última operación que se haya realizado, por lo que no se pueden dar reglas generales sobre su funcionamiento. No obstante, en nuestro Curso de Código Máquina se discute el funcionamiento del registro de estado para cada operación.

Los gráficos definibles por el usuario se encuentran inmediatamente por debajo de «RAMTOP». Su dirección de inicio está contenida en la variable del Sistema «UDG» (dirección 23675 y 23676), por lo que puede ser leída con:

```
PRINT PEEK 23675 + 256 *
PEEK 23676
```

Aunque hay un método más fácil. Cada vez que quiera saber dónde están los GDUs, teclee:

```
PRINT USR «A»
```

Y obtendrá la dirección del primero de ellos. Cambiando la «A» por «B», «C», «D», etc., puede obtener la dirección de cualquier GDU.

Gráficos

En los programas de lectores dice que hay que teclear en modo gráfico las letras subrayadas, pero no sale ningún gráfico al pulsar estas teclas. Me he fijado que los gráficos con sus DATAs vienen, siempre, al final del programa. ¿Cómo se puede hacer que salgan los gráficos en lugar de las letras mayúsculas subrayadas?

Antonio ORTIZ - Barcelona

□ Los gráficos figuran en el listado en forma de DATAs, y no se generan hasta que se ejecuta el programa. Cuando lo teclee le aparecerán las letras mayúsculas correspondientes, pero si lista el programa después de que se haya ejecutado, podrá ver los gráficos en su lugar.

Monitor RGB

¿Dispone alguna tienda de España de algún monitor especialmente diseñado para el Spectrum 128 K?

Jesús RUIZ - Almería

□ No existe ningún monitor especialmente diseñado para el Spectrum 128 K, no obstante, este ordenador puede trabajar perfectamente con cualquier monitor que tenga entrada RGB. Este tipo de monitores sí pueden ser encontrados en cualquier tienda de microinformática.

Caída de tensión

Somos un grupo de aficionados a la informática y a la electrónica, y tenemos una duda que esperamos nos resolváis: El problema es que aparece una distorsión que recorre la pantalla

de arriba a abajo, siendo más notable cuando se utiliza el microdrive.

Juan ECHEVARRIA - Santander

□ El problema que nos indica es típico de una insuficiente tensión de alimentación. Probablemente haya instalado usted algún regulador de tensión ante la fuente y el Spectrum. Si es así, rediménsionelo para que pueda suministrar, al menos, 2 amperios, y mejor a 10 voltios que a 9.

Si no tiene un estabilizador instalado, es posible que la fuente esté defectuosa. Compruebe la tensión que entrega y la corriente que absorbe el ordenador. Para una corriente de, aproximadamente, 1 amperio, la tensión debe estar por encima de 9 voltios. Si no es así, es posible que esté mal alguno de los diodos del puente rectificador, o alguno de los condensadores de filtro.

Teclados

¿Qué teclado me recomiendan: el nuevo Indescomp o el Saga-1? El teclado es, principalmente, para hacer programas. ¿Se puede hacer un interface para controlar el cassette desde el teclado del ordenador?

Alberto RUIZ - Burgos

□ La elección de un teclado es algo bastante personal. Lo mejor es probar los dos e inclinarse por aquel que más cómodo le resulte. Tenga en cuenta que el teclado será el nexo de unión entre usted y el ordenador, y que pasará muchas horas ante él, por tanto, lo mejor es que sea usted mismo quien lo elija. Nosotros podemos darle, no obstante, algunas consideraciones técnicas. El teclado Indescomp utiliza teclas aisladas con contactos metálicos. Las teclas

especiales no vienen desdobladas, pero es fácil hacerlo. El Saga-1 es un teclado de membrana, aunque de mucha más calidad que los originales del Spectrum. No tiene teclas desdobladas y es imposible desdoblarlas. Por otro lado, tiene una estética más conseguida que el de Indescomp. Para montar el teclado Indescomp no es necesario desmontar el ordenador. Para montar el Saga, sí. Por otro lado, el Indescomp incluye Reset, amplificador de sonido y salida de vídeo.

Si por controlar el cassette se refiere a poder pararlo y ponerlo en marcha, puede utilizar el Controlador Doméstico de Indescomp, conectando una de sus cuatro salidas a la clavija marcada «REM» que suelen llevar todos los cassettes. Si pretende contro-

lar otras funciones (rebobinado, paso a grabación, etc.), necesitará utilizar un cassette con conmutación electrónica en lugar de teclas mecánicas, aunque también le servirá el Controlador Doméstico.

«MIDI»

¿En qué consiste exactamente un interface MIDI y para qué sirve?

¿Es posible, de alguna forma, que un Spectrum controle un instrumento musical, por ejemplo un sintetizador, que no utilice el estándar MIDI?

Antonio GUERRERO · Córdoba

MIDI son las iniciales de «Musical Instrument Digital Interface» (Interface digital para instrumentos musicales). Se trata de una

salida estandarizada que permite controlar cualquier instrumento musical que disponga de entrada MIDI. Tanto el Spectrum 128 K como el Plus II disponen de salida MIDI.

Probablemente sea posible hacer que el ordenador controle un instrumento musical que no siga el estándar MIDI, pero será necesario construirse el propio interface, así como «digitalizar» todos los controles analógicos del instrumento en cuestión. La tarea puede resultar bastante compleja, es por eso precisamente, que se estableció el estándar MIDI.

«Pause»

¿Cuál es el mayor número de «PAUSE» que se puede utilizar? Me gustaría que me explicasen cómo poner

pantalla de presentación en mis programas.

Andrés ABRIL · Sevilla

El mayor valor que puede tomar el argumento de un comando «PAUSE» es 65535, lo que detendrá la ejecución del programa durante casi 22 minutos. Si se da un número mayor, se obtiene el informe de error: «Integer out of range».

Para poner una pantalla de presentación lo primero que tiene que hacer es crear la pantalla (por ejemplo, con un diseñador gráfico). A continuación, grábela en cinta precediendo a su programa, y antes de ambos, grabe el siguiente cargador:

10 LOAD ""SCREEN\$:LOAD ""

Es conveniente que tanto su programa como este cargador, se graben con auto-ejecución.

SERMA PONE LA VELOCIDAD EN TU MANO



EL UNICO JOYSTICK QUE SE ADAPTA PERFECTAMENTE A LA MANO DEL JUGADOR.
EL KONIX SPEEDKING UTILIZA EL MAS AVANZADO MICROSWITCH DE ORIGEN SUIZO
CAPAZ DE SOPORTAR 10.000.000 DE MOVIMIENTOS

GARANTIA DE 6 MESES



SERMA



P.V.P.: 2.600 ptas.

DISTRIBUIDO EN TODA EUROPA POR MICROPOOL OTRA EXCLUSIVA PARA ESPAÑA DE SERMA

PIDELO A SERMA, C/. CARDENAL BELLUGA, 21. 28028 MADRID Tels: 256 21 01/02 - 256 50 06/05/04

OCCASIONES

● **SE HA FORMADO** un club en Logroño para usuarios del Spectrum. Si tienes este ordenador ¡llámanos! Tel. 22 31 71 o bien ponte en contacto por carta escribiendo a la siguiente dirección: Juan Pablo. C/ Carmen Medrano, 11, 7.º H. Logroño.

● **DESEAS** jugar al fútbol en tu casa y con tu ordenador Spectrum 48 K, Plus, y 128 K, jugar una liga con tus amigos de tu ciudad. Para más información escribir a Organización de Fútbol Spectrum. C/ Palaudarias, 67, 2.º. Granollers (Barcelona). Enviar 100 ptas. para gastos de envío.

● **VENDO** impresora Seiksha GP-50S con un rollo de papel de recambio, en buen estado, comprada el 4 de enero de 1986. El precio es de 15.000 ptas. Interesados llamar al tel. (971) 29 69 96 a partir de las 8 de la tarde, excepto los viernes a las 9. O bien escribir a Fco. Javier Melenchón. C/ Colliure, 6, 8.º Izda. Palma de Mallorca (Balears).

● **COMPRO** impresora de cualquier tipo, que esté en buen estado. Ofertas a Arturo Sánchez Pérez. C/ Alfonso X El Sabio, 2, 1.º B. Murcia 30008.

● **SE HACEN** muebles a la medida para los ordenadores, y con amplificador de sonido e instalación eléctrica necesaria. Si alguien está interesado en uno de estos muebles ponerse en contacto con Juan Julián Ivars Burillo. C/ Part. de Aracil, 7. San Juan (Alicante). Tel. 65 40 20.

● **VENDO** impresora Seiksha GP-50S con tan sólo dos meses de uso. Todavía en garantía. Precio 20.000 ptas. (no cobro gastos de envío). Los interesados pueden llamar al tel. 83 03 17 de Badajoz. Llamar de 6 a 8 de la tarde. Preguntar por Manuel.

● **VENDO** Spectrum 48 K, teclado profesional Saga 1, interface y joystick por 25.000 ptas. así como revistas y libros para el Spectrum. Contactar con Vicente Gómez. C/ Matias Perelló, 16, 9.º. 46005 Valencia.

● **COMPRO** ZX Microdrive e interface I, pago hasta 8.000 ptas. por cada uno. También busco impresora Seiksha GP-50S hasta 10.000 ptas. Llamar al tel. (93) 389 05 48. Barcelona. Preguntar por Miguel.

● **POR CAMBIO** de ordenador, vendo Spectrum 48 K por 20.000 ptas., con cables, cinta de manual. Interesados llamar al tel. (928) 76 14 00 o bien escribir a Apartamentos Danubio, 813, Playa del Inglés. Gran Canaria.

● **OFERTA** de segunda mano: microdrive por 10.000 ptas., impresora Alphacom 32 C/S, 32 columnas, para Sinclair, 12 rollos de papel por el precio de 12.000 ptas. Monitor Hantarex CT900 14" color, conector Pal-CCIR con sondio, Rgb Linear/TT1 compat, video, ordenador compatible, con ficha técnica. Precio 60.000 ptas. Interesados llamar al tel. (91) 616 11 84. Javier.

● **VENDO** Spectrum Plus comprado en agosto-86, con sus accesorios y revistas por sólo 28.000 ptas. Preguntar por Victor. Tel. 398 35 15. Barcelona.

● **VENDO** Spectrum 48 K con todos sus accesorios, teclado Saga 1 e impresora GP-50S. Regalo revistas de MICROHOBBY del número 1 al 75 y lápiz óptico. Todo por sólo 50.000 ptas. Interesados llamar al tel. (93) 798 88 49. Preguntar por Juan.

● **URGE** vender Spectrum 48 K, joystick QS-II, interface programable Comcon (no necesita instrucciones y sirve para todos los juegos), TV inter b/n, mesa para TV, Enciclopedia Práctica del Spectrum (Run, completa y encuadrada, 4 tomos), número 95 de MICROHOBBY. Regalo calculadora Texas Instruments T1-57 programable en Basic con libro de instrucciones y funda de protección, órgano electrónico GTR CTX1300, archivadores de cintas, libro Microbasic y código máquina del Spectrum, cintas vírgenes C-15 especial ordenador, adaptador antena TV. Interesados escribir a Javier Solavera. C/ Marcelino Esquiús, 55, 1.º 2.ª. Tel. (93) 437 65 57. Hospitalet (Barcelona).

● **VENDO** ordenador Spectrum 48 K en muy buen estado, con él, regalo revistas. Escribir a Israel Martínez Mármol. Camino de los Enamorados, 7, 1.º B. Pto. de Sta. M.ª (Cádiz).

ATENCION
REPARAMOS TU SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD
SERVICIO TECNICO A DISTRIBUIDORES
COMPONENTES ELECTRONICOS
ULAS, ROMS, MEMBRANAS
DE TECLADO
SERVICIOS A TODA ESPAÑA
Somos especialistas
PRALEN ELECTRONIC

Antonio López, 115 - Madrid
Tel. (91) 475 40 96

microgasa

REPARACION DE SPECTRUMS

**Q.L., INTERFACES,
COMMODORE, AMSTRAD**

VENTA DE COMPONENTES

PROGRAMAS DE GESTION

PROGRAMAS A MEDIDA

MICROGESA

C/ Silva, 5-4.º

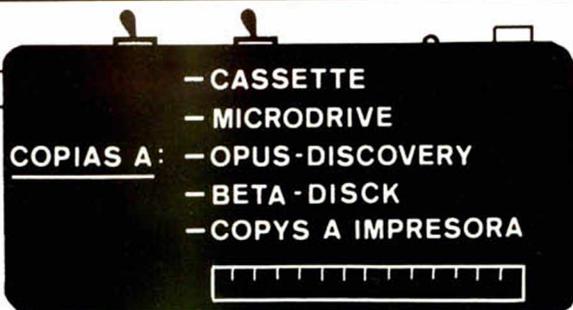
28013 MADRID

Tels.: 242 24 71 - 248 50 88

TRANSTAPE - 3

- NO NECESITA LA INTERFAZ PARA CARGAR LUEGO LOS PROGRAMAS.
- 5 TIPOS DE COPIA DIFERENTES A CASSETTE. 2 EN TURBO.
- VOLCADO DE PANTALLAS POR IMPRESORA. POR CENTRONICS EN 2 OPERACIONES.
- COPIADO DE PANTALLAS DE PRESENTACION EN FORMA DE SCREENS.
- INTRODUCE POKES - MANIPULACION DE PROGRAMAS EN CM.
- RESET DOBLE FUNCION (CORRIGE ERRORES).
- INTELIGENTE. AHORRA MEMORIA Y TIEMPO EN LA CARGA.
- 2 K RAM DESDE EL CODIGO MAQUINA.
- CONTINUACION DEL PORT DE EXPANSION + 6 MESES DE GARANTIA.

7.900 PTAS.
IVA INCLUIDO



CABLE DEL PORT DE EXPANSION

- PARA NO TENER LOS PERIFERICOS ENCHUFADOS DIRECTAMENTE A TU ORDENADOR Y TENER ESTE LIBRE DE MOVIMIENTO.
- MUY ADECUADO PARA USUARIOS DEL OPUS DISCOVERY.
- LONGITUD 35 MM.

PRECIO 3.100 PTS IVA INCLUIDO

... OTRAS OFERTAS ...

OPUS DISCOVERY COMPATIBLE 128 K	39.000
UNIDAD DE DISCO BETA-DISK 360 K	39.000
IMPRESORA GP 50	16.500
IMPRESORA K40 80 COLUMNAS MAS INTERFACE CENTRONICS	47.500
TECLADO SAGA I	9.000
CASSETTE COMPUTONE	3.950
LOTE DE 10 DISKETTES 5" 1/4 + CAJA	2.900
DISKETTES 3.5"	650
RATON STAR MOUSE	8.950
OFERTAS EN ORDENADORES.	

HM
HARD MICRO

**ATENDEMOS PEDIDOS POR
TELEFONO O CARTA A:**

C/ CONSEJO DE CIENTO, 345, BAJOS B
BARCELONA 08007 - TELEFONO (93) 216 01 99

EXPO-ELECTRONICA '86

Lo que hay que ver.

ZAFIRO
CHIP



La electrónica:
un mundo en continuo avance.
TV y video, HI-FI, microinformática...
Descubra las últimas novedades
en Expo-Electrónica'86.

- HASTA 24 MESES Y SIN ENTRADA.
- SORTEO DE UN EQUIPAMIENTO COMPLETO DE IMAGEN , SONIDO Y MICROINFORMATICA.

El Corte Inglés

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Un juego apasionante en plena guerra del Pacífico.

EXPO-ELECTRONICA '86

Lo que hay que ver.



La electrónica:
un mundo en continuo avance.
TV y video, HI-FI, microinformática...
Descubra las últimas novedades
en Expo-Electrónica'86.

- HASTA 24 MESES Y SIN ENTRADA.
- SORTEO DE UN EQUIPAMIENTO COMPLETO DE IMAGEN , SONIDO Y MICROINFORMATICA.



Hay cosas destinadas al éxito: una película de SPIELBERG, un disco de POLICE ó...un juego de ERBE SOFTWARE.