

QUINCENAL
250
Ptas.

MICRO HOBBY

SEGUNDA ÉPOCA AÑO V - NÚM. 171

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

PROGRAMACIÓN

**APRENDE
A HACER
TU PROPIO
JUEGO**

PLUS 3

**EDITOR
DE SECTORES**

UTILIDADES

**DECLARACIÓN
RENTA 87**

NUEVO

**"HUNDRA":
PURA SANGRE VIKINGA**

**"MAD MIX" "GARFIELD" "RASTAN"
"PHM PEGASUS" "EYE"**

L. ROYO, NORMA BARCELONA



¡DALE MARCHA A TU ORDENADOR!

SPECTRUM • AMSTRAD • MSX • SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO

¡MAS ALLA DE SUPERMAN!

CAPITAN SEVILLA

Existe un terrible Científico Loco, al que no le gusta nada como van las cosas en este planeta y ha decidido cambiarlo todo sin consultar a nadie. El Capitán Sevilla, que detesta que no le consulten, va a pararle los pies. Puede hacerlo pero... necesita una morcilla para conseguir sus poderes. Búscala.

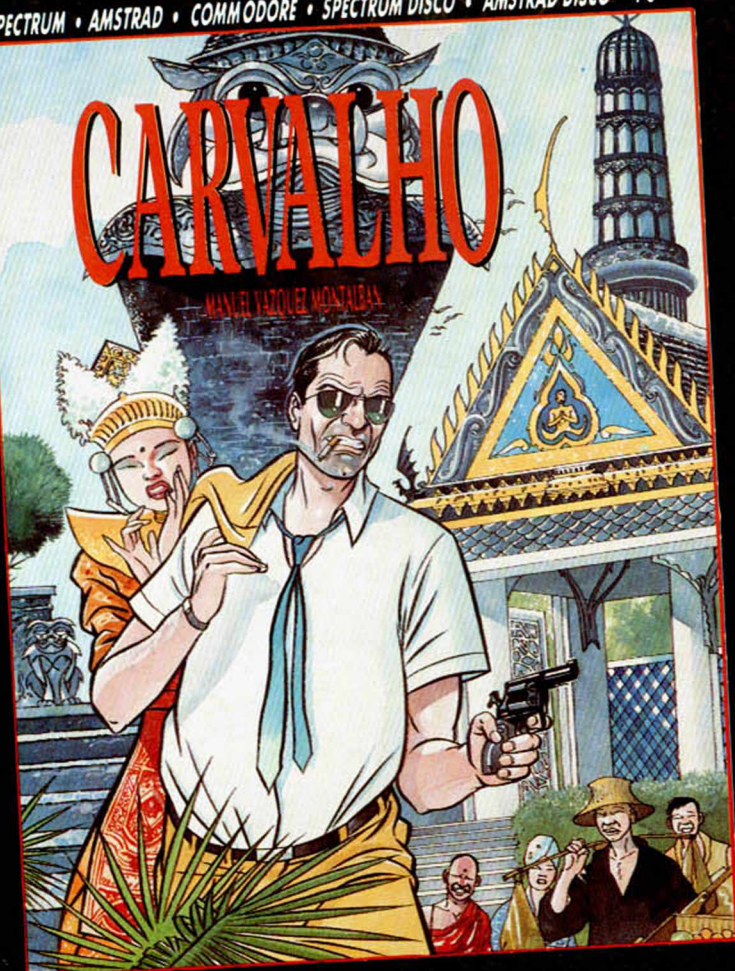


hi score

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE • SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO • PC

CARVALHO

MANUEL VAZQUEZ MONTALBAN



AL ESTILO MONTALBAN

CARVALHO

Nada le hacía suponer a Carvalho que volvería al Bangkok de su juventud. Como si no le bastara la dura Barcelona, se vio obligado a ir en busca de una amiga, de unos recuerdos, de un pasado... y encontró algo más. Una excitante novela de la que ahora tú también puedes ser protagonista.



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

AÑO V N.º 171
Del 7 al 20
de Junio

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias, Ceuta y
Melilla: 240 ptas.

- | | | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------------------------------|
| 4 | MICROPANORAMA. | 52 | JUSTICIEROS DEL SOFTWARE
«Platoon» y «Combat School». |
| 10 | PROGRAMAS MICROHOBBY. Goteras. | 53 | CONSULTORIO. |
| 14 | PREMIÈRE. | 58 | PROGRAMACIÓN. Cómo se
hace un juego. Ogerox (I) |
| 16 | PLUS 3. | 62 | +3 DOS. |
| 22 | EL MUNDO DE LA AVENTURA. | 63 | PIXEL A PIXEL. CLUB. |
| 24 | TRUCOS. | 64 | AULA SPECTRUM. |
| 26 | OCASIÓN. | 68 | TOKES & POKES. |
| 28 | NUEVO. Garfield. Ball Breaker II. Marble Madness. Outcast. PHM
Pegasus. Hundra. Rastan. Eye. Pleyar. Chronos. Mad Mix. | | |
| 46 | UTILIDADES. Renta '87. | | |



Como siempre, MICROHOBBY acude puntualmente a su cita quincenal. Y, como siempre también, os presentamos un número en el que todos los amantes del Spectrum encontrarán muchas secciones de su agrado, bien sean viciosos del joystick, de la tecla o del chip, o de las tres cosas, que de todo hay en la vida del Señor.

Para los primeros —y los últimos— tenemos nuestras habituales secciones de Tokes y Pokes, Premièrre, Justicieros y, por supuesto, ¡Nuevo! En esta sección encontraréis nutrida información acerca de las últimas novedades que se están produciendo en el mercado del software, entre las que destacan «Garfield», de The Edge, «PHM Pegasus», de Electronics Arts, «Rastan», de Imagine, y «Eye» de Endurance Games, programas todos ellos que vienen acompañados con sus respectivos y siempre esperados cargadores.

Pero bien es verdad que si todos estos juegos, realizados por tan prestigiosas compañías británicas, poseen un contrastado nivel de calidad, no es menos cierto que los dos programas españoles que comentamos en este número no les van a la zaga. Estamos hablando, como algunos habréis podido deducir, de «Hundra», último arcade de Dinamic, y de «Mad Mix Game», el mejor y más divertido comecocos de cuantos hemos visto hasta el momento, cuya realización ha corrido a cargo de Topo Soft. Estos dos juegos, afortunadamente, no representan un caso aislado, sino que son un ejemplo más no ya

de que el software español está luchando por situarse a la altura del europeo, sino de que esta meta está ya más que conseguida.

En otro orden de cosas, además de estas secciones mencionadas, en este número 171 de MICROHOBBY encontraréis otras verdaderamente interesantes, como pueden ser Utilidades —donde os presentamos una rutina para realizar la declaración de la renta—, o una nueva serie que acabamos de iniciar en la que, bajo el epígrafe de Programación, os iremos enseñando los pasos más importantes a seguir a la hora de realizar vuestro propio juego.

Para cualquier otra revista estos temas serían más que suficientes, pero no hace falta deciros que esto es tan sólo una pequeña parte de lo que os espera en este número...



Edita: HOBBY PRESS, S. A. Presidente: María Andrino. Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión. Subdirector General: Andrés Aylagas. Director General: Raquel Jiménez. Director: Domingo Gómez. Redactor Jefe: Amalio Gómez. Redacción: Ángel Andrés, José E. Barbero, Jesús Alonso. Diseño: Carlos A. Rodríguez. Maquetación: Antonio Mota. Directora de Publicidad: Mar Lumberras. Secretaria Redacción: Carmen Santamaría. Colaboradores: Primitivo de Francisco, Andrés R. Samudio, Fco. J. Martínez, Enrique Alcántara, Amador Merchán, J. C. Jaramago, J. M. Lazo, Paco Martín. Corresponsal en Londres: Alan Heap. Fotografía: Carlos Candel, Miguel Lamana. Dibujos: F. L. Frontán, J. M. López Moreno, J. Igual. Director de Producción: Carlos Peropadre. Director de Administración: José Ángel Jiménez. Director de Marketing: Javier Bermejo. Departamento de Circulación: Paulino Blanco. Departamento de Suscripciones: María Rosa González, María del Mar Calzada. Pedidos y Suscripciones: Tel. 734 65 00. Redacción, Administración y Publicidad: Ctra. de Irún, km 12,400. 28049 Madrid. Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98. Telex: 49480 HOPR. 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: Internacional de Reproducciones Cromáticas. Milán, 36. Depósito Legal: M-36 598-1984. Representantes 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.

Entrevista con Andrés Samudio, director de AD

NACE LA PRIMERA COMPAÑÍA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA REALIZACIÓN DE AVENTURAS

Parece que por fin las aventuras conversacionales comienzan a ser centro de atención de un gran número de usuarios en nuestro país. Hasta el momento, todo este interés se centraba principalmente en los arcades y videoaventuras, pero parece que, una vez que determinadas compañías de software se decidieron a impulsar este importante campo del software de entretenimiento —que, por qué no decirlo, coincidió con un decisivo apoyo por parte de esta revista—, los usuarios han comenzado a darse cuenta del enorme interés y atractivo que poseen este tipo de juegos.



Bien es cierto que hasta este momento la situación no le era del todo favorable a las aventuras, ya que la práctica totalidad de éstas estaban realizadas en inglés y, salvo alguna que otra casual traducción al castellano y algún tímido intento por parte de ciertas compañías de software españolas, el usuario estaba obligado a armarse de paciencia y buscar la ayuda de un buen diccionario, herramienta hasta hace poco indispensable para todo aventurero.

Pero los hechos demuestran que esta situación está comenzando a cambiar radicalmente. Y una de las mejores pruebas de ello es el nacimiento de una nueva compañía de software, AD, que bajo el patrocinio de Dinamic y Dro Soft, irrumpirá en breve en el mercado con un único objetivo: surtir al usuario de aventuras de un elevado nivel de calidad.

Uno de los mayores artífices de este cambio es, sin duda, Andrés R. Samudio, colaborador de esta revista bien conocido por nuestros lectores, quien a sus múltiples facetas de escritor, médico, mago y espeleólogo, acaba de sumar la de director de una compañía de software de aventuras: AD.

Por esta razón, no quisimos perder la oportunidad de charlar con él para que nos comentara cómo ha surgido esta idea y cuáles son sus proyectos más cercanos.

MH.—¿Cuáles han sido los orígenes de esta compañía?

AS.—La compañía ha surgido a raíz de una idea inicial de Dinamic de realizar una serie de aventuras conversacionales, proyecto en el que yo también estaba implicado, pero finalmente se ha decidido crear una compañía completamente independiente: programadores y grafistas propios, personal propio, oficinas propias,

etc., si bien Dinamic y Dro se han comprometido a comercializarnos y distribuirnos un determinado número de aventuras al año. Pero repito, AD será totalmente independiente. De hecho, los primeros accionistas de la compañía son los propios programadores, de tal forma que al intervenir todos directamente en el proyecto pondremos una gran ilusión en ello y no se escatimarán esfuerzos para conseguir que la aventura ocupe un lugar importante dentro del mundo del software.

MH.—¿Qué equipo componéis actualmente AD?

AS.—Por el momento, tres programadores y dos grafistas, aunque éstos son, lo que podemos decir, la plantilla fija de la compañía. Con esto quiero decir que contaremos con la ayuda de programadores independientes o «freelands», como por ejemplo, Nicolás Lecuona, autor de «Megacorp», quienes nos facilitarán gráficos, pantallas de presentación, ideas para aventuras o, incluso, ilustraciones para las carátulas. En fin, que tenemos las puertas abiertas para todo el que quiera colaborar con nosotros.

MH.—¿Cuáles van a ser vuestros primeros lanzamientos?

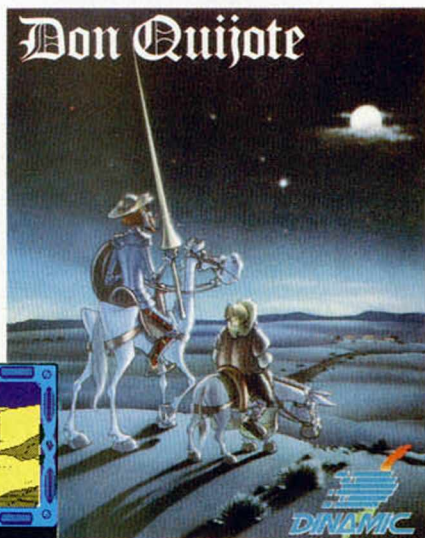
AS.—Pues, prácticamente ya, saldrán a la venta una versión en castellano de «La Aventura Original», «La Diosa de Cozumel», ambas realizadas por mí, y «Los Pájaros de Bangkok», una idea original de Dinamic que está basada en un libro de Vázquez Montalbán. Estos programas

saldrán para todos los formatos, incluidos Atari y Amiga.

A un plazo más largo estamos trabajando en «En busca del Arpa Perdida», segunda parte de «La Guerra de las Vajillas», que es una idea que hemos tomado también del trabajo que llevaba realizado Dinamic, pero que vamos a mejorar notablemente, tanto a nivel de gráficos como de argumento. También estamos preparando una parodia de Don Quijote, en la que vamos a convertir a este personaje en un hippy americano y a Sancho en un colega montado en una Vespa.

En fin, esperamos que resulte muy divertida.

MH.—¿Tenéis pensado dedicaros sólo a



«Don Quijote», en una versión mejorada por AD será la primera aventura que cruce nuestras fronteras.





las aventuras, o pensáis realizar otro tipo de juegos?

AS.—La concepción de AD no es exactamente la de una casa de software, sino más bien está orientada al entretenimiento en general. De hecho, tenemos previsto editar juegos educativos u otro tipo de programas de utilidades, como puede ser una versión en castellano del «P.A.W.», que como sabéis, es un parser para crear aventuras y que esperamos esté a la venta muy pronto. Además, nuestra intención es la de no lanzar las aventuras tan sólo con la cinta o el disco del programa, sino que éstas vayan acompañadas de libros, ilustraciones y más elementos que le den un mayor atractivo. Sin embargo, si tu pregunta iba encaminada a saber si vamos a hacer arcades o cosas por el estilo, te puedo asegurar que no.

MH.—En otro orden de cosas, ¿crees que el momento es lo suficientemente propicio para el mercado de aventuras como para que pueda subsistir una compañía dedicada casi íntegramente a ellas?

AS.—Creo que sí, que ya hay mucha gente interesada en el tema. Y de hecho, estoy convencido de que MICROHOBBY, a través de sus secciones de *El mundo de la aventura* y *El viejo archivero*, ha contribuido mucho a ello. Incluso actualmente existen ya muchos clubes de aventureros, por lo que existen unos usuarios maduros que esperan se editen más programas para ellos. Quizás el mercado no podría absorber un número muy elevado de aventuras al año, pero creo que ha llegado el momento de crear una compañía como AD.

MH.—Por último, ¿cómo ves el nivel de calidad de las aventuras realizadas hasta el momento en España?

AS.—La verdad es que no lo veo demasiado brillante. Se han hecho buenos programas de cara al usuario medio español, pero no creo que haya ninguno que alcance un nivel lo suficientemente alto como para interesar a los aficionados británicos que, sin duda, son los más entendidos en el tema.

Éste es otro de nuestros objetivos: ganarnos el mercado inglés. Sabemos que es difícil, pero vamos a tratar de hacer todo lo posible para que vuestras aventuras estén a la altura de las mejores.

LA FIEBRE DE LOS PACKS

Parece que en estos meses, en los que se produce una lógica bajada en las ventas de software, las compañías distribuidoras maquinan todo tipo de ideas para seguir manteniendo despierta la atención de los usuarios. Y, a la vista de los acontecimientos, queda claro que una de las medidas más generalizadas es la de lanzar al mercado paquetes de recopilación en los que se incluyen viejos éxitos a un precio bastante tentador.

De esta forma, los usuarios de Spectrum nos hemos podido encontrar en estos días una serie de lotes que, tanto por lo interesante de los títulos que incluyen, como por las ofertas económicas que suponen, han despertado nuestro interés.

En primer lugar, de la mano de Dro nos llega **Pack of Aces**, lote compuesto por variados y variopintos programas pertenecientes a cuatro compañías de software diferentes. Estos títulos son «International Karate», de System 3; el legendario «Boulder Dash», de First Star; «Who Dares Wins II», de Alligata, y por último «Nexus». Todo ello al módico precio de 875 pesetas.

Elite, a través de MCM nos hace también una suculenta oferta: **6 Pack**, en cuya caja se reúnen seis programas de auténtica calidad. «Ghosts'n Goblins» y «Paper Boy», de Elite; «Drangon's Lair» y «Dragon's Lair II», de Software Projects; «The Living Daylights», de Domark y «Enduro Racer», de Activision. Una excelente oportunidad de adquirir de una sola vez algunos de los programas más destacados del pasado año 1987. Su precio: 1.200 pesetas.

Y como la vida está repleta de casualidades, precisamente este último programa citado, «Enduro Racer», también lo podemos encontrar en otra

recopilación que corre a cargo de Proeinsa, «Éxitos Proein», compuesta, además de por el mencionado título, por «International Karate +», «Super Sprint» y «Rampage». Un lote muy, pero que muy interesante, que podrás adquirir tan sólo por 1.450 pesetas. Pero Proein nos tiene preparada otra sorpresa en forma de cuatro simuladores deportivos que se reúnen bajo el nombre de «Sport 88». A saber: «Winter Sports», «Sailing», «Basketball Two on Two» y «Rugby». 1.295 pesetas tienen la culpa.

Por último, System 4 tampoco quiere desaprovechar la oportunidad de lanzar su lote correspondiente, y lo hace con «Las Cajas de Sol», paquete compuesto por «Everyones a Wally», realizado por Mikrogen; «Rouge Trooper», «Nosferatu» y «Strike Force Cobra», de Piranha, y «Moon Cesta», de Incentive. El precio de este pack es de 2.250 pesetas, y tiene la particularidad de que con él te regalan unas gafas de sol. No está mal la idea.

En fin, que todas estas ofertas representan una excelente oportunidad para que los más recientes poseedores de un Spectrum adquieran por poco dinero algunos de los programas más históricos del software.



LOS VEINTE +

CLASIFICACIÓN	SEM. PERMAN.	TENDENCIA	PROGRAMA/CASA	
1	2	↑	PREDATOR	ACTIVISION
2	20	↑	RENEGADE	IMAGINE
3	10	↓	CALIFORNIA GAMES	EPYX
4	13	↓	DESPERADO	TOPO
5	14	-	INDIANA JONES	U. S. GOLD
6	6	↑	SUPER CYCLE	EPYX
7	9	↑	STAR WARS	DOMARK
8	2	↑	RAMPAGE	ACTIVISION
9	2	↑	SUPER HANG-ON	ACTIVISION
10	1	↑	I. KARATE +	SYSTEM-3
11	5	↑	AVENGER	GREMLIN
12	14	↓	FREDDY HARDEST	DINAMIC
13	9	↓	TRANTOR	GO!
14	18	↓	DEATH WISH-3	GREMLIN
15	6	↓	720°	U. S. GOLD
16	4	↑	WORLD GAMES	EPYX
17	29	↓	BARBARIAN	PALACE
18	6	-	MASK	GREMLIN
19	8	↑	PROHIBITION	INFOGRAMES
20	29	↑	SUPER SOCCER	IMAGINE



La verdad es que como profetas no tenemos ningún futuro. Si antes decimos que «Desperado» tenía las trazas de no moverse de su posición de número uno, antes llega otro programa a desbancarlo. El culpable de acabar con nuestra carrera de futurólogos ha sido «Predator», de Activision, juego que en tan sólo dos semanas —en el número anterior se presentó en la lista en la novena posición—, ha saltado directamente al estrellato. Por otra parte, sus primos «Rampage» y «Super Hang-on», que también aparecieron por primera vez en la lista, continúan con una trayectoria ascendente que (seguimos jugando a adivinos), posiblemente ha de llevarles a alcanzar puestos aún más altos.

En cuanto a las novedades, tan sólo una: «International Karate +», de System 3, programa que viene a confirmar que las preferencias de los usuarios van encaminadas claramente hacia los juegos de «mamporros».

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por esta revista. Ha sido elaborado con la colaboración de los centros de informática de El Corte Inglés.



MÁS PREMIADOS POR MICROHOBBY

En este número tenemos buenas noticias que daros, pues tenemos nada menos que a tres ganadores de varios sorteos.

Para empezar, decirnos que Gustavo López Antón, de Bilbao, ha sido el ganador del sorteo que realizamos entre las miles de tarjetas que recibimos para participar en la elección de los programas del año. Como sabréis, Gustavo se va a llevar nada menos que un programa diario durante un año, lo que, como además éste es bisiestro, supone un total de 366 juegos. No está nada mal.

Pero, además, tenemos dos nuevos ganadores del Club Microhobby. José Aguilar, de Altea, Alicante, e Israel Martínez Mármol, de Madrid. Ambos han conseguido los premios correspondientes a los números 168 y 169, respectivamente, por lo que se llevan cada uno 5.000 pesetas en juegos.

Así pues, nuestra cordial enhorabuena a los tres ganadores y... ya sabéis, si queréis ser vosotros los próximos beneficiados no tenéis más que enviarnos vuestros trucos, programas, pokes, etc... para conseguir una tarjeta del Club y optar a estos suculentos premios. Suerte.



La inocente mano de Bárbara hizo que Gustavo López fuera premiado con 366 juegos.

MICROMANÍA, ¡ERES GRANDE!

Durante los últimos días habéis tenido la oportunidad de ver en las pantallas de vuestros televisores, a través de un anuncio publicitario, a nuestra querida hermana Micromanía.

Y tal acontecimiento era para dar a conocer, por si aún no lo sabéis, que la revista ha crecido tanto en contenido como en forma, ¡y de qué forma!: nuevas secciones, más mapas, más pokes, más trucos, más información... ¡ah, y por menos precio!

Pero, en fin, nuestra intención no es hacerle propaganda gratuita, que no la necesita, sino desde estas páginas desear todo tipo de suertes a la propia revista y a todos los miembros de su redacción, quienes —o lo podemos asegurar— han puesto todo su empeño para poder ofreceros la mejor publicación de videojuegos del mercado, no sólo de nuestro país, sino a nivel europeo. Y lo han conseguido. Enhorabuena.



Un momento del rodaje del spot de la nueva Micromanía.

IMPORTANTE AUMENTO DEL SOFTWARE PARA ORDENADORES DE 16 BITS

De acuerdo con un informe realizado recientemente por una compañía británica que se encarga de elaborar las listas de los programas más vendidos, la demanda de software de 16 bits para ordenadores como el Amiga, Atari ST y PC compatibles se ha triplicado en un corto espacio de tiempo. Según dichos datos, en el mes de septiembre del pasado año, la venta de este tipo de software tan sólo alcanzaba el 2 por 100 del total del mercado, mientras que en la actualidad esta cantidad se ha triplicado y se ha llegado a situar en un significativo 6 por 100.

Evidentemente, esta cifra aún no hace sombra a la que pueden alcanzar otros ordenadores tales como Spectrum o Amstrad, modelos que tienen por el momento copado prácticamente todo el mercado; pero de este rápido aumento se deduce que el mercado de ordenadores domésticos está adoptando nuevas tendencias.

Las razones que han impulsado este rápido crecimiento son obvias, y pasan por la creciente demanda de ordenadores como los compatibles PC, el Commodore Amiga y, muy especialmente, el Atari ST, quienes, poco a poco, están comiendo el terreno a los ordenadores «tradicionales» gracias a las mayores posibilidades, tanto de memoria como de gráficos, que éstos poseen. Esta demanda, por supuesto, se ha visto igualmente impulsada gracias a la importante reducción de precios que se han producido en estas máquinas, pues si bien hace unos años estaban destinadas prácticamente tan sólo al campo profesional, hoy en día casi forman parte de la vida cotidiana.

«TEORÍA DE LA RELATIVIDAD I» EL PRIMER LIBRO ANIMADO

Cuando parecía que estaba ya todo inventado para Spectrum, llega hasta nuestros oídos la noticia de la publicación de un programa que, según sus propios creadores, «se trata del primer libro electrónico con grafismo animado e interactivo».

Como bien hemos podido comprobar en nuestra redacción, tan rimbombantes calificativos describen a la perfección este «Teoría de la Relatividad I», un programa de utilidad que nos ha dejado realmente perplejos tanto por su originalidad como por su elevado nivel de calidad.

Esta utilidad, comercializada por Códice Soft —compañía que suponemos ha nacido a raíz de la realización de dicho programa—, nos presenta en forma de libro animado los conceptos básicos de la física de una forma que, en contraste con el complicado contenido que su título hace prever, puede ser entendida fácilmente y de una manera muy amena, incluso por los estudiantes más jóvenes interesados en la materia.

«Teoría de la Relatividad I» es un programa-libro compuesto por diferentes temas, tales como el Movimiento, Campos Magnéticos y Eléctricos, Fuerzas, etc..., que se componen de un texto explicativo acompañado de sus correspondientes ejemplos gráficos, los cuales pueden ser puestos en movimiento y controlados por el propio usuario, facilitando enormemente su comprensión. Una idea genial y una realización excelente que merecen todos nuestros elogios, ya que pensamos que esta iniciativa debería ser tomada como ejemplo para crear otros programas de este tipo que podrían convertirse en una herramienta indispensable para la educación.

Para más información: Códice Soft. Dirección provisional: Isabel Losa, 14. Telf. (provisional): 47 94 93. 14001 Córdoba.



Igualmente, también hay que achacar una gran parte de «culpa» a las compañías de software de entretenimiento, quienes rápidamente se han percatado de la nueva situación y se han subido al carro de los 16 bits: prácticamente la totalidad de estas compañías realizan actualmente versiones de sus juegos para estos ordenadores y, si bien son conscientes de que éstas aún no representan unas cifras importantes, tienen puestas en ellas todas sus esperanzas para el futuro.

En España, esta situación aún no es equiparable, pero muchas compañías están comenzando a orientar sus esfuerzos hacia este mercado, recién nacido en nuestro país, por lo que es más que probable que en un periodo no muy largo de tiempo, tengamos la ocasión de comprobar cómo los ordenadores de 16 bits se van haciendo con un lugar importante dentro del mundo de la informática de consumo.



Alcuerda posición de las agujas de su reloj que indican las 9h. ¿Y cuándo afirma que el movimiento del coche ha durado 10s? En este caso, nos está diciendo que entre la partida y la llegada del vehículo han ocurrido 10 sucesos idénticos en su reloj,

Aquí LONDRES

Ocean Software, con la visión de futuro que le caracteriza, se ha adelantado a sus competidores y ha anunciado la realización del primer juego basado en los **Juegos Olímpicos de Seúl 88**, los cuales, como es sabido, comienzan el próximo mes de septiembre. Este juego estará protagonizado por **Daley Thompson** —uno de los atletas más famosos en Gran Bretaña— y estará basado en su intento de ser el primer deportista en ganar tres medallas de oro en el decathlon olímpico.

Daley Thompson es uno de los personajes más populares del mundo del deporte, y si lograra esta meta se convertiría en uno de los mejores atletas de todos los tiempos.

«**Daley Thompson Decathlon**», juego editado hace ya cuatro años, fue uno de los juegos más vendidos en la historia de **Ocean**, e incluso hoy se sigue vendiendo en números limitados. El juego se convirtió en una piedra de toque para la compañía, que está dispuesta a repetir el éxito de este juego sobre el que se han realizado tantas imitaciones.

Esta nueva versión intentará, sin embargo, no limitarse exclusivamente al manejo frenético del joystick, e incluirá más estrategia y otros factores, como buena forma física y resistencia, los cuales habrán de ser desarrollados en el gimnasio con levantamiento de pesas y flexiones antes de entrar en la arena olímpica. En los juegos, el jugador completará 10 modalidades de decathlon en total, pero tendrá que alcanzar los altos records de Daley para clasificarse para la siguiente modalidad. El juego tiene su lanzamiento previsto para finales de agosto.

«**Games without Frontiers**» fue una famosa canción del rockero **Peter Gabriel**, ex componente de Genesis, en 1980. Ahora **Codemasters** ha utilizado esta canción en su juego «**Race Against Time**». Todos los beneficios que produzca el juego serán destinados a **Sport Aid 88**, que este año socorre a los niños necesitados de todo el mundo. Se ha comunicado que las ventas del juego van muy bien y que en la actualidad alcanzan la astronómica cifra de **30.000 unidades diarias**. Esta demanda sin precedentes en la historia del software ha causado que todas las copias iniciales estén ya vendidas, y **Codemasters** está duplicando más, con objeto de hacer frente a dicha demanda.

«**Race Against Time**» fue anunciado hace algunas semanas en el canal televisivo BBC a una audiencia de siete millones de telespectadores, y ya se puede conseguir en una amplia variedad de formatos, incluyendo el del Spectrum y el del Amstrad CPC.

En «**To Hell and Back**», el último lanzamiento de **CRL**, el jugador se convierte en el **Arcángel Bertram**, quien ha sido enviado al inframundo para recuperar la tropa y los 10 mandamientos que Mefistófeles le ha robado. En tu intrincado viaje te saldrán al encuentro esqueletos y autómatas. Cuando finalmente llegues al infierno para luchar con Mefisto, te cerrarán el paso lobos gigantes y serpientes. Pero no desesperes, porque llevas contigo un arma secreta: ¡tu corona de santidad! En «**To Hell and Back**» ninguno de tus enemigos muere, sino que simplemente son transformados en ángeles y enviados al cielo. Curioso, ¿no?

ALAN HEAP

SEGUNDAS PARTES NUNCA

TARGET'S RENEGADE

TARGET RENEGADE

Ellos vigilan cada paso,
cada movimiento. ¿Eres capaz
de atravesar los oscuros callejones
y los aparcamientos donde
mil peligros te acechan?
En esta noche húmeda y calurosa,
esto es sólo la punta del iceberg
de tu escalofriante intento
de enfrentarte a Mr. Big.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CAN
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 7,
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

Soft

CA FUERON TAN BUENAS

the name
of the game



ARKANOID
"THE REVENGE OF DOH"
Si ARKANOID fue un juego histórico, esta segunda parte será leyenda. Mas pantallas, gráficos superiores y sobre todo muchos más efectos que hacen que este juego duplique en entretenimiento y diversión a su predecesor. ¡¡...No te lo pierdas!!!



ware

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJÓN
TELEF. (985) 15 13 13

GOTERAS

César Álvarez y J. Ignacio Martín

SPECTRUM 48 K

Nuestro protagonista vive en una casa que más bien parece un colador que una vivienda. La cantidad de goteras que se filtran es impresionante, y el vecino de abajo ya le ha denunciado dos veces por daños y perjuicios.

Así están las cosas para nuestro amigo que, con nuestra ayuda y con su cubo, debe impedir que caiga ni una sola gota de agua al suelo. Pero hay un pequeño inconveniente: el cubo tiene una capacidad máxima de cinco gotas, por lo que cada vez que alcancemos esa cifra deberemos acercarnos al borde de la pantalla para vaciarlo.

Por cada 500 puntos cambiaremos de fase para intentar librar de tan mojado inconveniente todas y cada una de las habitaciones de la casa.

El teclado es totalmente redefinible, pero si queréis saber cuáles son las originales aquí están:

O=IZQUIERDA P=DERECHA

TODAS LAS LÍNEAS QUE NO APAREZCAN EN LOS LISTADOS DE CÓDIGO MÁQUINA DEBEN SER INTRODUCIDAS COMO CEROS.

LISTADO 1

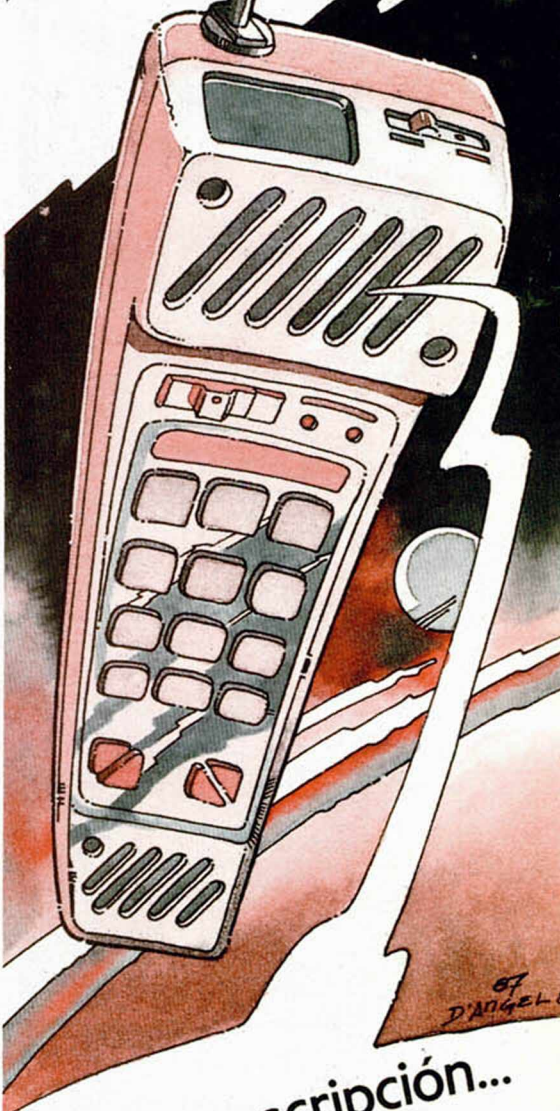
```
1 PAPER NOT PI: BORDER NOT PI
: CLS : LOAD ""CODE 58950,5550:
LOAD ""CODE 65368,80: RANDOMIZE
USR 58950
```

LISTADO 2

```
1 Fbfd36B222FD36B31ACD 1487
2 3FE7313CE6FD36B101FD 1371
3 36B503FD36B50321F15B 1095
4 11F25B0E0B70EDB0FD36 1207
5 BC5DFD36C399FD36C4F4 1683
6 FD36C50121003D1100FC 868
7 01FF037ECB2FB6121323 889
8 0B0410F5FD36DFB8CD4C 1368
```



7346500



D'ANGELO

Tu suscripción...
...al habla

9	E73E050603DC5BE73E02	898
10	C081160E881103F0CD3C	903
11	20FD368D19FD368E4011	1131
12	E8033EF7DBFEE61FCB47	1552
13	CC31E8C84FCC22E8CB57	1527
14	CA68E7CB5FCA29EE1B7A	1465
15	B320E1CD4EE93E19FD8E	1482
16	BD20D43E57FDBEE20CD	1452
17	0643CDC2E72AF75BCD98	1440
18	E421385A36052C2C3605	619
19	AF0614CDA7EA063DC0C2	1273
20	E7702D2D7018A0FD7E6	1290
21	FD8E85C9FE0228103617	1228
22	FE04281F38192E592648	655
23	11005BFCDCB3CFE010430	931
24	C369E9E2E41318E2E4918	1052
25	E92E4E18E52E5318E121	1021
26	005E751015B01080E0D	771
27	B0C91001B1101402100	520
28	40AF180901FF01110158	635
29	21005877EDB0AFD3FCE9	1494
30	CD4CE73E02C001160E15	839
31	11C8E7CD3C20CDBFE7CD	1577
32	8E0220FB7B1C28F7214F	977
33	S936842C3684FD77B3CD	1261
34	A4EAD0BF791F5B091100	1285
35	E7CD3C20CD8E0220FB7B	1283
36	1C20F7FD368401218F59	1066
37	36842C3684FD77B2CD44	1335
38	EACDBFE7C394E601FEFF	1944
39	06000410FB9C911001007	523
40	160A05495A5155494552	590
41	4444201001001001001	771
42	0730C00344552454348	473
43	4120202010004F4B2100	364
44	400620545D1336FF2436	697
45	812436812436812436FF	912
46	24361824361824361862	440
47	6B10E406202100583618	588
48	2310FB39E9E9F368400	1380
49	212659368421C6583604	703
50	C92126593604FD368401	927
51	21C659368430D2080AFDB	1519
52	77B0CD77B0CD77B0CD77	1363
53	DFE6035F1817FD7EB2CD	1360
54	75E83E003802F6015FFD	1064
55	7EB3CD75E83802C8BC8C	1526
56	43C490E8C84820E02C94F	1275
57	E6073C47CB39CB39CB39	1148
58	3E05914F3E05914F3E05	1110
59	FE0F9020FC9FD7E83C3	1387
60	FE06200130FD7785FE05	1166
61	CA13EFC9FD7E85302001	1315
62	3CFD7785FE01C813EFC9	1529
63	FD7E85FDBE68E0E0228	1681
64	2D38241125F1FE04282F	777
65	38290E1911D4F206080E	628
66	09EBC09E9AFDCB3CBE0E	1399
67	0430FD368020C369E00E	1116
68	0311ACF318E30E9311F0	810
69	F1180C08E31808E318	870
70	D4FD7EB7FE03C0601ED	1475
71	5FFDAE3E3E3E3E3E3E3E	2025
72	FA2AE92819FEFAFA3099	1637
73	28240E132AFB567CB5C0	990
74	CD09EA22FB58FD3487C9	1513
75	DF7587CB5C0FD34870E	1071
76	0C0D9E9E9E9E9E9E9E9E	1381
77	0AF95B7CB5C0FD3487CD	1572
78	09E9A22F955C9060421F7	1108
79	5B05C87E23862328F82B	1005
80	56285E5E5D5E5B3600CD18	1183
81	EA3600CD18EA3604CD18	1038
82	EA3600CD18EA361ECD18	1076
83	EA361ECD18EA3611EB18	1084
84	3360CE100180D01EB73	1547
85	23723218C97CE607477C	956
86	E618CB27CB27CB27B047	1227
87	7DE6E0CB3FCB3FB0C92A	1530
88	FE58E48F258A7ED42F0	1700
89	01F4012AFE58B0922FE58	1021
90	CD3F7FD07B7FD70C1FD	1558
91	70C2FD70C09FD708FFD70	1784
92	BEFD708FFD7E81FD3481	1782
93	FE02C09E9E9E9E9E9E9E	1578
94	FA68D08E7E3E02C0091	1498
95	16CDBFE70E3D1192EFD0	1331
96	3C20060D21CFEFCDD09EE	1250
97	C34FE678E618F64065778	1411
98	E6070F0F0F816FC9247C	883
99	E607C07D0C6206FD87CD6	1443
100	0867C9C838C838C8387C	1213
101	0F0F0F0F665867929A	958
102	7580E53CD93E9892827	1284
103	2AF958C093E98928342A	1286
104	FB58C093E989C09FD735F	1793
105	2AFB58C098E9AFD73C1FD	1789
106	73C23AFB58D604182AFD	1234
107	35B72AF758D39E9AF73	1375
108	80FD738E30E39E9AF73	1375
109	14FD35B72AF958C098EA	1482
110	FD73BFFD73C03AEF58D6	1721
111	03281EC304ED1E007306	868
112	06CD18EA7310FAC9AF06	1232
113	96C5EE10D3FE0010FBC1	1526
114	114F05C9CD71EE2AF25B01	1522
115	05000922F256444CD2B	774
116	2D3E02C0011611D3E0A1	800
117	0700CD3C201100100716	366
118	2D90CD3C201100100716	1259
119	758B7E2F0FD71AFD0	1824
120	70AEC02B2D3E02C00116	871
121	1102E8010700CD3C2003	754
122	E32D11001007161400A3	561
123	D5C009EAE51100580650	1052
124	CS06047E121C2C10FR2D	734
125	2D90CD3C19EAC119E91A	1259
126	E10308FD70E70E70E70E	1301
127	FD4EAF7E122C1C0020F9	1016
128	FD05112000190110EC3A	1031
129	FF5BFEE01281AF0E52816	972
130	FE02200521035E180321	480
131	005806103602C2C2C2C	343
132	10F8D1C19E5C5F713D	1720

133	76C5FD453D1AFDC83C7E	1367
134	20024E1F77132C10FD7	982
135	463D2D10FD0C18EAC110	1117
136	E2C1FD71AFE1CD27EA1A	1689
137	ES5FD4EAF1AFE00260177	1175
138	23130D20FE5E1D5112000	831
139	19D110E8C9F50100100C	1150
140	4FE73E02CD01163E07CD	876
141	58E7CDF2E711DEE80E0C	1497
142	CD3C20F107CDBFE70180	1361
143	10CD4FE73E20C0587C3	1344
144	F2E711001005160A0D46	626
145	415345203E31CDAFEB11	992
146	E4F521F840010418C5CD	1249
147	69EB110FF62125480104	767
148	10CD69EB1110BF6216E48	1242
149	C1CD69EB117BF621A148	1392
150	C10218C0618F6217F83	1544
151	9D48010210C959E83E32	895
152	CDAFEB11C0F521304001	1215
153	E210C5CD69EB21F84011	1122
154	E4F5010418CD69EB1137	1119
155	F7212548C1C5C069EB11	1341
156	S7F8219D48C1C069EB11	1352
157	21FB218748010320C5CD	962
158	69EB118DFE319048C1CD	1396
159	9E8E1149FF218A450106	934
160	20CD69EB3AEF5BFD778	1519
161	C3B9E83E33CDAFEB11E4	1585
162	F521F840010418CD69EB	1164
163	11C0FF5010210C5213640	821
164	CD69EB11EBF7212148C1	1375
165	CD69EB11137F72128A8	1206
166	C1C5C069EB11C0BF6218	1544
167	48010418CD69EB11578	998
168	C1C5219D48C069EB11C7	1413
169	F7C121C149CD69EB3AEF	1581
170	5BFD77E6C389E83E34CD	1576
171	AFEB11C0F5010210C5C5	1277
172	212840C069EB11C0F5C1	1329
173	213A40C069EB110FF801	981
174	04102212548CD69EB1137	779
175	F7C121368CD69EB1158	1256
176	F7010320C5218184C069	1024
177	EB1121FBC1C5218748CD	1371
178	69EB1149FA010620C218A	890
179	48CD69EB118DF6C1C521	1449
180	9048C069EB1184F40105	1160
181	38213448CD69EB115BF7	1113
182	219C48C1C069EB3AEF5B	1367
183	FD7786C389E83E35CD69	1681
184	EB11C0F5010210C52125	975
185	40C69EB11C0F5010418	1315
186	CD69EB11C0F5010418	981
187	C5210748CD69EB11B1F8	1296
188	C1210F48CD69EB1184F4	1251
189	010536213548CD69EB11	782
190	10F9010920218648CD69	869
191	EB118C0621C480810110	1002
192	CD69EB115BF701032021	933
193	9C48C069EB3AEF5BFD77	1533
194	B6C389E83E35AFD6EBC1E	1503
195	0A01983AC50B0410FC70	813
196	C10B0410FC36051020E0	833
197	732D2D7032FE5BFE57CA	1260
198	88EE11820021F800FD36	1121
199	00C0D85032AF75B8CD98	1140
200	EAFD73872AF95C0938FA	1756
201	88007311F85BDEB0C9FD	1343
202	365328CD680AFFF077BD	1238
203	FD77BE4721005A772C10	935
204	FC3E02C0D116118BF001	941
205	6B00CD3C20AFCD011611	824
206	F6F0012F00CD3C20FD4E	1162
207	AFD468E0DEEACDEE0E0B	1021
208	3E93C069EB11C0F50104	1590
209	EB0CF9EBC04FE9018813	1590
210	CD2E77CD40E8CDAE9C0D	1045
211	37EA183CDBFE70E2E11	1244
212	38EFC03C20060B216E6F	983
213	CD09E0C34FE00616A711	1376
214	1F003E18212058771937	551
215	310FA2100400FE118CDB	905
216	EE211F4000E1836FF2436	905
217	812436812436812436FF	912
218	24361824361824361862	947
219	16E1A0E4C9C5FD360E0D	1221
220	16E1A0E4C9C5FD360E0D	1221
221	E2346235E2356235E60	793
222	69CDB503E1C110E80928	1400
223	S9FD6E3C360527C02AFD	1177
224	5BF9F03E932F058F0	1416
225	AF772377237723772377	910
226	AF3D4ED3AFCD58D699C847	1684
227	CF6C0A10FC4FFD36C399	138E
228	21995AC5119A5A0010500	740
229	70EDB0C12AF258C3BC8E	1710
230	11071600902020202020	825
231	20202020202020202020	830
232	0A2047414D0202020202	950
233	52201600A02020202020	317
234	20202020202020202020	402
235	6A064E006A0627006A06	453
236	760060055D00053052C0	540
237	E30558006A0627006A06	535
238	4B00C0625806A0657600	834
239	11071600902020202020	825
240	20202020202020202020	830
241	201002160A0820434F4E	346
242	47524154554C4154494F	764
243	4E201600820202020202	311
244	20202020202020202020	320
245	2025038200C802920078	673
246	02R5005402A0012002C3	642
247	00D201D0C001202C30054	834
248	02AE007300A500C80292	673
249	00203030007820202020	934
250	03E20051001006160108	206
251	4C415320474F54455241	706
252	53100416006312E4E445	376
253	59424F41524416090632	536
254	2E4B454D5055544F4E16	693
255	0C06332E524544454649	546
256	4E4952160F06342E4A55	533

PROGRAMAS MICROHOBBY

```

47415210051615045072 480
56172615045072 480
6F721201F1515434F53 506
4C41444120534F465410 548
00100616121891959216 432
13189611062011009910 440
001611189316111A9411 392
00100616120350554E54 418
4F532020202020202020 432
20205649444153201005 506
98209820981006161403 506
5245434F524420202020 522
20202020202020474F51 491
53201000090909090901 868
03161000099999999999 959
99999999999999999999 1530
99999999999999999999 1530
99999999999999999999 954
17009999999999999999 1247
999911001005434F5344 642
41444120534F46541103 566
10009999999999999999 1240
99999999999999999999 511
0000001E000000FF000 2055
001F1800007FFF00006E4 668
FC000FF5FE000FE4FF00 1264
00FFFF000FFF00001FF 1264
F9FFF9FFF0FFF8FFF0FF 20208
F807FCFFF867F8FFF07F 18355
F07FF03FE07FF007C03F 1523
E003803FF007E03FF00F 1207
F03FD81FF81FDE3FF40F 1359
FF7FAD007FFD0A0000FFF 1470
DA0007FFDA0001FFDA00 1172
007FDA00007FDA00007F 817
BA00003E000000000000 314
003F6800003F3800001F 317
9000001FD00000FF000 618
000EE00000EE000000E 930
E000000EE00000EE000E 438
01FEFF0001FEFF0001FE 1275
FF0000FF00000000002E 796
20202020202020202020 320
20202020202020202020 320
0C0000001C0000003C00 100
0001FF0000018FC00001F 572
FF00003727200047F6FF0 659
00FF27F000FF000009F 1475
FFE0009FFF800000000FF 1626
FF7FFF1FFF3C01FFF3F 1527
C01FF00F050FF87F00F 1219
FE03E00FE01C00FFE07 1219
E00FF0C00FF0C01FF83F 1355
FC2FFC7FF847FEFF805F 1721
FFF00057FFE00057FE00 1595
0057FF000057FE00057 770
FE00005BF000005D7C00 469
002E7C000016FC000019 469
FC00000BF800000FF7C18 674
00073E3C00071F7C0007 298
0FFC000787FC007783F 903
00FF01F000FF00E000FF 1230
004000FF000000FF0000 74
00202020202000000000 128
00000000001800000036 80
00000075000000000000 375
23F000023FE0002F002 658
0007F600000000000000 390
FFFF0000FFFF00009FFF 1834
000000FF80007FFF0000 1084
3FE000001FE600000FFE 817
000007FC000003E00000 486
01C0000007E0000000FF0 687
08001FF81F002FFC7F00 744
57FFFF0007EFFB00070F 1737
F700D0087E08D0FC7FE00 1370
C07FE08FF0FF007FE07 1521
FB00FFFFFC007FFC1F00 1423
3FFC07001FFC000001FF8 884
000000FF800000FF8000 526
07700000077000000770 357
00000770000077700000 357
FF7F8000FF7F8000FF7F 1402
80007F7F800020202020 510
0000180000001C0000038 510
1E000000FF000001FB8 500
0000FFDC0006E4EC000F 960
EEFE000FE4FE0000FFFF 1514
0007FFF0001FFF90001 1021
FFF00000FFF0000007FC 1276
0000E7F800007FF80000 846
3FE000007C000000380 617
001007C000100FF000F8 634
1FF8007C3FF600BF3FER 1200
00DFF7EA00E0FFBEA00F7 1675
E00A00F7E3FA00E0E002 1423
00DFFBF0005FF7FE000C 1608
3FE007C3EFC000E03F78 1162
00003FB800001FD00000 486
1FF00000FE00000000E9 748
0000E0000000E0000000 517
0EE00000EEEE0001FEFF 1224
0001FEFF0001FEFF0000 1020
FEFE0000000000000000 508
0000000000000000FF00 255
0000300C00000000C030 255
000030000C0000400002 126
00018000115002000000 260
490600002006007E00 284
10100181800830060050 448
0C200800100440100008 160
02402000040200400002 298
01808000010180800001 516
018080000101C08000051 660
01C080000101C08000051 675
01808000019184800001 284
01908000010180800001 660
01808000010188800001 532
01808000010180800001 524
01808000010180800001 516
01807FFF001900000000 316
3D800800002580040000 968
DB0000000030607E00FE 1406
3D800800019184800001 746
01809FFF10180900011 1074
08091FF910194910091 1113

```



```

018091FF9101889000011 972
01809FFFF101C08000001 1106
01C080000101C07FFFF 1151
01C080000000180000040 386
03800020000180001000 322
01800020000180000000 996
017FFFFFFFFFFE0000000 1147
000007E003C001800160 684
01800180818189914992 1017
49249922541A5050A0 918
0240018021212121FFF 837
FFFFFFFFFFFC0818003 1854
C0018003C0018003C00 844
8003C0018003C0018003 779
C0018003C0018003C00 841
8003FFFFFFFFFFF 2171
C0018003C0018003C00 841
8003C0018003C0018003 779
C0018003C0018003C00 841
8003C0018003FFFFF 1475
FFFFF07070707070707 1062
07070707070707070707 1062
FFFFF07070707070707 2028
0F03C00070707070707 834
C0C00303C0000103C00 926
0407F3F7FB800000000 1211
CC00C803C00912117C96E 1111
12A3D4004C48E200A017 953
C448003C84C943C103 1275
2213ER301C43D44E27 946
CB050213FFF000000000 1756
FFFF0831310628282828 784
2828282800FF7E3C3C7E 787
7E6FD5ABFF7E7E3CE700 1563
70000003AE000002180 462
000FFC0001104400011 564
048E000090511000FFF 702
000520620A182062300 748
082003FFF0015410410 1086
824104108C310410B00F 615
FFFFC004200000022100 997
0001FC000002323232323 428
23232323232323232323 245
00FFFF80018001802189 1066
2092189218921892189 878
FB8FF18FB8FF55FFFF21 1819
21212100000000000000 99
000000000000000000007 7
000038800042400004540 447
088AC038928042910095 1020
90788090A498A912A4A8 1277
942459502240B02AD86 747
022800228001809001 1090
110000954001FF007FF 972
E007FFE0003FFC003FFC0 1610
01FF8001FF0000FF0000 1023
000000FF00001FFFE00 1019
00C01C001C0038007000 236
00038006006000030003 373
80FFC027272727FFF 1496
F20020C0E20020016200 823
20FFC270007002F000E 1171
0200000060006000627 59
27272700000000000008 125
006D805C0C6DBFE0C6D 1000
BF370C6D00380C6DBF1D 895
CC6DBF088CFFFFFFFFFF 1799
FFFFFE06000060020000 868
40000000000000000000 64
0000000000000202020 64
20202020200001000300 164
0700400000000007FF07 280
FF02002000100006000 388
7F000600060003272727 259
27FFFF799E4002700241 1073
E24002FF8F4002400240 998
3240048024002F000E 462
8240024002FFFF400240 902
0A7B827027027FFFFF 1311
28282828287FFFFFE8 1219
0000019FFFF01A00000 831
BD0A10881A208045DA1 1026
00081A084088DA04240 908
01A061408D0A10A081A0 1264
1810BD0A040881A0200 698
81A08203A990000081A0 912
0000699FF0015109001 462
078ARR000FF7FFFE30 1269
00000CFFFFFFFFFFC0000 1044
30000000000000000000 68
00000400000000000000 54
0000E000000000000000 224
00E00000000000000000 224
60000000000000000000 192
00000000000000000000 96
00000000000000000000 96
00000000000060000000 96

```



```

000000000005E0000000 327
00000000681800000000 126
00000079040000000000 116
00000012000000000000 114
02801000000000000007 106
495 6001000000000000750 200
496 06FFFFFFFFFFF865400 1770
497 8000000000006664000 330
498 003F070001668100000 317
499 800006000E600C10000 274
500 00000066000000000000 104
501 40000651000408000000 179
502 00E5000000408000000 114
503 0660004000010202000 192
504 600020001000100010650 240
505 0820040200000466800 280
506 02000100012666200E 220
507 00101100308E78D8E336 840
508 AFBEA8CE766007000950 1191
509 78502065600000000000 205
510 000006E0000000000000 230
511 0007E000000000000000 231
512 00700000000000000000 7
513 00000000000000007FFF 637
514 FFFFFFFF00007FFF00 2421
515 FFFFFFFF00007FFF00 2015
516 0000001FF60000000000 286
519 E0000000000050000000 317
520 0008B000000000007E000 417
521 00000080000000000000 199
522 50000000001FF8000000 359
523 001FF800000001FF800 558
524 0000001FF800000001F 310
525 F80000000000B0000000 434
526 000D500000000007E00 324
527 00000007E00000000000 246
528 00080000000000000000 519
529 003FC000000000380000 527
530 000000710E00000000F0 367
531 8F0000001E187800000 632
532 00000000000000000000 192
533 000C0000000000000000 460
534 00500000600000700000 304
535 30000030000030000000 192
536 00030000000000003000 144
537 00300000300000003000 144
538 3555803FFF03FFF0C030 1334
539 00030000C030000C0300 720
540 C03FFF07000C06000C0 1294
541 6000C06000C0C000C0C0 1152
542 00C0C000000000000000 576
543 00000000000000000000 30
544 00000000000000000000 26
545 00050000050000000000 48
546 00000C0000000000000C 35
547 00C0000000000000C01A 207
548 AC03FFF03FFF0C03000C 1207
549 03000C03000C03000C03 48
550 FFFC0000E0300060300 536
551 06030005830003830003 27
552 030003000000000000 6

```

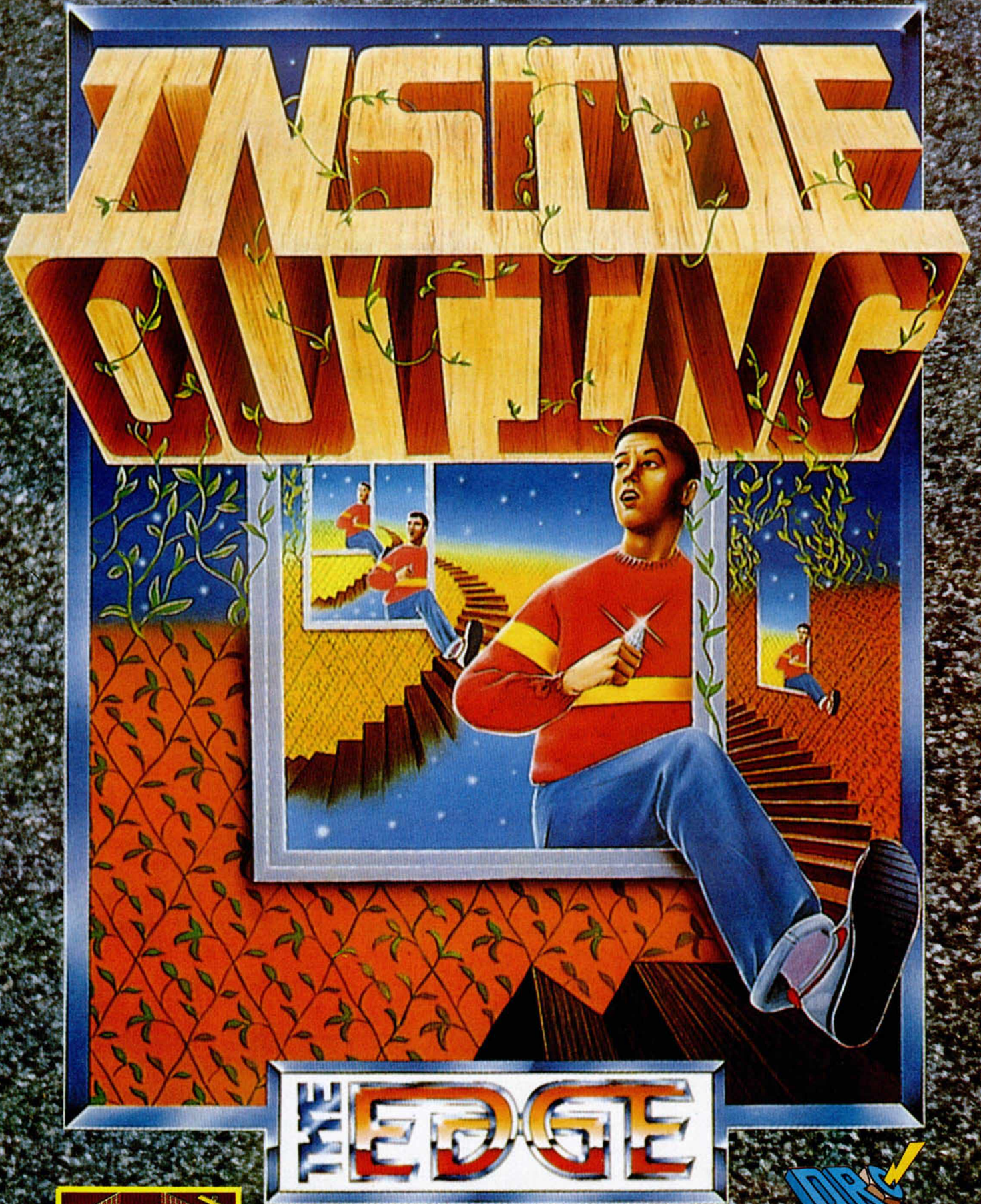
DUMP: 50.000
N.º BYTES: 5.550

LISTADO 3

1	0004040C1E1E1E0CDF2F	392
2	331D1E0F0F0FBF4CCB8	1038
3	78F0F0F0050620371301	1019
4	01003061865068E08408	754
5	FFFFFFFFF7E99E70707	1799
6	0303010101010E0E0C0	876
7	C0C08080FFBDBE77E7E	1786
8	3C3CF818181FF181818	1089

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80

¡ATRAPADO SIN SALIDA!



C-64, SPECTRUM, AMSTRAD

875 pts



DRG SOFT
Francisco Remiro, 57
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

PREMIERE

CYBERNOID

Raffaele Cecco, autor entre otros del exitoso «Exolon», vuelve a la carga con un arcade de similares características a su anterior producción.

En él, tornaremos el rol de Cybernoid, una máquina de amplias posibilidades destructoras, con la que deberemos limpiar nuestra nave de la invasión pirata a la que ha sido sometida.

Como ya es costumbre en este tipo de arcades, muchos son los enemigos, pocas las vidas de que disponemos y un altísimo grado de adicción que nos va a hacer depender de este «Cybernoid» hasta que consigamos acabarlo.



VENOM

El equipo de «Mask» vuelve a la carga con esta tercera entrega que suponemos se debe al éxito de los cómics de los protagonistas que se editan en el Reino Unido. En esta ocasión, Matt Traker deberá enfrentarse al malvado Venom en la última base que el archiconocido malvado ha construido en la Luna, donde ha llevado a Scott, el hijo de Matt, como rehén para obligarle a abandonar la sociedad de la más cara. De ti depende que Matt venza a Venom de nuevo y recupere el rehén que éste mantiene en su base lunar.

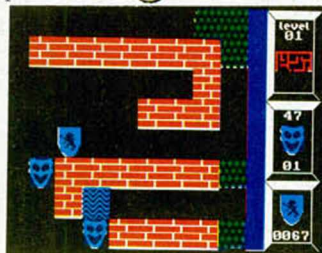
XOR

El palacio de Xor es la consagración de la complejidad, el mayor y más complicado laberinto que una persona pudiera jamás diseñar. Muchos piensan que no fue un humano quien lo construyó, sino alguien cuya inteligencia superior le permitió crear algo tan sumamente retorcido.

Muchos han intentado alcanzar la gloria intentando resolver los laberintos y lo único que han conseguido ha sido una parcela perpetua en un cementerio local.

Tu objetivo, si es que dispones del suficiente valor como para atreverte, es recoger todas las máscaras que hay en cada uno de los 15 niveles que componen el palacio y salir de él para acceder al siguiente.

¡Cuidado!, jugar mucho a «Xor» puede causar todo tipo de demencias.



AIR RALLY

¿Os imagináis un rallye con una carretera aérea y cambiando las cuatro ruedas por una hélice y dos alas? Si lo habéis imaginado

Activision os va a posibilitar muy pronto que lo convirtáis en realidad.

«Gee Bee Air Rallye», es un arcade que sigue el más puro estilo de las carreras de automóviles, pero traspasadas al azul del cielo. En él deberemos realizar un recorrido que se nos marca con unos carteles que están clavados al suelo en un tiempo límite y, por supuesto, habrá que adelantar y esquivar a los otros competidores del rallye que, fíjese usted que casualidad, siempre tienen rutas muy cercanas a las de nuestro avión. ¿Por qué será?



PINK PANTHER

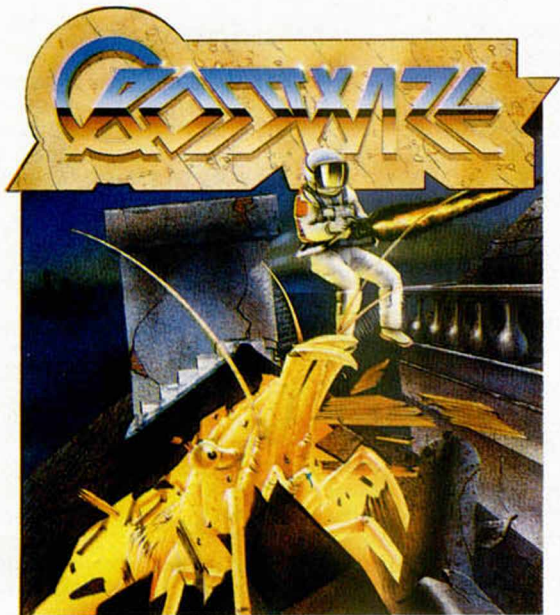
El más simpático y rosado de los personajes de dibujos animados, la

Pantera Rosa, acaba de estrenar aventura informática.

El juego, realizado por la compañía alemana Micro-Partner, autora entre otros del ya popular Mortadelo y Filemón (o Clever & Smart, como gustéis), sitúa a nuestra pantera a punto de hacer lo último que hubiera deseado en esta vida: buscar un trabajo.

Tras acudir a una de esas agencias de colocación tan usuales en nuestros tiempos, ésta le ha facilitado los datos para presentarse como mayordomo en cuatro mansiones distintas. Pero nuestra amiga, a la que la palabra trabajo le causa auténtico pánico, ha decidido que tal vez sea más provechoso dedicarse a desvalijar todas y cada una de las mansiones.

Deberá tener cuidado no obstante de que sus inquilinos, sonámbulos incurables, no se despierten bajo ningún concepto, y por supuesto, como no, tendrá que evitar que el inefable inspector Clouseau, siempre tras su pista, no la atrape in fraganti.



Hace ya algún tiempo apareció por nuestras pantallas un excelente arcade llamado «Sidewise» realizado por Esdin para Firebird. Como recordaréis entre sus principales características, además de su adicción, figuraban sus fantásticos gráficos y movimientos y como no, su elevadísimo grado de dificultad.

Pues bien, continuando con la actual fiebre de aparición de segundas partes de programas de éxito, Firebird acaba de lanzar «Crosswise», que no es sino la continuación del programa citado.

Y si mucho tuvimos que sudar para llevar a buen término la misión de la primera parte, no va a ser nada comparado con lo que nos depara esta segunda: el planeta Luna ha sido atacado por una fuerza alienígena desconocida, y nuestro objetivo va a consistir en repeler su ataque.

Preparaos, porque no tenéis ni idea de la cantidad de enemigos que nos esperan, ni de lo endiabladamente deprisa que se abalanzan sobre nosotros...



Junto a todos los programas de la saga «Arkanoid», la otra moda más extendida por el mundo del software actual es sin duda la de los «Gauntlet», contándose ya por decenas la cantidad de juegos aparecidos intentando imitar su estilo, y sobre todo, su éxito.

Buen ejemplo de ello es Ghotic, una de las últimas producciones de Firebird, que según promete su publicidad va a hacer que tiremos el Gauntlet a la basura.

El juego sin embargo, recuerda hasta en sus más mínimos detalles a éste: posibilidad de escoger entre personajes distintos, multitud de laberintos, mágico argumento, guerreros, magos, diablos, pociones, tesoros, hechizos...

Nuestra misión consistirá en rescatar a nuestro amo, el Mago Supremo Argoth, de las catacumbas en que tras secuestrarlo lo ha encerrado su más acérrimo enemigo, el diabólico mago Ansalon.

Como os imaginaréis vamos a necesitar algo más que buena suerte para cumplir nuestro objetivo.



EDITOR DE SECTORES: EL DISCO SIN SECRETOS

Pedro José Rodríguez Larrañaga

El editor de sectores es, sin duda alguna, la herramienta definitiva para los usuarios de una unidad de disco, pues permite investigar, traducir, curiosear, corregir y recuperar ficheros. No habrá rincón del disco que se resista a nuestra mirada escrutadora pues nuestro editor no tiene nada que envidiar a otros programas diseñados para grandes ordenadores.

La utilidad de un editor de sectores sólo tiene su límite en la imaginación del usuario. Con este programa podemos acceder a cualquier sector del disco, buscar datos y alterarlos si es nuestro deseo. De esta manera podemos traducir textos, leer los textos de un juego sin tener que completarlo, actuar sobre el directorio y cambiar a nuestro gusto los datos que almacena como nombre, número de usuario y atributos de fichero, introducir pokes directamente en el programa, recuperar ficheros borrados, crear o alterar sectores de autobootado, etc. Todo un amplio imagen de posibilidades que harán de este programa una ayuda insustituible en muchas ocasiones.

Recordaremos brevemente que el sector es la unidad mínima de información que manejan las rutinas de lectura y escritura del sistema operativo. Toda transferencia entre el disco y la memoria del ordenador ha de hacerse necesariamente sector a sector, y para leer un byte en particular es necesario cargar en memoria el sector en el que se encuentra.

En el caso del Plus 3 los sectores tienen una capacidad de 512 bytes y están repartidos de manera que cada pista contiene nueve, numerados en orden ascendente a partir de un número que varía según el formato (1 en formato Spectrum, 65 en sistema y 193 en data) y reciben ese nombre por la forma de sector circular que presentan. Sin embargo, las rutinas de DOS necesitan que los parámetros de entrada vengan expresados en forma de sectores lógicos, los cuales se numeran siempre a partir de cero, independientemente del formato (de cero a ocho) según la fórmula: sector lógico = sector físico — primer sector físico. Los sectores lógicos facilitan enormemente la labor del sistema operativo pues les permiten actuar de la misma manera para los diferentes formatos posibles.

El sistema operativo nos proporciona tres rutinas esenciales para el manejo de sectores: DD LEER SECTOR (355, 163h), DD ESCRIBIR SECTOR (358, 166h) y DD VERIF SECTOR (361, 69h) en las que el prefijo DD indica que se trata de rutinas de acceso al disco a bajo nivel.

Las tres necesitan los mismos parámetros: B contiene la página a colocar en el segmento superior de la memoria (0-7), C la unidad de disco (0-1), D la pista lógica y E el sector lógico que definen el sector que nos interesa, IX apunta al XDPB de la unidad (el bloque de parámetros de disco) y HL apunta a un área de la memoria donde se leerán o escribirán los datos. Todas ellas corrompen los registros y vuelven con el carry a 1 si la operación ha sido correcta, y con el carry a 0 y el código de error en el acumulador en caso contrario. La tercera rutina, verificar sectores, está orientada a ser utilizada tras una operación de escritura para comprobar su éxito, pero la gran fiabilidad del sistema de disco hace casi siempre innecesario todo mecanismo de verificación y de hecho el intérprete Basic no utiliza esta rutina.

El sistema puede manejar formatos distintos a los tres standard manipulando directamente el XDPB de la unidad. Este mecanismo amplía enormemente las posibilidades del disco y abre las puertas al usuario para experimentar con nuevos formatos y sofisticadas rutinas de lectura y protección contra copia. Para ello es necesario preparar un área de 27 bytes con información que permita al SO acceder a los nuevos formatos y cargar IX con la dirección de este área cada vez que accedemos a una rutina de lectura o escritura de sectores. Información sobre los datos del XDPB y los tres XDPB standard se encuentra a partir de la página 230 del manual, por lo que únicamente indicaremos que para crear un nuevo formato es preciso alterar los siguientes bytes:

— Bytes 0-1. Un número de 16 bytes que contiene el número de registros de 128 bytes por pista, y no el número de sectores por pista como indica el manual. Este dato debe estar relacionado con el tamaño del sector y el número de sectores por pista. Así por ejemplo, si nuestro formato consta de 16 sectores de 256 bytes por pista cada pista tendrá 32 registros (2 registros de 128 bytes por sector de 256 bytes).

— Byte 18. Número de pistas por cara.
— Byte 19. Número de sectores por pista.
— Byte 20. Número del primer sector físico (este byte es el que realmente ayuda al sistema a distinguir entre los tres formatos standard).
— Bytes 21-22. Tamaño del sector en bytes.

— Bytes 26. Debe ser colocado a FFh para formatos no-standard para impedir que el sistema autodetecte el formato del disco al acceder a él.

Si queremos que nuestro formato pueda ser manejado desde Basic es preciso además alterar los datos referentes al tamaño del bloque (generalmente 1 K) y al número de reseñas de directorio.

Sin embargo el sistema plantea la gran restricción de que las rutinas del DOS solamente manejan sectores de 512 bytes, por lo que otros tamaños de sector tendrían que ser manejados accediendo directamente al chip controlador de disco. Además recordad que una pista sin formatear tiene una capacidad de 6.250 bytes, por lo que tendréis que calcular los sectores que una pista puede admitir para los diferentes tamaños.

EL PROGRAMA

Nuestro editor de sectores ha sido escrito íntegramente en Código Máquina y únicamente posee un pequeño cargador Basic encargado de su instalación. Por ello, tras teclear y salvar el Basic con autoejecución en la línea 10, debéis introducir el listado 2 en el cargador universal y tras hacer un dump en la dirección 40.000 salvar el Código Máquina generado indicando como comienzo 40.000 y 1.981 como número de bytes.

Al arrancar el editor entra directamente en el menú de edición, para lo que lee e imprime en pantalla la información referente al primer sector de la primera pista del disco en el que fue grabado el propio editor. Ahora es el momento para sacar el disco que contiene el editor e introducir aquel que queramos estudiar.

Observa el contenido de la pantalla. La información de un sector, 512 bytes, no cabe íntegramente en la pantalla del Spectrum, por lo que la dividimos en cuatro páginas o registros de 128 bytes. En la parte superior de la pantalla encontramos dos ventanas conteniendo los datos del sector, colocados en 16 filas de 16 bytes cada una. La ventana izquierda presenta los datos en hexadecimal y la derecha en su representación ASCII, colocando un punto para los caracteres no imprimibles con códigos inferiores a 32 y eliminando el bit 7 de aquellos bytes que lo tuvieran alzado para evitar la aparición de gráficos o tokens. Nada más arrancar el programa podemos ver un cursor parpadeante colocado en el extremo superior izquierdo de la ventana hexadecimal. Debajo de las ventanas de datos encontramos un resumen de los comandos del editor, que se obtienen pulsando *symbol shift* con la tecla correspondiente. Las dos líneas inferiores de la pantalla contienen información de gran utilidad: el bloque al que pertenece ese sector, el nombre del fichero al que pertenece de existir alguno, la pista y sector dentro de la pista que está siendo objeto de estudio y el registro numerado de 0 a 3 que está siendo expuesto

en pantalla. Todos los valores de pistas y sectores se dan en parámetros lógicos numerados a partir de cero.

El cursor puede ser desplazado por la pantalla con las cuatro teclas cursoras. Si el cursor desaparece de la pantalla se incrementa o decremente el registro dentro del sector y se imprime la nueva información, actualizándose si fuera necesario el número de sector o incluso el de pista si nos vamos más allá del sector actual. El editor no permitirá avanzar más allá del último sector o del primero.

El cursor se encuentra inicialmente sobre la ventana en hexa, pero puede colocarse sobre la ventana ASCII mediante uno de los comandos del editor. Para alterar un byte basta con escribir un número hexadecimal de dos dígitos o un carácter alfanumérico según la ventana sobre la que nos encontremos, momento en el que el nuevo dato será escrito en pantalla. En el caso de la introducción de un dato hexadecimal el cursor se pondrá de color rojo tras la pulsación del primer dígito en espera del segundo, no obedeciendo ningún otro comando del editor hasta que no se pulse el segundo dígito (recordad que un número hexadecimal está compuesto de dos cifras elegidas entre los caracteres 0-9 y A-F). La ventana ASCII admite cualquier letra, dígito o signo de puntuación que formen parte del código ASCII de 7 bytes (32-127), por lo que si queremos introducir datos menores de 32 o mayores de 127 será necesario teclearlos en hexa. En cualquier caso, los cambios introducidos en el sector sólo son válidos sobre su copia en memoria, por lo que dichos cambios no serán permanentes hasta que utilicemos la opción adecuada del menú para escribir el sector en curso. Todas las modificaciones sin grabar se perderán al pasar de un sector a otro.

Las opciones S, D o W del menú (siempre con *symbol shift*) permiten acceder a una pista, sector o bloque directamente sin tener que avanzar secuencialmente por el disco con el cursor, para lo cual nos solicitan, mediante preguntas apropiadas a cada caso, un número que sustituirá al dato actual. El programa comprueba que el dato introducido sea válido (pista entre 0-39, sector entre 0-8, bloque

entre 0 y un valor que oscila según el número de pistas reservadas y que es como máximo de 179) y si no lo es asume el valor 0. Las rutinas de introducción de datos en éstas y otras opciones permiten la entrada de valores decimales o hexadecimales, tecleando un sostenido (Pt) para indicar que el número que viene a continuación es un valor hexadecimal de dos dígitos. La introducción de pulsaciones sin sentido hará que la rutina asuma el valor 0 para el parámetro seleccionado. Recuerda que los bloques se numeran desde 0 y a partir del directorio, por lo que las pistas reservadas carecen de número de bloque asociado.

La opción E permite grabar el sector actual para de esa manera hacer permanentes los cambios introducidos. La opción U, sin embargo, sirve para leer de nuevo el sector actual y así recuperar las condiciones iniciales del sector tras haber cometido algún error.

La opción A es muy útil y permite copiar un sector en otro, lo que puede ser importante a la hora de hacer una copia de un sector que vayamos a modificar y poder dar marcha atrás en caso de error. Para ello el programa solicita el número de pista y sector para los sectores fuente y destino y efectúa la copia. Ten mucho cuidado al elegir sector destino para no sobrescribir datos importantes y asegúrate antes de que esté libre o pertenezca a una pista reservada (un sector libre tiene todos sus bytes a 229,E5h).

Las tres opciones siguientes son las que posiblemente muestran toda la potencia del editor y sirven para buscar por todo el disco una cadena de caracteres o bytes e incluso nuevas apariciones de la última búsqueda realizada. Las opciones F y G buscan en el disco una cadena de caracteres ASCII en el primer caso y de bytes en el segundo desde el sector y pista actuales hasta el final del disco. Tras teclear la cadena a buscar o los bytes deseados (que habrán de introducirse uno a uno terminando en ENTER, con un dato vacío para indicar el final) se nos solicita una máscara. Este valor será utilizado para hacer un AND con todos los bytes del disco antes de compararlos con los datos que buscamos, y si pulsamos ENTER a la pregunta de solicitud de máscara, se asumirá el valor FFh, con el que

será necesario que los datos coincidan exactamente. Pero si utilizamos 223 como máscara daremos por válidas las apariciones en mayúsculas y minúsculas de la cadena buscada, y con la máscara 127 se darán por válidos también los bytes que estén con el bit 7 alto.

Durante la búsqueda, la parte inferior de la pantalla indica la pista, sector, bloque y fichero que el editor está leyendo en ese momento, y si encuentra el bloque buscado se detendrá con el cursor sobre el primer carácter de la cadena. Si la búsqueda se hace muy larga podéis detenerla con BREAK. La opción Y sirve para buscar la siguiente aparición de la última búsqueda realizada, también a partir de la pista y sector actuales, con la que podremos encontrar todas las apariciones de determinada cadena en el disco. Recordad que las búsquedas se hacen desde el sector actual, por lo que si queréis rastrear todo el disco será necesario seleccionar previamente la pista 0, sector 0. La opción I busca entre los modos de inserción hexadecimal o ASCII y mueve el cursor a la ventana adecuada respetando su posición previa.

La opción Q retorna al Basic sin destruir el editor, por lo que para volver al editor bastará con un RANDOMIZE USR 26605.

Finalmente tenemos las teclas Video normal y video inverso, colocadas en el extremo superior izquierdo del teclado, que sirven para avanzar o retroceder un bloque dentro de un fichero. Su utilidad radica a la hora de rastrear completamente un fichero determinado. Hay que tener en cuenta que, por efecto de posibles borrados, los datos de un fichero pueden no estar ordenados secuencialmente sino saltados. Para garantizar que avanzamos correctamente en un fichero podemos utilizar estas dos teclas, teniendo en cuenta que no avanzan detrás del comienzo de un fichero y que sólo hacen referencia a una reseña. El número de bloque aparece en todo momento en la parte inferior de la pantalla. Para conocer el sector en el que comienza un determinado fichero podemos utilizar la opción M del editor de directorios o mejor aún localizar el directorio y anotar el número del primer bloque del fichero deseado, que siempre es el byte 16 de la reseña de directorio.

LISTADO 1

```
10 CLEAR 24999: LOAD "SECTOR.B
IN"CODE 26000,1981: RANDOMIZE US
R 26605
```

```
15 00000024000307000B300 225
16 3F00C000100000000203 276
17 002809C10002A526000 464
18 21003D1A8610100037E 506
19 0F061223130B78B120F5 854
20 21A8E022365C21136406 635
21 04364A2310FB9C011A13 889
22 FEFF2803D718F7D5C9F5 1697
23 C06E0DF11A666C0A0C 1089
```

```
48 1466CD9D67CDSF661708 1023
49 00534543544F5220FF3A 809
50 1366CD9D67CDSF661715 1032
51 00524547495354524F20 655
52 FF3A1266CD9D573E20D7 1207
53 FE02C30116CD282DC3E3 994
54 2D3A12666F2E00292929 495
55 2929292911007C190610 352
56 C5E50608CDD7673E20D7 1272
57 2310F7E106087ECBFFFE 1311
58 2030023E2D72310F3C 692
59 10E0C9C53E300602ED6F 1104
60 F5FE3A3802C607D7F110 1292
61 F3ED6FC1C9ED73106631 1504
62 90653E0732485C328D5C 811
63 AFD3FE32815C32126362 1131
64 1766676F221366221566 651
65 CD3A66CD690CD9065C0 1345
66 7C6C3E02C09116CDEF66 1070
67 CD3A67CDSF660060611 915
```

LISTADO 2

```
1 3E41FD215101CDCE65FD 1260
2 210066CDE65DD220E66 1018
3 0E00FD217501CDCE65DD 1151
4 2A0E66216301FDCB477E 944
5 280321660122CC65ED5B 846
6 136621007C010007FD21 572
7 6301F5C5A5C58F607CB 1239
8 A701FD7FF3325C8ED79 1382
9 FBC1F1C0C66F5C53R5C 1596
10 5BE6F8CB701FD7FF332 1677
11 5C5BDE79FBFD213A5CC1 1421
12 F1C9DD5E1111F66011B 1295
13 00EDB0C9FDE900000000 1100
```

```
24 FDCB02A9FDCB300DEFDCB 1814
25 37EEFDCB37BECDBF1601 1413
26 0100F7360D225B5CCD2C 781
27 0FFD362200CD1D11ED4B 919
28 825CDD90DFDCB37E0FD 1595
29 CB30413FA05D53454354 1101
30 5354413FA05D53454354 851
31 45323FA05D434144454E 824
32 413FA05D4D4153434152 820
33 413FA05D425954453F20 784
34 26454E5445523D46494E 704
35 29A05D424C4F5155453F 813
36 A0CDSF66150000110010 617
37 97FFC92A1566FDCB477E 1273
38 20047D87855FEB26006A 919
39 292929292916583A1766 498
40 835F19C8FDFDCB477E0C 1545
41 23CBFC9C9CDF866C8BE2B 1687
42 CB8E9AFC0D0116CDSF66 1399
43 160000110242404F8355 428
44 4328FFCD4F5CC9D67C0 1418
45 556170B0004649434845 582
```

```
68 035320534543544F5220 614
69 20204420504953544120 581
70 20205720424C4F515545 639
71 20202045204553435249 571
72 4249522055204C454552 666
73 202020204120434F5049 564
74 41522020204620434144 545
75 45444120202047204250 566
76 54455320202059205349 609
77 475549454E544549204D 711
78 4F444F53202020205052 550
79 564F4C56455220205649 701
80 44454F3C3E424C4F51FF 895
81 CD2D67CDFB66FDCB01AE 1542
```

PLUS 3

```

82 76FDCB016E28F53A085C 1128
83 FE04CA286DFE05CA156D 1200
84 FE20DABE59FE80DA716A 1618
85 FEC72832FEDC2833FEC3 1542
86 284AFEC8CA016AFEE2CA 1559
87 0F6AFECAC3A6AFEECCA 1573
88 1F6BFECBCAE16BFEC6CA 1783
89 056CFEC9CA166CFEC5CA 1553
90 166818A5ED78106669AF 1169
91 211466CD3F693A31663D 798
92 B938F2AF32126632156 1301
93 31666C316683E092113 610
94 666CD3F693A326630B93C 987
95 F118E25CD6866EED5B61 1559
96 SC1AFE0D0E002817FE23 751
97 28162A5D5CE5ED535D5C 1023
98 1ACD9B2CE1225D5CCDA5 1244
99 2DE171C9131ACD8F6A38 1187
100 F6134FA1FE0D28FCD8F 1312
101 6A410E0038E7CB10CB10 910
102 CB10CB108047131AFE0D 1005
103 28D70E0018D3AF321666 853
104 3A12663CFE042004CD97 868
105 6BAF321266C316683E0F 856
106 3216663A12663DF2A269 922
107 CDC86BCDAD653E03A8E4 1308
108 2815661101009F092815 597
109 11FFFFFF08280E110001 861
110 FEA0280716FFFE08C2B3 1226
111 68197DFE08200032E024 633
112 FEFF20022E07E5CD2467 1169
113 E12215667CFE10CA9269 1229
114 A7FAR869C3B368FDCB47 1695
115 FECDAD65FDCB47BEC3B3 1824
116 6BAF211966CD3F693E91 875
117 211866CD3F692A1366E5 924

```

```

118 2A1866221366FDCB47FE 1104
119 CDAD65FDCB47BEE12213 1474
120 66C31C68CD24673A815C 1052
121 EE4032815CCB773E1820 1013
122 01AF321766C3B668F53A 1132
123 1266A71F678500CB1D3A 757
124 1666070707B56F3A1566 618
125 B56F11007C19EBF1C9FD 1388
126 CB4776280CCD526A12CD 1060
127 D46A3E09C3B669CDBF6A 1381
128 DAB368CD526AD5171717 1176
129 17E6F0471AE60FB012CD 1234
130 D46ACDFE6636972B3697 1329
131 FDCB01AE76FDCB001E28 1356
132 F53A085CCDBF6A38EDD1 1407
133 471AE6F0801888FE30D8 1472
134 FE3A380BE6DFFE41D8FE 1621
135 473FD8D607D630C9D53E 1309
136 16D73A1666D73A1566C6 1013
137 18D71ACB8FFFE2300023E 1057
138 2ED73E16D73A1666073A 1015
139 1566478780D7E1C3D767 1410
140 2A615C11007E7EED0AFE 151
141 0D20F91B7B321866C93E 886
142 03211A66CD3F697EA7C0 1022
143 36FFC93E02CDB666E2A61 1127
144 5C7FE0DCAB068C0DFE6A 1532
145 CD116BCD2D67CD526A18 1099
146 05CD2D671A007C3A1A66 686
147 4F21007780FA1B132810 690
148 7AFE7E20FC05D41FD21C 1337
149 68CD976B18DD0533A1B 1145
150 668D280D1A818E231328 815
151 F3D121007E18DBD1EB11 1315
152 007C37ED52E5C815CB14 1174
153 7C321266E17DE6073215 952
154 67DE5780F0F321666 796
155 C31C683A3266473A1366 787
156 3CB8200F3A3166473A14 649
157 663CB8280A321466AF32 793
158 1366C3AD652100002213 676
159 66221566AF321266E1C3 1024
160 166821136635F03A3266 783
161 3D32136621146635F03A 738
162 31663D321466C921007E 744

```

```

163 3EFF321A663E04CD3F69 934
164 EDSB615C1AFE0D280323 888
165 18EF7D321666A7CAB068 1216
166 C3B863A1B66A7CAB368 1200
167 CD2D67CD526A13C3416B 1132
168 3E05211C66C03F6979FE 978
169 B430F36F2600293A3266 871
170 5F1600A2C663D4F0CA7 640
171 ED55F2326C197D321366 1040
172 79321466AF3212662100 671
173 00221566C316683A3266 688
174 5F1600626AA7ED523A2C 909
175 65473A146690FA766C47 1046
176 041918FD3A13665F19CB 800
177 1CCB10D7D321C66C93EFF 1083
178 18F83A2C66571E002100 626
179 740604CD5D5E5010007DD 994
180 2A0E66FD216301C0CE65 1056
181 E12424011CC110E7C93A 1233
182 1C66FE02382FEFF282B 1081
183 DD21007411200006403A 547
184 1C664F3EE0D0E102817 990
185 C5DDE5D07E10A72817B9 1409
186 2822DD2318F3DDE1C1DD 1457
187 1910E2CD5F662D2D2D2D 849
188 2D2D2D2D2E2D2D2D2DFF 21 649
189 0000221D66C9E1C17FE 1164
190 E52004FDCB57D623221D 1120
191 6506087ED2310F83E4E 867
192 D706037EBC8FD72210F 1259
193 FDCB5796C9CD306D7CA7 1560
194 CAB3687EA7C7CAB368321C 1341
195 66C3236CB2C3D6D7C7CA 1308
196 B3682B2B7DE50FF0FCA 1210
197 B3687E18E52A1D6660110 852
198 00110E00193A1C66EDB1 658
199 C9000000000000000000 201

```

**DUMP: 40.00
N.º BYTES: 1.981**

LISTADO ENSAMBLADOR

```

10 ;EDITOR DE SECTORES
20 ;5-1-88
30 ;
40 ORG 26000
50 #D+
60 ;
70 BANNM EQU 23388
80 BANCO EQU 32765
90 REFCD EQU #151
100 RECON EQU #175
110 READ EQU #163
120 WRITE EQU #166
130 CHARS EQU 23686
140 LAST_X EQU 23560
150 BORDCR EQU 23624
160 K_CUR EQU 23643
170 CH_ADD EQU 23645
180 WAR EQU 23681
190 ECHO_E EQU 23682
200 ATTR_P EQU 23693
210 WORKSP EQU 23649
220 CABUFF EQU #7400
230 BUFFER EQU #7C00
240 BUFF EQU #7E00
250 CLS EQU 3435
260 CLSLOW EQU 3438
270 OPEN EQU 5633
280 BREAK EQU 0820
290 SETMIN EQU #168F
300 EDCOPY EQU #111D
310 EDITOR EQU #F2C
320 PMSG EQU #CA
330 CLSET EQU #DD9
340 STKASC EQU 11419
350 STACKA EQU 11560
360 PRTPP EQU 11747
370 FPTOBC EQU 11685
380 ;
390 SECT LD A, 'A'
400 LD JY, REFCD
410 CALL DISCO
420 LD JY, MOVE
430 CALL DISCO
440 LD (SAVEIX), JY
450 LD C, 8
460 LD JY, RECON

```

```

470 CALL DISCO
480 SECT1 LD IX, (SAVEIX)
490 LD HL, READ
500 BIT 7, (JY+71)
510 JZ 2, SECT2
520 LD HL, WRITE
530 SECT2 LD (SECT3+2), HL
540 LD DE, (SECTOR)
550 LD HL, BUFFER
560 LD BC, #0700
570 SECT3 LD JY, READ
580 ;
590 DISCO PUSH AF
600 PUSH BC
610 LD A, (BANNM)
620 OR 7
630 RES 4, A
640 LD BC, BANCO
650 DI
660 LD (BANNM), A
670 OUT (C), A
680 EI
690 POP BC
700 POP AF
710 CALL SALT0
720 PUSH AF
730 PUSH BC
740 LD A, (BANNM)
750 AND #F8
760 SET 4, A
770 LD BC, BANCO
780 DI
790 LD (BANNM), A
800 OUT (C), A
810 EI
820 LD JY, 23610
830 POP BC
840 POP AF
850 RET
860 ;
870 MOVE PUSH IX
880 POP HL
890 LD DE, XDPB
900 LD BC, 27
910 LDIR
920 RET

```

```

930 ;
940 SALT0 JP (JY)
950 ;
960 SAVEIX DEFB 0
970 VALSP DEFB 0
980 PAGINA DEFB 0
990 SECTOR DEFB 0
1000 PISTA DEFB 0
1010 XCOR DEFB 0
1020 YCOR DEFB 0
1030 XINIT DEFB 0
1040 COPY1 DEFB 0
1050 COPY2 DEFB 0
1060 MASK DEFB 0
1070 CHEND DEFB 0
1080 BLOQUE DEFB 0
1090 NAME DEFB 0
1100 XDPB DEFS 27
1110 ;
1120 NEGRA LD HL, 15616
1130 LD DE, 25000
1140 LD BC, 768
1150 NEGRA1 LD A, (HL)
1160 RRCA
1170 OR (HL)
1180 LD (DE), A
1190 JNC HL
1200 JNC DE
1210 DEC BC
1220 LD A, B
1230 OR C
1240 JR NZ, NEGRA1
1250 LD HL, 24744
1260 LD (CHARS), HL
1270 LD HL, 25619
1280 LD B, 4
1290 NEGRA2 LD (HL), 74
1300 JNC HL
1310 DJNZ NEGRA2
1320 RET
1330 ;
1340 MSG POP DE
1350 MSG1 LD A, (DE)
1360 JNC DE
1370 CP #FF
1380 JR 2, MSG2

```

```

1390 RST 16
1400 JR MSG1
1410 MSG2 PUSH DE
1420 RET
1430 ;
1440 INPUT PUSH AF
1450 CALL CLSLOW
1460 POP AF
1470 LD DE, INPUTT
1480 CALL PMSG
1490 RES 5, (JY+2)
1500 SET 3, (JY+48)
1510 SET 5, (JY+55)
1520 RES 7, (JY+55)
1530 CALL SETMIN
1540 LD BC, J
1550 RST #30
1560 LD (HL), 13
1570 LD (K_CUR), HL
1580 CALL EDITOR
1590 LD (JY+34), 8
1600 CALL EDCOPY
1610 LD BC, (ECHO_E)
1620 CALL CLSET
1630 RES 5, (JY+55)
1640 RES 3, (JY+48)
1650 JP CLSLOW
1660 INPUTT DEFB 128
1670 DEFM "JP1STA?"
1680 DEFB 160
1690 DEFM "JSECTOR?"
1700 DEFB 160
1710 DEFM "JCADENA?"
1720 DEFB 160
1730 DEFM "JMASCARA?"
1740 DEFB 160
1750 DEFM "JBYTE? (ENT)"
1760 DEFM "ER=FIN?"
1770 DEFB 160
1780 DEFM "JBLOQUE?"
1790 DEFB 160
1800 ;
1810 INITC CALL MSG
1820 DEFB 22, 8, 8, 17
1830 DEFB 8, 16, 7, 255
1840 RET

```

```

1850 ;
1860 FLASH LD HL, (XCOR)
1870 BIT 6, (JY+71)
1880 JR NZ, FLASH1
1890 LD A, FLASH1
1900 ADD A, A
1910 ADD A, A
1920 LD L, A
1930 FLASH1 EX DE, HL
1940 LD H, 8
1950 LD L, D
1960 ADD HL, HL
1970 ADD HL, HL
1980 ADD HL, HL
1990 ADD HL, HL
2000 ADD HL, HL
2010 LD D, 88
2020 LD A, (XINIT)
2030 ADD A, E
2040 LD E, A
2050 ADD HL, DE
2060 SET 7, (HL)
2070 BIT 6, (JY+71)
2080 RET NZ
2090 JNC HL
2100 SET 7, (HL)
2110 RET
2120 ;
2130 NFLASH CALL FLASH
2140 RES 7, (HL)
2150 DEC HL
2160 RES 7, (HL)
2170 RET
2180 ;
2190 PIE XOR A
2200 CALL OPEN
2210 CALL MSG
2220 DEFB 22, 8, 8, 17, 2
2230 DEFM "BLOQUE"
2240 DEFB 255
2250 CALL FBLO
2260 CALL PRINTA
2270 CALL MSG
2280 DEFB 22, 11, 8
2290 DEFM "FICHERO"
2300 DEFB 255

```

```

2310 CALL FILE
2320 CALL MSG
2330 DEFM *PISTA *
2340 DEFB 255
2350 LD A,(PISTA)
2360 CALL PRINTA
2370 CALL MSG
2380 DEFB 23,11,0
2390 DEFM *SECTOR *
2400 DEFB 255
2410 LD A,(SECTOR)
2420 CALL PRINTA
2430 CALL MSG
2440 DEFB 23,21,0
2450 DEFM *REGISTRO *
2460 DEFB 255
2470 LD A,(PAGINA)
2480 CALL PRINTA
2490 LD A,32
2500 RST 16
2510 LD A,2
2520 JP OPEN
2530 ;
2540 PRINTA CALL STACKA
2550 JP PRTPP
2560 ;
2570 PAGE LD A,(PAGINA)
2580 LD L,A
2590 LD H,0
2600 ADD HL,HL
2610 ADD HL,HL
2620 ADD HL,HL
2630 ADD HL,HL
2640 ADD HL,HL
2650 ADD HL,HL
2660 ADD HL,HL
2670 LD DE,BUFFER
2680 ADD HL,DE
2690 LD B,16
2700 PAGE1 PUSH BC
2710 PUSH HL
2720 LD B,8
2730 PAGE2 CALL HEXA
2740 LD A,32
2750 RST 16
2760 JNC HL
2770 DJNZ PAGE2
2780 POP HL
2790 LD B,8
2800 PAGE3 LD A,(HL)
2810 RES 7,A
2820 CP 32
2830 JR NC,PAGE4
2840 LD A,"."
2850 PAGE4 RST 16
2860 INC HL
2870 DJNZ PAGE3
2880 POP BC
2890 DJNZ PAGE1
2900 RET

```

```

2910 ;
2920 HEXA PUSH BC
2930 LD A,"0"
2940 LD B,2
2950 HEXA1 RLD
2960 PUSH AF
2970 CP 58
2980 JR C,HEXA2
2990 ADD A,7
3000 HEXA2 RST 16
3010 POP AF
3020 DJNZ HEXA1
3030 RLD
3040 POP BC
3050 RET
3060 ;
3070 ENT $
3080 ;
3090 EDIT LD (VALSP),SP
3100 LD SP,SECT
3110 LD A,7
3120 LD (BORDCR),A
3130 LD (ATTR_P),A
3140 XOR A
3150 OUT (254),A
3160 LD (VAR),A
3170 LD (PAGINA),A
3180 LD (XINIT),A
3190 LD H,A
3200 LD L,A
3210 LD (SECTOR),HL
3220 LD (XCOR),HL
3230 CALL NEGRA
3240 CALL CLS
3250 EDIT1 CALL SECT
3260 CALL CAT
3270 EDIT2 LD A,2
3280 CALL OPEN
3290 CALL INITC
3300 CALL PAGE
3310 CALL MSG
3320 DEFB 13,6,6,17,3
3330 DEFM *S SECTOR *
3340 DEFM *D PISTA *
3350 DEFM *W BLOQUE *
3360 DEFM *E ESCRIBIR *
3370 DEFM *U LEER *
3380 DEFM *A COPIAR *
3390 DEFM *F CADENA *
3400 DEFM *G BYTES *
3410 DEFM *Y SIGUIENTE *
3420 DEFM *I MODOS *
3430 DEFM *Q VOLVER *
3440 DEFM *VIDEO<BLOQ *
3450 DEFB 255
3460 EDIT3 CALL PIE
3470 EDIT4 CALL FLASH
3480 EDIT5 RES 5,(1Y+1)
3490 HALT
3500 BIT 5,(1Y+1)

```

```

3510 JR Z,EDIT5
3520 LD A,(LAST_K)
3530 CP 4
3540 JP Z,BLOM
3550 CP 5
3560 JP Z,BLOP
3570 CP 32
3580 JP C,CURS
3590 CP 128
3600 JP C,LETRA
3610 CP 199
3620 JR Z,BASIC
3630 CP 205
3640 JR Z,TRACK
3650 CP 195
3660 JR Z,SEKTOR
3670 CP 208
3680 JP Z,ESCR
3690 CP 226
3700 JP Z,COPY
3710 CP 172
3720 JP Z,CHANGE
3730 CP 204
3740 JP Z,FCHAR
3750 CP 203
3760 JP Z,FBYTE
3770 CP 198
3780 JP Z,NCHAR
3790 CP 201
3800 JP Z,BLOCK
3810 CP 197
3820 JP Z,EDIT1
3830 JR EDIT4
3840 BASIC LD SP,(VALSP)
3850 RET
3860 ;
3870 TRACK XOR A
3880 LD HL,PISTA
3890 CALL DATOS
3900 LD A,(XDPB+18)
3910 DEC A
3920 CP C
3930 JR C,TRACK
3940 TRACK1 XOR A
3950 LD (PAGINA),A
3960 LD (XCOR),A
3970 LD (YCOR),A
3980 JP EDIT1
3990 ;
4000 SEKTOR LD A,1
4010 LD HL,SEKTOR
4020 CALL DATOS
4030 LD A,(XDPB+19)
4040 DEC A
4050 CP C
4060 JR C,SEKTOR
4070 JR TRACK1
4080 ;
4090 DATOS PUSH HL
4100 CALL INPUT
4110 LD DE,(WORKSP)
4120 LD A,(DE)
4130 CP 13
4140 LD C,0
4150 JR Z,DATOS2
4160 CP "0"
4170 JR Z,DATOS3
4180 DATOS1 LD HL,(CH_ADD)
4190 PUSH HL
4200 LD (CH_ADD),DE
4210 LD A,(DE)
4220 CALL STWASC
4230 POP HL
4240 LD (CH_ADD),HL
4250 CALL FPTOBC
4260 DATOS2 POP HL
4270 LD (HL),C
4280 RET
4290 DATOS3 INC DE
4300 LD A,(DE)
4310 CALL DIGIT
4320 JR C,DATOS2

```

```

4330 JNC DE
4340 LD C,A
4350 LD A,(DE)
4360 CP 13
4370 JR Z,DATOS2
4380 CALL DIGIT
4390 LD B,C
4400 LD C,0
4410 JR C,DATOS2
4420 RL B
4430 RL B
4440 RL B
4450 RL B
4460 OR B
4470 LD C,A
4480 INC DE
4490 LD A,(DE)
4500 CP 13
4510 JR Z,DATOS2
4520 LD C,0
4530 JR DATOS2
4540 ;
4550 REGISP XOR A
4560 LD (YCOR),A
4570 LD A,(PAGINA)
4580 INC A
4590 CP 4
4600 JR NZ,REGIS1
4610 CALL SECTP
4620 XOR A
4630 REGIS1 LD (PAGINA),A
4640 JP EDIT2
4650 ;
4660 REGISM LD A,15
4670 LD (YCOR),A
4680 LD A,(PAGINA)
4690 DEC A
4700 JP P,REGIS1
4710 CALL SECTM
4720 CALL SECT1
4730 LD A,3
4740 JR REGIS1
4750 ;
4760 CURS LD HL,(XCOR)
4770 LD DE,#0001
4780 CP 9
4790 JR Z,CURS1
4800 LD DE,#FFFF
4810 CP 8
4820 JR Z,CURS1
4830 LD DE,#0100
4840 CP 10
4850 JR Z,CURS1
4860 LD D,#FF
4870 CP 11
4880 JP NZ,EDIT4
4890 CURS1 ADD HL,DE
4900 LD A,L
4910 CP 8
4920 JR NZ,CURS2
4930 LD L,0
4940 INC H
4950 CURS2 CP 255
4960 JR NZ,CURS3
4970 LD L,7
4980 CURS3 PUSH HL
4990 CALL NFLASH
5000 POP HL
5010 LD (XCOR),HL
5020 LD A,H
5030 CP 16
5040 JP Z,REGISP
5050 AND A
5060 JP M,REGISM
5070 JP EDIT4
5080 ;
5090 ESCR SET 7,(1Y+1)
5100 CALL SECT1
5110 RES 7,(1Y+1)
5120 JP EDIT4
5130 ;
5140 COPY XOR A

```

```

5150 LD HL,COPY2
5160 CALL DATOS
5170 LD A,1
5180 LD HL,COPY1
5190 CALL DATOS
5200 LD HL,(SEKTOR)
5210 PUSH HL
5220 LD HL,(COPY1)
5230 LD (SEKTOR),HL
5240 SET 7,(1Y+1)
5250 CALL SECT1
5260 RES 7,(1Y+1)
5270 POP HL
5280 LD (SEKTOR),HL
5290 JP EDIT2
5300 ;
5310 CHANGE CALL NFLASH
5320 LD A,(VAR)
5330 XOR 64
5340 LD (VAR),A
5350 BIT 6,A
5360 LD A,24
5370 JR NZ,CHANGE1
5380 XOR A
5390 CHANGE1 LD (XINIT),A
5400 JP EDIT4
5410 ;
5420 DIREC PUSH AF
5430 LD A,(PAGINA)
5440 AND A
5450 RRA
5460 LD H,A
5470 LD L,0
5480 RR L
5490 LD A,(YCOR)
5500 RLCA
5510 RLCA
5520 RLCA
5530 OR L
5540 LD L,A
5550 LD A,(XCOR)
5560 OR L
5570 LD L,A
5580 LD DE,BUFFER
5590 ADD HL,DE
5600 EX DE,HL
5610 POP AF
5620 RET
5630 ;
5640 LETRA BIT 6,(1Y+1)
5650 JR Z,LETRA2
5660 CALL DIREC
5670 LETRA1 LD (DE),A
5680 CALL IMPR
5690 LD A,9
5700 JP CURS
5710 ;
5720 LETRA2 CALL DIGIT
5730 JP C,EDIT4
5740 CALL DIREC
5750 PUSH DE
5760 RLA
5770 RLA
5780 RLA
5790 RLA
5800 AND 240
5810 LD B,A
5820 LD A,(DE)
5830 AND 15
5840 OR B
5850 LD (DE),A
5860 CALL IMPR
5870 CALL FLASH
5880 LD (HL),151
5890 DEC HL
5900 LD (HL),151
5910 LETRA3 RES 5,(1Y+1)
5920 HALT
5930 BIT 5,(1Y+1)
5940 JR Z,LETRA3
5950 LD A,(LAST_K)
5960 CALL DIGIT

```

```

00 43 41 54 20 20 20 20 .CAT
00 42 49 4E 00 00 00 00 .BIN...
02 00 00 00 00 00 00 00 .
00 00 00 00 00 00 00 00 .
00 44 49 52 45 44 49 54 .DIRECIT
20 42 41 53 00 00 00 1P .BAS...
03 04 05 06 00 00 00 00 .
00 00 00 00 00 00 00 00 .
00 44 49 52 45 44 49 54 .DIRECIT
20 42 49 4E 00 00 00 05 .BIN...
07 00 00 00 00 00 00 00 .
00 00 00 00 00 00 00 00 .
00 46 4F 52 4D 41 54 20 .FORMAT
20 42 41 53 00 00 00 17 .BAS...
08 09 0A 00 00 00 00 00 .
00 00 00 00 00 00 00 00 .

```

S SECTOR D PISTA U BLOQUE
E ESCRIBIR U LEER A COPIAR
F CADENA G BYTES Y SIGUIENTE
I MODOS Q VOLVER VIDEO<>BLOQ

BLOQUE 0 FICHERO -----
PISTA 0 SECTOR 0 REGISTRO 0

```

00 4E 4F 52 49 41 20 20 .NORIA
20 20 20 20 00 00 00 06
02 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 54 52 41 4E 53 20 20 .TRANS
20 42 49 4E 00 00 00 03
03 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 54 52 41 4E 53 20 20 .TRANS
20 20 20 20 00 00 00 04
04 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 58 20 20 20 20 20 20 .X
20 20 20 20 00 00 00 04
05 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
    
```

```

S SECTOR U PISTA U BLOQUE
E ESCRIBIR U LEER A COPIAR
F CADENA G BYTES Y SIGUIENTE
I MODOS 0 VOLVER VIDEO <> BLOQ

BLOQUE 0 FICHERO
PISTA 1 SECTOR 0 REGISTRO 0
    
```

```

5970 JR C,LETRA3
5980 POP DE
5990 LD B,A
6000 LD A,(DE)
6010 AND 240
6020 OR B
6030 JR LETRA1
6040 ;
6050 DIGIT CP 48
6060 RET C
6070 CP 58
6080 JR C,DIGIT1
6090 AND 223
6100 CP 65
6110 RET C
6120 CP 71
6130 CCF
6140 RET C
6150 SUB 7
6160 DIGIT1 SUB 48
6170 RET
6180 ;
6190 IMPR PUSH DE
6200 LD A,22
6210 RST 16
6220 LD A,(XCOR)
6230 RST 16
6240 LD A,(XCOR)
6250 ADD A,24
6260 RST 16
6270 LD A,(DE)
6280 RES 7,A
6290 CP 32
6300 JR NC,IMPR1
6310 LD A,"."
6320 IMPR1 RST 16
6330 LD A,22
6340 RST 16
6350 LD A,(XCOR)
6360 RST 16
6370 LD A,(XCOR)
6380 LD B,A
6390 ADD A,A
6400 ADD A,B
6410 RST 16
6420 POP HL
6430 JP HEXA
6440 ;
6450 TRANS LD HL,(WORKSP)
6460 LD DE,FBUFF
6470 TRANS1 LD A,(HL)
6480 LDI
6490 CP 13
6500 JR NZ,TRANS1
6510 DEC DF
6520 LD A,E
6530 LD (CHEND),A
    
```

```

6540 RET
6550 ;
6560 FMASK LD A,3
6570 LD HL,MASK
6580 CALL DATOS
6590 LD A,(HL)
6600 AND A
6610 RET NZ
6620 LD (HL),255
6630 RET
6640 ;
6650 FCHAR LD A,2
6660 CALL INPUT
6670 LD HL,(WORKSP)
6680 LD A,(HL)
6690 CP 13
6700 JP Z,EDIT3
6710 CALL TRANS
6720 CALL FMASK
6730 CALL PIE
6740 CALL DIREC
6750 JR FCHAR2
6760 FCHAR1 CALL PIE
6770 LD DE,BUFFER
6780 FCHAR2 LD A,(MASK)
6790 LD C,A
6800 LD HL,FBUFF
6810 FCHAR3 LD A,(DE)
6820 AND C
6830 CP (HL)
6840 JNC DE
6850 JR Z,FCHAR5
6860 FCHAR4 LD A,D
6870 CP #7E
6880 JR NZ,FCHAR3
6890 CALL BREAK
6900 JP NC,EDIT2
6910 CALL SECTP
6920 JR FCHAR1
6930 FCHAR5 PUSH DE
6940 JNC HL
6950 FCHAR6 LD A,(CHEND)
6960 CP L
6970 JR Z,FCHAR7
6980 LD A,(DE)
6990 AND C
7000 CP (HL)
7010 JNC HL
7020 JNC DE
7030 JR Z,FCHAR6
7040 POP DE
7050 LD HL,FBUFF
7060 JR FCHAR4
7070 FCHAR7 POP DE
7080 EX DE,HL
7090 LD DE,BUFFER
7100 SCF
    
```

```

7110 SBC HL,DE
7120 PUSH HL
7130 RL L
7140 RL H
7150 LD A,H
7160 LD (PAGINA),A
7170 POP HL
7180 LD A,L
7190 AND 7
7200 LD (XCOR),A
7210 LD A,L
7220 AND %01111000
7230 RRCA
7240 RRCA
7250 RRCA
7260 LD (YCOR),A
7270 JP EDIT2
7280 ;
7290 SECTP LD A,(XDPB+19)
7300 LD B,A
7310 LD A,(SECTOR),A
7320 INC A
7330 CP B
7340 JR NZ,SECTP1
7350 LD A,(XDPB+18)
7360 LD B,A
7370 LD A,(PISTA)
7380 INC A
7390 CP B
7400 JR Z,SECTP2
7410 LD (PISTA),A
7420 XOR A
7430 SECTP1 LD (SECTOR),A
7440 JP SECT1
7450 SECTP2 LD HL,B
7460 LD (SECTOR),HL
7470 LD (XCOR),HL
7480 XOR A
7490 LD (PAGINA),A
7500 POP HL
7510 JP EDIT1
7520 ;
7530 SECTM LD HL,SECTOR
7540 DEC (HL)
7550 RET P
7560 LD A,(XDPB+19)
7570 DEC A
7580 LD (SECTOR),A
7590 LD HL,PISTA
7600 DEC (HL)
7610 RET P
7620 LD A,(XDPB+18)
7630 DEC A
7640 LD (PISTA),A
7650 RET
7660 ;
7670 FBYTE LD HL,FBUFF
7680 LD A,255
7690 LD (MASK),A
7700 FBYTE1 LD A,4
7710 CALL DATOS
7720 LD DE,(WORKSP)
7730 LD A,(DE)
7740 CP 13
7750 JR Z,FBYTE2
7760 JNC HL
7770 JR FBYTE1
7780 FBYTE2 LD A,L
7790 LD (CHEND),A
7800 AND A
7810 JP Z,EDIT3
7820 JP FCHAR1
7830 ;
7840 NCHAR LD A,(CHEND)
7850 AND A
7860 JP Z,EDIT4
7870 CALL PIE
7880 CALL DIREC
7890 JNC DE
7900 JP FCHAR2
7910 ;
7920 BLOCK LD A,5
    
```

```

7930 LD HL,BLOQUE
7940 CALL DATOS
7950 LD A,C
7960 CP 180
7970 JR NC,BLOCK
7980 BLOCK1 LD L,A
7990 LD H,B
8000 ADD HL,HL
8010 LD A,(XDPB+19)
8020 LD E,A
8030 LD D,B
8040 LD A,(XDPB+13)
8050 DEC A
8060 LD C,A
8070 BLOCK2 INC C
8080 AND A
8090 SBC HL,DE
8100 JP P,BLOCK2
8110 ADD HL,DE
8120 LD E,A
8130 LD (SECTOR),A
8140 LD A,C
8150 LD (PISTA),A
8160 XOR A
8170 LD (PAGINA),A
8180 LD HL,B
8190 LD (XCOR),HL
8200 JP EDIT1
8210 ;
8220 FBLO LD A,(XDPB+19)
8230 LD E,A
8240 LD D,B
8250 LD H,D
8260 LD L,D
8270 AND A
8280 SBC HL,DE
8290 LD A,(XDPB+13)
8300 LD B,A
8310 LD A,(PISTA)
8320 SUB B
8330 JP M,FBLO3
8340 LD B,A
8350 JNC B
8360 FBLO1 ADD HL,DE
8370 DJNZ FBLO1
8380 LD A,(SECTOR)
8390 LD E,A
8400 ADD HL,DE
8410 RR H
8420 RR L
8430 LD A,L
8440 FBLO2 LD (BLOQUE),A
8450 RET
8460 FBLO3 LD A,255
8470 JR FBLO2
8480 ;
8490 CAT LD A,(XDPB+13)
8500 LD D,A
8510 LD E,B
8520 LD HL,CABUFF
8530 LD B,4
8540 CAT1 PUSH BC
8550 PUSH DE
8560 PUSH HL
8570 LD BC,#0700
8580 LD IX,(SAVEIX)
8590 LD IY,READ
8600 CALL DISCO
8610 POP HL
8620 INC H
8630 INC H
8640 POP DE
8650 INC E
8660 POP BC
8670 DJNZ CAT1
8680 RET
8690 ;
8700 FILE LD A,(BLOQUE)
8710 CP 2
8720 JR C,FILE4
8730 CP 255
8740 JR Z,FILE4
    
```

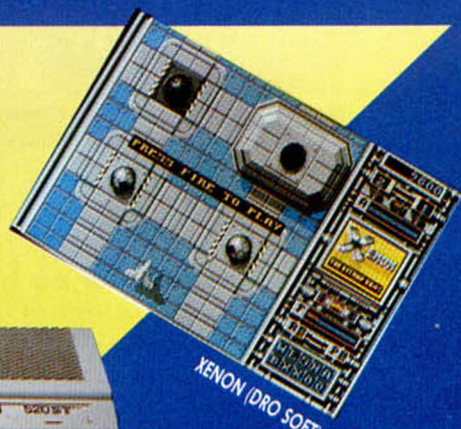
```

8750 LD IX,CABUFF
8760 LD DE,32
8770 LD B,64
8780 LD A,(BLOQUE)
8790 LD C,A
8800 FILE1 LD A,229
8810 CP (IX+16)
8820 JR Z,FILE4
8830 PUSH BC
8840 PUSH IX
8850 FILE2 LD A,(IX+16)
8860 AND A
8870 JR Z,FILE3
8880 CP C
8890 JR Z,FILE5
8900 INC IX
8910 JR FILE2
8920 FILE3 POP IX
8930 POP BC
8940 ADD IX,DE
8950 DJNZ FILE1
8960 FILE4 CALL MSG
8970 DEFM "-----"
8980 DEFM "----"
8990 DEFB 255
9000 LD HL,B
9010 LD (NAME),HL
9020 RET
9030 FILE5 POP HL
9040 POP BC
9050 LD A,(HL)
9060 CP 229
9070 JR NZ,FILE6
9080 SET 2,(IY+87)
9090 FILE6 INC HL
9100 LD (NAME),HL
9110 LD B,8
9120 FILE7 LD A,(HL)
9130 RST 16
9140 JNC HL
9150 DJNZ FILE7
9160 LD A,"."
9170 RST 16
9180 LD B,3
9190 FILE8 LD A,(HL)
9200 RES 7,A
9210 RST 16
9220 INC HL
9230 DJNZ FILE8
9240 RES 2,(IY+87)
9250 RET
9260 ;
9270 BLOP CALL DBLO
9280 LD A,H
9290 AND A
9300 JP Z,EDIT4
9310 LD A,(HL)
9320 AND A
9330 JP Z,EDIT4
9340 BLOP1 LD (BLOQUE),A
9350 JP BLOCK1
9360 ;
9370 BLOM CALL DBLO
9380 LD A,H
9390 AND A
9400 JP Z,EDIT4
9410 DEC HL
9420 DEC HL
9430 LD A,L
9440 AND 15
9450 CP 15
9460 JP Z,EDIT4
9470 LD A,(HL)
9480 JR BLOP1
9490 ;
9500 DBLO LD HL,(NAME)
9510 LD BC,16
9520 LD DE,14
9530 ADD HL,DE
9540 LD A,(BLOQUE)
9550 CPIR
9560 RET
    
```

ATARI DA MUCHO JUEGO



BARBARIAN (PYRAMIDE)



XENON (DRO SOFT)



ATARI 520 ST^{FM}
69.900 PTAS. + IVA

Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^{FM}, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

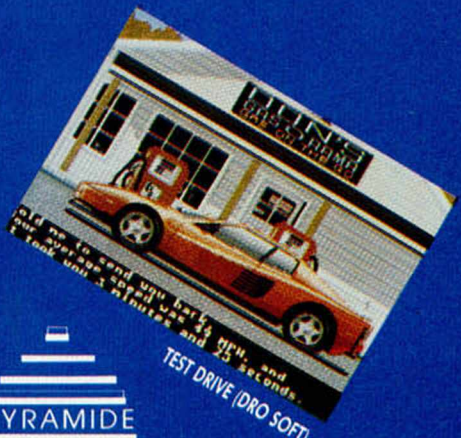
DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.



TERRORPODS (PYRAMIDE)



CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)



TEST DRIVE (DRO SOFT)



ST KARATE (PYRAMIDE)



NÚMERO LÍNEA COMUNICACION

DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro, 5-7 • 28028 Madrid

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid
 Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.º • 08015 Barcelona
 Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46018 Valencia

PYRAMIDE. Cartagena, 80 - 1.º C. • 28028 Madrid

El mundo de la aventura

Andrés R. Samudio

Aunque en España no han hecho más que empezar, las aventuras han avanzado en otros países hacia formas más complejas de interacción entre varios jugadores. Son las llamadas Multiaventuras o MUA. En este capítulo analizaremos sus variantes más frecuentes así como sus problemas y ventajas.

Como la informática en general, las aventuras han ido evolucionando hacia una mayor sofisticación en su presentación y hacia un mayor dominio en la relación jugador-ordenador. Pero en los países anglosajones se ha iniciado una tendencia encaminada hacia la creación de aventuras en las que puedan interaccionar varios jugadores al mismo tiempo.

Todos hemos notado al jugar aventuras, la falta de oponentes humanos que tengan un libre albedrío y sean por ello totalmente impredecibles; porque, por muy complicados que puedan ser los otros personajes artificiales, en el mejor de los casos, cuando hemos jugado unas cuantas veces, ya podemos predecir todas sus acciones.

El reto era reunir a un grupo de aventureros en un Megajuego donde cada uno participara en el momento en que pudiera, por el tiempo que quisiera, y donde al retirarse no perjudicara a los demás jugadores que continuaran en el juego.

La opción lógica es formar una red de ordenadores; esto tiene, de momento, el inconveniente de que tienen que estar cercanos entre sí en algún local, y de lo que se trata es de que el usuario tenga una absoluta libertad y la comodidad de poder jugar desde su casa; pero no dudamos que con las mejores técnicas se pueda hacer más viable esta modalidad.

Se pensó entonces en adaptar el formato de los RPG (Role Playing Games) —juegos muy populares en Gran Bretaña, donde ca-

AVENTÚRATE AL FUTURO

da jugador asume un papel o crea un personaje y se comporta según unas reglas fijas—, a los medios de comunicación interactiva masivos, como son el correo y el teléfono.

Por entonces, lo único que se jugaba de esa forma era el ajedrez, y quizá de allí vino la idea. Fue un éxito desde el comienzo y hoy es uno de los hobbies más expandidos, con los más variados escenarios y con la posibilidad de elegir todo tipo de personajes.

Habían nacido las MUA (Multi User Adventures), con muchos jugadores al mismo tiempo, escenarios muy elaborados y complejos y dirigidos por un controlador o árbitro imparcial.

Los MUA pueden ser jugados por correo, por Módem telefónico o, más actualmente, en vivo. Pueden estar controlados por un equipo de personas o por un gran ordenador.

Cuando uno entra en el juego, está al mismo tiempo compartiéndolo con otro montón de jugadores a los cuales hay que combatir o unirse, pero a los cuales siempre hay que tener en cuenta.

Tienen el atractivo adicional sobre las aventuras en solitario, de que se dispone de ordenadores más grandes y mejores parsers, lo que nos da un número enorme de habitaciones; y que los objetos pueden ser muy variados. Pero lo más importante es que al participar muchos jugadores al mismo tiempo, no habrá nunca dos juegos iguales y por ello no se produce esa sensación de «ya visto» al repetir la aventura.

Otro atractivo es que se crean todo tipo de relaciones entre los jugadores, desde el odio más feroz por ese tío que te cayó gordo desde que te despanzurro cuando comenzabas, hasta amistades con gente que has conocido y te ha ayudado durante tus juegos iniciales y con las cuales descubres otros puntos en común y haces alianzas.

Éste es el aspecto social de estos juegos, y no es nada despreciable; porque se permite a los jugadores escribirse entre sí fuera del juego, y terminas con un montón de amigos cuyo interés común es la aventura, pero que también tienen otras muchas aficiones.

EL MECANISMO

En vez de teclear las órdenes o acciones en un ordenador, lo que haces es enviarlas por correo o por teléfono al GM (Game Master, maestro del juego o persona que lo controla; si es por teléfono será el Ordenador



Central) y éste las pondrá en práctica.

Pero aquí, a diferencia de las aventuras individuales, lo que suceda depende de dos tipos diferentes de caracteres: los PLAYERS CHARACTERS (PC) (personajes jugadores), que son los otros aventureros que, como tú envían sus movidas y los NON PLAYERS CHARACTERS (NPC) (personajes no jugadores), también llamados MOBILES, y que son los personajes independientes controlados por el ordenador central o los GM.

Hay disponibles varios tipos de juegos. Al final daremos una relación de los más importantes y cómo acceder a ellos, pero se pueden agrupar en 4 ó 5 categorías clásicas.

1. Juegos de fantasía en mundos mágicos.
2. Juegos de guerra entre planetas, tribus, civilizaciones, etc.
3. Juegos de combate espacial.
4. Juegos de exploración espacial.
5. Juegos de supervivencia en varias épocas.

Últimamente hay una tendencia a producir juegos menos definidos, pero más cercanos a nuestra realidad. Tal es el caso de IT'S A CRIME de KJC Games, que se ha mantenido durante mucho tiempo como el número uno en G.B., y donde tu meta es llegar a ser el Capo de la Mafia del futuro.

Los problemas extras con que se encuentran los jugadores de MUA pueden ser:

Naturales, que son los derivados del hecho de que hay multiplicidad de jugadores, tales como el de intentar llegar primero que otros a un sitio o tesoro; el de evitar que un grupo de jugadores te rodee y te linche; o el de tener preparada una lista de frases y acciones humillantes y servirles, pero eficaces,



Alicia Cucó

para cuando te encuentres frente a frente con uno de los MAGOS VETERANOS o WIZARD o WITCHES, esto es, con gente que lleva ya tanto tiempo jugando que han llegado a ser una especie de controladores del juego, y por supuesto, cuando se dignan a aparecer a tu lado y eres un principiante, lo mejor que puedes hacer es ponerte de rodillas y comenzar a besar el suelo.

Por otra parte están los problemas planeados por los constructores, y que sólo pueden resolverse si varias personas cooperan. Los hay simples, como puertas y objetos pesados que sólo se pueden levantar entre dos o más personajes. Más complicados como el famoso dragón de MUD, contra el cual nada puedes hacer si no es por medio de la fuerza combinada de más de 8 jugadores (si te coge solo, se acabó). O muy difíciles, como el caso de laberintos construidos sobre una ciénaga mágica, donde todo se hunde, excepto los propios jugadores, y entonces, para poder mapearla, hay que coordinar entre varios para que se pongan en fila como si fueran objetos, hasta poder llegar al tesoro central. Cómo se lo reparten, ya es otro tema.

Los problemas derivados de la acción de otro jugador pueden ser directos o indirectos. El primer caso se da cuando de un porrazo o estocada te mata un adversario; pero también se dan los indirectos como en el caso de la mina en MUD. Esta famosa y temida mina encierra muchos tesoros, pero se puede inundar girando una manivela que hay cerca de la entrada. Puedes explorarla con relativa seguridad; pero si hay dentro varios jugadores-mineros y a algún jugador con malas ideas le da por girar la manivela, el caos

que se monta es general pues sólo hay 20 segundos para abandonarla antes de morir ahogado, (el MUD es por teléfono).

El tener un gran número de habitaciones no siempre es una ventaja, y la cantidad debe ser planeada cuidadosamente. Si hay demasiadas, el jugador puede pasarse largas horas jugando sólo hasta el aburrimiento; si hay pocas, la interacción llega a ser tan fuerte que no se puede casi jugar. Desconfiemos de las casas que basan su publicidad sólo en «más de 5.000 localidades», el resultado dependerá mucho del número real de jugadores que interviene.

La iniciación en este tipo de juego no es fácil. Luego describiremos los mecanismos de cada forma, pero de momento sólo aconsejamos a los que lo intenten mucha paciencia y tenacidad. Al principio no entenderás nada y es aquí donde perdemos a la mayoría de los aspirantes y se retiran mayor número de futuros jugadores. Comprendo que es muy difícil para la moral rodar por allí sin saber qué hacer y soportando toda clase de bromas y abusos hasta hacerte una idea de qué va la cosa.

Además, como no tienes mapas fiables y no estás todavía acostumbrado al ritmo, todo parece ir a velocidad demencial; oyes voces que gritan todo tipo de cosas; ves pasar tropas zumbando por tu lado; contemplas enormes batallas entre poderosos magos y muchas veces te encuentras con que de rebote te han matado sin querer; y mil inconvenientes más.

Pero si perseveras tras varias muertes, y el término medio es de unas 6-7 vidas para poder tener una idea de lo que pasa y lo que debes hacer, irás cayendo en las garras de estos juegos tan peculiares.

Lo primero que debes intentar es hacerte con un amigo, aunque sea regalándole algo o haciéndole algún pequeño favor. Piensa que todos los veteranos han pasado por el mismo calvario, y muchos estarán dispuestos a ayudarte.

Si lo logras, empezarás a recibir toda clase de consejos e información y en cuanto sepas moverte en esos mundos entenderás que es lo que mantiene a toda esa gente pegada a sus ordenadores hasta altas horas de la noche o escribiendo cartas sin cesar.

En ese mundo encontrarás todo tipo de jugadores: débiles-novatos, cautos-veteranos y fuertes-especialistas. Algunos de estos últimos han llegado a hacerse tan poderosos que incluso se dedican a construir un ejército de siervos apresando a los novatos. Se sitúan junto a las zonas de arranque y por medio de amenazas o sobornos se hacen con ellos y los usan en sus guerras con otros poderosos señores. En caso de que se pasen un poco, siempre habrá un Gran Mago o Wizard cerca para pararle los pies. Aunque a veces no es tan fácil y se han protagonizado verdaderas revoluciones de algunos poderosos para hacerse con el control del juego.

Los Magos e incluso Supermagos son los ayudantes de GM para supervisar el juego, es el máximo que se puede alcanzar, (aunque hay juegos en que puedes llegar a ser DIOS). Tienen el poder de señalar con el dedo malo a quien se comporta indebidamente

te y expulsarlo del juego por un tiempo.

Pero a veces se muestran traviosos y el novato puede encontrarse con que le pasan todo tipo de cosas raras, monstruos que aparecen de la nada, habitaciones patas arriba, sitios de pesadilla, etc.

En esos casos lo mejor es retirarse prudentemente del juego hasta que el infractor sea llamado a orden.

Cuando llevas jugando algún tiempo, notarás que es más fácil que en las aventuras clásicas el llegar a identificarte con tu personaje, sobre todo cuando tienes la opción inicial de poder crearlo a tu imagen y semejanza.

Hay jugadores que están tan emocionalmente ligados a su alter ego que sufren un verdadero shock cuando se los cargan por primera vez, y pasan semanas sin volver a jugar. Pero vuelven.

Otra particularidad es que cada cierto tiempo, previamente definido, todos estos juegos son reseteados, y los objetos, tesoros, MOBILES, etc., vuelven a su posición inicial. Esto, que al principio parece un incordio, se comprende si se tiene en cuenta que hay que dar a todos una oportunidad similar de participación y que de nada sirve andar por ese mundo si ya todas las cosas útiles han sido acaparadas.

La comunicación se puede hacer a varios niveles. Puedes gritar tu mensaje y entonces se esparcirá por todo el mundo y a todos los jugadores, aunque puede que muchos ni se enteren pues andan tratando de sobrevivir a sus propios problemas.

Puedes decir un mensaje, y éste llegará solo a los jugadores que se encuentren en la misma habitación.

O puedes dirigirte personalmente a alguien en especial si teclas su nombre antes del mensaje. Ejem.: Gandalf, espérame en la cueva.

Como ves, esta modalidad presenta aspectos muy interesantes, está de moda en otros países y esperamos que pronto funcione aquí. Contamos para ello con un gran número de entusiastas.

Si quieres aportar ideas escribe al Mundo de la Aventura, o al Archivero o al recién fundado CLUB ESPAÑOL DE AVENTURAS AD.

En la próxima entrega analizaremos las modalidades de correo, telefónicas y de juego en vivo, así como te daremos todas las direcciones importantes para contactar con estos juegos y un resumen de los más interesantes.

Anunciamos la aparición del Club Español de Aventuras AD, centro que pretende amalgamar todos los grupos dispersos en uno sólo con vistas a tener una mayor fuerza y coherencia.

El club se dedicará a la difusión de la aventura en todos sus campos, creación, ayudas y todo tipo de participación (excluido el pirateo que la mataría en seco).

Si estás interesado contacta con: Juan Muñoz Falco. Apdo. Correos 319. Valencia.

TRUCOS



ORDENACIÓN EN CÓDIGO MÁQUINA

Publicamos en su momento varios algoritmos de ordenación, pero siempre conviene tener uno a mano.

Francisco José Blázquez, de Barcelona, nos ha enviado el siguiente algoritmo que permite ordenar números entre 0 y 255.

Se puede acoplar a cualquier programa y es reubicable si se modifica el ORG del listado ensamblador.

El programa Basic carga los números en memoria y efectúa los pokes correspondientes para el correcto funcionamiento del algoritmo.

Cuando deseéis finalizar la entrada de los números a ordenar, deberéis introducir la admiración (!), es decir, pulsar Symbol Shift y 1.

```

10 FOR n=23296 TO 23330
20 READ a: POKE n,a: NEXT n
30 DATA 221,33,96,234,6,10,22,
0,221,78,0,221,126,1,135,43,8,22,
1,119,0,221,113,1,22,1,221,35,16
,235,122,254,0,32,222,201
40 PRINT "INTRODUCE LOS NUMERO
S A ORDENAR"
50 PRINT INVERSE 1:"SYMBOL SHI
FT + 1 PARA TERMINAR"
60 LET F=60000: LET L=0
70 INPUT "NUMERO (0-255) ":N$
80 IF N$="!" THEN GO TO 120
90 IF VAL N$<0 OR VAL N$>255 T
HEN GO TO 70
100 POKE F,VAL N$: LET F=F+1: L
ET L=L+1
110 GO TO 70
120 POKE 23301,L: RANDOMIZE USR
23296
130 FOR N=6E4 TO F-1
140 PRINT PEEK N: NEXT N
    
```

10	ORG	23296
20	BUCLE1	LD IX,60000
30	LD	B,10
40	LD	D,0
50	BUCLE2	LD C,(IX+0)
60	LD	A,(IX+1)
70	CP	C
80	JR	NC,INCREM
90	LD	(IX+0),A
100	LD	(IX+1),C
110	LD	D,1
120	INCREM	INC IX
130	DJNZ	BUCLE2
140	LD	A,D
150	CP	B
160	JR	NZ,BUCLE1
170	RET	

RENUMERADOR

José Luis Montiel, de Valencia, ha decidido mejorar la rutina renumeradora que publicamos en el número 117. Para ello la ha reducido hasta dejarla en 40 bytes, 13 menos que la que publicamos en dicho número.

Su funcionamiento es muy sencillo. Hay que analizar los siguientes pokes para que el programa pueda controlar la renumeración:

POKE 64004,n: POKE 64027,p siendo n el número de línea inicial a renumerar y p el intervalo entre cada una de las líneas.

La rutina no renumera ni GO TO ni GO SUB y para ejecutarla hay que teclear el listado en formato de Cargador Universal, tras lo cual lo salvaréis y podréis utilizarlo mediante este mini-listado Basic:

```

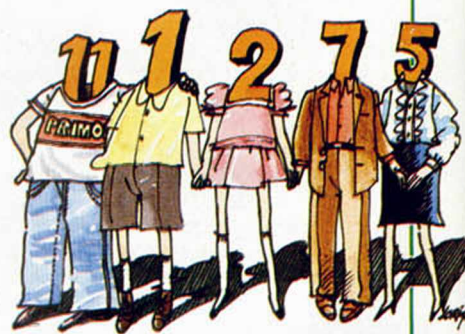
10 CLEAR 63999:
LOAD ""CODE 64000
una vez situado en memoria y
habiendo realizado los pokes, la
renumeración se ejecuta mediante
la instrucción:
    
```

```
RANDOMIZE USR 64000
```

1	2A535C110A00ED4B4B5C	723
2	ESAFED42E1C872237323	1431
3	4E23462309E5210A0019	524
4	545D21F0D819E1D818DE	1378

DUMP: 50.000
N.º BYTES: 40

10	ORG	64000
20	LD	HL,(#5C53)
30	LD	DE,10
40	BUCLE	LD BC,(#5C4B)
50	PUSH	HL
60	XOR	A
70	SBC	HL,BC
80	POP	HL
90	RET	Z
100	LD	(HL),D
110	INC	HL
120	LD	(HL),E
130	INC	HL
140	LD	C,(HL)
150	INC	HL
160	LD	B,(HL)
170	INC	HL
180	ADD	HL,BC
190	PUSH	HL
200	LD	HL,10
210	ADD	HL,DE
220	LD	D,H
230	LD	E,L
240	LD	HL,55536
250	ADD	HL,DE
260	POP	HL
270	RET	C
280	JR	BUCLE



PALABRAS RARAS

Verdaderamente nunca alcanzaremos a saber cuáles son los límites y las diferentes utilizaciones que se le pueden dar a este ordenador.

Como demostración de ello, Sergio Fernández, de Madrid, nos ha enviado este mini-programa que crea palabras extrañas y las

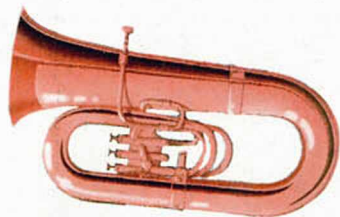
impide en pantalla. Por supuesto, todas ellas son creadas de forma aleatoria y, como dice Sergio en la carta que acompaña al listado, algunas se podrán leer, otras no, pero la mayoría resultan graciosas.

```

10 FOR n=1 TO 6
20 LET a=INT ((90-65+1)*RND)+65
30 PRINT CHR$ a;
40 NEXT n
50 PRINT #0;"PULSE UNA TECLA P
ARA CONTINUAR": PAUSE 0
60 CLS : GO TO 1
    
```


MELODÍAS

Alfredo Catalina, de Valladolid, nos ha enviado las siguientes melodías cuya popularidad es tan notable que no necesitan ningún tipo de presentación.



LISTADO 1

```

1 LET b=.2
10 FOR n=1 TO 32
20 READ a
25 IF a=70 THEN LET b=b+.6: GO
TO 40
27 IF a=71 THEN LET b=b-.6: GO
TO 40
30 BEEP b,a
40 NEXT n
100 DATA 0,0,2,0,5,70,4,71
110 DATA 0,0,2,0,7,70,5,71
120 DATA 0,0,12,9,5,4,70,2,71
130 DATA 10,10,9,5,7,70,5,71
    
```

LISTADO 2

```

1 LET b=.3: REM DURACION
10 FOR n=1 TO 26:2
20 READ a
30 BEEP b,a
40 NEXT n
100 DATA 4,7,7,5,9,9,11,11,9,11
110 DATA 4,7,7,5,9,9,11,11,9,11
120 DATA 16,19,19,17,21,21,23,2
3,21,23,24,26,24
130 DATA 16,19,19,17,21,21,23,2
3,21,23,24,26,24
    
```

PAPER ESPECIAL

Daniel de la Cruz, de Madrid, nos ha enviado el siguiente mini-listado que imprime un mensaje con ciertos efectos de papel. Por supuesto el mensaje puede ser modificado a vuestro gusto, para lo que tendréis que sustituir el contenido de la variable A\$ por el que corresponda a vuestro mensaje.

```

1 OVER 1
5 REM PRINT PAPER ESPECIAL
10 INPUT "1er. PARAMETRO DEL P
RINT AT ";A
20 INPUT "2DO. PARAMETRO DEL P
RINT AT ";B
30 PAPER 7:CLS
40 LET A$="MICROHOBBY":REM PO
N AQUÍ TU MENSAJE
50 PRINT AT A,B;A$
60 PAUSE 90
70 FOR X=8*B TO 8*B+(LEN A$)*8
80 PLOT PAPER 7;X,(21-A)*8
900 DRAW PAPER 7;0,7
1000 NEXT X
1010 PAUSE 500:CLS:GO TO 1
    
```

FILL

Bernardo Calero, de Ciudad Real, ha realizado el siguiente mini-programa en Basic con el que podréis rellenar (Fill) figuras cerradas. Como él bien nos advierte en su carta, el programa es un poco lento, pero puede ser compilado para alcanzar mayor velocidad.

Para un mejor funcionamiento, es conveniente dar como referencia el punto más centrado de la figura a rellenar. Con figuras irregulares y complicadas será necesario utilizar la rutina más de una vez.

El funcionamiento es el siguiente:

PLOT INVERSE 1; x,y;
GO SUB rutina

donde x e y son las coordenadas de algún punto interior a la figura a rellenar y *rutina* es el número de línea donde tengamos el programa.

```

10 REM FILL DE FIGURAS
20 REM POR ELVIS SOFTWARE
21 REM DEMO RUTINA
22 CIRCLE 30,30,15: PLOT INVER
SE 1,30,30: GO SUB 30
23 PLOT 100,100: DRAW 30,0: DR
AW 0,30: DRAW -30,0: DRAW 0,-30:
PLOT INVERSE 1,115,115: INK 2:
GO SUB 30
24 PLOT 50,50: DRAW 50,0: DRAW
0,30: DRAW -50,0: DRAW 0,-30: P
LOT INVERSE 1,60,60: INK 3: GO S
UB 30
25 PLOT 150,90: DRAW 30,10: DR
AW 30,-10: DRAW -10,-30: DRAW -3
0,10: INK 2: DRAW -20,27: PLOT I
NVERSE 1,180,70: INK 4: GO SUB 3
0: PLOT INVERSE 1,195,65: GO SUB
30
29 REM INICIO DE RUTINA
30 LET a=PEEK 23677
40 LET b=PEEK 23678
50 LET x=a: LET y=b
60 IF POINT (x,y)=0 THEN PLOT
x,y: LET x=x+1: GO TO 60
70 LET x=a: LET y=y+1: IF POIN
T (x,y)=0 THEN GO TO 60
80 LET x=a-1: LET y=b
90 IF POINT (x,y)=0 THEN PLOT
x,y: LET x=x-1: GO TO 90
100 LET x=a-1: LET y=y+1: IF P
OINT (x,y)=0 THEN GO TO 90
110 LET x=a: LET y=b-1
120 IF POINT (x,y)=0 THEN PLOT
x,y: LET x=x+1: GO TO 120
130 LET x=a+1: LET y=y-1: IF P
OINT (x,y)=0 THEN GO TO 120
140 LET x=a-1: LET y=b
150 IF POINT (x,y)=0 THEN PLOT
x,y: LET x=x-1: GO TO 150
160 LET x=a-1: LET y=y-1: IF PO
INT (x,y)=0 THEN GO TO 150
170 LET x=a: LET y=b-2
180 IF POINT (x,y)=0 THEN PLOT
x,y: LET y=y-1: GO TO 180
190 RETURN: REM FIN RUTINA
    
```

MÁS PLOT Y DRAW

Para obtener dibujos de lo más variopinto, Juan Alfonso Moreno, de La Rioja, nos envía el siguiente listado.

Para conseguir diferentes efectos sólo es necesario que asignéis otros valores a la variable «w», aunque también podéis cambiar los parámetros de las instrucciones PLOT y DRAW.

```

5 OVER 1
10 FOR w=0 TO 175
20 PLOT 127,0: DRAW -127-w/100
0,w
30 PLOT 128,0: DRAW 127+w/1000
,w
40 NEXT w
50 FOR w=126 TO 0 STEP -1
60 PLOT 127,0: DRAW -w,175
70 PLOT 128,0: DRAW w,175
80 NEXT w
    
```



MINI-INVERSIÓN

Francisco Villa, de Madrid, ha conseguido batir el récord de empequeñecimiento de la famosa rutina de inversión. La ha reducido de tal manera que ahora sólo ocupa 10 bytes, como él dice, «todo un récord que debería figurar en el Guinness».

En realidad, esta nueva reducción es un truco con truco, valga la redundancia, ya que la rutina sólo puede ser utilizada directamente desde Basic, y además tiene que estar ubicada en una dirección que cumpla la siguiente fórmula: $32768 + 256 * n$, donde n es un número comprendido entre 0 y 127.

```

10 CLEAR 63999
20 FOR f=64000 TO 64009: READ
a: POKE f,a: NEXT f
30 LIST: LIST: RANDOMIZE USR
64000
40 DATA 6,88,11,10,47,2,4,16,2
49,201
    
```



OCASIONES

● **URGE** vender ordenador Toshiba MSX con unidad externa de disco 3'5", como nuevo, regalo abundante software en disco, aplicaciones (Multiplan, Dbase II, etc.) y juegos. Además, vendo procesador de textos en cartucho Bank Street, libros de C/M y revistas de *MSX Magazine* y de *Input MSX*. César David Lobejón Santos. Alcalde Miguel Castaño, 74, 2.ª 24005 León.

● **DESEARÍA** intercambiar todo lo referente al Spectrum y MSX. Javier Espinosa Torres. Avda. de la libertad, 43, 4.º, 3.ª 12500 Vinaroz (Castellón). Tel. (964) 45 35 95 (De 15 a 17 y de 21 a 22 h).

● **VENDO** Spectrum Plus (V. inglesa) con interface, joystick, monitor de alta resolución, impresora Seikosha GP 50 S, cassette, muchos juegos y revistas de MICROHOBBY, MICROMANÍA, etc. Amplificador de sonido con unidad única de conexión. Todo por 48.900. Victoria Muria Domingo. Alzina, 2, entlo. 19. 08024 Barcelona. Tel. 219 26 31.

● **VENDO** Spectrum +3, con garantía, por 40.000 ptas. Regalo 4 discos grabados con programas, también incluyo un cable para cargar desde cassette y unas cintas con 20 programas. Dirigirse a Jesús Díaz. Jesús, 17. 28300 Aranjuez (Madrid). Tel. (91) 891 16 56.

● **DESEARÍA** intercambiar programas en disco, pues acabo de adquirir un Spectrum Plus 3. José Ramón Tomás Ganga. Pascual Carrión Carrión, 4, 1.º D. 03630 Sax (Alicante).

● **VENDO** cintas de MICROHOBBY semanal de los números del 1 al 56 y otras seis cintas de 15 juegos cada uno de programas semanales por la módica cantidad de 1.000 ptas. Todas ellas en perfecto estado. Javier Arboledas Bellón. Corregidor, 11. 23410 Sabiote (Jaén). Tel. (953) 77 31 34.

● **INTERCAMBIO** instrucciones de programas de todo tipo para el Spectrum (inglés y español). Así como aventuras conversacionales, simuladores y juegos de estrategia. Pedro Antonio Higuera Rodríguez. José Zorilla, 109, 1.º A. 40002 Segovia. Tel. (911) 42 01 97.

● **VENDO** impresora de 80 columnas, marca Seikosha GP-100 Mark II, regalo interface y caja de papel continuo. Precio 25.000 ptas. La impresora es matricial, salida centronics. José Luis Gutiérrez Lo-

mas. Cabo Blanco, 5, Esc. 4. 07011 Palma de Mallorca (Balears). Tel. 28 15 62.

● **ESTARÍA** interesado en adquirir el curso completo de Código Máquina y las fichas que en su día salieron en MICROHOBBY. Interesados escribir a Roberto Gómez Laseca. Párroco Vicente Zabala, 14, 5.º B. 48013 Zorroza-Bilbao (Vizcaya) o llamar al tel. 441 66 86.

● **VENDO** desprotector Transtape-3, poco uso, por sólo 5.900 ptas. Estoy interesado en intercambiar información con usuarios de 128 K. Tel. (91) 449 11 54. Preguntar por Juan Antonio.

● **VENDO** interface Indescomp Centronics, paralelo y serie, por 5.000 ptas.; Transtape-3, nuevo, por 5.000 ptas., y casco cross MDS por 5.000 ptas. Carlos Juan Aparicio de Checha. Núñez de Balboa. 14010 Córdoba. Tel. 26 13 35.

● **VENDO** Spectrum +, interface II, joystick, cassette Sanyo, órgano Casio VL-tone, adaptador corriente TQR, regalo funda ordenador, revistas, libros y juegos, con embalaje original. Todo por 35.000 ptas. Interesados llamar al tel. (957) 23 45 64. Preguntar por Rafael.

● **SE HA FORMADO** un club a nivel nacional para el intercambio de trucos, mapas, pokes, etc. Asegurada la contestación a usuarios de Spectrum 48 K, 48 K +, Inves +, 128 K, +2, +3 y +2A. Interesados escribir hoy mismo a la siguiente dirección: José Ramón Corrales Villar. Avda. Perú, 15, 6.º A. 06011 Badajoz. O bien llamar al tel. (924) 25 79 44.

● **SE VENDE** ZX Spectrum Plus Inves 48 K, teclado en castellano, casi sin uso, por 15.000 ptas. (negociables). Ignacio Ochoa. Juan de Urbieto, 6, 4.º C. 28007 Madrid. Tel. 433 45 98.

● **VENDO** Spectrum Plus de 48 K, con el embalaje original, libro de instrucciones en castellano, cinta de demostración y una cinta de regalo con juegos como «Combat School», «Saboteur 2», «Exolon», «Fernando Martín» y otros, por sólo 15.000 ptas. Interesados llamar al tel. (93) 307 18 48 (De 20 a 23 h). Preguntar por Francisco.

● **SE COMPRA** el juego «Green Beret», ya sea copia o legal. Pago hasta 600 ptas. Que esté en buenas condiciones. Interesados llamar al tel. (987) 61 67 86 y preguntar por Jorge.

● **COMPRO** interface Kempston para dos joysticks (Quick Shot II) y un Quick Shot II. Interesados escribir a Jaume Cusó. Trafalgar, 21, 3, 2. 08010 Barcelona. Tel. 318 74 18.

● **VENDO** programas de 16 K. También vendo algún que otro libro y hago fotocopias de MICROHOBBY atrasados desde el número 119. Incluidos los especiales. También fotocopia instrucciones del + 64 K (Español). David Ballesstrino. Modesto Lafuente, 5. 28010 Madrid. Tel. 447 21 88.

● **VENDO** Spectrum 48 K, interface, joystick y 600 juegos como «Out Run», «720º», «California Games». Todo por 6.000 ptas. José Luis López Garrido. Ferlandina, 5, 3, 3. 08001 Barcelona. Tel. 329 33 13.

● **DESEARÍA** intercambiar todo tipo de cosas relacionadas con el Spectrum. Escribir a Gustavo Martínez Borobio. Ingenieros Pino y Amorena, 1, 6.º C. 26003 Logroño. Tel. (941) 23 78 85.

● **COMPRO** discos de 3'½ y 5'¼ nuevos a buen precio. Carles Jordi Fernández San José. Ctra. a Bagá, 42. 08694 Guardiola de Bengueda (Barcelona).

● **DESEARÍA** comprar o cambiar juegos con usuarios de Spectrum. David de Jaén García. Pza. del muelle, 9, 5.º G. 45600 Talavera de la Reina (Toledo). Tel. 80 40 94.

● **COMPRO** fuente de alimentación para ZX Spectrum. Miguel Fernández Fierro. Pza. el caño, 5. 35247 Grisuela del Páramo (León). Tel. 35 16 53 (Sábados de 9 a 10 h).

● **INTERCAMBIO** mapas, pokes, trucos y demás. También me interesaría crear un club. Interesados llamar al tel. (925) 51 14 08. Preguntar por Wenceslao (hijo).

● **DESEARÍA** contactar con chicos de toda España para intercambiar tokens, pokes, trucos, ma-

pas, etc. David Conill Riera. P.º Pep Ventura, Bloque Pau Casals, Esc. D, 7.º, 1.ª 08500 Vic (Barcelona). Tel. 885 40 49.

● **VENDO**, por cambio de equipo, ordenador Sinclair ZX Spectrum +, castellanizado, con cables, manual y cinta de demostración, más un cassette Sanyo DR-100 con 6 formas de carga, en sus embalajes originales. Regalo libro de Basic y el juego «Rocky» (original). Todo por 25.000 ptas. David Sotillos Bugidos. Avda. Constitución, 121, 3.º A. 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid). Tel. 675 03 39.

● **VENDO** Spectrum Plus 3 por cambio de equipo. También 15 juegos en diskette. Todo por 22.500 ptas. Interesados llamar al tel. (943) 21 01 67 (De 20 a 22 h) y preguntar por Aitor.

● **COMPRO** interface multi-joystick o programable con salida para 2 joysticks. Precio a convenir. Compro páginas, o fotocopias, del libro de Código Máquina publicado por MICROHOBBY. Ángel J. Barreiros Morais. Heretaeta, 4. 03580 Alfaz del Pi (Alicante). Tel. 88 98 79.

● **VENDO** ordenador 128 K con más de 50 programas, revistas, libro de instrucciones y cables, cassette Sanyo, joystick, interface para joystick, todo por 29.900 ptas., por cambio de equipo. Llamar de lunes a viernes (noches) al tel. 54 10 46 (Cantabria).

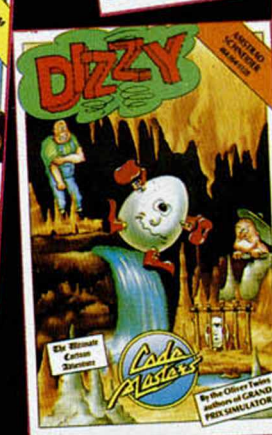
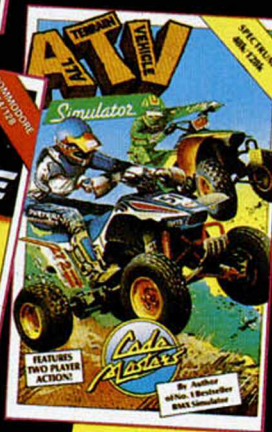
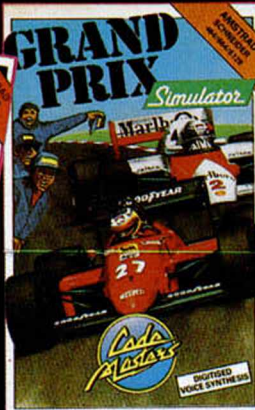
ORBITRONIK
Cf. Hermanos Machado, 53
28017 MADRID
Tel. (91) 407 17 61
REPARACIONES
SPECTRUM - COMMODORE - ETC.
TARIFA UNICA
SPECTRUM 48 K
3.600 ptas.
VENTA DE COMPONENTES
ULAS - ROMS (CASTELLANO)
MEMBRANAS TECLADO, ETC.
CONECTORES TODO TIPO
TRABAJAMOS A TODA ESPAÑA

DISCIPLE
+ DISK DRIVE 360 Kb
Para Spectrum y Spectrum +2
39.900 Ptas.
ACCESORIOS Y PERIFÉRICOS
DE SPECTRUM.
CONSULTANOS PRECIOS.
SUPER OFERTA EN
COMPATIBLES IBM.
LLÁMANOS. SERVICIOS A
TODA ESPAÑA.
TRACK CONSEJO DE CIENTO 345
Teléf.: (93) 216 00 13

Serma Software

Te presenta 21 nuevos títulos de la serie Code Masters con las mejores pantallas llenas de realismo y acción al precio de

550 pts.
+IVA



SPECTRUM

- SUPER G MAN
- MISSION JUPITER
- ATV SIMULATOR
- FRUIT MACHINE
- GRAND PRIX
- RED MAX
- DIZZY

AMSTRAD

- MISSION JUPITER
- PRO-SKI SIMULATOR
- TRANSMUTER
- BRAINACHE
- DIZZY

COMMODORE

- THUNDERBOLT
- LAZER FORCE
- SUPER G MAN
- FRUIT MACHINE
- ATV SIMULATOR
- TRANSMUTER
- COSMONUT
- GRAND PRIX
- SNOOKER

Del 1 de junio
al 15 de julio
por la compra
de dos juegos
te regalamos
un ARO VOLADOR

Distribuido en exclusiva por SERMA SOFTWARE. Francisco Iglesias 17.
28038 Madrid. Telefono. 4331916. Fax. 5522162

SERMA SOFTWARE
Francisco Iglesias 17
28038 MADRID
Telefono 433 19 16
FAX 552 21 62
DISTRIBUIDORES
GALICIA-ASTURIAS-LEON
Roberto Prago Fuentes y otros
San Andrés 135. 016
15001 La Coruña. Tel. 0811 23 84 73
CATALUÑA (Cataluña) MEXICO
Derechos S. A.
Villavieja 206 206
Barcelona. Tel. 033 253 19 14
CATALUÑA (resto del catalago)
Hard Mono
Vilanova 138. 111
Barcelona. Tel. 033 253 19 41
ANDALUCIA ORIENTAL
P. M. V.
Ing. de La Torre Acuña
Saffino Andada 8
MALAGA. Tel. 0953 28 28 50

¡NUEVO!

UN FELINO NADA FINO



Arlene, una linda gatita amiga mía, ha sido capturada por esos pesados que se dedican a «dar cobijo» a los animales que andan sueltos por las calles. La verdad es que hoy no me he levantado con muchas ganas de rescates, pero tengo que hacerlo o Arlene me acariciará cariñosamente con sus garras en cuanto me cruce con ella.

GARDFIELD
Vídeo-Aventura
The Edge

Creo que debo presentarme. Mi nombre es Gardfield, soy un gato y lo que más me gusta es dormir y comer, comer de todo y en abundantes cantidades.

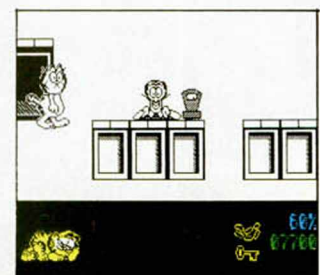
También será necesario que conozcáis a otros personajes que me dan el latazo continuamente: Odie, el perro más imbécil y pesado que jamás habéis conocido; Nermal, el gato más precioso del mundo, un creído que se pasa la vida delante del espejo; y John, mi amo, quien, aunque no es mal muchacho, se preocupa excesivamente por mi línea, por lo que me ha clausurado la entrada al frigorífico.

Se nota que es lunes. Nunca me pasa nada bueno en

perrera. ¿Se pueden tener más desgracias en un solo día?

Bueno, dejémonos de quejas y vayamos al grano. Me vais a tener que ayudar a rescatar a mi preciosa gatita. Pero no os preocupéis, yo pongo la inteligencia y vosotros la habilidad para realizar mi plan.

Como primer paso vamos a desbloquear la salida.



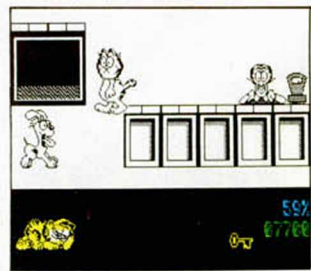
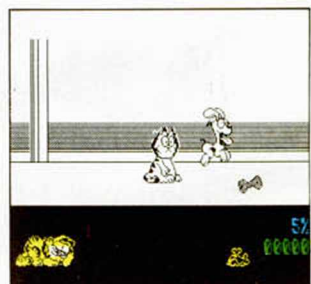
Coger el hueso que hay a la izquierda de la pantalla inicial y dejarlo en el muro que nos bloquea. El imbécil de Odie lo abrirá a cabezazos para nosotros.

Ahora vamos a la derecha y entraremos en la habitación del televisor. No

dan mi programa favorito, pero eso no es lo importante. Deseo meterme dentro de él y deglutir una deliciosa galleta de chocolate. Ya empezaba a sentir hambre. Cuando salga cogeré la lámpara, para que podamos acercarnos al sótano.

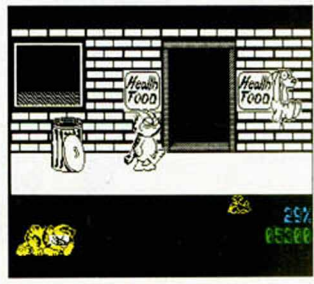
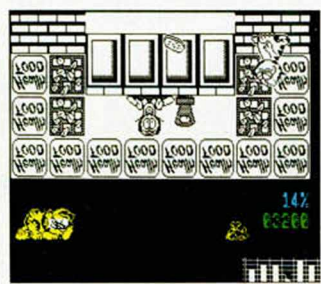
En él, aparte de una rata está Nermal, que me ha robado mi ratón mecánico. Habrá que convencerle de una forma amable (a pata limpia) para que nos lo devuelva, pero antes le habremos despertado «cariñosamente». Con él en nuestro poder, nos acercaremos a la tienda de comestibles, lo dejaremos allí y el histérico dependiente dejará caer un poco de veneno para ratas.

Con éste, aunque ya me imagino que sabréis lo que hay que hacer, volvemos al sótano y eliminamos el elemento ratonil que nos impedía abrir el cofre. Suavemente (dos o tres patadas) lo abrimos y encontrare-



mos un hueso y la anhelada llave de la perrera.

Ya estamos cerca del final feliz, pero nos falta realizar un pequeño viaje. Primero nos acercaremos al parque donde dejaremos la llave, tras lo cual nos dirigiremos de nuevo a la tienda de comestibles. Antes deberemos recoger la pala y con ella haber cavado en la tienda de hardware, con lo que conseguire-



lunes. Estoy cansado, los pesados dándome el latazo, John no me deja comer y, para colmo, Arlene en la

mos un billete. Con él, el tendero nos venderá un paquete de alpiste, que nos será de mucha utilidad en el parque.

Allí, dejaremos el alpiste, con lo que aparecerá una ayuda voladora que nos trasladará a la perrera. Por supuesto, no os olvidéis de coger la llave antes del vuelo, o nos veríamos en problemas.

Creo que con estas pistas seréis lo suficientemente hábiles como para ayudarme a recuperar a mi querida Arlene.

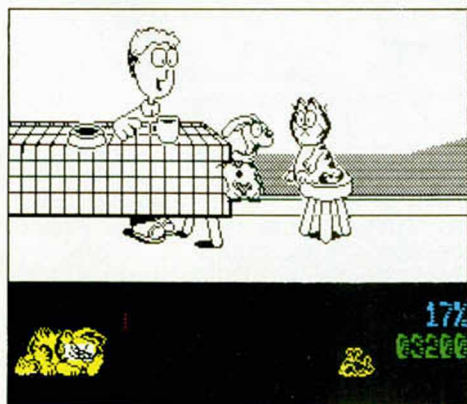
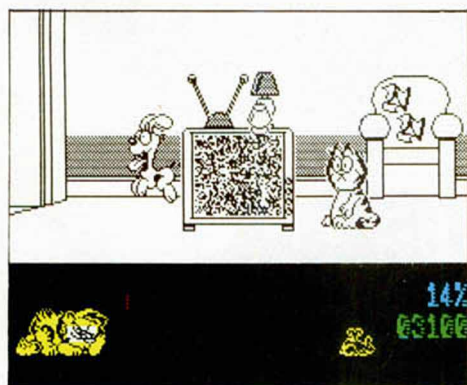
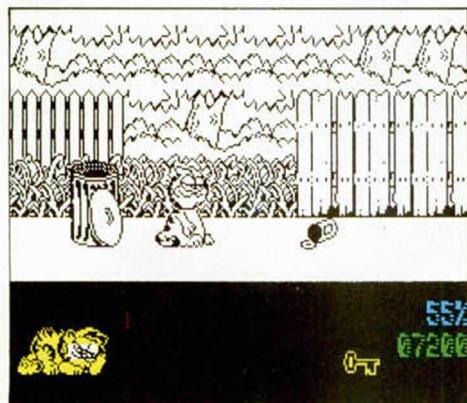
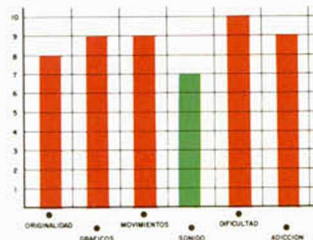
The Edge ha vuelto a la carga y lo hace con un pro-

ducto de gran calidad. Si hace un par de números calificábamos la dificultad de «Inside Outing» de inigualable, este «Garfield» nos ha dejado en evidencia, ya que desde la saga de los famosos Wally no nos habíamos enfrentado a algo tan complicado.

Pero la calidad del programa no se basa sólo en este dato, sino en una realización práctica asombrosa:

gráficos de gran tamaño y perfectamente realizados, movimiento real y muy gracioso (sobre todo a la hora de dar patadas) y un argumento muy propio de la retorcida mente de los programadores.

Pocas cosas más se le pueden pedir a un juego.



CARGADOR FORMA DE UTILIZACIÓN

En primer lugar deberéis teclear el Listado Basic y salvarlo en cinta. Tras esto, y utilizando el Cargador Universal de Código Máquina, teclear el listado 2, realizando el dump en la dirección indicada y con el número de bytes correspondiente. Después lo salvaréis en cinta y lo colocaréis delante de la versión original del programa.

POKE 37895,0; POKE 37896,0 no tener hambre
POKE 37772,0; POKE 37773,0 no tener sueño
POKE 33029,n; POKE 33586,0 n = pantalla inicial
POKE 33540,110; POKE 33551,108 comenzar con el ratón
POKE 39831,201 no tener ataques de hambre

LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0:
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: C
LS : POKE 23558,0
40 INPUT "No tener hambre? ";
LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE
65079,0
50 INPUT "No tener sueño? "; L
INE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE
65082,0
60 INPUT "No tener ataques de
hambre? "; LINE a$: IF a$(1) <> "S
" THEN POKE 65085,0
70 POKE 65191,0: INPUT "Pantal
la inicial? "; LINE a$: IF LEN a
$ THEN IF VAL a$ <> 6 THEN POKE 65
091,131: POKE 65093,VAL a$
80 INPUT "Comenzar con el rato
n? "; LINE a$: IF a$ <> "S" THEN P
OKE 65101,0: POKE 65106,0
90 PRINT #0; "Inserta cinta ori
ginal..."; PAUSE 150: POKE 23624
,73: POKE 23693,73: CLEAR
100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27
110 CLEAR : SAVE "GARF.BAS" LIN
E 10: SAVE "GARF.BIN" CODE 64000,
110: VERIFY "": VERIFY ""CODE

```

LISTADO 2

1	57EE5700000A0009FA68	785	57	04CDB503C110EBC71830	1108
2	9E99571800005E0000CD	718	58	1830F3D021D8FD2AD6FD	1547
3	FBD07000000040F3ED7B	1238	59	DD7E30707E6073C4F	747
4	D4FD0CD3CFC1E013E0D3	1295	60	57D9DD6E00D6601DD45	1250
5	FE2632069C3E16CDF5FA	1288	61	0278E63F5FD07E03E61F	1121
6	30F53CE6B830F02520EF	1333	62	8787875778010400DD09	847
7	06C9CDF9FA30E678FD4	1775	63	0707E603FD67434DFE02	1003
8	30F4CDF9FA30E678FD4	1775	64	3005FD64240543CC0E0	1000
9	10FBDD2119FA10200ED	1052	65	F092B1E20C90600971A	976
10	5F06122E017806D7CDF5	957	66	D9CDA8FCCD60FD98047	1860
11	FAD03EE488CB153E16D2	1450	67	1520F278B720EB7CB520	1202
12	60FA3A18FA853218FA65	1236	68	AF5D213A5C215827D9C9	1179
13	3A38FCARABDDACDDADAD	1567	69	C053FDE073B7FC9F91E	2043
14	DD7700060ACB63280D3A	789	70	D1C1FDE13131C5B7C8FD	1811
15	38FC6D583923238FC05	1359	71	7CFC02301CCD2AFDCCD4	1229
16	05053A38FC6D5839238FC	1337	72	FD0D11F03EFF05C06962	1445
17	C23187AB3C25DFAC3BD	1505	73	0F6C4054F0453EFF1D	1532
18	FA11EAFAD53A9FA8106	1625	74	030CC9CD2AFDCC44FDD	1684
19	02D17AB3C8DDE118A02A	1384	75	F6FC3EFF05C04369CD11	1406
20	19FA1110DDED52C2E4FB	1521	76	FD403EFF15C03CC9FD7C	1498
21	21D0FA22A9FADDE11101	1416	77	B7EAFEFCD2C92CC9247C	1574
22	000602C35DFAD17AB3CA	1258	78	E607C07DC6206FE6E0C8	1549
23	ABFAD5DDE11311010006	1123	79	7CD06867C9FD7CB7E400	1444
24	04C35DF0606D17AB3C8	1264	80	FD257C2FE607C07D0E20	1261
25	DDE1C35DF0606D09FB0E03	1852	81	6F7E6E08C7C060867C9	1446
26	FCFA7BE607CA3F7B3E00	1440	82	FD7CB77CEA32FD2FE607	1505
27	C307FB3E133D20FDA704	1051	83	C0E57C1F1FE603FE658	1205
28	2003C9E4FBD8FE1FC8A9	1588	84	67CD44FDDE1C905EB2AD4	1757
29	E62028F1792F4F3E01F6	1099	85	FD7323722322D4FDEBD1	1495
30	08D3FE37C9D905C26DFB	1505	86	C96F26008787B5876F01	1000
31	1C7BF4420182190FB23	991	87	7FD09C4E5C5E097AD1	1812
32	FAF823D93E10C389FB2	1502	88	CD53FD010A00092278FD	968
33	2127FB22FAFA1E411801	977	89	F1C1E1ED7381FD318EFD	1837
34	00160A7BD6414F060021	552	90	FD5EC5D5E5F53131C5C9	1862
35	39FC097E01800D6F2E00	783	91	500000580F00000F0003	201
36	094F3E50914F06037A16	607	99	35C509002040D1051140	650
37	50D9C309FB783287FB06	1314	100	CF09304800071150CF02	857
38	047E1214230D20072A80	416	101	4F5D01060C4001032048	946
39	3D10F41805C810EF1800	829	102	0097005E01024950CF05	853
40	06003E02CB65D9C309FB	1046	103	81202054415045204552	674
41	D92139FC06027EE60728	970	104	524F523A20524557494E	722
42	033518051E2016403D23	329	105	44202620524544CF4144	609
43	10F0603C13E08335FC23	853	106	2E202081000000000000	239
44	FB3E05364F1C2B35F2C3	1012	107	2132FE012400110E5BED	733
45	FB3E02364F2B3526002E	628	108	B0C3005B210000220794	684
46	E021FCFA22FAFAD9C309	1714	109	228C93CE032972BFAF23	1165
47	FB7C2117FA86238E200E	1066	110	32333E132058613E232	650
48	C324FE11CFA01C89136	1036	111	04833E6C320F83C300F0	936
49	00EDB0C921EEFB11EDFB	1641			
50	01EEA0AF77ED88FD21FD	1653			
51	FD1EE0FD6E00CB7D201D	1259			
52	260001003C2929290916	253			
53	5006087E12142310FA16	581			
54	5A3EC7121CFD2318DC3E	991			
55	0832485C08E0C511050	671			
56	216A06CDB5031E042105	606			

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.110

¡NUEVO!

COMO DOS GOTAS DE AGUA

BALL BREAKER II

Arcade

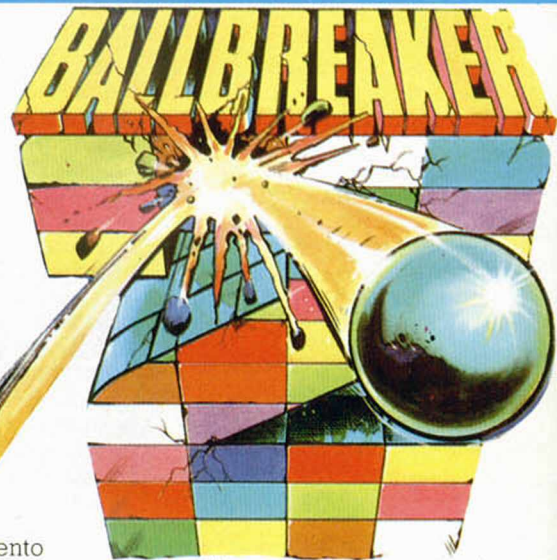
CRL

Dice el refrán que segundas partes nunca fueron buenas, y aunque en general las compañías de software se han empeñado en no llevar la contraria a la sabiduría popular, no se puede decir que éste sea el caso de «Ballbreaker II». Y decimos que esto no es así no porque «Ballbreaker II» sea mejor que su antecesor, sino porque nos parece excesivo calificarlo de segunda parte: «Ballbreaker II» no es sino la primera parte de aquel programa reciclada.

Nos explicamos. La única diferencia existente entre estos dos programas es la configuración que adquie-

ren los ladrillos en cada una de las pantallas, por lo que si a alguien que no conozca en profundidad estos juegos le situáis ante dos ordenadores con una parte cargada en cada uno de ellos no dudará ni un momento en afirmar que en ambos está el mismo programa... y en realidad no le faltará razón.

El que aparezca una segunda parte de un programa de éxito sin más objetivo que intentar vender más programas a costa de éste y aportando como toda novedad algún que otro toquecillo sin importancia ya es preocupante, pero realizar una segunda parte de un juego que ni siquiera fue un gran éxito y encima no añadirle nada nuevo entra ya dentro del terreno de lo inexplicable y de lo vergonzoso.

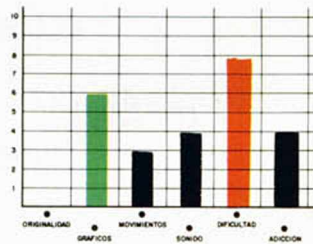


En su momento «Ballbreaker» causó cierta expectación, ya que fue el primero —y el único hasta ahora— en añadir la tercera dimensión a los clásicos programas machacaladrillos. Pero si pese a todo pasó bastante desapercibido, debido sin duda a la saturación ladrillil que sufríamos por aquella época, con más razón pasará desapercibida esta «segunda parte» a las alturas en que nos encontramos.

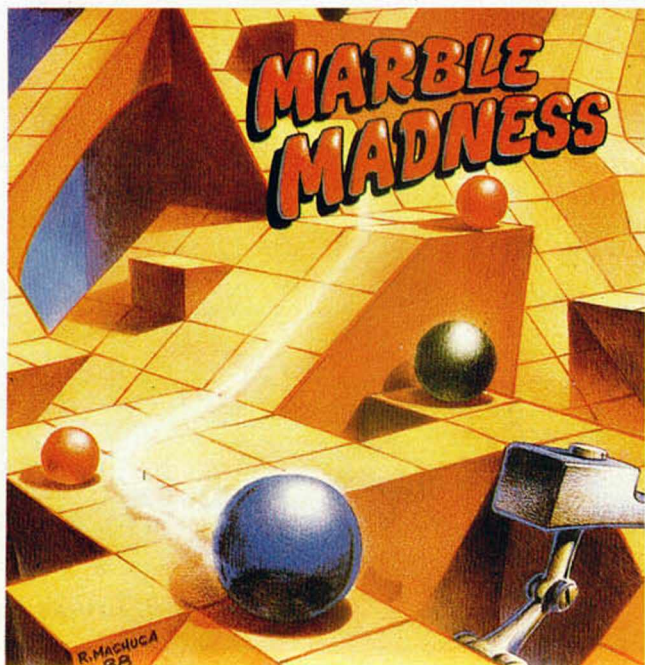
El único factor destacable que posee el juego es que la realización de sus pantallas a corrido a cargo de destacadas personalidades del mundo del software inglés: programadores,

editores de revistas, equipos de programación... han prestado su colaboración —no sabemos si desinteresada— para la confección del programa.

Es una lástima que tanto talento no se haya canalizado en algo más positivo...



CUIDADO, PELOTA SUELTA



MARBLE MADNESS

Arcade

Melbourne House

Sin duda la mayoría de vosotros conoceréis la máquina de videojuegos en que está inspirado este nuevo título de Melbourne House, un programa que ha tenido multitud de imitadores («Spindizzy», «Gyroscope»...). Y aunque el resultado obtenido por éstos había sido francamente bueno, faltaba por ver qué nivel podía alcanzar la conver-

sión de la máquina original a nuestro querido Spectrum, que como todos sabéis, dista bastante de ser una máquina de videojuegos.

Y la verdad es que, salvando las lógicas diferencias, «Marble Madness» ha salido muy bien parado en su paso por nuestro ordenador, pues tanto los gráficos como los movimientos resultan todo lo espectaculares que permite nuestro Spectrum, y la principal cualidad del juego, su adición, ha permanecido prácticamente inalterable.

El juego, como recordaréis, consistía en conducir una rebelde pelota a lo lar-

EXORCISMOS EN ROMONIA

OUTCAST

Vídeo-aventura

CRL

Romonia era una tierra donde la paz y felicidad reinaban desde hacía siglos, más o menos desde que un apuesto y engreído mago llegó y se asentó en aquel paraje.

Este hechicero consiguió en poco tiempo que lo que era un lugar baldío, sin ningún provecho, se convirtiera en la zona más fértil en muchos kilómetros a la redonda. Los habitantes, a cambio, le proporcionaban todo lo que él pudiera necesitar.

Pero el espíritu maligno de costumbre hizo su aparición. Su fuerza era muy superior a la de nuestro benigno protagonista y éste cayó exortizado por las fuerzas del mal.



El hechizo le había convertido en una parodia de ser humano del que todo el mundo se mofaba, por lo que decidió marcharse de aquel paraje para intentar recuperar sus poderes.

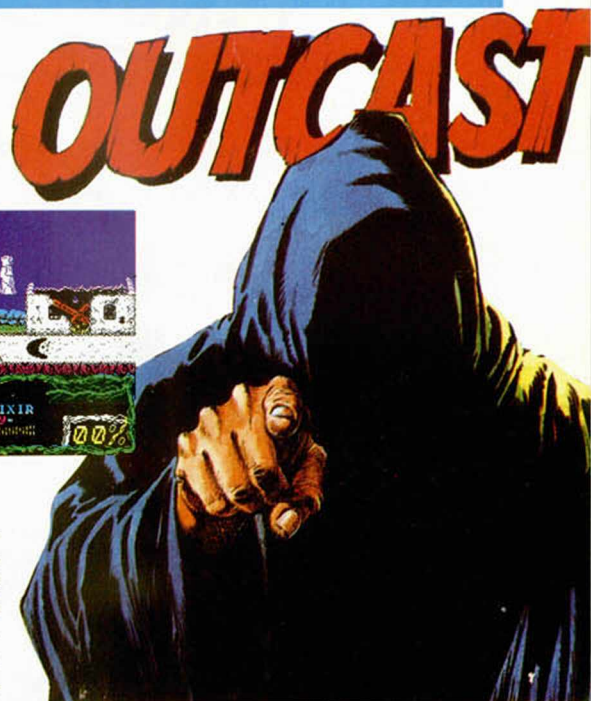
En este punto de la historia entráis vosotros. Nuestro protagonista ha conse-



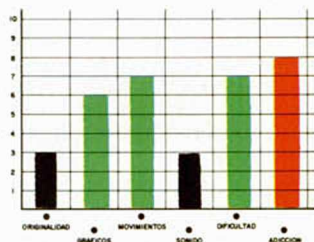
guido recuperar sus fuerzas mágicas, e incluso aumentarlas, y regresa a Romonia con la única esperanza de poder vengarse de la calavera Doom, la que le obligó a abandonar aquella antigua zona desértica.

Vosotros deberéis ayudar al mago a recuperar su antiguo físico, al mismo tiempo que libera malignos que la pueblan.

«Outcast» nos recuerda bastante en cuanto a movimiento, desarrollo y gráficos al programa de Microsoft «Zythum», pero a pesar de esta evidente falta de originalidad, se ha logrado



un producto compacto que si bien no será nunca recordado por sus innovaciones de programación, sí os puede hacer pasar un rato entretenido.



go de una serie de inclinadas e intrincadas plataformas aderezadas con todo tipo de peligros: profundos abismos, incordiantes bichos, trampas escondidas, aspiradores, zonas deslizantes... Para ello disponíamos de un tiempo límite que, a medida que avanzábamos en nuestra misión, resultaba cada vez más insuficiente.

En principio, el juego está constituido por 30 panta-

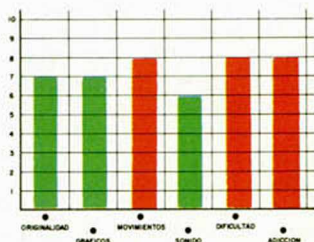


llas distintas, aunque gracias a la opción más sorprendente del programa, la inclusión de un set de construcción para diseñar nuestros propios recorridos, el número de pantallas existentes sólo tendrá como límite el que le ponga nuestra propia imaginación.

El manejo del diseñador es sumamente sencillo y tan sólo será necesaria una rápida ojeada al manual de instrucciones (íntegramen-

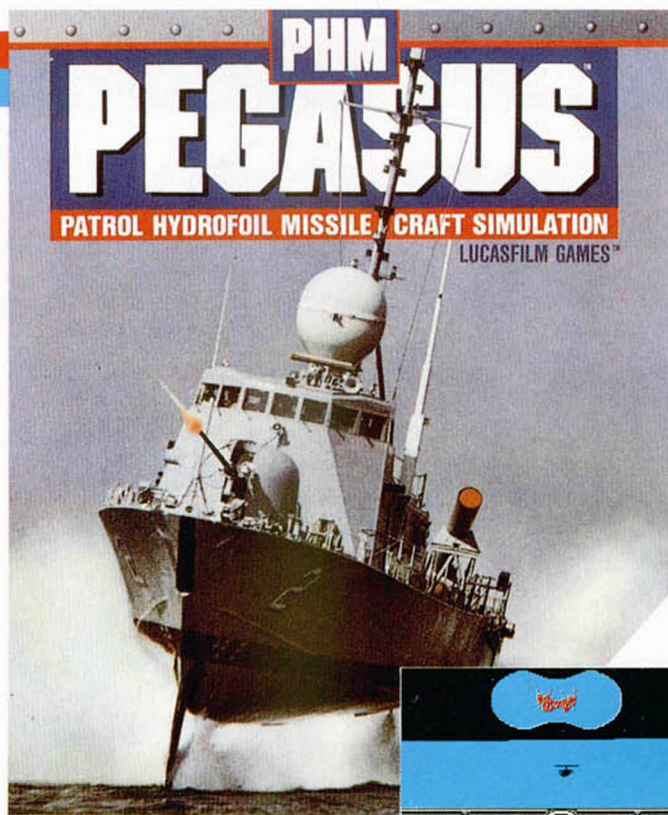
te traducido al castellano) para comprender completamente su funcionamiento.

En definitiva, «Marble Madness» es un juego altamente adictivo debido a que, si ya de por sí completar el recorrido incluido dentro del juego es sumamente difícil, cuando lo consigamos podremos crear otros cada vez más divertidos y complicados, por lo que el aburrimiento es prácticamente imposible.



¡NUEVO!

COMBATE MARINO



PHM PEGASUS
Simulador
Electronics Arts

Como ya os habréis imaginado, «PHM Pegasus» es un nuevo simulador, en este caso de un simulador de combate de lanchas rápidas. Y seguramente estaréis pensando ya en otras cosas que suelen caracterizar a este tipo de programas: extenso manual de instrucciones y elevada dificultad de manejo..., pues no os equivocáis.

El juego cuenta, tal y como era de esperar, con estos dos elementos, si bien el manual de instrucciones es esta vez algo menos extenso de lo que nos tienen acostumbrados la mayoría de los simuladores lo que, por cierto, mucho nos tememos que no se deba a la sencillez de manejo del programa, sino a que éste se ha realizado explicando muy someramente el manejo de la lancha, dejando que sea nuestra propia experimentación la que vaya descubriendo la utilidad y correcto uso de las opciones del juego.

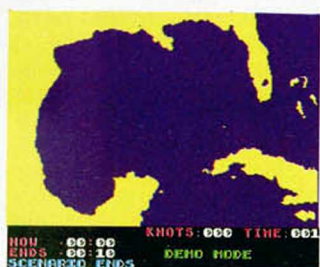
Y decimos que no se debe a la sencillez porque el programa ostenta la nada despreciable cifra de 21 controles necesarios para controlar la lancha, por lo



que a menos que seamos un pulpo o dispongamos de una memoria a toda prueba, vamos a tener que utilizar una mano para jugar y otra para consultar mientras tanto el manual de instrucciones.

No queremos con esto decir que «PHM Pegasus» sea un mal programa, pues como bien sabrán los buenos aficionados a los simuladores, todas estas situaciones que hemos comentado son inherentes y probablemente inevitables en la mayoría de esta clase de juegos.

Probablemente los factores que deben imperar a la hora de juzgar un simulador son, por una parte, la perfección con que se ha



conseguido imitar a la realidad y, por otra, su capacidad para hacernos creer que estamos de verdad tripulando el aparato objeto de la simulación.

Para ello los creadores de simuladores suelen utilizar el asesoramiento de personal especializado, como así ha sido en este caso: el comandante Vern Salisbury, jefe de pruebas



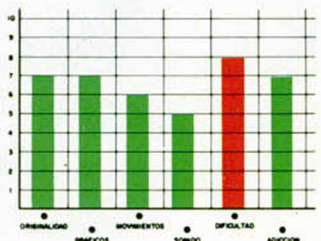
de la Boeing Marine Systems, ha asesorado personalmente a los programadores de «PHM Pegasus» para que éstos se ajusten lo más posible a la realidad.



Otro factor a destacar dentro del programa es la inclusión de ocho misiones distintas a elegir, con un nivel de dificultad que se va incrementando desde las primeras, las más sencillas, hasta las últimas y más complicadas. Las ocho misiones son: práctica de combate, ejercicio de graduación, ataque terrorista, una peligrosa misión en Sudamérica, búsqueda de terroristas, convoy de abastecimiento, misión de vigilancia y escolta en el Golfo Pérsico.

Incluso para que nos familiaricemos más rápidamente con el juego, disponemos de una demo donde podremos observar las características del programa.

«PHM Pegasus» es un buen juego, pero por estar dirigido a un número muy reducido de usuarios es posible que, lamentablemente, pase desapercibido.



¡NUEVO!



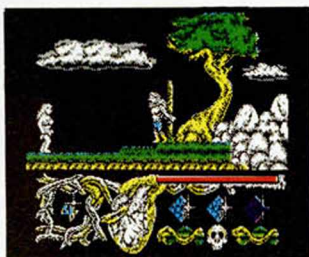
EL REINO DE LUKX

Jorund, rey de los vikingos, padre de nuestra esbelta protagonista, ha caído en los engaños de Loki, dios vikingo de la mentira. Dicho engaño ha tenido como consecuencia el encierro de Jorund en el reino de Lukx, del que nadie ha regresado jamás.

HUNDRA

Vídeo-aventura

Dinamic



El engaño consistió en convencer al rey vikingo para que profanara el jardín prohibido de las Norns. En él se encontraban gran parte de los tesoros que los dioses guardaban celosamente, así como algunas de las niñas más bellas que jamás haya contemplado ojo humano.

Ante tales atractivos, Jorund cayó en el engaño de Loki y profanó el jardín. La ira de los dioses cayó sobre él y el castigo no tardó en llegar: le confinarían a perpetuidad al reino de Lukx, donde sus habitantes darían buena cuenta de los huesos de nuestro real protagonista.

Pero Hundra no se resignaba a que su padre muriera en aquel destierro, y por lo tanto, no pudiera alcanzar el Valhalla, paraíso de los guerreros vikingos.

Decidida a cambiar la

suerte de su padre, se dirigió al olimpo vikingo donde convenció a los dioses del engaño que había sufrido su padre. Ellos admitieron haberse equivocado, al mismo tiempo que reconocían que el castigo había sido de excesiva dureza; pero sus decisiones eran irrevocables y no había forma de salvar a Jorund de su terrible final.

Hundra ofreció a los dioses la posibilidad de internarse en el reino de Lukx, recoger las tres gemas sagradas, robadas hace tiempo a los dioses, y rescatar a su padre.

Las carcajadas de las divinidades sonaron estruendosas ante la osadía de aquella jovencita vikinga. Ni los más valientes y poderosos guerreros habían



conseguido cumplir esa misión y ahora una muchacha se ofrecía para intentarlo a cambio del perdón de su padre.

Los dioses aceptaron con la seguridad de que nunca volverían a saber nada de Hundra. Pero lo que ellos desconocían era que esta atractiva princesa vikinga iba a contar con la ayuda de todos vosotros.

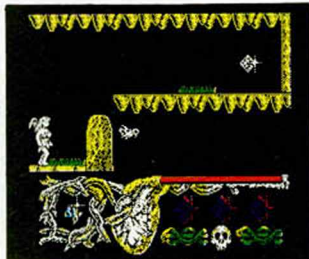
La misión está clara: hay que recoger las tres gemas sagradas, rescatar al viejo Jorund y salir con vida de Lukx, lo que no es nada fácil.

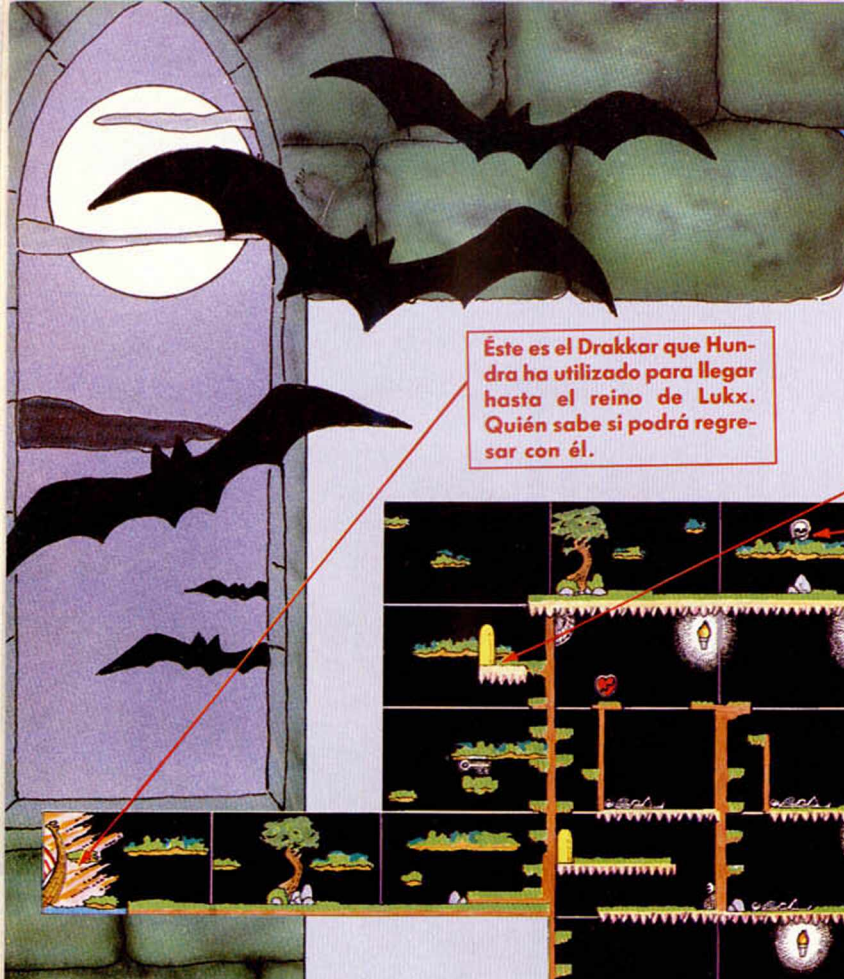
Hundra, con vuestra ayuda, deberá adentrarse en un mundo lleno de lombrices agresivas, pirañas, murciélagos, fantasmas y todo tipo de elementos poco amables que buscan como único fin tener princesa a la cazuela para cenar.

Pero los bondadosos dioses no van a dejar a Hundra sin protección y para ello han dispuesto una serie de ayudas que favorecen, y a veces, dependiendo del momento, complican la misión de nuestra amiga.

Así, tenemos corazones con alas que regeneran milagrosamente la energía de nuestra princesa particular; corazones rotos que disminuirán dicha energía a la mitad; cráneos de Ymir, muy útiles, aunque escasos, ya que proporcionan inmunidad temporal para todos los habitantes de Lukx, excepto para sus venenosas aguas; burbujas cristalinas, que evitarán que pierdas una vida si te caes al agua; y el hacha de Shata, que impide a Hundra disparar sus eficaces hachas, única arma de defensa.

Aparte de estos objetos,

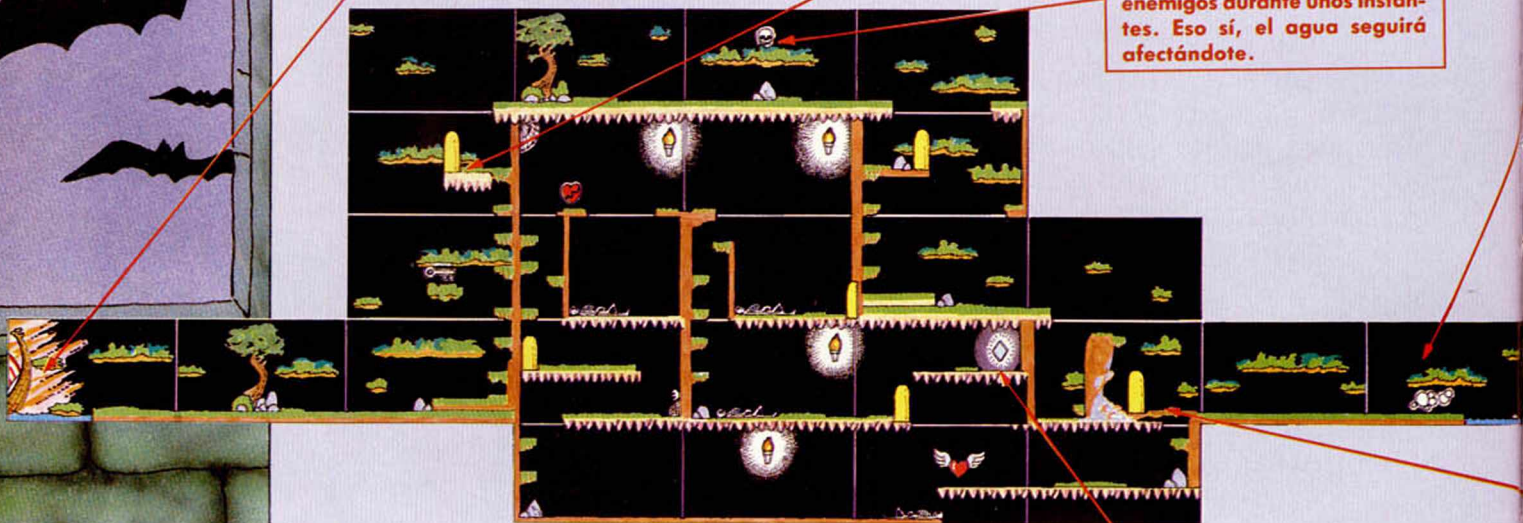




Éste es el Drakkar que Hundra ha utilizado para llegar hasta el reino de Lukx. Quién sabe si podrá regresar con él.

La llave redonda os abrirá las puertas para llegar a la última gema, pero no podréis coger esta llave hasta que no tengáis en vuestro poder la triangular.

La calavera proporciona inmunidad contra los múltiples enemigos durante unos instantes. Eso sí, el agua seguirá afectándote.



Es mejor no acercarse al hacha, ya que Hundra perdería la posibilidad de disparar por algunos segundos y eso puede tener fatales consecuencias.

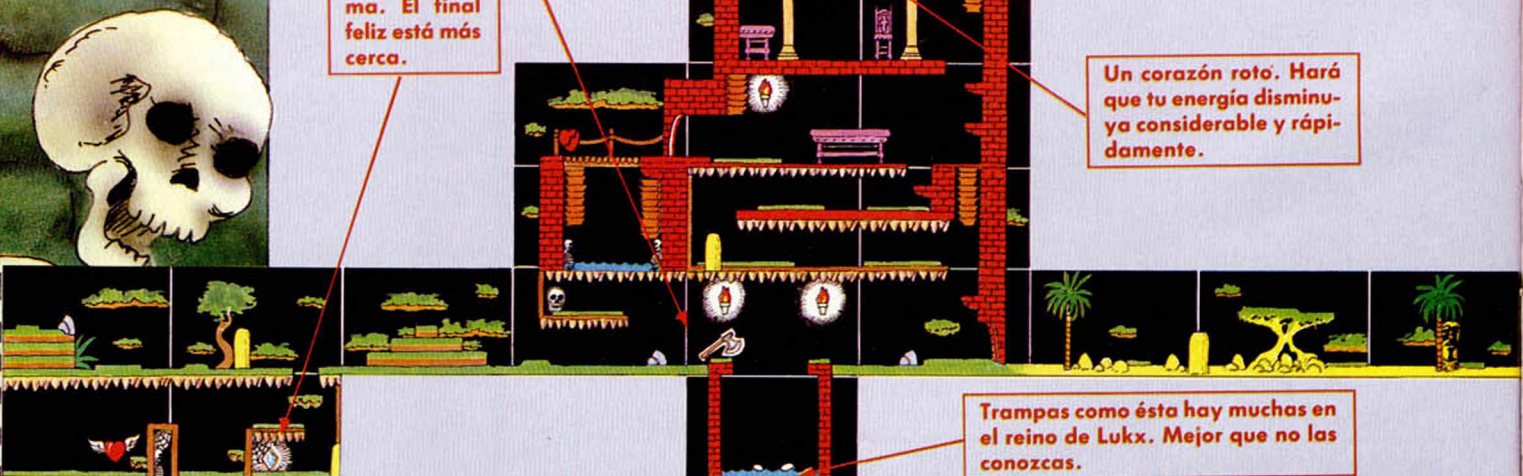
La segunda gema. Cuidado al acercarte a ella o ...

La llave triangular. Con ella podrás alcanzar la segunda gema.

La primera gema. El final feliz está más cerca.

Un corazón roto. Hará que tu energía disminuya considerable y rápidamente.

Trampas como ésta hay muchas en el reino de Lukx. Mejor que no las conozcas.



CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN MICROHOBBY

Suscríbete ahora a Microhobby y benefíciate de las ventajas de ser suscriptor:

Recorta y envía rápidamente el cupón de suscripción adjunto (No necesita franqueo).

Cupón de Suscripción Microhobby

Deseo suscribirme a la revista MICROHOBBY por un año (25 números), al precio de 5.325 pts., lo que supone un 15% de descuento y me da derecho a recibir tres números más gratis.

Nombre Fecha de nacimiento
Apellidos
Domicilio
Localidad Provincia
C. Postal Teléfono

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código Postal)

Formas de pago

- Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
 Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º
 Contra reembolso (supone 180 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).
 Tarjeta de crédito n.º

(Sólo para pedidos superiores a 1.500 pts.)

Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta

Nombre del titular (si es distinto)

Fecha y firma

(Si lo deseas puedes suscribirte por teléfono (91) 734 65 00)

CUPÓN DE NÚMEROS ATRASADOS, CINTAS Y TAPAS DE MICROHOBBY

Cupón de números atrasados, cintas y tapas de Microhobby

Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de MICROHOBBY, al precio de 150 pts. cada uno

Deseo recibir en mi domicilio las siguientes cintas de MICROHOBBY al precio de 625 pts. cada una (última cinta editada n.º 31)

Deseo recibir en mi domicilio las tapas para conservar MICROHOBBY, al precio 850 pts. (No necesita encuadernación).

Nombre Fecha de nacimiento
Apellidos
Domicilio
Localidad Provincia
C. Postal Teléfono

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código Postal)

Formas de pago

- Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
 Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º
 Tarjeta de crédito n.º

(Sólo para pedidos superiores a 1.500 pts.)

Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta

Nombre del titular (si es distinto)

Fecha y firma

OCASIÓN

Si deseas insertar un anuncio gratuito en la sección "Ocasión", rellena con letras mayúsculas este cupón.

La publicación de los anuncios se hará por orden de recepción.

Sección OCASIÓN

Nombre

Apellidos

Domicilio

Localidad Provincia

C. Postal Teléfono

TEXTO:

.....

.....

.....

.....

Respuesta Comercial
Autorización nº 7427
B.O.C. y T. nº 81
de 29 de agosto de 1986

No
necesita
sello. A
franquear
en destino



HOBBY PRESS, S.A.

Apartado nº 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

Respuesta Comercial
Autorización nº 7427
B.O.C. y T. nº 81
de 29 de agosto de 1986

No
necesita
sello. A
franquear
en destino



HOBBY PRESS, S.A.

Apartado nº 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)



HOBBY PRESS, S.A.

Apartado de Correos nº 232
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

CONSULTORIO

MICROHOBBY resuelve tus dudas **PERSONALMENTE**. Envíanos tu pregunta en el cupón adjunto. Si la respuesta puede ser del interés de otros lectores será publicada en la revista. Por favor, no utilizar este espacio para temas ajenos al consultorio. Os agradeceríamos que os abstuvierais de formularnos preguntas cuya contestación pueda ser encontrada fácilmente en manuales, libros, etc...

No escribas nada en la zona reservada a la respuesta. Rellena con tus datos personales el dorso de esta tarjeta, dóblala por la línea de puntos y pega sus extremos.

BUZÓN DE SOFTWARE

Te ofrecemos todas las ayudas que puedas necesitar para tus juegos favoritos, del mismo modo que admitimos tus consejos, ayudas, pokes, cargadores, etc. Si deseas participar en este **BUZÓN DE SOFTWARE**, recorta y envía el cupón adjunto, señalando con una cruz el apartado en particular de la revista al que va dirigido.



HOBBY PRESS, S.A.

Apartado nº 232
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

DOBLAR POR ESTA LINEA



HOBBY PRESS, S.A.

Apartado nº 232
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

DOBLAR POR ESTA LINEA

REMITTE

Nombre:
Dirección:
Población:
C.P.:

REMITTE

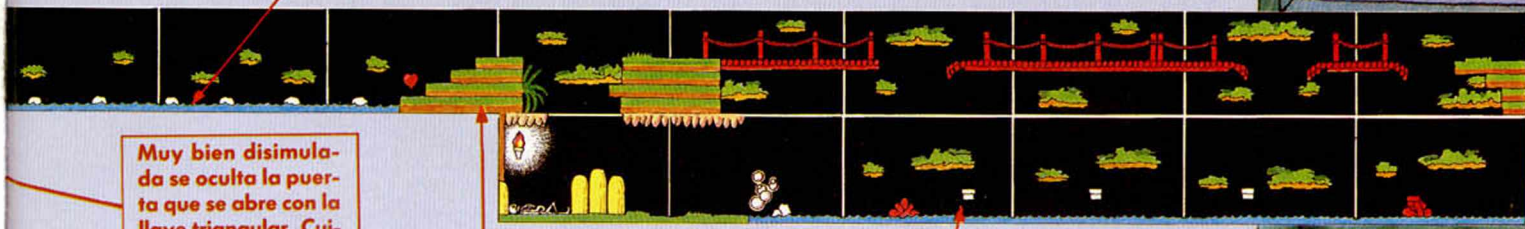
Nombre:
Dirección:
Población:
C.P.:



¡NUEVO!

Las burbujas te facilitarán tus viajes acuáticos. Esperemos que no os deis un chapuzón de terribles consecuencias.

Este agua no es recomendable para nadar, ya que suelen poblarla unos bichejos cuyos dientes pueden dar buena cuenta de Hundra.



Muy bien disimulada se oculta la puerta que se abre con la llave triangular. Cuidado al entrar y, sobre todo, al salir.

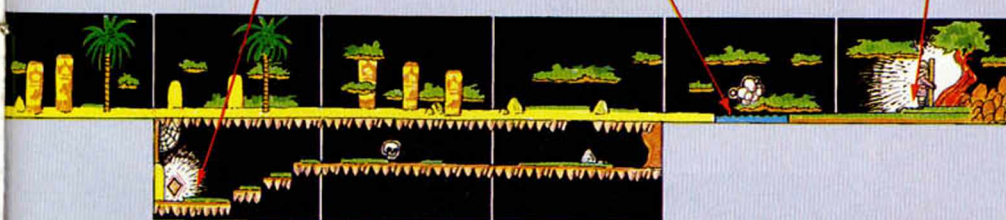
Un corazón con alas. Recargará el nivel de energía de la protagonista al máximo. Hay que saber raciocinarlos con habilidad.

Estas plataformas son el método más eficaz para cruzar el lago subterráneo, pero también es muy sencillo caerse de ellas. La vida es riesgo.

Al igual que sucedía con la puerta anterior, ésta se encuentra muy bien disimulada.

Por fin, la tercera gema. Ya puedes rescatar a Jarund con toda tranquilidad.

Jarund, rey de los vikingos, atado a un poste del que sólo tú le puedes rescatar.



¡NUEVO!



en el juego también aparecen dos llaves, una triangular y otra redonda, y las tres gemas a recoger. La primera de ellas se encuentra en una almena del castillo y abre la puerta que se encuentra más a la izquierda. La redonda no puede ser recogida hasta que la triangular no esté en poder de Hundra, y sirve para abrir la puerta más cercana a Jorund, donde se encuentra la última gema.

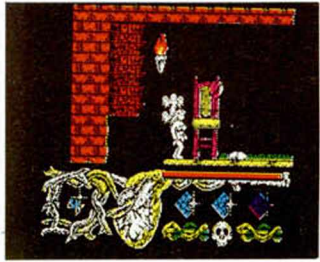
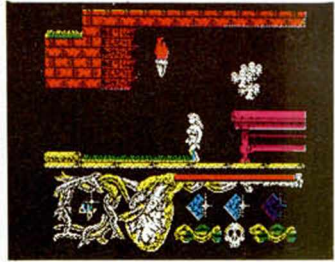
Este lanzamiento de Dynamic tiene bastantes cosas en común con algunos de sus anteriores y exitosos programas. Así, hay colocadas multitud de trampas que te dejan encerrado y te obligan a comenzar una nueva partida, como ya

ocurría en «Abu Simbel Profanation» y «Phantomas», y los decorados pueden recordar en algunos momentos a los de «Camelot Warriors».

También se ha incorporado el movimiento de toda la pantalla cuando Hundra cae desde una determinada altura, al igual que en «Game Over» cuando aparecía el monstruo verde.

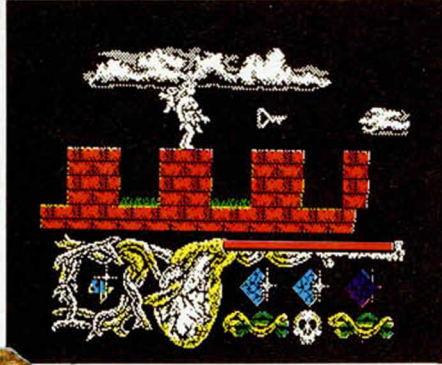
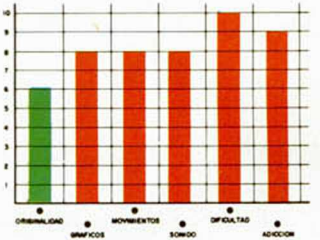
Por último, la dificultad es común a todos los programas de este género que la casa española ha lanzado al mercado, es decir, altísima.

Pese a todo, «Hundra» es un buen programa con unos gráficos y un movimiento perfectamente rea-



lizados, y un altísimo grado de adicción ya que, aunque la dificultad es excesiva, se pueden visitar un gran número de pantallas antes de que Hundra acabe con todas sus escasas vidas.

Dynamic vuelve a la carga con todas sus fuerzas.



CARGADOR

FORMA DE UTILIZACIÓN

En primer lugar deberéis teclear el listado Basic y salvarlo en cinta. Tras esto, y utilizando el Cargador Universal de Código Máquina, teclear el otro listado, realizando el dump en la dirección indicada y con el número de bytes correspondiente. Después lo salvaréis en cinta y lo colocaréis delante de la versión original del programa.

LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
L5: LOAD ""CODE 23296: POKE 235
58,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE
2349,0: POKE 23352,0
50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE 23356
,0
60 INPUT "Cualquier numero de
gemas? "; LINE a$: IF a$(1) <> "S"
THEN POKE 23361,0
70 INPUT "Atravesar paredes? ";
LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN PO
KE 23366,0
80 INPUT "Caminar sobre el agu
a? "; LINE a$: IF a$(1) <> "S" THE
N POKE 23372,0
90 PRINT RAND: "Inserta cinta o
riginal..." PAUSE 100: INK 0: C
L5: PRINT AT 21,NOT PI: PAPER 2
:"DYNAMIC PRESENTA:" BORDER 6:
LASH SGN PI: "HUNDRA": BORDER 6:
RANDOMIZE USR 23296
100 SAVE "HUNDRA.BAS" LINE 10:
SAVE "HUNDRA.BIN" CODE 23296,80:
VERIFY "": VERIFY ""CODE

```

LISTADO 2

```

1 314F5FDD21000CD5605 773
2 CD5605CD5605DD210040 910
3 11001B3EFF37CD5605DD 933
4 210000CD5605DD214F5F 757
5 11B1A03EFF37CD56053E 1084
6 0A3225A63262A3AF32EE 1085
7 A53EC33234933EC9324E 1062
8 A221E99C22F5A0C39CFF 1629

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80

¡NUEVO!



LA LEY DEL MÁS FUERTE

La legendaria compañía Imagine vuelve a la carga con una nueva conversión de una máquina de videojuegos: Rastan. Preparaos para la tormenta de dragones, diablos, serpientes y demás seres malignos que se avecina.

RASTAN
Arcade
Imagine

Los territorios de Maranna, donde habitan desde hace siglos las belicosas tribus bárbaras del norte, viven regidos por la única ley que conocen sus guerreros: la del más fuerte.

Aquél cuya espada consiga provaler sobre la de los demás reinará en estos territorios. Rastan, el más formidable guerrero que haya conocido jamás Maranna, ganó de esta forma su trono.

La mayoría de sus súbditos aceptaron satisfechos su mandato, pero algunos, los más ambiciosos, conspiraban en secreto.

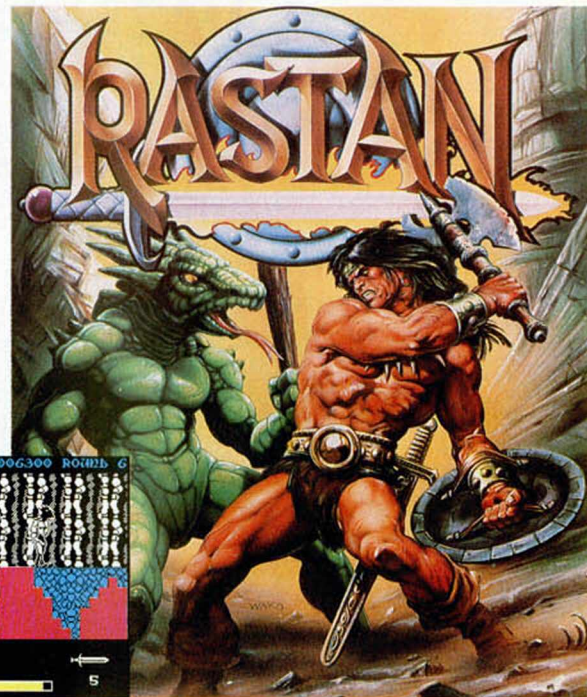
Uno de ellos, King, un maligno hechicero, utilizando sus mágicos poderes ha abierto las puertas del infierno, liberando todo un ejército de seres diabólicos que se encaminan directamente hacia Maranna.

Ahora sólo un hombre puede hacerles frente: el más valiente de los guerreros, el más hábil con la espada, el más rápido y astuto... Rastan, el rey de los bárbaros.

Bajo este argumento, repetido hasta la saciedad, se esconde uno de los mejores arcades aparecidos en los últimos tiempos, cosa por otra parte, nada de extrañar si tenemos en cuenta

la firma que lo avala: Imagine. La legendaria compañía inglesa parece haber encontrado un auténtico filón en la conversión a nuestros ordenadores de algunas de las más populares máquinas de videojuegos.

Dejando a un lado la originalidad del juego que, claro está, no podemos decir que sea muy alta en ninguno de sus aspectos, lo primero que llama la atención de «Rastan» es la perfección con que se ha conseguido versionear el juego. Obviamente, tanto los gráficos como los movimientos distan mucho de los de la máquina original, pero teniendo presentes las limitaciones propias del

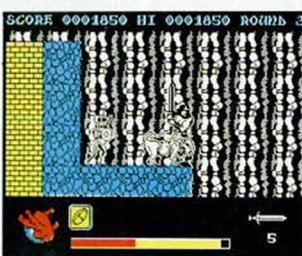
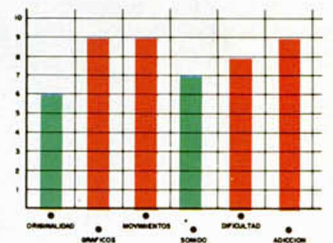


Spectrum, la verdad es que éstos están francamente bien conseguidos, destacando especialmente el gran tamaño de los personajes.

En cualquier caso el aspecto más brillante es, sin duda, el alto grado de adicción conseguido, pues el nivel de dificultad no se mantiene constante, sino que empieza siendo bastante reducido para ir aumentando a medida que avanzamos en nuestra misión.

Rastan es, en definitiva, un excelente arcade con

buenos gráficos, rápidos movimientos, cientos de trampas y enemigos, variedad de escenarios y toneladas de acción. Realmente no se puede pedir más..., excepto más juegos como éste, claro.



CARGADOR

FORMA DE UTILIZACIÓN

En primer lugar deberéis teclear el listado Basic y salvarlo en cinta. Tras esto lo colocaréis delante de la versión original del programa. En el caso de que deseéis usar los pokes directamente, son los que aparecen en el cargador.

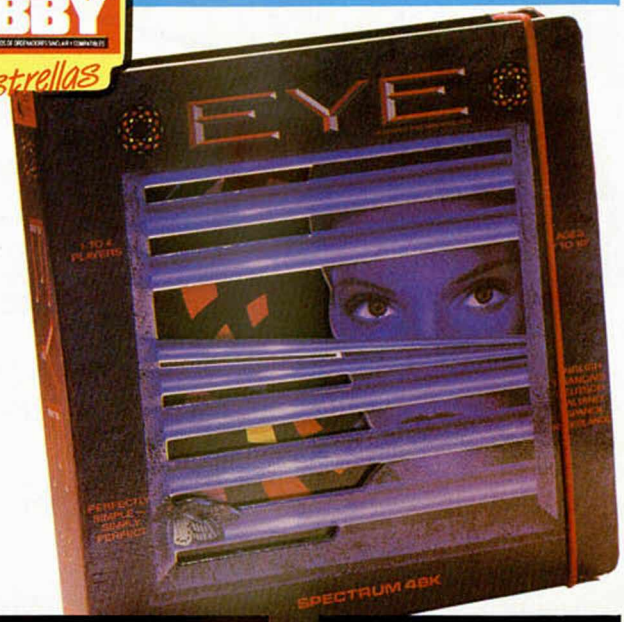
```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 128K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM ***** RASTAN *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 26000: POKE 23658,8
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 55444,0: POKE 55445,0:
POKE 55446,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55070,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM ***** RASTAN *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 26000: POKE 23658,8
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 110
105 POKE 55629,0: POKE 55630,0:
POKE 55631,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55255,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
  
```

¡NUEVO!

MICRO HOBBY
5 estrellas

ESTRATEGIA DE COLORES



Pocos, muy pocos juegos pueden ser «acusados» de derrochar originalidad. Lo que podréis contemplar, sin embargo, los que tengáis un «Eye» en vuestro poder es precisamente una filosofía completamente distinta, otra manera de concebir un juego: la originalidad como base del desarrollo.

EYE
Estrategia
Endurance Games

A primera vista puede parecer que exageremos un poco con este programa, pero una vez que hayáis observado las características de este original juego de mesa, informatizado, por supuesto, puede que estéis de acuerdo con nosotros.

La idea en la que se basa es muy sencilla, pero una vez más, el ser humano ha demostrado cómo se puede enrevesar y complicar cualquier cosa al máximo.

«Eye» se basa en un tablero en el cual hay dispuestos unos colores y unas fichas que los jugadores deben colocar en su propio color. Pero la cosa se complica rápidamente cuando descubres que el tablero puede girar sobre sí mismo, ajando todo el la-



borioso trabajo de colocación de fichas que hubieras realizado hasta el momento.

Esa es la gracia del juego. Un jugador puede estar a punto de vencer cuando el contrincante modifica el tablero con tan mala (buena) suerte que quita todas las fichas enemigas de su color al mismo tiempo que coloca las suyas en las posiciones adecuadas para vencer con facilidad.

También hay que considerar la posibilidad de que un color sea capturado. Esto se consigue cuando un jugador ha colocado un número determinado de fichas, que depende del número de participantes, so-



bre el color de uno de ellos. Puede parecer complicado al principio, pero todo se consigue con un poco de práctica.

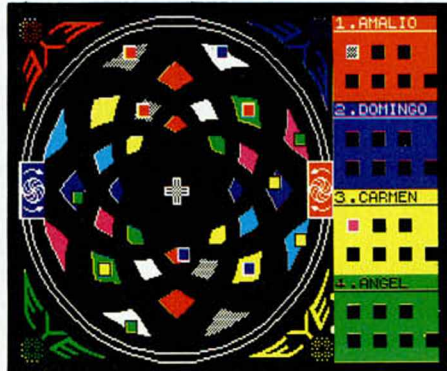
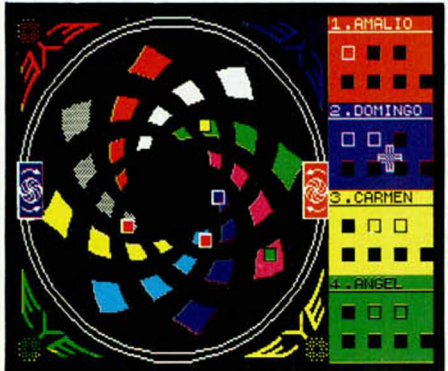
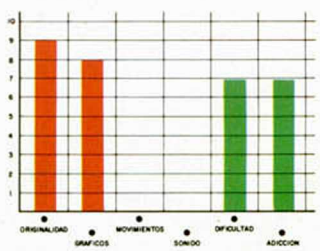
La principal novedad que incluye este programa, aparte de añadir una gran dosis de originalidad a un tema que parecía más que explotado (fichas y casillas), es su lanzamiento al mismo tiempo que el juego de tablero. Eso no se había realizado hasta el momento y los fabricantes corren el riesgo de que el producto no sea conocido, aunque también a su favor está la posibilidad de vender en un más amplio segmento del mercado.

Por lo demás, el programa



ma es correcto, con unos gráficos bien realizados y un scroll cada vez que se mueve el tablero que evita el siempre frecuente caos de atributos.

En resumen, «Eye» es un programa que no puede faltar en cualquier programoteca que quiera tener un poco de todo y un mucho de originalidad.



¡NUEVO!

LA CARRETERA DE CRISTAL

PLEXAR

Arcade

Mastertronic

«Plexar» era considerado en todo el Universo como el planeta más bello. Los ingenieros de milagros, sus habitantes, habían decidido unir los 16 continentes que conformaban el planeta con una red de carreteras. Pero, para no estropear la belleza de dicho mundo, las habían construido de cristal puro sobre unos soportes de diamante.

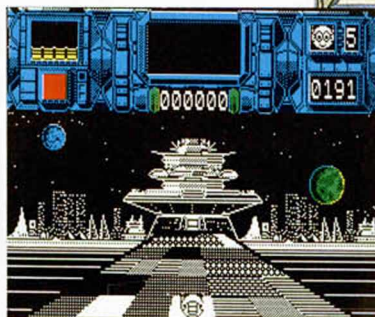
Años más tarde, una plaga eliminó a los ingenieros y una nueva raza, totalmente tribal y primitiva, se asentó en el planeta. Los plexarianos, como ahora se les llamaba, poseían un nivel cultural ínfimo y creían que la red de carreteras

poseía poderes mágicos, por lo que ni siquiera se acercaban a ella.

Eso sí, todos los años como sacrificio a los dioses, elegían a un plexariano para que se internara en las carreteras de cristal y diamantes.

Tú has sido elegido para recorrer las carreteras este año, y no te va a ser fácil. El recorrido está diseñado de tal manera que existen ladrillos especiales que te transportan, otros que desaparecen, pasarelas automáticas e incluso algunos que repiten tus anteriores pasos. En resumen, un conglomerado de obstáculos variados que pueden convertir tu paseo en un sinfín de desgracias.

«Plexar» es un arcade no excesivamente original (recuerda bastante al scroll

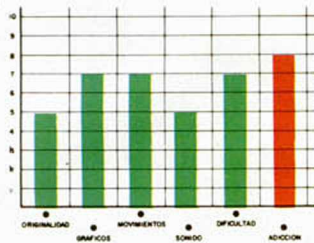


PLEXAR



poco los necesita, ya que lo que premia es la adicción, y de ésta tiene en cantidades industriales.

frontal de «Trailblazer»), pero no por ello pierde atractivo. Su grado de dificultad es notorio y el movimiento es bastante adecuado al tipo de juego. Los gráficos no son una maravilla, pero creemos que el juego tam-



CARRERA PELIGROSA

CHRONOS

Arcade

Mastertronic

En los principios del Universo, los Doce Señores decidieron inventarse un entretenimiento que mantuviera ocupado su divino ocio.

Las discusiones sobre cuál era el pasatiempo más divertido duraron siglos. Algunos optaban por jugar al billar, teniendo como mesa el Universo y como bolas algunos planetas; otros, más «compasivos», creían que podía ser más entrete-

nido organizar guerras entre civilizaciones, apostando por cuál sería la vencedora. Así surgieron miles de malvadas ideas, pero casi ninguna triunfaba y se ponía en práctica. Ninguna hasta que el dios Chronos pensó que organizar una carrera por seis niveles diferentes del Universo podía ser muy interesante.

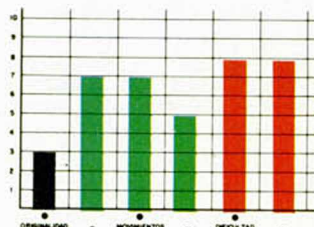
Todos aclamaron la idea y tú has sido elegido como el pionero que pondrá a prueba dicha carrera. Pero, por supuesto, tien que haber algunos inconvenientes, en formas variadas que dificulten considerablemente este evento.

Esta es tu misión y debes

cumplirla lo mejor posible, para lo cual, aparte de eliminar todos los enemigos y obstáculos, podrás recoger las letras que conforman la palabra BONUS, con lo que recibirás una recompensa en forma de puntos.

«Chronos» no es el culmen de la originalidad, ya que incorpora elementos que ya han aparecido en otros arcades. Lo que sí hay que reconocer es que productos de este tipo son comerciales 100 por 100, ya que su grado de dificultad y, por lo tanto, de adicción, hacen que los usuarios se lo pasen pipa eliminando por aquí y destruyendo por allá.

CHRONOS



¡NUEVO!

MICRO HOBBY
5 estrellas

VENTURAS Y DESVENTURAS DE UN COMECOCOS ESPAÑOL

«Un día más», pensó Mad al levantarse de la cama. Se duchó, se puso uno de sus 50 trajes amarillos y se preparó una buena ración de su desayuno favorito: fantasmitas con cereales. Como siempre, tomó el autobús y se apeó en la parada próxima a su lugar de trabajo. Empezaba a estar harto de tanta rutina, la verdad es que la vida de un comecocos no podía ser más monótona...

MAD MIX GAME

Arcade

Topo Soft

Al entrar en la oficina, más conocida como «Juegos Recreativos Rosa Capelas», la secretaria le saludó con su habitual «Buenos días don Mad, ¿ha descansado bien?», a lo que respondió con su también habitual: «Bien, gracias?, ¿y usted?». Mientras fichaba pensó, también como todos los días, que esta chica cada día se estaba poniendo más guapa y macizorra (lástima que fuera tan «amiga» del jefe...).

Como si de un robot se tratara, encaminó sus pasos hacia la máquina cuatro, su lugar de trabajo desde hace más de 15 años.

A estas horas de la mañana era bastante raro que entrase algún cliente en la sala, pues la mayoría de los chavales se encontraban cumpliendo con sus obligaciones escolares. De todas formas las nuevas generaciones buscaban cada vez máquinas más llamativas y espectaculares, por lo que el Comecocos que antaño fuera la estrella de cual-

quier sala de juegos, ahora permanecía semiolvidado en una esquina a la espera de que algún videoadicto nostálgico gastara cinco de sus escasos duros en intentar revivir el pasado.

Por eso, cuando aquel extraño entró en la sala, y sin dirigir tan siquiera una mirada al resto de las máquinas, encaminó directamente sus pasos hacia la máquina de Mad, algo le dijo que nada bueno podía suceder...

Fue cuestión de segundos. El siniestro sujeto se colocó a los mandos de la máquina, pero en lugar de sacar de su bolsillo una moneda, extrajo un completo equipo de destornilladores, chips, transistores... Mad examinó su cara: esa mirada como ida, aquel rostro desencajado, aquella expresión de loco peligroso, ese aire de maníaco depresivo... ¡Cielos! ¿Cómo no se había dado cuenta antes? No podía equivocarse, ¡aquel tipo era un programador! ¡Qué Dios les protegiese!

Mad conocía bien las retorcidas mentes de esos sujetos demoníacos especilistas en inventar todo tipo de trucos y trampas destina-



dos a que nuestros cinco duros den cada vez menos de sí.

A medida que aquel tipo iba urgando en la máquina, las caras de sus amigos los fantasmas se tornaban cada vez menos amistosas, adquiriendo una sospechosa mirada asesina, dirigida, como os imaginaréis a nuestro aterrorizado protagonista.

No acababa aquí la cosa:

las pantallas crecían, se multiplicaban, adoptando las más caprichosas formas, aparecían cientos de extraños..., de repente todo cesó. Aquel chillado cerró la tapa de la máquina, y con una sonrisa que jamás olvidará, se dispuso a comprobar en persona los resultados de su siniestra obra.

Introdujo una moneda y pulsó el botón de un juga-



MAD MIX GAME



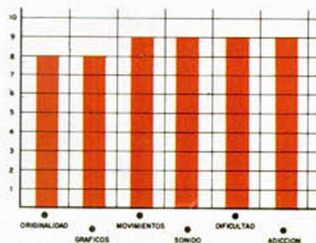
dor, sonó aquella musiquilla que tan bien conocías, y las puertas de la estancia de los fantasmas se abrieron... ¡Que el señor te cogiera confesado!, lo que se te venía encima...

Esto que acabáis de leer, además de ser una posible interpretación de cómo podría empezar el argumento de «Mad Mix Game», es una descripción de lo que han hecho básicamente los señores de Topo Soft: coger el juego más conocido de la historia de los videojuegos, Pac Man, y convertirlo en uno de los arcades más brillantes y adictivos de cuantos hemos visto en los últimos años.

Algunos estaréis pensando que al partir de una idea tan conocida, la originalidad del juego dejará mucho que desear..., os equi-

vocáis. En lo único que os recordará «Mad Mix Game» a «Pac Man», será en su protagonista y en su misión: devorar miles y miles de puntos. Bueno, y en algo más, un grado de adicción capaz de haceros pasar horas y horas pegados a vuestro ordenador..., ¡y sin necesidad de gastaros el sueldo de dos meses en monedas de cinco duros!

Tanto los gráficos como los movimientos del programa no sólo están francamente bien realizados, sino que además, derrochan sentido del humor, lo que añadido a las simpáticas melodías que se le han añadido configuran un juego altamente recomendable en cada uno de sus aspectos.



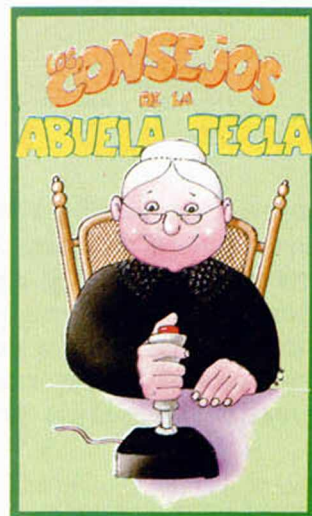
CARGADOR

En primer lugar deberéis teclear el listado Basic y salvarlo en cinta. Tras esto lo colocaréis delante de la versión original del programa.

```

10 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: C
LEAR 24575
20 FOR A=61366 TO 61366+32: RE
AD B: POKE A,B: NEXT A
30 LOAD "CODE 1
40 RANDOMIZE USR 61366
50 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62
,255,55,205,86,5,221,33,0,96,17,
182,143,62,255
60 DATA 55,205,86,5,175,50,3,9
6,195,0,96
    
```

Perdonad mi prolongada ausencia, pero es que he estado muy ocupada con este programilla de los muchachos de Topo y no hay quien me despegue de la pantalla. Vaya con los programadores españoles, les están dando fuerte a los de fuera, ¿eh? Bueno, vamos a lo que importa; tengo preparada una lista con todos los personajes que aparecen en el juego. Seguro que os va a resultar de utilidad. ¡Atentos!



1. **COMECOCOS.** Este simpático muchachote es el protagonista de nuestra aventura. Podéis llamarle Mad. Es vulnerable a todos los enemigos excepto a la Maricoco.



2. **COMECOCOS CABREAO.** Si cogéis algunos iconos nuestro simpático Mad sufrirá un repentino cambio de humor que le convertirá en una auténtica máquina de devorar fantasmillas. Lástima que su efecto dure tan poco.



3. **HIPOPODOSO.** Si recogemos este icono nuestro amigo sufrirá un drástico aumento de peso, con lo que podrá aplastar con toda facilidad a cualquiera de sus enemigos, aunque en este estado no podrá recoger los puntos. Su efecto también es limitado.



4. **EXCAVATÓFONO.** Uno de los personajes más incordiantes del juego, el Repugnantoso, tiene como principal diversión ir hundiendo los puntos en el suelo. La única manera de devolverlos a su estado normal será pasar por encima de ellos con nuestro excavatófono.



5. **COCONAVE.** Sujeta a unos railes nos espera para que nos introduzcamos en ella. Se mueve en dos direcciones, pero sólo dispara hacia el frente. Su uso es limitado.



6. **COCOTANQUE.** Al igual que la Coconave está sujeta a unos railes. Dispara en dos direcciones, pero sólo se mueve en una. Su uso es también limitado.



7. **PELMAZOIDES.** Estos fantasmillas son unos auténticos pesados. No dejarán de perseguiros por todas partes, pero como habéis visto hay muchas formas de acabar con ellos.



8. **MARICOCO.** Se pasea por las pantallas reponiendo los puntos que nos hubiéramos comido. Acabar pronto con ella o deshará todo nuestro trabajo.



9. **REPUGNANTOSO.** Ya os he hablado de este molesto personaje. No le dejéis que se pasee mucho tiempo o hundirá en el suelo todos los puntos.



10. **AUTOCOCO.** Estos símbolos dibujados en el suelo sólo permiten pasar en la dirección que indica la flecha.



11. **TRAMPILLAS.** Sólo se puede pasar a través de ellas por uno de los dos lados. Quedando cerradas detrás nuestro al pasar. Pueden ser útiles para mantener a raya a algún fantasmilla perseguidor.



RENTA '87

José Antonio Salas

Por estas fechas la mayoría de los españoles empiezan a temblar y a hacer cuentas y más cuentas, recopilar recibos y facturas o cualquier otra cosa que sea necesaria para cumplir con nuestra dura obligación tributaria.

Como ya es habitual cada año, no os íbamos a dejar solos ante los quebraderos de cabeza que suele conllevar la declaración de la renta.

Para facilitaros notablemente el trabajo, os presentamos este programa con el que os evitaréis realizar todas las tediosas operaciones matemáticas de autoliquidación.

Una vez ejecutado el programa, aparecen las instrucciones de manejo, a las que se puede acceder posteriormente pulsando «F». De todas formas, en las dos líneas inferiores de la pantalla se presenta un menú que recuerda las teclas a pulsar en cada caso.

El programa divide el impreso de la declaración en cuatro partes diferenciadas a las que se accede pulsando una de las teclas «A», «B», «C» o «D».

En cada una de ellas se puede introducir el dato de la casilla que deseamos pulsando los números que la identifican, tras lo que introduciremos el valor correcto, que no sólo puede ser numérico sino también una operación matemática.

El programa recalcula automáticamente todas las casillas a las que afecte la introducción de nuevo dato.

Los que dispongan de impresora podrán realizar un copy de cada una de las pantallas pulsando «E», o un copy de la declaración entera tecleando «A», «E», «B», «E», «C», «E», «D», «E».

En el caso de que el programa sea detenido nunca se debe retornar a él con RUN, ya que se borrarían los datos introducidos; hay que hacerlo con GOTO 6000.

Otra de las ventajas que posee el programa es que, al estar escrito en Basic, se puede modificar cada año introduciendo los cambios que los técnicos de Hacienda incorporen a la nueva declaración de años futuros.

Hay que realizar una pequeña aclaración. En el caso de que el conjunto de las deducciones de las casillas 67, 68, 69, 70, 71 y 73 sobrepase el límite del 30 por 100 de la base imponible, el programa permite variar la que más interese. En otros casos, la deducción impone el programa, como, por ejem-



plo, cuando se declare un segundo perceptor en la casilla 79.

Esperamos que a todos os salga como os debe y ojalá sea negativa.

```

1 REM © J. SALAS C. MAYO 1988
2 AUTOLIQUIDACION RENTA 1987
5 GO TO 9E3
10 LET PT=INT (d(n,4)+.5): LET
c=d(n,3)+1-INT STR$ PT
12 PRINT AT d(n,2),d(n,3)-7;"
" : AT d(n,2),c;PT: RETURN
20 PLOT 0,0: DRAW 0,175: PLOT
255,0: DRAW 0,175: RETURN
100 LET d(3,4)=d(1,4)-d(2,4): L
ET d(6,4)=d(4,4)-d(5,4): LET d(9
,4)=d(7,4)-d(8,4): LET d(12,4)=d
(10,4)-d(11,4): LET d(25,4)=ABS
d(25,4)
101 IF d(14,4) THEN LET d(15,4)
=d(13,4)-d(14,4)
102 IF d(17,4) THEN LET d(18,4)
=d(16,4)-d(17,4)
103 IF d(20,4) THEN LET d(21,4)
=d(19,4)-d(20,4)
110 LET d(26,4)=d(3,4)+d(6,4)+d
(9,4)+d(12,4)+d(15,4)+d(18,4)+d(

```

```

21,4)+d(22,4)+d(23,4)-d(25,4): I
F d(30,4)>d(28,4)+d(29,4) THEN L
ET d(30,4)=d(28,4)+d(29,4): BEEP
1,1
111 LET d(30,4)=ABS d(30,4)
113 LET d(31,4)=d(31,4)*d(31,4
)>0: IF d(32,4)>d(31,4) THEN LE
T d(32,4)=d(31,4)
120 LET d(33,4)=d(24,4)+d(26,4)
+d(26,4)+d(28,4)+d(29,4)+d(3
1,4)-d(27,4)-d(30,4)-d(32,4)
122 IF d(33,4)<d(34,4)+d(35,4)
THEN LET d(35,4)=d(33,4)-d(34,4)
: BEEP 1,1
123 IF d(33,4)<0 THEN LET d(34,
4)=0: LET d(35,4)=0
124 LET d(36,4)=d(33,4)-d(34,4)
-d(35,4)
130 LET d(38,4)=d(26,4)*d(26,4
)>0)+d(28,4)+d(37,4)-d(27,4)-d(3
4,4)-d(35,4): LET d1=d(38,4)
200 FOR n=1 TO 33: IF d1>=s(n+1
) THEN NEXT n
201 LET d2=s(n,1): LET c1=s(n,2)
: LET t=s(n,3)
400 LET d(82,4)=d2: LET d(83,4)
=c1: LET d(84,4)=d1-d2: LET d(85
,4)=(d1-d2)*t/1E2: LET d(39,4)=d
(83,4)+d(85,4)
402 IF d1=0 THEN LET d1=(d1=0)
404 LET t=INT (d(39,4)+1E4/d1)

```

INSTRUCCIONES

El impreso de la liquidación esta dividido en 4 partes a las que se accede pulsando **[F1]**, **[F2]**, **[F3]**, **[F4]**. En cada pantalla se puede introducir el dato de cada casilla pulsando los dos numeros correspondientes y a continuación de **[F5]** el valor y **[ENTER]**. El dato aparecerá en su casilla y además quedarán corregidos todos los resultados a los que afecte. Pulsando **[F6]** se obtiene una copia de la pantalla en impresora pulsando **[F7]**, **[F8]**, **[F9]**, **[F0]**, **[F1]** obtiene el impreso completo. Si se corta el programa hacer **GOTO 6000** nunca RUN. RUN pone todos los datos a CERO Los datos se pueden introducir en forma de operación indicada en Ej. 02->23ES+(5/100+2/100) 01<36>A | 44<36>B | COPY>E | SAVE>G 00<36>C | 32<36>D | INSTRUCCION.>F

```

/1E2: LET d(40,4)=(d(24,4)+d(29,4)-d(30,4))/2
/1E2: LET d(41,4)=(d(31,4)-d(32,4))/8
/1E2: LET d(31,4)>d(32,4)
406 LET d(42,4)=ABS d(37,4)/100
100: LET d(43,4)=d(39,4)+d(40,4)+d(41,4)-d(42,4)
499 RETURN
500 INPUT PI: PRINT #0; AT 0,0; "
Ver LIBRO INSTRUCCIONES pag.40,4
"; AT 1,0; "NOTA PREVIA(30% DE ES="
"; INT (3*d(36,4)/10); ")
502 FOR n=1 TO 10: POKE 22773+n
,154: POKE 22805+n,154: POKE 228
37+n,154: POKE 22859+n,154: POKE
22901+n,154: POKE 22955+n,154:
BEEP .2/n,n: NEXT n: PAUSE 0
503 FOR n=1 TO 10: POKE 22773+n
,56: POKE 22805+n,56: POKE 22837
+n,56: POKE 22859+n,56: POKE 229
01+n,56: POKE 22955+n,56: BEEP .
2/n,n: NEXT n: GO TO 8E3
600 INPUT PI: PRINT #0; "ES POR
CREACION DE EMPLEO?(S/N)"
602 FOR n=1 TO 10: POKE 22933+n
,154: BEEP .2/n,n: NEXT n: PAUSE
0
610 LET Y$=INKEY$: IF Y$("<S>" A
ND Y$("<N>" THEN GO TO 610
611 FOR n=1 TO 10: POKE 22933+n
,56: BEEP .2/n,n: NEXT n
620 IF Y$="N" THEN LET d(57,4)=
c/4*(c/10): GO TO 32E2
650 GO TO 3410
1000 CLS: PRINT " AUTOLIQUIDAC
ION RENTA 1 9 8 7 ": PLOT 0,175:
DRAW 255 0
1001 PRINT " RENDIMIENTOS"
INGRESOS GASTOS REN.NETO"
1002 PRINT "A-01 03
03" PRINT "BA04 05
05" PRINT "BB07 08
08" PRINT "C-10 11
11" PRINT "D-13 14
14" PRINT "E-15 17
17" PRINT "F-18 19
19" PRINT "G-En reg.transp.fisc
al 20
20" PRINT "H-Rend.irreg.med.anu
al 21
21" PRINT " Resto " 24
24
1020 PRINT "I-Min.anual.alimento
s 25
25" PRINT " Rend.netos ordinari
os 27
27" PRINT " Ren.net.85/86 comp
en 28
28" PRINT TAB 22;" "
1025 PRINT " INC.R.DISH.PAT.ONE
R. 29
29" PRINT " Incr.anual.neto on
er 30
30" PRINT " RESTO incr.pat.net
31
31

```

AUTOLIQUIDACION RENTA 1 9 8 7			
RENDIMIENTOS			
	INGRESOS	GASTOS	REN.NETO
A-01	32500000	200360	3049640
B-04	58550000	11850	584415
C-10	35580000	6050	258000
D-13	936938	491800	445138
E-15	8410000	4182140	4227860
F-18	21000000	126595	834047
G-En reg.transp.fiscal			0
H-Rend.irreg.med.anual			0
Resto	24		0
I-Min.anual.alimentos			0
Rend.netos ordinarios			9399060
Ren.net.85/86 compen			0
INC.R.DISH.PAT.ONER.			0
Incr.anual.neto oner			0
RESTO incr.pat.neto			0
Dis.pat.net.85/86com			0

```

0 85"
1034 PRINT " Dis.pat.net.85/86c
0855"
1040 PRINT TAB 22;" "
1100 GO SUB 1E2
1200 FOR n=1 TO 30: GO SUB 10: N
EXT n
1300 PLOT 96,80: DRAW 158,0: PLO
T 96,71: DRAW 79,0: PLOT 192,64:
DRAW 62,0: PLOT 192,55: DRAW 62
,0: PLOT 192,47: DRAW 62,0: PLOT
,32,96: DRAW 143,0: GO SUB 20
1400 IF d(S,4)/1E5 THEN POKE 226
68,184: POKE 22669,184: PRINT #0
;"Ver LIBRO INSTRUCCIONES pag.14
"; BEEP 2,PI: PAUSE 0: POKE 22
668,55: POKE 22669,55
1410 IF d(11,4)/8E5 THEN POKE 22
732,184: POKE 22733,184: INPUT P
I: PRINT #0;"Ver LIBRO INSTRUCCI
ONES pag.17,2"; BEEP 2,PI: PAUSE
1000 GO TO 8E3
2000 CLS: PRINT " INC.R.DIS.P
AT.LUCR."
2002 PRINT " Inc.pat.net.lucrat
. 34
34" PRINT " Dis.pat.net.compen
s. 35
35" PRINT " SUMA
36
36" PRINT "Com.dis.pat.m.a.2/X/
85
85" PRINT " Com.Bas.Imp.neg.an
t. 80
80" PRINT " BASE IMPONIBLE GRA
U. 81
81" PRINT "
2014 PRINT "
2015 PRINT " Ren.impt.som.ret.4
5
5" PRINT " Base apl.tarifa ge
n. 58
58" PRINT " Hasta
2022 PRINT "Resto al ---
2024 PRINT " SUMA.....
.. 59
59"

```

INC.R.DIS.PAT.LUCR.	
Inc.pat.net.lucrat.	44
Dis.pat.net.compens.	44
SUMA	10340560
Com.dis.pat.m.a.2/X/85	85
Com.Bas.Imp.neg.ant.	80
BASE IMPONIBLE GRAU.	81
REN.IMPT.SOM.RET.45%	58
Bas.apl.tarifa gen.	58
Hasta 9870000	3988882
Resto 54868al 64.19%	35220
SUMA.....	644024102
TIPO MEDIO:	40.54%
Cuota al tipo medio	165524
Cuota al tipo minimo	0
A DEDUCIR extipo med	0
TOTAL CUOTA INTEGRA	165524
Rend.net.2º perceptor	59
DEDUCCIONES	IMPORTE
01<36>A 44<36>B COPY>E SAVE>G	
00<36>C 32<36>D INSTRUCCION.>F	

```

2028 PRINT " TIPO MEDIO:
"
2030 PRINT "
IMPORTE"
2032 PRINT " Cuota al tipo medio
65
65" PRINT " Cuota al tipo minim
0 66
66" PRINT " A DEDUCIR extipo m
0 67
67" PRINT " TOTAL CUOTA INTEGRA
2038 PRINT "
2040 PRINT "
2042 PRINT " Rend.net.2º percept
0 68
68" PRINT " DEDUCCIONES
IMPORTE"
2100 GO SUB 1E2
2500 FOR n=31 TO 38: GO SUB 10:
NEXT n
2510 FOR n=82 TO 85: GO SUB 10:
NEXT n
2520 PRINT AT 11,16;" 0.00"; AT 1
1,18-LEN STR$ INT t;t; AT 13,16;"
0.00"; AT 13,18-LEN STR$ INT t;t
;
2530 FOR n=39 TO 44: GO SUB 10:
NEXT n
2800 PLOT 176,23: DRAW 78,0: PLO
T 176,32: DRAW 78,0: PLOT 176,71
: DRAW 78,0: PLOT 176,80: DRAW 7
8,0: PLOT 176,95: DRAW 78,0: PLO
T 176,104: DRAW 78,0: PLOT 176,1
19: DRAW 78,0: PLOT 176,128: DRA
U 78,0: PLOT 176,143: DRAW 78,0:
PLOT 176,152: DRAW 78,0
2801 PLOT 40,80: DRAW 63,0: DRAW
0,15: DRAW -83,0: DRAW 0,-15
2900 GO SUB 20: GO TO 8E3
3000 CLS: PRINT " General (178
50)
50" PRINT " Matrimonio (22050)
61
61" PRINT " Hijos (16800)
62
62" PRINT " Invalido (42000)
63
63"

```



UTILIDADES

```

General (17850)
Matrimonio (22050)
Hijos (16800)
Invalido (42000)
Mayor 70 a. (12600)
Ascendiente (12600)
Enfermedad (15%)
Pr.seg.vida (10%)
Adq. vivienda habit.
Adq. otras viviendas
Suscrip.val.mov.(10%)
Inv.inter.cult.(20%)
Inv.emp.prof.art.
Donaciones (20%)
Dividendos (10%)
Ren.net.trab.
Variable (0-315000)
Ren.Ceuta y Melilla
Trab.en extranjero
Com.imp.extran.
Dis.pat.tip.medio
Dis.pat.tip.minimo

```

CASILLA: 65->126000

```

3000 PRINT " Mayor 70 a. (12600)
3010 PRINT " Ascendiente (12600)
3020 PRINT " Enfermedad (15%)
3030 PRINT " Pr.seg.vida (10%)
3040 PRINT " Adq. vivienda habit.
3050 PRINT " Adq. otras viviend
3060 PRINT " Suscrip.val.mov.(1
3070 PRINT " Inv.inter.cult.(20
3080 PRINT " Inv.emp.prof.art.
3090 PRINT " Donaciones (20%)
3100 PRINT " Dividendos (10%)
3110 PRINT " Ren.net.trab.
3120 PRINT " Variable (0-315000)
3130 PRINT " Ren.Ceuta y Melilla
3140 PRINT " Trab.en extranjero
3150 PRINT " Com.imp.extran.
3160 PRINT " Dis.pat.tip.medio
3170 PRINT " Dis.pat.tip.minimo
3180 LET d(60,4)=21E3:(d(60,4)+
OR d(44,4)+d(44,4)+1E2: IF d
(60,4)+31SE2 THEN LET d(60,4)=31
SE2
3110 IF d(61,4)+31E3 THEN LET d
(57,4)=31E3
3200 FOR n=45 TO 66: GO SUB 10:
NEXT n: GO SUB 20
3400 LET d(43,4)=d(43,4)-d(45,4)-d(46
,4)-d(47,4)-d(48,4)-d(49,4)-d(50
,4)-d(51,4)-d(52,4)-d(53,4)-d(54
,4)-d(55,4)-d(56,4)-d(61,4): IF
d(57,4)+d(57,4)+d(57,4)+d(57,4) THEN
GO TO SE2
3410 IF d(52,4) OR d(53,4) OR d(
54,4) OR d(55,4) OR d(56,4) OR d
(58,4) THEN IF d(36,4)+3/50*d(52
,4)+2*d(53,4)+4/3*d(54,4)+20/17*
d(55,4)+2*d(56,4)+d(58,4) THEN G
O TO SE2
3900 GO TO SE3
4000 CLS: PRINT " SUMA DE DEDUCCIONE
/86 COM.
4002 PRINT " SUMA DE DEDUCCIONE
S
4004 PRINT " DIFERENCIA (55-53)
4005 PRINT " Incr.per.ben.ded.a
nt
4006 PRINT " CUOTA LIQUIDA(53+5
5)
4008 PRINT " A DEDUCIR
4010 PRINT " Ret.ren.tr
4012 PRINT " cap.mo
4014 PRINT " pro.ar
4016 PRINT " soc.tran
4018 PRINT " pag.fr.pr
4020 PRINT " pag.fr.emp
4022 PRINT " TOTAL reten.y pag.
fr
4024 PRINT "
4026 PRINT TAB 22; " IMPORTE
4028 PRINT " CUOTA DIFERENCIAL
4030 PRINT "
4032 PRINT " PAGO FRACCIONADO 60
%
4034 PRINT "
4036 PRINT " Si 54 ES NEGATIVA
4038 PRINT " A DEVOLVER
4040 PRINT "
4100 LET d(68,4)=0: FOR n=45 TO
67: LET d(68,4)=d(68,4)+d(n,4):

```

```

NEXT n
4110 LET d(69,4)=d(69,4)-d(68,4)
: LET d(71,4)=d(69,4)+d(70,4): I
F d(71,4)<0 THEN LET d(71,4)=0
4120 LET d(78,4)=0: FOR n=72 TO
77: LET d(78,4)=d(78,4)+d(n,4):
NEXT n: LET d(79,4)=d(71,4)-d(78
,4)
4130 IF d(79,4)<0 THEN LET d(80,
4)=-d(79,4): LET d(81,4)=0
4140 IF d(79,4)>0 THEN LET d(81
,4)=6*d(79,4)/10: LET d(80,4)=0
4500 FOR n=67 TO 81: GO SUB 10:
NEXT n
4800 PLOT 255,71: DRAW -79,0: DR
AW 0,64: DRAW 79,0: DRAW 0,-55:
DRAW -144,0
4801 PLOT 192,168: DRAW 62,0: PL
OT 192,159: DRAW 62,0: PLOT 192,
152: DRAW 62,0: PLOT 192,144: DR
AW 62,0: PLOT 176,47: DRAW 78,0:
PLOT 175,31: DRAW 78,0: PLOT 17
5,16: DRAW 78,0: PLOT 176,7: DR
AW 78,0
4900 GO SUB 20: GO TO SE3
5000 COPY: GO TO SE3
5000 POKE 23609,1E2: POKE 23658
,8: CLS: LET q=0: PRINT TAB 9;" I
NSTRUCCIONES": GOTO SE3
7000 REM GRABAR
7010 INPUT PI: SAVE "RENTE-87" L
INE 9500: CLS: PRINT AT 10,2;"P
REPARE LA CINTA PARA VERIFY": AT
14,6;"Y PONGALA EN MARCHA": BEEP
1:
7020 VERIFY "RENTE-87": BEEP 1,5
8000 INPUT PI: PRINT #0: AT 0,0;"
CASILLA A: CASILLA B: COPY: E: SAVE: G
O TO SE3
8001 PRINT #1: AT 1,0;"CASILLA C: I
NSTRUCCION: F"
8002 LET i=0
8010 LET i=INKEY$: IF i<"A" OR
i>"G" THEN IF i<"0" OR i>"9"
THEN GO TO 8010
8015 IF CODE i>68 THEN GO TO 1E
3:(CODE i-64)
8020 IF CODE i>64 THEN LET q=CO
DE i-64: GO TO 1E3+q
8030 IF i THEN BEEP .1,VAL i$: G
O TO SE3+1E2+q
8040 BEEP .2,q: LET i=PI: INPUT
PI: PRINT #0;"CASILLA": i$: FLAS
H 1: "": LET i=VAL i$: GO TO 80
10
8100 IF i>3 THEN GO TO SE3
8110 FOR n=1 TO 30: IF d(n,1)=10
+i*VAL i$ THEN INPUT ("CASILLA:

```

```

Cuota neg.85/86 com.
SUMA DE DEDUCCIONES 1361141
DIFERENCIA (55-53) 2611485
Incr.per.ben.ded.ant 0
CUOTA LIQUIDA(53+55) 2611485
A DEDUCIR
Ret.ren.tr 0
cap.mo 0
pro.ar 0
soc.tran 0
pag.fr.pr 0
pag.fr.emp 0
TOTAL reten.y pag.fr 0
IMPORTE
CUOTA DIFERENCIAL 94 2611485
PAGO FRACCIONADO 60% 96 1666891
Si 54 ES NEGATIVA
A DEVOLVER 95

```

CASILLA: 67->500*(200000/3.5)C

```

";i:VAL i$;"-");d(n,4): GO SUB
10: GO TO 11E2
8111 NEXT n
8200 IF ii<4 OR ii>5 THEN GO TO
SE3
8210 FOR n=31 TO 44: IF d(n,1)=1
0:i+VAL i$ THEN INPUT ("CASILLA
";i:VAL i$;"-");d(n,4): GO SU
B 10: GO TO 21E2
8211 NEXT n
8300 IF ii<6 OR ii>10+VAL i$>81
THEN GO TO SE3
8310 FOR n=45 TO 66: IF d(n,1)=1
0:i+VAL i$ THEN INPUT ("CASILLA
";i:VAL i$;"-");d(n,4): GO SU
B 10: GO TO 31E2
8311 NEXT n
8400 IF ii<8 THEN GO TO SE3
8410 FOR n=67 TO 77: IF d(n,1)=1
0:i+VAL i$ THEN INPUT ("CASILLA
";i:VAL i$;"-");d(n,4): GO SU
B 10: GO TO 41E2
8411 NEXT n
8500 GO TO SE3
9000 DIM d(85,4)
9010 FOR n=1 TO 25: LET d(n,1)=n
: READ a,b: LET d(n,2)=a: LET d(
n,3)=b: NEXT n
9011 DATA 3,11,a,21,a,31,4,11,a,

```

```

21,a,31,5,11,a,21,a,31,6,11,a,21
,a,31,7,11,a,21,a,31,8,11,a,21,a
,31,9,11,a,21,a,31,10,11,b,12,
,31,11,12,
9020 FOR n=26 TO 33: READ c,a: L
ET d(n,1)=c: LET d(n,2)=a: LET d
(n,3)=b: NEXT n
9021 DATA 27,14,28,15,34,18,35,1
9,36,20,44,1,45,2,47,3
9030 FOR n=34 TO 44: READ a: LET
d(n,1)=a+15: LET d(n,2)=a: LET
d(n,3)=b: NEXT n
9031 DATA 4,5,6,8,9,12,15,16,17,
18,20
9040 FOR n=45 TO 66: LET d(n,1)=

```

```

Cuota neg.85/86 com.
SUMA DE DEDUCCIONES 1361141
DIFERENCIA (55-53) 2611485
Incr.per.ben.ded.ant 0
CUOTA LIQUIDA(53+55) 2611485
A DEDUCIR
Ret.ren.tr 535800
cap.mo 117120
pro.ar 81000
soc.tran 0
pag.fr.pr 756600
pag.fr.emp 0
TOTAL reten.y pag.fr 96 1490520

```

```

IMPORTE
CUOTA DIFERENCIAL 94 1320965
PAGO FRACCIONADO 60% 96 792579
Si 54 ES NEGATIVA
A DEVOLVER 95

```

01a36>A 44859>B COPY: E: SAVE: G
60a81>C 82888>D INSTRUCCION: F

```

n+15: LET d(n,2)=n-45: LET d(n,3
)=b: NEXT n
9050 FOR n=67 TO 85: LET d(n,1)=
n+15: READ a,b: LET d(n,2)=a: LE
T d(n,3)=b: NEXT n
9051 DATA 0,b,1,b,2,b,3,b,4,b,6,
21,7,b,8,b,9,b,10,b,11,b,12,31,1
5,20,b,17,b,10,12,a,31,11,12,a
,31
9100 DIM s(34,3): REM ESCALA DE
APURAMEN
9101 LET s(1,3)=8: FOR n=2 TO 7:
READ x,y,z: LET s(n,1)=s(n-1,1)
+x: LET s(n,2)=s(n,3)+s(n-1,3)
+1:3:z: NEXT n
9102 FOR n=8 TO 34: READ y,z: LE
T s(n,1)=s(n-1,1)+42e4: LET s(n,
2)=y: LET s(n,3)=s(n-1,3)+z: NEX
T n
9103 DATA 525e3,42e3,8,85,105e3,3
,9293,4,44,214,104406,5,91,x,16
1527,5,9,x,231037,-10,97,x,27751
0,1,61
9104 DATA 377218,2,16,485998,z,6
03850,z,730774,z,866770,z,101183
0,z,1165978,z,1329190,z,1501474,
z,1682830,z,1873258,z,2072758,z,
2281330,z,2498974,z,2725690,z,29
61478,z,3206338,z,3450270,z,372
72680,z,3988882,z,41,4258480,0,8
7,4530892,z,51,4805446,-1,83,50572
314,-63,5341807,.24,5612308,.72,
5885875,.67
9200 LET f$=" El impreso de la
liquidacion esta dividido en 4
partes a las que se accede puls
ando [F1],[F2],[F3],[F4]. En cada pantalla se
puede intro-ducir el dato de ca
da casilla pulsando los dos nu
meros correspondientes y a conti
nuacion de [F5] el valor y [F6]

```

```

9201 LET f$=f$+"El dato apa-rece
ra en su casilla y ademas qued
aran corregidos todos los resu
ltados a los que afecte. Pul
sando [F7] se obtiene una copia de l
a pantalla en impresora. Puls
ando [F8],[F9],[F0],[F1] obtiene el
impreso completo
9202 LET f$=f$+" Si
se corta el programa hacer GOT
O 6000 nunca RUN.
pone todos los datos a CERO"
9203 LET f$=f$+" Los datos se pu
eden introducir en forma de oper
acion indicada Ej.:02->23E5+(6
/100+2/100)"
9500 RESTORE 9502: FOR n=USR "a"
TO USR "a"+23: READ a: POKE n,a
: NEXT n
9502 DATA 0,0,0,14,64,192,64,64,
0,0,0,14,224,32,64,224,112,80,11
2,0,112,0,0,0
9505 GO TO 6E3

```

**SALVAR CON AUTOEJECUCIÓN
EN LA LÍNEA 9.50 0**

ES DE LOS TUYOS

NUEVO INVES PC-X10



El nuevo INVES PC-X10 es el ordenador personal hecho a tu medida y totalmente compatible. Con tus necesidades. Con tus estudios. Con tu presupuesto.

Memoriza sus prestaciones: apuntes, fichas, programas de cálculo, resistencias, agenda de trabajo, calendario escolar...

Sí. El nuevo INVES PC-X10 es un ordenador personal que deja pequeños a los más grandes. Y si piensas que es caro, suspenso en cálculo. Además, también es perfectamente compatible con la mayor oferta de programas del mercado. Grábalo bien en tu memoria. Es el nuevo INVES PC-X10. Es de los tuyos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- TURBO. Velocidad seleccionable entre 4.77 y 10 MHz.
- Compatibilidad software y hardware.
- Memoria RAM de 512 Kbytes.
- BIOS en ROM.
- Zócalo para coprocesador 8087.
- Línea serie RS 232.
- Puerta paralelo Centronics.
- Entrada de ratón.
- Entrada de joystick.
- Entrada de lápiz óptico.
- Doble controlador gráfico Hércules y RGB color.
- Dimensiones reducidas (26x26x8.3 cm).
- Una o dos unidades de diskette de 3.5" (720 Kb por unidad).
- Teclado: Compatible XT con 85 teclas, 10 de ellas de función o programables.
- Monitor de 14", pantalla plana (Paper white), frecuencia dual. Opcional color 14".
- Sistema Operativo MS DOS 3.2 y GW-BASIC 3.2.
- 1 Slot de expansión.

CONFIGURACIONES BÁSICAS INVES PC-X10

MODELO	DISKETTE 3.5"	MONITOR 14"	PRECIO
PC X10-1FD MONO	1 x 720 kB	MONOCROMO	124.900*
PC X10-2FD MONO	2 x 720 kB	MONOCROMO	149.900*
PC X10-1FD MONO	1 x 720 kB	COLOR	159.650*
PC X10-2FD COLOR	2 x 720 kB	COLOR	184.650*

* I.V.A. no incluido.

 **investronica**
Informática Profesional

DOBLE

Oye, si eres un maniático de los videojuegos para ordenador, ahora te ofrecemos algo que te va a volver loco... de alegría. Algo nuevo. Algo grande para que disfrutes a lo grande. La nueva revista MICROMANIA. Con el doble de tamaño. Con el doble de secciones. Con el doble de agresividad. Pero tan práctica y divertida como siempre. Para que llegues hasta el final en todos tus videojuegos. Sí. MICROMANIA te va a gustar el doble.

MICRO

MICROMANIA

Sólo para adictos

Mapa gigante
y todos los secretos
de BLACK BEARD

Y SI TE SUSCRIBES AHORA,
GRATIS PARA TI EL LIBRO
«DICCIONARIO DE POKES» DE
CASI 200 PAGINAS CON MILES
DE POKES Y TRUCOS PARA
LOS MEJORES JUEGOS DE
SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE Y MSX.



TRUCOS



BBLE

Y como sabemos que tienes muchos gastos. Que la vida está muy achuchada. Que tus necesidades son muchas y tus ingresos son pocos. La nueva revista MICROMANIA te cuesta menos de la mitad que el mes pasado: 175 pts. Sí. Tu revista favorita, ahora, mucho más grande. Ya sabes, si eres un maniático de los videojuegos para ordenador, aquí tienes MICROMANIA. Por sólo 175 pts., ya en tu Kiosco... ¡Hazte con ella!

LAAD



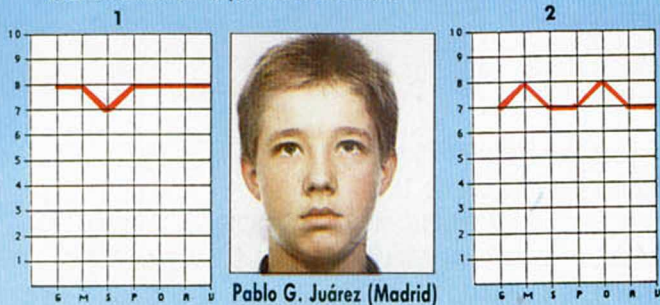
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
165 PTAS.
HOBBY PRESS

Sólo
175
pts.

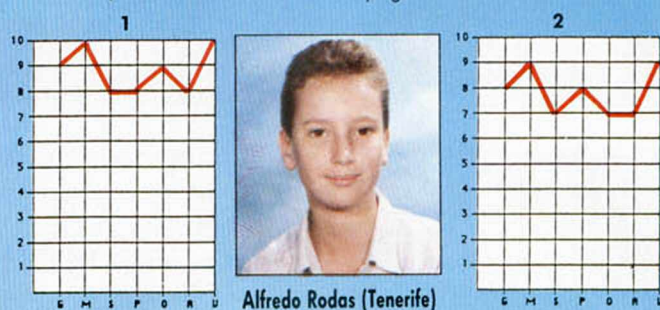
Regalamos
MIL juegos
para tu ordenador
y este fabuloso
equipo de video

HOBBY PRESS.

1. **PLATOON.**—Es un juego muy adictivo y con movimiento bastante conseguido.
2. **COMBAT SCHOOL.**—El movimiento está muy conseguido y se agradece un simulador deportivo de este tipo.



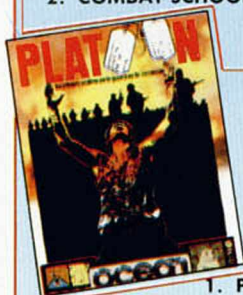
1. **PLATOON.**—Un juego sensacional. Pasará mucho tiempo hasta que podamos ver un juego de idéntica calidad.
2. **COMBAT SCHOOL.**—El sistema de grabación por bloques es bastante molesto, aun así se trata de un buen juego.



1. **PLATOON.**—Un juego muy original y con una adicción bastante alta.
2. **COMBAT SCHOOL.**—Muy original con alta dificultad.



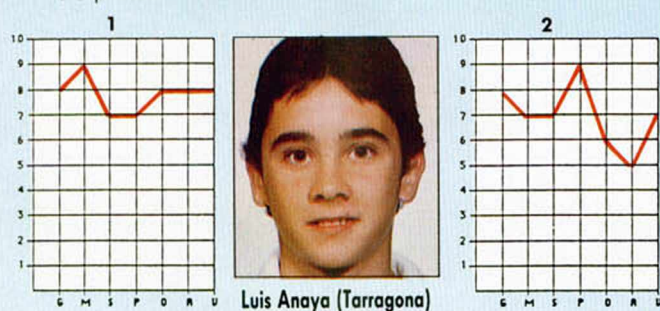
1. **PLATOON.**—Con unos buenos gráficos y un buen scroll te lo puedes pasar bastante bien.
2. **COMBAT SCHOOL.**—El mejor juego, tanto en gráficos como en movimiento.



LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE



1. **PLATOON.**—Platoon más que un juego es una realidad (acoso, desesperación, etc.).
2. **COMBAT SCHOOL.**—¡Vistoso, excepcional!, pero un argumento un tanto exprimido.



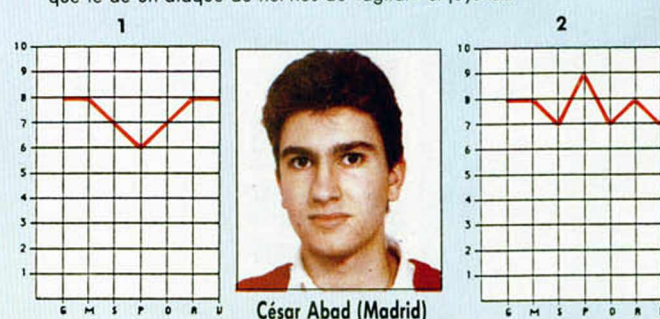
1. **PLATOON.**—Es un juego muy adictivo con dificultad alta y abandonado en decorados. Es un gran juego de acción.
2. **COMBAT SCHOOL.**—Buen movimiento de gráficos. Las pruebas son variadas y originales. Dificultad alta.



1. **PLATOON.**—Excelentes gráficos y un movimiento casi inmejorable. Buen argumento con gran adicción. En general un juego excelente.
2. **COMBAT SCHOOL.**—Un juego muy adictivo pero con un nivel de dificultad alto en algunas de las fases.



1. **PLATOON.**—Un juego entretenido por las diferentes acciones, más o menos originales, a realizar. Los decorados están un poco recargados.
2. **COMBAT SCHOOL.**—Debido a su excesiva dificultad lo más normal es que te de un ataque de nervios de «agitar» el joystick.



BUSCANDO VARIABLES

¿Existe en la ROM alguna rutina que, dado el nombre o código de una variable, nos dé la dirección donde está ubicada?

Angel BLANCO-Orense

■ En algunos intérpretes del Basic más avanzados existe la función PTR que sirve para construir un «pointer» a una variable, es decir, hallar la dirección donde está almacenada. El Spectrum carece de esta función, pero podemos construir-la aprovechándonos de la rutina NEXT-ONE de la ROM que, dada la dirección de una línea o variable, nos halla la dirección de la siguiente línea o variable y la longitud de la actualmente apuntada. Las características de esta rutina son:

Dirección: 19B8h (6584)

Entrada: HL = Apuntando a la dirección de inicio de una determinada línea o variable (la dirección de la primera línea está en la variable del Sistema PROG y la de la primera variable, en la variable del Sistema VARS).

Salida: HL = No varía.

DE = Dirección de la siguiente línea variable. BC = Longitud de la línea o variable apuntada por HL.

Para buscar una determinada variable, es necesario conocer su identificador. El identificador completo de la variable está compuesto por los tres bits identificadores del tipo de variable más los cinco caracteres inferiores de la letra que le da nombre. Los tres bits identificadores posibles son:

010 = Variable numérica cuyo nombre es una sola letra.

101 = Primera letra de una variable numérica cuyo nombre son varias letras.

111 = Última letra de una variable del tipo anterior.

100 = Matriz de números.

111 = Variable de control de un bucle FOR-NEXT.

010 = Variable de cadena.

110 = Matriz de caracteres.

Según esto, sabemos que, por ejemplo, la variable H\$ tendrá un byte identificador que será: 010 (porque es una variable de cadena) + 01000 (que son los cinco bits inferiores de la letra «H»), por tanto: H\$ = 01001000, es decir, 72.

Supongamos que queremos buscar la variable H\$ en el área de variables. Empezamos por cargar «HL» con la dirección contenida en «VARS» que nos indica el inicio de la zona de variables. Luego, vamos llamando a «NEXT-ONE» hasta que encontremos la variable que estamos buscando:

```
100 START LD HL,(VARS)
110 BUCLE LD A,(HL)
120 CP Z
130 RET Z
140 CALL #19B8
150 EX DE,HL
160 LD A,(HL)
170 CP 128
180 JR NZ,BUCLE
190 RST 8
200 DEFB 1
210 VARS EQU 23627
```

Empezamos por cargar en «HL» la dirección de la primera variable y entramos en un bucle comprendido entre las líneas 110 y 180. En el bucle empezamos por comparar el contenido de la dirección apuntada por «HL» con 72, que es el identificador de la variable que estamos buscando. Si la comparación da «0», retornamos sin más, con la dirección de la variable en «HL». En caso contrario, pasamos a «HL» la dirección de la siguiente variable llamando a «NEXT-ONE» e intercambiando «HL» con «DE». Antes de cerrar el bucle, comprobamos si hemos alcanzado el final del área de variables, lo que se comprueba comparando el contenido de la dirección apuntada por «HL» con «128» que es el indicador de fin de zona de variables. Si esta comparación da «0», se detiene la ejecución y se imprime el mensaje: «Variable not found» haciendo un «RST8» seguido de un literal de «1».

CODIGO FUENTE DEL CARGADOR

Mi problema es el siguiente: Estoy tecleando los listados en C. M. del programa «Ruffo's Dream». Hasta el listado 3 bien. Mi sorpresa es cuando al teclear el listado 4 completo hasta la línea 600 (no de una vez, sino en varias y salvándolo en cinta siempre con el mismo nombre) y hacer el Dump, me sale el mensaje: «No existe en Basic» y al hacer un Test me dice: «Índice erróneo». Vuelvo a listar el código fuente y me ha añadido dos caracteres al principio de la primera línea (una «C» y una «?») desplazando todo hacia abajo, de forma que los dos primeros caracteres al principio de cada línea son, en realidad, los últimos de la línea anterior. ¿A qué puede ser debido este cambio?, ¿cómo puedo solucionarlo?

Victoriano VALLEJO-Madrid

■ El Cargador Universal de Código Máquina añade, cuando se salva el código fuente, el número de la línea por la que se va, y lo añade al principio del código fuente; cuando se carga de nuevo, este dato es eliminado. En alguna de las ocasiones en que salvó y volvió a cargar el código, debió de fallar la rutina que elimina el número de línea y de ahí el origen de los dos extraños caracteres. La razón por la que falló la rutina es imposible saberla, tal vez un error de carga del cassette sea lo más probable. Para solucionarlo, cargue el código fuente; una vez haya terminado de cargar, haga un BREAK al programa y teclee el siguiente comando en modo directo: LET A\$ = A\$(3 TO)

A continuación, teclee: GOTO menú y vuelva a salvar el código fuente. Con esto quedará resuelto el problema.

EAR Y MIC EN PLUS 2A

Respecto a los conectores publicados en su revista n.º 114 para el Spectrum Plus 2, ¿son iguales los cableados para el Plus 2A?; en caso negativo, ¿piensan publicar el montaje para realizar las conexiones EAR y MIC en el Plus 2A?

Carlos FERREIRO-Alicante

■ No es necesario instalar las conexiones EAR y MIC en el Plus 2A ni en el Plus 3, ya que ambos las traen ya instaladas. El conector (jack de 3 mm) «CASSETTE/SONIDO» es aparentemente igual al de «SONIDO» del Plus 2, pero internamente es distinto. En el Plus 2A y Plus 3 es un conector tipo stereo, es decir, admite la conexión de un jack



con tres «polos» (similar a los empleados para la salida de cascos en

los cassettes tipo «walkman»). La conexión de la punta del jack corresponde a MIC, el anillo intermedio a EAR y el cuerpo del jack es la masa común; lo único que tiene que hacer es fabricarse el cable adecuado de la forma que explicamos en la página 27 del n.º 160.

CONEXIÓN CON UN PC

¿Se puede conectar un Spectrum 48 K con un PC? ¿Cómo? ¿Hay algún programa especial para este fin?

Daniel PEÑA-Vizcaya



■ Siempre es posible conectar un ordenador a cualquier otro. La forma general de hacerlo es mediante la conexión RS-232 (en el caso del Spectrum 48 K, necesitará adquirir un interface; en el caso del PC, depende de la marca y modelo). Esto le permitirá intercambiar datos, pero no programas. En cuanto al software adecuado, depende de para qué quiera la conexión, por lo que nos tememos que tendrá que auto-construirse. La utilidad más interesante de la conexión sería la de utilizar los recursos de almacenamiento del PC (especialmente el disco duro) para guardar datos y programas del Spectrum, pero esto requeriría una cuidadosa programación del PC para que la rutina de servicio al Spectrum fuera totalmente transparente al Sistema. Desde luego, es necesario conocer con mucha profundidad ambas máquinas para poderlo llevar a cabo.

SALVAR EL ESTADO DE JUEGO

Estoy haciendo una aventura, totalmente en Basic, que si me sale bien os la mandaré, pero tengo un problema: ¿cómo se puede almacenar el juego durante su desarrollo pudiendo volver a él en la misma situación? La aventura trata de que tienes que conquistar a una chica

CONSULTORIO

y para ello, arrebatará a su celoso novio. Además, la chica es exigente y tiene una idea del «chico ideal» muy singular. Tiene unos gráficos sencillos y nunca aparece la chica (para que cada uno se la imagine como quiera).

Ángel SÁNCHEZ-Lugo

■ El tema de la aventura nos parece muy original y, sin duda, admite grandes posibilidades; pero nos permitimos sugerirle que realice una versión «bisex» donde el objeto de la conquista pueda ser también un chico (no olvide que también tenemos lectoras).

Suponemos que lo que desea salvar es el estado del juego, no el propio juego en sí (esto último sería más lento y ocuparía mucha memoria en la cinta o disco). Hay varias formas de salvar el estado de un juego, pero la más sencilla que se nos ocurre es agrupar todas las variables que definen el estado del juego en una única matriz que será la que se salvará para guardar el estado del juego en un determinado momento. Asimismo, deberá haber una rutina que cargue esta matriz y recupere el estado de juego, relanzándolo desde el punto donde se

salvó. Suponemos que no es necesario decirle que la forma de salvar una matriz es:

SAVE <nombre del fichero >
DATA <nombre de la matriz >.

SALVAR EN EL GENS

Tengo una duda respecto al GENS-3. Después de haber ensamblado una rutina y haberla grabado con el comando "P", no sé cómo hacerla funcionar desde el Basic. Lo he intentado con LOAD ""CODE dir y RANDOMIZE USR dir, pero el programa no funciona y se bloquea el ordenador. Las rutinas no tienen error de copia porque las ejecuto con el comando "R" acompañado de "ENTS".

Carlos ALZUETA-Guipúzcoa

■ El problema es que el comando "P" no salva el código objeto (que es sobre el que hay que ejecutar), sino el fuente, por lo que no resulta

extraño que el ordenador se cuelgue. Está bien tener una copia del código fuente para futuras modificaciones, pero lo que interesa salvar para ejecutar es el código objeto. Para ello, salga a Basic con el comando "B" y teclee:

SAVE "nombre"CODE dir,long

Donde "dir" es la dirección donde haya ensamblado (la que fije con ORG) y long es la longitud del código objeto. Si no conoce alguno de estos datos, puede colocar una etiqueta al principio del listado y otra al final y ensamblar con la opción que muestra listado de etiquetas, con lo que sabrá dónde empieza el código y dónde acaba. No olvide que la etiqueta final se refiere a la dirección donde está ensamblada la última instrucción, por lo que deberá añadirle la longitud de ésta.

GENS construye la tabla de símbolos (etiquetas) a continuación del código fuente y, sin no le indica ningún ORG, coloca el código objeto a continuación de la tabla de símbolos.

CONFIGURAR UN DISCIPLE

Habiendo adquirido el Disciple, no he podido configurar la impresora que es una Seikosha 500 GP-A Centronics y desearía que me dierais las respuestas correctas.

Pedro BORRAS-Barcelona

■ No es posible imprimir pantallas con esa impresora ya que su funcionamiento en modo gráfico es incompatible con el Disciple. En cuanto al resto de los códigos a entrar, le damos una lista:

— Códigos de inicialización: ninguno.

— Número de "line feeds" después de un "Carriage Return": Este valor deberá ser seleccionado por usted mismo según el número de interlíneas que desee.

— Códigos para "character pitch": 15 para pitch normal, 14 para letra expandida.

— Margen izquierdo: El que usted desee expresado en número de caracteres normales (normalmente 0).

— Ancho de línea: El que usted desee (normalmente 80).

De chip a chip

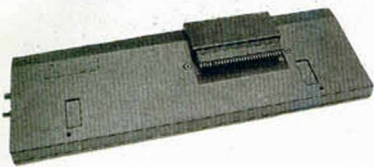
“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

— Códigos para impresión en n/72: 0 porque la impresora carece de esta posibilidad.

— Inter-línea para texto: 0 porque la impresora no permitirá al Disciple alterarlo.

— Códigos para modo gráfico: 0 porque la impresora carece de esta posibilidad.

Tenga en cuenta que se trata de una impresora muy sencilla, por lo que no podrá utilizar la mayoría de las posibilidades que incorpora el Disciple.



ALTAVOZ DEL SPECTRUM

Hace poco conecté un altavoz de 8 Ω y 0.2W. al ordenador después de haberseme roto el que tenía. Tras varios días, dejó de funcionar. Abrí el ordenador y encontré que el altavoz puesto recibía una tensión elevada dejando de funcionar. Puse

otro de características similares al original y éste se quemaba por la tensión elevada. Sin embargo, al conectar unos auriculares por la salida EAR, suena perfectamente el ordenador. ¿Qué componentes pueden estar dañados?

Lorenzo CASTAÑO-Madrid

■ De entrada, la impedancia del altavoz que se conecte al Spectrum ha de ser de 40 Ω ; si pone uno de 8 Ω no sólo puede destruir el altavoz, sino algunos componentes del ordenador. En el pin 28 de la ULA tiene que haber una tensión casi-senoidal de 2 V. pico-pico; si no es así, revise los diodos D13, D9 y D16 (Issue 2) o D13, D9 y el transistor TR7 (Issue 3); lo más probable es que se trate de un Issue 3 y el fallo esté en el transistor (corto entre colector y emisor) por lo que le lleguen 5 V continuamente al altavoz.

APLICACIONES DE GESTIÓN

Le regalé hace poco a mi hijo un Spectrum +2A y tras iniciarlo a él, y jugarle yo un par de veces, he

considerado la posibilidad de darle al aparato otras aplicaciones más serias.

Como pluri-empleo, llevo la contabilidad de unos cuantos pequeños comerciantes y profesionales y mis preguntas serían:

A) ¿Puede dicho aparato en su configuración de cassette, realizar esas tareas de contabilidad?

B) Si es así, ¿qué programa me recomiendan?

C) Si como me temo, fuese necesaria la adquisición de una o dos unidades de disco, ¿cuáles me aconsejan?

D) De uno u otro modo, necesitaré una impresora, ¿cuál sería la más idónea?

Antonio MARÍN-Alicante

■ Nada es imposible en el terreno informático, pero el Spectrum no es el ordenador más idóneo para emplear en aplicaciones de gestión como la que usted nos comenta, ni en su configuración básica ni con la adición de unidad de disco. Por otro lado, no conocemos ningún programa de contabilidad que se ajuste al P.G.C. que, suponemos, será lo que usted necesite. Además, ¿no le parece inhumano dejar a su hijo sin or-

denador al poco tiempo de haberse-lo regalado?

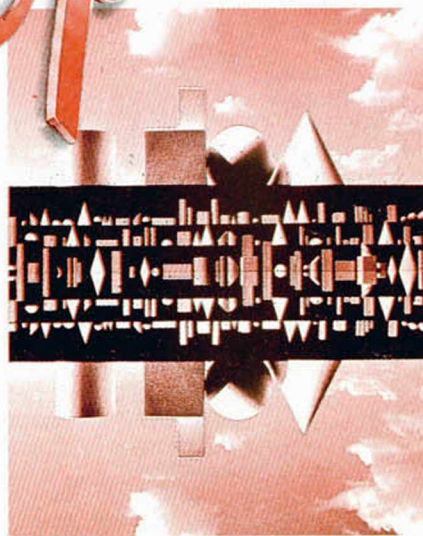
Teniendo en cuenta que piensa utilizar el ordenador para una aplicación profesional que le permitirá amortizarlo, nuestra recomendación es que adquiera un compatible IBM-PC (ahora los hay ya muy baratos) con disco duro y una impresora que sea —esto es muy importante— totalmente compatible IBM. Para este ordenador si encontrará magníficos programas de contabilidad en castellano y ajustados al P.G.C. que lo hacen todo solos. Puede amortizar el ordenador aumentando el volumen de su negocio; seguro que, transcurrido un tiempo, descubre que ha sido una inversión rentable; además, se ahorrará discusiones con su hijo sobre quién tiene más derecho a utilizar el Spectrum.

EVITAR FILTRADO EN PLUS 2

En varias ocasiones he leído en su revista la posibilidad de mandar comandos desde el Spectrum Plus 2 a una impresora, aunque yo todavía no lo he conseguido, quisiera

ip estilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua. Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip

CONSULTORIO

que me explicaran cómo hacer un CR o que me dijeran en qué revista atrasada lo puedo consultar. Cuando hago: LPRINT CHR\$ 13; siempre me añade un LF. Es ese LF el que quiero eliminar.

Jesús BALIÑO-Vizcaya

■ Lo primero que tiene que hacer es asegurarse de que la impresora no lo añada, para lo que deberá actuar sobre el «dip-switch» correspondiente (vea el manual de la impresora, ya que es diferente para cada modelo). Respecto al Plus 2, es bastante insistente añadir un LF a cada CR. Aún así, lo más probable es que pueda solventar el problema con los siguientes POKES:

POKE 23349,194

POKE 23350,8

Que además, le permitirán enviar códigos de control (los que empiezan por CHR\$ 27) sin que el Plus 2 los filtre.

CÓDIGO DE CONTROL DE IMPRESORA

Tengo el Spectrum Plus 2 y la impresora Amstrad DMP 3000. Los tengo conectados por el interface de MHT. Mis preguntas son: ¿Cómo puedo utilizar las distintas clases de letras, márgenes, etc.? Tengo una revista de MICROHOBBY en la que pone que hay que poner <ESC> y los números correspondientes, pero a mí eso no me lo acepta el ordenador. A qué palabras de Basic equivale <ESC>?

Armando RODRÍGUEZ-Barcelona

■ La palabra <ESC> (abreviatura de ESCAPE) es el nombre del carácter cuyo código es 27 (1Bh en hexa). Cada vez que quiera mandar un <ESC> puede hacerlo con: CHR\$ 27.

Spongamos que los comandos para cambiar a subrayado son:

<ESC> "—" 1

La forma de enviarlos será:

LPRINT CHR\$ 27; "—"CHR\$ 1;



PALABRAS RESERVADAS

He intentado copiar el programa Cargador Universal de Código Máquina del n.º 7 de MICROHOBBY Especial, pero al llegar a la línea 1004 no la acepta; el problema parece estar en el comando: LET line=VAL 1\$. ¿Cómo puedo solucionarlo?

Juan M. RONDA-Murcia

■ Ya hemos contestado a esta pregunta alguna otra vez, pero como el problema parece bastante generalizado, volveremos a hacerlo.

La palabra «line» es una «palabra reservada» para el Plus 2 y no se puede usar como nombre de variable (cuando se escribió el programa, el Plus 2 aún no existía). Para solucionar el problema, cambie el nombre de la variable para que se llame «línea» que ya no es palabra reservada. No olvide realizar el cambio en todas las líneas donde se haga referencia a esta variable.

OPEN # Y CLOSE

Quisiera saber para qué sirven el OPEN# y el CLOSE# en el Spectrum 48 K y cómo se utilizan, pues no viene en el manual.

Javier MIELGO-Vizcaya

■ Los comandos OPEN# y CLOSE#, así como MOVE, CAT, ERASE y FORMAT carecen de utilidad en la configuración básica del Spectrum 48 K. Están previstos para operar con el Interface-1, aunque también pueden ser empleados por otros dispositivos, en especial, unidades de disco.

OPEN# sirve para abrir un fichero secuencial. El fichero se abre en lectura si ya existe y en escritura si no existe. Se indica un número de corriente al que es posible dirigir sentencias PRINT para escribir en el fichero o INPUT e INKEY\$ para leer de él.

CLOSE# sirve para cerrar el fichero y liberar la corriente a la que estuviera asociado.

OPEN# puede ser utilizado también para asociar cualquier corriente a cualquier canal, por ejemplo, OPEN# 7, «p» asociaría el canal «p» (impresora) a la corriente n.º 7.

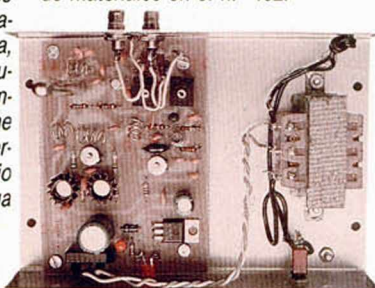
No es posible cerrar (con CLOSE#) las corrientes #ç, #1, #2, y #3; si se intentara, asumirían las conexiones por defecto que son, respectivamente, a los canales «K», «K», «S» y «P».

EMISOR DE VÍDEO

Me gustaría saber en qué número o números publicásteis el EMISOR DE VÍDEO.

Gaspar GÓMEZ-Cáceres

■ El Emisor de Vídeo se publicó en los números 147, 148 y 149; la lista de materiales en el n.º 152.



TRANSFER Y SOFTWARE EN PLUS 3

Me voy a comprar un Plus 3 y tengo algunas dudas: ¿Existe algún transfer para pasar programas de cinta a disco? ¿Qué impresora me podríais recomendar para pasar apuntes con este ordenador? ¿Puedo utilizar el Tasword Two en el Plus 3 o existe algún tipo de procesador de textos específico para el Plus 3? ¿Puedo igualmente utilizar el GENS y MONS de Hisoft?

Francisco PRIETO-Madrid

■ Efectivamente, existe un transfer específico para el Plus 3 fabricado por Romantic Robot. En cuanto al procesador de textos, Tasman Software ha lanzado una versión específica para el Plus 3 bajo el nombre de «Tasword Plus 3» que no tiene nada que envidiar a procesadores de textos que corren en ordenadores más potentes; realmente es uno de los mejores procesadores de textos que hemos visto. En cuanto a Hisoft, ha lanzado ya la versión de su «DEVPACK» específica para el

Plus 3 bajo los nombres «MONP» y «GENP» (La «P» final es de «Plus», al igual que la «S» de versiones anteriores significaba «Spectrum»).

UDGs DESCONCERTANTE

Cuando defino un UDG, lo pongo en un programa, pero cuando apago el ordenador y vuelvo a cargar la cinta con ese programa, sale la letra correspondiente al UDG, pero no el gráfico que yo había definido. ¿Qué puedo hacer para que no se me vaya?

Javier Muñoz-Sevilla

■ El funcionamiento de los UDGs es una de las cosas que más desconciertan al neófito que se acerca por primera vez a un Spectrum. Simplemente, los UDGs se definen en un área de memoria distinta de la ocupada por el programa, por tanto, no se guardan al salvar éste. La solución es que el propio programa incluya las líneas necesarias para definir los UDGs que utilice o bien para cargarlos desde cinta como un bloque de bytes. Puede salvarlos con:

SAVE "nombre"CODE USR "A",long

Donde «long» es un número igual al número de UDGs empleados, multiplicado por ocho y empezando a contar desde el «A».

TRANSMISIÓN POR ONDA CORTA

Tengo una emisora de radioaficionado de onda corta y quería saber si es posible transmitir un programa por ella y que sea recibido en otra emisora. ¿Necesitaría algún aparato?

Gustavo MARTÍNEZ-La Rioja

■ En principio la transmisión de datos por onda corta es tan fácil (o difícil) como por teléfono. Es probable que la cosa funcione con sólo conectar la salida MIC del Spectrum a la entrada de micrófono de la emisora y la entrada EAR a la salida EXT.SP. Por supuesto, deberá elegir una frecuencia donde el nivel de ruido de fondo sea bajo. Si no lo consigue de esta forma, puede utilizar cualquiera de los sistemas que se emplean para RTTY y transmitir el programa en hexadecimal (en RTTY se utiliza el código Baudot que sólo tiene mayúsculas, números y algunos signos).

SuperBasket

150 pts.

Segunda Época. Número 1.

**El Juicio
SUMARÍSIMO
A FERNANDO 'RAMBO'
MARTÍN**

¿Sabes cuál es
la revista de baloncesto
más grande?

¡CLARO QUE SÍ! Es Super-basket, tu revista mensual de baloncesto de siempre, que ahora es más grande. Entrevistas con tus jugadores favoritos, reportajes con los temas de mayor interés, noticias del momento seguidas con todo detalle, actualidad de la NBA, artículos de opinión con nuestras firmas habituales... y un superposter gratis. Y todo por un precio más pequeño: 175 pts. menos.

Además, hemos incluido pasatiempos que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el mundo del baloncesto... ¡Y con premio! Puedes ganar una cadena de música, balones, zapatillas deportivas... ¡Ya verás!
¿No es una noticia imponente? Suscríbete ya, llamando al Tel. (91) 734 65 00

SuperBasket

LA GRAN REVISTA DE BALONCESTO.
EN TU KIOSKO. CADA MES.

—HOBBY PRESS. Para gente inquieta.

MICHAEL JORDAN
Entró en la leyenda

CÓMO SE HACE UN JUEGO. OGEROX (I)

No cabe duda de que una de las mayores inquietudes de los aficionados al Spectrum pasa por la creación de su propio juego. En esta serie de artículos que hoy iniciamos, os trataremos de orientar en esta tarea e iremos analizando uno a uno los aspectos fundamentales que intervienen en la programación de un juego.

Hert no se podía imaginar con lo que se iba a encontrar cuando se presentó como voluntario a la arriesgada misión de encender el gran fuego. Según la leyenda, el campamento vivió épocas de gran esplendor cuando el fuego con su calor retenía a los males...

Pero nadie reparó en aquel día en que unos vientos huracanados se acercaron al valle del campamento y apagaron el gran fuego, quedando los males libres. El desastre se adueñó de aquel inofensivo campamento durante mucho tiempo. Un día, un joven proveniente de la gran ciudad se acercó al campamento y se ofreció voluntario para encender de nuevo el gran fuego. En él se pusieron todas las esperanzas... Ahora, ese joven llamado Hert eres tú y tienes que encender el gran fuego, porque si no, bien podrías ser pasto de las llamas del mal.

Esta es una pequeña introducción al argumento de un juego que vamos a

desarrollar a lo largo de esta serie que hemos dividido en cinco partes. Cada uno de los artículos está dedicado a un apartado específico del juego que se puede ejecutar independientemente para ir viendo cómo avanza su construcción. Hay algunos detalles que cada uno puede particularizar a su gusto y una pantalla final que se ha dejado libre para que cada cual introduzca allí la suya propia. Ni qué decir tiene que con las cinco partes completas tendremos el juego acabado y listo para funcionar. Os podemos asegurar que, si bien el juego no es de la calidad equivalente a los juegos que salen últimamente, sí es lo bastante bueno como para una línea de software barato.

Cada una de las partes se compone de diversos bloques en Código Máquina, de un cargador y de un programa de demostración. Los bloques en Código Máquina se encuentran en forma de listados hexadecimales que se deben introducir con el cargador universal. Los cargadores son listados Basic cortos que se encargan de mostrar rutinas o partes del juego y que necesitan del Código Máquina del artículo en que aparecen y de todos los anteriores. Los cargadores de cada par-



te se deben ir mezclando, de forma que el último se componga de él mismo y de todos los anteriores.

LA RUTINA MAPEADORA

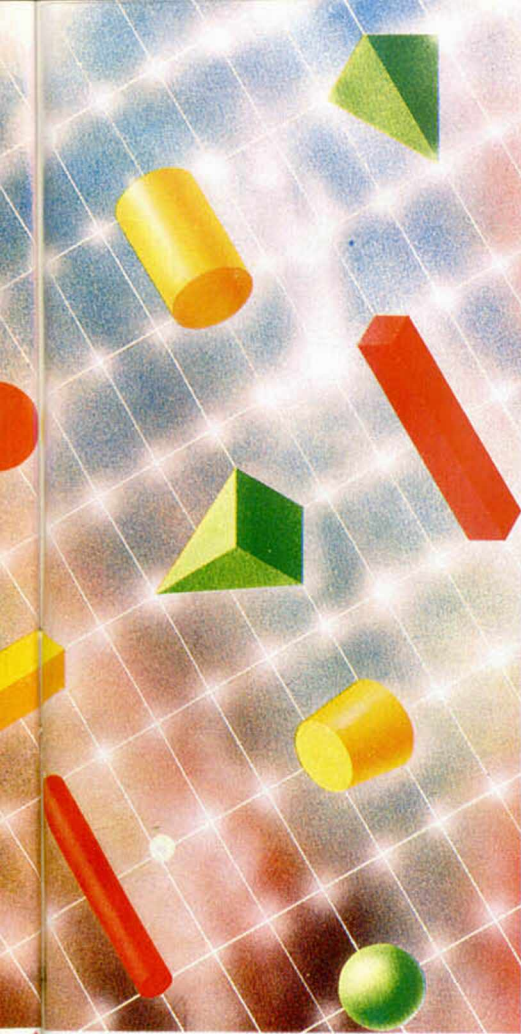
En esta primera parte se incluye la rutina mapeadora (el trozo de Código Máquina que imprime las pantallas del juego) y las seis primeras pantallas.

Para todos aquellos interesados en saber cómo funciona la rutina mapeadora y para los que quieran cambiar gráficos o pantallas, vamos a explicar de forma global el funcionamiento de esta primera rutina, que resulta imprescindible en todo juego.

Para empezar, la definición de las pantallas del juego comienza a partir de la dirección definida por la variable de dos bytes que está a partir de la dirección de memoria 62476. Todas las variables se organizan de la misma manera: primero el byte bajo y luego

Estas son las pantallas que podréis contemplar tras haber teclado todos los listados y ejecutar la Demo.





al alto (low-high). Para todos aquéllos que no se hayan familiarizado todavía con el manejo de variables de esta manera explicaremos brevemente cómo averiguar o cambiar su valor.

Si suponemos que una de estas variables está almacenada a partir de la dirección *dirección*:

Para conocer su contenido desde Basic utilizaremos:

```
PRINT PEEK dirección + 256 * PEEK (dirección + 1)
```

Y si queremos cambiar su valor a *valor*:

```
POKE dirección, valor - INT (valor / 256)
```

```
POKE dirección + 1, INT (valor / 256)
```

Así, para saber a partir de qué dirección de memoria se encuentran definidas las pantallas utilizaremos:

```
PRINT PEEK 62476 + 256 * PEEK 62477
```

Y si quisiéramos que su definición comenzara en la dirección 31000 —suponiendo que desde la dirección

31000 hubiera o fuéramos a poner una definición válida— la cambiaríamos mediante:

```
POKE 62476, 31000 - INT (31000 / 256) * 256  
POKE 62477, INT (31000 / 256)
```

Toda pantalla está formada por gráficos cuyo tamaño puede ser el de un carácter o un múltiplo de éstos, tanto a lo ancho como a lo alto. Estos gráficos pueden tener un solo color (atributo) para todo el gráfico, o bien un atributo por cada carácter del gráfico. Las direcciones de todos los gráficos de las pantallas se encuentran en una tabla cuya dirección se define mediante la variable que se encuentra en la dirección 62566 (y ya sabemos cómo averiguar o cambiar su valor). Esta tabla contiene las direcciones de definición de cada gráfico, que se almacenan en el mismo formato que las variables anteriores. De esta manera, para conocer la dirección donde está definido el primer gráfico utilizaríamos las dos primeras direcciones de la tabla, para el segundo las dos siguientes, etc.

La definición de un gráfico es ligeramente distinta si el gráfico tiene tantos atributos como caracteres o si no los tiene. En ambos casos, el primer byte de la definición contiene el número de caracteres de alto del gráfico (formato vertical) mientras que el segundo contiene el número de caracteres de ancho (formato horizontal). A continuación viene la definición del gráfico por caracteres. Los ocho primeros bytes definen el carácter que está más arriba y a la izquierda; los ocho siguientes el carácter inmediatamente a la derecha; así hasta completar la primera fila de caracteres. Después viene la segunda fila, de la misma forma que la primera; después la tercera, etc. Si el gráfico fuera de una sola fila de alto o de una sola columna de ancho, sólo tendría las definiciones de los caracteres correspondientes, pero siempre de izquierda a derecha y de arriba a abajo. En el caso de que el gráfico no fuera de los *n* primeros que tienen un único atributo, a continuación vendrían los atributos ordenados de la misma forma que las definiciones de los caracteres.

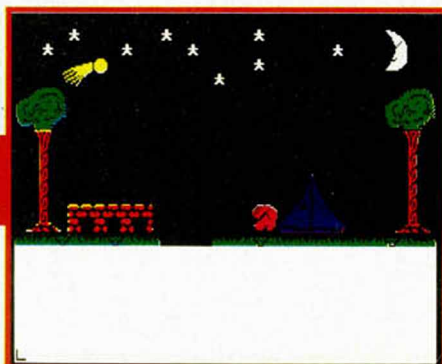
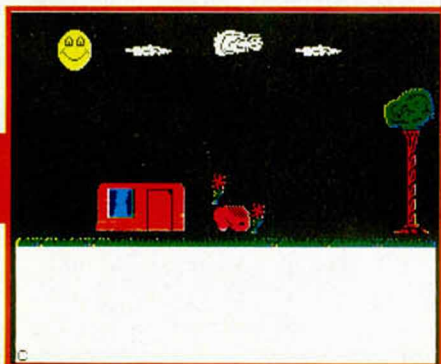
En el juego, son los diez primeros

gráficos los que tienen un único atributo, mientras que los siguientes tienen uno por carácter. Podemos cambiar el número de gráficos con un solo atributo a los *n* primeros (que se enumeran desde 0 hasta *n*-1). Para hacerlo sólo tenemos que variar el contenido de la dirección 62550 mediante: POKE 62550, *n*

La definición de cada pantalla se hace poniendo el número de gráfico que tenga que haber en cada posición en una dirección de memoria, teniendo en cuenta que el primero es el cero. Si el gráfico es uno de los *n* primeros, le sigue el atributo que le debe corresponder en la siguiente dirección de memoria. En la primera dirección, se encuentra el número del primer gráfico, cuya posición en pantalla corresponderá con la esquina superior izquierda. Si es de los diez primeros (numerados del 0 al 9) en la siguiente dirección estará el atributo que le corresponda. En la siguiente dirección está el número del gráfico que se colocará a continuación del primero, en la misma línea de pantalla, pero *x* columnas más a la derecha (siendo *x* el ancho en caracteres del primer gráfico). A continuación, vendrá el número del siguiente gráfico (puede que antes esté el atributo del anterior) y luego el siguiente hasta completar la pantalla.

El fin de la pantalla se indica poniendo el número de gráfico como 255, máximo número almacenable en una dirección. De esta forma se termina la definición de esta pantalla y puede comenzar la de la siguiente, que en caso de existir lo hace justo a continuación.

En una pantalla los gráficos se suceden los unos a los otros y al alcanzar el final de una línea se pasa a la siguiente. Pero en el caso de que los gráficos no se sucedan exactamente o de que haya que dejar espacios, se utiliza el código 254 como número de gráfico y en la siguiente dirección se pone el número de espacios a dejar, entre 0 y 255. Para saltar a la línea siguiente y seguir en la misma columna se deben dejar 32 espacios —que son los espacios que caben en una línea— de forma que si el número de espacios sobrepasa a los que caben en una línea se pasa a la siguiente automática-



mente. No se puede dejar un número negativo de espacios, por lo que un gráfico siempre tiene que estar más a la izquierda y en la misma línea o más arriba que el que le sigue. En el caso de que hubiera que dejar más de 255 espacios, hay que volver a repetir el código 254 e indicar a continuación los espacios que faltan (si hicieran falta aún más, se haría la misma operación dejando antes otros 255 espacios).

Cada pantalla se define por tanto de izquierda a derecha y de arriba a abajo, dejando espacios con 254 y terminando con 255. Sin embargo, la rutina que se encarga de imprimir las pantallas no comprueba si un gráfico se encuentra entre dos líneas (está en una línea) o si se sale de la pantalla. Es responsabilidad de cada uno el encargarse de que los gráficos estén todos en los límites de la pantalla, ya que si están entre dos líneas se verán deformados y si se salen por debajo pueden provocar que el ordenador «se cuelgue». Todas las pantallas del juego tienen 32 caracteres de ancho y 16 caracteres de alto, pero nada impide que el

alto no llegue hasta 24 si utilizamos la rutina para imprimir pantallas hechas por nosotros. Sin embargo, si estas pantallas van a formar parte del juego, no deben sobrepasar las 16 líneas de altura porque darían problemas al borrarse y con los marcadores.

Para poder ver la demostración hay que copiar todos los bloques en hexadecimal e irlos salvando al cassette unos a continuación de otros, teniendo cuidado de hacerlo en el mismo orden en que aparecen en la revista y con los nombres que se indican. Hecho esto podemos teclear el programa cargador y salvarlo mediante:

SAVE "cargador 1" LINE 10
 Ahora ya podemos teclear el programa de demostración, que debemos salvar después de los bloques de Código Máquina mediante:
 GO TO 9999

Cada vez que queramos ver la demostración, rebobinaremos la cinta hasta donde esté el programa cargador y lo cargaremos (mediante LOAD ""). El programa se ejecutará y cargará a su vez los bloques en Código Má-

quina y el programa de demostración que también se ejecutará. Es conveniente dejar un espacio en la cinta entre el cargador y los bloques de Código Máquina. Para sacar otra copia del cargador y los bloques de Código Máquina podemos ejecutar el programa cargador, pero esta vez desde la línea 9010 mediante:

GO TO 9010
 El programa de demostración, una vez ejecutado, nos pedirá un número —que puede variar desde 0 hasta 5— y nos mostrará la pantalla correspondiente.

Con esto termina esta primera parte con la que se pueden ver ya las seis primeras pantallas del juego. En el próximo número analizaremos la rutina de sprites, que se encarga del movimiento de los gráficos del personaje principal y de los enemigos, y donde podremos ver otras cuantas cosas más. Ánimo y hasta la próxima.

Alberto Elices
 Roberto Oliva
 Javier Elices

CARGADOR 1

```

10 CLEAR 31299: LOAD "TABLA.BI
N"CODE 55310,110: LOAD "GRA_OGER
"CODE 50300,3514: LOAD "PANTS"CO
DE 42100,391: LOAD "ART_1-IP"COD
E 62369,859: LOAD "CRE_TABS"CODE
56320,83
20 LOAD "DEMO1"
9000 STOP
010 SAVE "CARGADOR1" LINE 10:
AVE "TABLA.BIN"CODE 55310,110:
AVE "GRA_OGER"CODE 50300,3514:
AVE "PANTS"CODE 42100,390: SAVE "
"ART_1-IP"CODE 62369,859: SAVE "
CRE_TABS"CODE 56320,83
    
```

TABLA.BIN

```

1 7CC41EC530C53AC55EC5 1338
2 70C592C5C4C5DEC5F0C5 1901
3 FACS5F8C642C78CC7B2C7 1874
4 05C83DC848C880C8A6C8 1432
5 C0C804C92AC93EC952C9 1398
6 8AC99EC9B2C929CA46CA 1583
7 6CC90C9B9A41C9ABC 1624
8 19C93C9D0C9D0C9DE0C 1719
9 E9C97BCE9DC9F34CF55D9 1538
7BD036D292D248D385D4 1579
1 F3D461D544D608D8FC00 1523
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 110

GRA_OGER

```

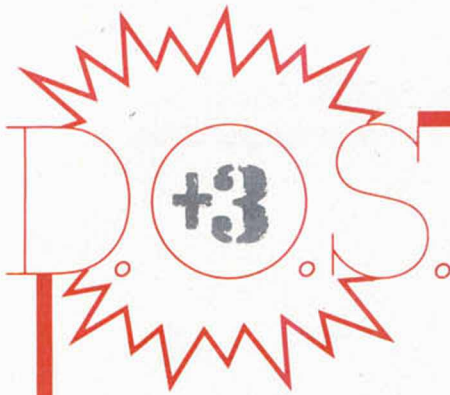
1 04050000000000000000 9
2 00000000000000000018 48
3 182C2C2C6E6E00000000 376
6 0000010103070F0EEFF 519
7 EFE7F7F7F7F700008080 1714
8 C0E0F0F0F0F0F0F0F0F0 895
9 000000000000000010307 11
10 103B7077777777777777 1649
11 37F7F7F7F7F7F7F7F7F7 2282
12 F7777777F00000000000 1148
13 C0E0F0F1F3F777F807F7F 1289
14 F7777777F3F80F7777F7 2199
15 EFEFEF007F7F77777777 2207
16 F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0 2253
17 02FE0201000081DBA55A 862
18 423C0848A85210123060 647
19 0101001C6E567E76E000 484
20 0102003F536D775F1F00 503
21 00ABD4EEFF6C63C000102 1125
22 003F536D775F1F000008 668
    
```

```

23 D4EEF6C63C000201001E 987
24 265EE3E32760E3E7A5AE 776
25 66767E000202001E2B57 510
26 AFDEBC7900E0F8DCBE7E 1714
27 BEBE13071F3F7E3F1C00 717
28 DEFCCFCFCBC878000203 1403
29 00011F3F7F7F7F7F00A 773
30 DSEAF5FAFDFF00A070BB 1906
31 SC0E54A70F3F1F0F0F 802
32 07007BFDF07DF8F0300 1148
33 FEFE9E0E0E0E0E0E0E0E 1438
34 187CBBBBA5D5B3E187C 1169
35 BABABA7D3D0E383C7EFE 1254
36 BABBBBA7C02013078BC7C 1166
37 BA9A7C38787CSEDD5D5A 1262
38 7A2601013078BC7CBA9A 982
39 7C380407777777777777 1706
40 E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0 1725
41 F7777777000000000000 1785
42 F7777777000000000000 1785
43 FF000000000000000000 1530
44 0000FFFFFFFFFF70301 1286
45 C0C0C0C0C0C0C0C0C0FF 1922
46 86878387878777779F19 1796
47 F1F1E1E1000000000000 932
48 0000F808080808080808 1151
49 FF070301010101010101 272
50 01010101010101010101 774
51 C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0 1398
52 80F0F1F1F1F1F1F1F1F1 1714
53 00000000000000000000 256
54 80808080808080808080 772
55 01010101010101010101 10
56 0101C0C0C0E080808080FF 1345
57 00000000000000000000 255
58 00000000000000000000 255
59 00000000000000000000 1423
60 80F0F101010101010101 1423
61 01010101010101010101 294
62 01010101010101010101 154
63 1010100D0D1010101010 154
64 10101010101002040000 102
65 00073FCF000000067EFE 663
66 FEFE003CE7E77777777F 1840
67 80340102000100001367 133
68 8D32C5192204FCF06080 1167
69 000000003C0000000000 60
70 00000000000000000000 48
71 0204FFFFFE0E18182C02 1654
72 FF0300F70001021CFFFF 1046
73 1F8C1D837681FFFFF07 1350
74 FF0367018484C4C5C2C1 1406
75 F0FF20210100F605FFF 1325
76 0000E00B0BFFFFF0DE3 1261
77 0387FFFFF0FF3833838 1382
78 000000043C03032F32E 1222
79 E0FFFFFFFFFF08000300 1510
80 E0FFFFF9F00E0C3044EFF 1219
81 F7777F0F0117777F3838 1426
82 38380303030303030303 1623
83 E2E2FF810000814224A5 1232
84 F777F3F1F8F4747C2C3 1405
85 C04C0D4C2C1A5E70000 1583
86 000000043C03032F32E 1222
87 4383E0E0F08F8CFFEFF 2110
88 C33C000000081F0707 653
89 0F1F3F77777777777777 938
90 303030303030302FF8F3 836
91 E0F0F8F8CFF777777F3F 2295
92 1F0F27FCFF7777777777 1860
93 FC4783030303030303F9 721
94 FE0F0E0C080F830303 1542
95 070F1F77773838383838 715
    
```

```

97 380101FFE7E781E7C399 1483
98 FF38060105060C301010 421
99 28E6C84C0C1814366762 767
100 20606C5E5C40C0C01E6 1293
101 F90AE9C681C060301C16 1205
102 3676230650303070F1F 275
103 7FFF0404040404040401 411
104 43324A6E4A33470C9C0C 533
105 021436752703670C9C1C 319
106 2C6C6C4C0C1C3A772E26 875
107 78FC040404040104000E 407
108 1F3068C9910072672B1 908
109 417E9C80387CC7C1060C 1065
110 1C08081C8F60201F0F00 494
111 04040404010603063678 206
112 CB1EF0C00038E7919C22 1287
113 2A55000E0CC5667C0000 576
114 00306D863371180004CE 721
115 C60201C27C000041E1870 689
116 C8265320040404040404 377
117 020203071CF088E78804 851
118 808070150800C8651500 803
119 603C1173FE0C41E3C60 816
120 C222A5504040404040102 400
121 040C1C09073CE300040E 365
122 1CC8701C878004040201 642
123 0202267E64040CCAD853 787
124 333712103030E040A0203 263
125 0000033FF207C8C001F 740
126 F3E2662900C0000CF0 1143
127 1C3E4666666031311818 600
128 1F0F1881C99C88E1FF9E 1330
129 E6E4C00C38F0500000404 1106
130 04040404020148482CF8 458
131 1F34D212084A3C481020 573
132 60E0020401022C1A2E0C 457
133 8D72CC3334587460ED12 1117
134 E31C07070304FF0000FF 1296
135 BF0989C9FFFFFFFDF0F 1796
136 1F3FFFFFFF00000000 2134
137 FFFFFFFF0000FF1F0E2 2282
138 C0C084030393CE010343 946
139 810001001F1F1F0F0E0 1332
140 C20BE7FBDF961030323 1327
141 FFFFFFFF0000FF0C9090 2324
142 8C0F1F1F3F7387C000F8 835
143 FFFFFFFF747478F8F87 1777
144 0F1F3838383838383838 194
145 3838183804011F3F7F7F 545
146 F7F7F7F7E7FCFF7F7F 2270
147 DB83E7F1FDF3E78FB1F7 2116
148 F7FBF3E36D7D3B1F0E202 1296
149 0202010400000002165ED 380
150 FFFF0000002D128CDE1 1175
151 00000014346EFFF0000 692
152 9080C460FFFF04040404 494
153 0102000000252DBFF7F 816
154 000000024ADF55FF0404 727
155 0101000000012DBFF7F 749
156 040A02808080C0C0E0E0 1232
157 F00000000000000000F0 480
158 F8FCFCFEFDF7D7000000 1659
159 000000008080BEBAE8EA 1284
160 FFF0F8C0E0A080808080 1983
161 0080FCFEFFFF77FEF00 2097
162 000000008080C0E0E0E0 1173
163 F8F8FCFEFE7068FC0000 1724
164 000000EEFEDDF66F6 1689
165 F00000C0C0E0E0E0E0C0 1607
166 B5B8B8B8B8B8B8B8B8B8 1492
167 0000000000B28AD45A8 780
168 B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8 504
169 008080585898A8A4800 1176
    
```

LAS RUTINAS DE BAJO NIVEL

JUAN C. JARAMAGO Y CARLOS ENRIQUE ALCÁNTARA

El pasado número comentamos algunos de los aspectos comunes a las rutinas de bajo nivel. A partir de este artículo comenzaremos a analizar las más importantes.

DD INTERFAZ

- Dirección de llamada en la tabla de saltos: 157h o 343d.
- Verdadera dirección de llamada: 1F27h.
- No necesita de ningún parámetro a la entrada.
- VALORES DE SALIDA: nos devolverá los registros A, DE, HL e IX corruptos. Si está presente la interfaz: Carry a 1. Si no lo está: Carry a 0.
- Averigua si está presente el interface controlador de la unidad de discos. Esto también lo podemos averiguar comprobando el valor del bit 4 de la nueva variable del sistema FLAGS3.
- Lee el puerto del registro de estado principal del controlador del disco, que si no está presente deberá contener el valor 255. Al sumarle 1 y complementar el flag del carry, nos aseguramos que en el caso de no estar el interface, el carry tendrá un 0 en la salida ($255 + 1 = 0 \rightarrow \text{carry} = 1$; al hacer CCF $\rightarrow \text{carry} = 0$).
- Desensamblable:

```

1F27 DDINTZ PUSH BC ;Salva el BC.
             LD BC, 2FFDh ;Mira el valor del
             IN A,(C) ;port del controlador
             ;(si no está
             ;A=255).

             ADD A,1
             CCF ;Deja el carry listo
             ;para salir.
             POP BC ;Recupera el BC.
             RET
    
```

DD INIC

- Dirección de llamada en la tabla de saltos: 15Ah o 346d.
- Verdadera dirección de llamada: 1F32h.
- Tampoco necesita ningún parámetro a la entrada.
- VALORES DE SALIDA: no devuelven ningún valor, sólo se la llama por lo que hace. Por lo demás, devuelve los registros AF, BC, DE, HL e IX corruptos.
- Inicializa el controlador de disco. Esta rutina realmente acaba en la rutina DD CONFIGURAR (15DH) que veremos en el siguiente capítulo.
- Desensamblable:

```

DDMOFF EQU 2164h ;Apaga el motor.
1F32 DDINIC LD HL,E428h ;Inicializa a 0
            LD B,16 ;16 bytes desde la
            LD (HL),0 ;dirección 58400d.
LOOP INC HL
      DJNZ LOOP
      LD A,15 ;Mete 15 en la dir.
      LD (E42Dh),A ;58414 d.
      CALL DDMOFF ;Apaga el motor.
      LD HL,1F20h ;HL apunta al blo-
            ;que de
            ;parámetros del
            ;disco.

            ;
            ;
1F47 DDCONF EQU $ ;Aquí empieza la
            ;rutina
            ;DD CONFIGURAR
            ;(1F47h).
    
```

Como veremos en el siguiente capítulo, DD Configurar necesita tener a la entrada el registro HL apuntado a un bloque de parámetros del disco. También veremos que la dirección E42Dh (58414d) contiene un dato que en unos casos representa el tiempo de descarga del cabezal de la unidad y en otros el número de reintentos en caso de error.

— EJEMPLO: veamos un ejemplo que muestre el uso de las dos rutinas de este capítulo. Primero veremos si está conectado el controlador del disco, imprimiendo un mensaje que nos informará sobre su presencia o ausencia, y después, si está presente, lo inicializaremos.

```

DDINIC EQU 1F32h
DDINTZ EQU 1F27h
EJEMPL EQU $
CALL DDINTZ ;Miro si está el
            ;interface
JR C,ESTA ;si no está
            ;(carry=0)
CALL PRNMSG ;imprime el primer
            ;mensaje.

            ;
            ;
DEFM «NO
ESTA,REGRES»
DEFB «0» + 80h
            ;
    
```

```

ESTA JP SALIR ;y retorna.
CALL PRNMSG ;Pero si está
            ;(carry = 1)
            ;
            ;
DEFM «ESTA,SIGO...» ;imprimo el
            ;segundo mensaje
DEFB " " + 80h
            ;
CALL DDINIC ;lo inicializo
JP SALIR ;y retorno.

PRNMSG EQU $ ;Rutina de impre-
            ;sión del mensaje
            ;que
            ;sigue a la llamada
            ;y que acaba con el
            ;bit 7 de la última
            ;letra a 1.

            ;
            ;
SALIR EQU $
    
```

Esta rutina, con ciertas modificaciones (siguiente listado), deberéis incluirla al principio de todos los programas que usen la unidad de disco.

```

DDINIC EQU 1F32h
DDINTZ EQU 1F27h
MIRAR EQU $
CALL DDINTZ
JR C,ESTA
            ;
    
```

Acciones a realizar en caso de no estar presente el controlador.

```

ESTA JP SALIR
      EQU $
      CALL DDINIC
            ;
    
```

Acciones a realizar en caso de estar presente el controlador.

```

SALIR EQU $
    
```

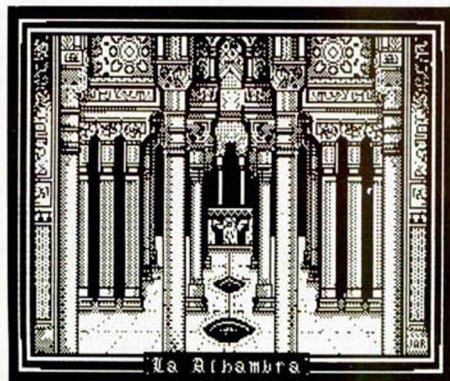
Pixel a pixel

Sólo hubo tres ganadores, pero nos enviásteis una auténtica avalancha de pantallas. Por ello, este rincón está reservado para mostraros los trabajos que quedaron clasificados entre los cien primeros puestos.

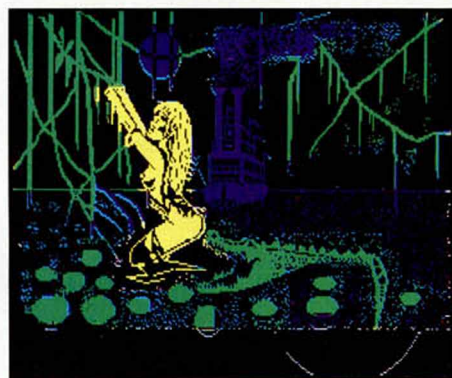


Angel V. Béjar Encinas.
Asturias.
Puntos: 44

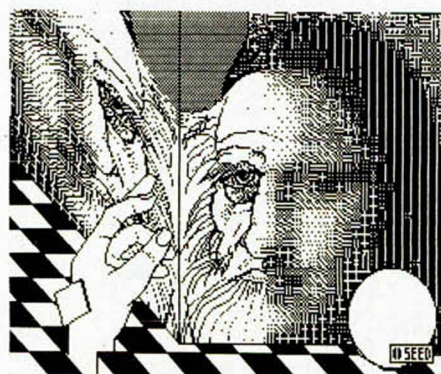
José L. Santamarta Montealegre.
Valencia.
Puntos: 44



Moisés Vilalta Pons.
Barcelona.
Puntos: 41.



José A. Romero Paniagua.
Madrid.
Puntos: 41.



MICRO HOBBY
REVISTA DE ELECTRONICA Y HOBBY

Sorteo n.º 52

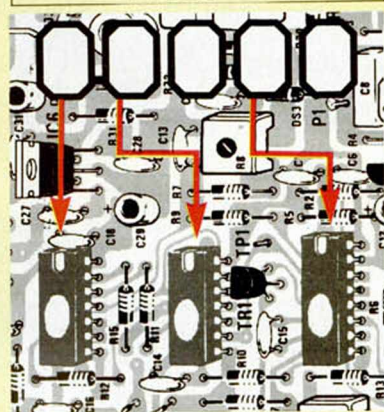
Todos los lectores tienen derecho a participar en nuestro Club. Para ello sólo tienen que hacernos llegar alguna colaboración para las secciones de Trucos, Tokes & Pokes, Programas MICROHOBBY, etc..., y que ésta, por su originalidad, calidad u otro tipo de consideraciones, resulte publicada.

● Si tu colaboración ha sido ya publicada en MICROHOBBY, tendrás en tu poder una o varias tarjetas del Club con su numeración correspondiente.

Lee atentamente las siguientes instrucciones (extracto de las bases aparecidas en el número 116) y comprueba si alguna de tus tarjetas ha resultado premiada.

● Coloca en los cinco recuadros blancos superiores el número correspondiente al primer premio de la Lotería Nacional celebrado el día:

11 de junio



● Traslada los números siguiendo el orden indicado por las flechas a los espacios inferiores.

● Si la combinación resultante coincide con las tres últimas cifras de tu tarjeta... ¡enhorabuena!, has resultado premiada con un LOTE DE PROGRAMAS valorado en 5.000 pesetas.

El premio deberá ser reclamado por el agraciado mediante llamada telefónica antes de la siguiente fecha:

15 de junio

En caso de que el premio no sea reclamado antes del día indicado, el poseedor de la tarjeta perderá todo derecho sobre él, aunque esto no impide que pueda resultar nuevamente premiada con el mismo número en semanas posteriores. Los premios no adjudicados se acumularán para la siguiente semana, constituyendo un «bote».

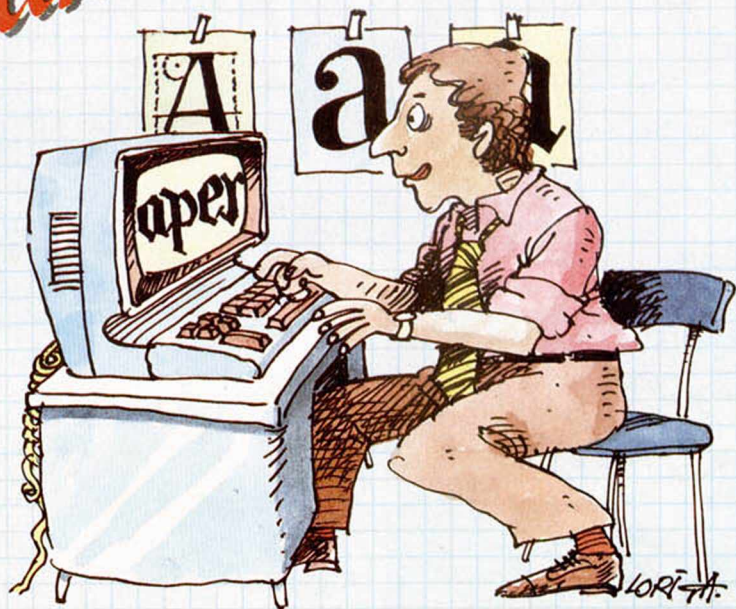
El lote de programas será seleccionado por el propio afortunado de entre los que estén disponibles en el mercado en las fechas en que se produzca el premio.



Aula Spectrum

VERBOS

El siguiente programa, cuyo autor es Juan José Alcalde, de Tarragona, nos presenta en pantalla el modo indicativo de los verbos que nosotros le introduzcamos. Eso sí, hay que tener en cuenta que dichos verbos deben ser regulares, ya que, de lo contrario, asistiréis a la fabricación de nuevos términos de los que nunca habréis oído hablar.



```

© FLIP'S 1988
PRESENTA
EL MODO INDICATIVO DE LOS VERBOS
MENU
0-> PRESENTE
1-> PRETERITO IMPERFECTO
2-> PRETERITO IMPERFECTO SIMPLE
3-> FUTURO IMPERFECTO
4-> FUTURO IMPERFECTO SIMPLE
5-> FUTURO IMPERFECTO
6-> FUTURO IMPERFECTO PLUSCUAMPERFECTO
7-> FUTURO IMPERFECTO ANTERIOR
8-> FUTURO IMPERFECTO CONJUNTO
9-> AUTODESTRUCCION
PULSA LA OPCION DESEADA
ESCRIBE LOS VERBOS EN MAYUSCULA
DIME UN VERBO REGULAR "amarL"
    
```

```

VERBO= temer
FUTURO IMPERFECTO
TU temo
TU temes
EL teme
NOSOTROS temimos
VOSOTROS temis
ELLOS temen
    
```

PULSA UNA TECLA PARA MENU

© FLIP'S 1988

```

EL "IO"
610 DATA "NOSOTROS", "IMOS", "UOS
OTROS", "ISTEIS", "ELLOS", "IERON"
620 GO SUB 1360: GO TO 190
630 IF D$="AR" THEN RESTORE 670
640 IF D$="ER" THEN RESTORE 690
650 IF D$="IR" THEN RESTORE 710
660 PRINT INVERSE 1; "FUTURO IMP
ERFECTO"
670 DATA "YO", "ARE", "TU", "ARAS"
"EL", "ARA"
680 DATA "NOSOTROS", "AREMOS", "U
OSOTROS", "AREIS", "ELLOS", "ARAN"
690 DATA "YO", "ERE", "TU", "ERAS"
"EL", "ERA"
700 DATA "NOSOTROS", "EREMOS", "U
OSOTROS", "EREIS", "ELLOS", "ERAN"
710 DATA "YO", "IRE", "TU", "IRAS"
"EL", "IRA"
720 DATA "NOSOTROS", "IREMOS", "U
OSOTROS", "IREIS", "ELLOS", "IRAN"
730 GO SUB 1360: GO TO 190
740 IF D$="AR" THEN RESTORE 780
750 IF D$="ER" THEN RESTORE 800
760 IF D$="IR" THEN RESTORE 820
770 PRINT INVERSE 1; "CONDICIONA
L SIMPLE"
780 DATA "YO", "ARIA", "TU", "ARIA
S", "EL", "ARIA"
790 DATA "NOSOTROS", "ARIAMOS", "
VOSOTROS", "ARIAIS", "ELLOS", "ARIA
N"
800 DATA "YO", "ERIA", "TU", "ERIA
S", "EL", "ERIA"
810 DATA "NOSOTROS", "ERIAMOS", "
VOSOTROS", "ERIAIS", "ELLOS", "ERIA
N"
820 DATA "YO", "IRIA", "TU", "IRIA
S", "EL", "IRIA"
830 DATA "NOSOTROS", "IRIAMOS", "
VOSOTROS", "IRIAIS", "ELLOS", "IRIA
N"
840 GO SUB 1360: GO TO 190
850 IF D$="AR" THEN RESTORE 890
860 IF D$="ER" THEN RESTORE 910
870 IF D$="IR" THEN RESTORE 930
880 PRINT INVERSE 1; "PRETERITO
PERFECTO"
890 DATA "YO HE", "ADO", "TU HAS"
"DO", "EL HA", "ADO"
900 DATA "NOSOTROS HEHOS", "ADO"
"VOSOTROS HABEIS", "ADO", "ELLOS
HAN", "ADO"
910 DATA "YO HE", "IDO", "TU HAS"
"IDO", "EL HA", "IDO"
920 DATA "NOSOTROS HEHOS", "IDO"
"VOSOTROS HABEIS", "IDO", "ELLOS
HAN", "IDO"
930 GO SUB 1360: GO TO 190
940 IF D$="AR" THEN RESTORE 980
950 IF D$="ER" THEN RESTORE 1000
960 IF D$="IR" THEN RESTORE 1000
970 PRINT INVERSE 1; "PRETERITO
PLUSCUAMPERFECTO"
980 DATA "YO HABIA", "ADO", "TU H
ABIAS", "ADO", "EL HABIA", "ADO"
990 DATA "NOSOTROS HABIAMOS", "ADO",
"VOSOTROS HABIAIS", "ADO", "ELLOS HABI
AN", "ADO"
1000 DATA "YO HABIA", "IDO", "TU H
ABIAS", "IDO", "EL HABIA", "IDO"
1010 DATA "NOSOTROS HABIAMOS", "IDO",
"VOSOTROS HABIAIS", "IDO", "ELLOS HABI
AN", "IDO"
1020 GO SUB 1360: GO TO 190
1030 IF D$="AR" THEN RESTORE 1070
1040 IF D$="ER" THEN RESTORE 1090
1050 IF D$="IR" THEN RESTORE 1090
1060 PRINT INVERSE 1; "FUTURO PER
FECTO"
1070 DATA "YO HABRE", "ADO", "TU H
ABRAS", "ADO", "EL HABRA", "ADO"
1080 DATA "NOS. HABREMOS", "ADO"
    
```

```

10 BORDER 2: PAPER 6: INK 1: C
LS
20 PRINT AT 0,0: FLASH 1; "© FLIP'S 1988"
EEP 1,24
30 PRINT AT 2,12: "PRESENTA": B
EEP 7,12
40 PRINT AT 4,0: INVERSE 1; "EL
MODO INDICATIVO DE LOS VERBOS":
BEEP 1,-1
50 PRINT AT 5,0; "MENU"
60 INK 0: PRINT INVERSE 1; AT 6
,0: "0-> PRESENTE"
70 PRINT INVERSE 1; AT 7,0: "1->
PRETERITO IMPERFECTO"
80 PRINT INVERSE 1; AT 8,0: "2->
PRETERITO IMPERFECTO SIMPLE"
90 PRINT INVERSE 1; AT 9,0: "3->
FUTURO IMPERFECTO"
100 PRINT INVERSE 1; AT 10,0: "4->
CONDICIONAL SIMPLE"
110 PRINT INVERSE 1; AT 11,0: "5->
PRETERITO PERFECTO"
120 PRINT INVERSE 1; AT 12,0: "6->
PRETERITO PLUSCUAMPERFECTO"
130 PRINT INVERSE 1; AT 13,0: "7->
FUTURO PERFECTO"
140 PRINT INVERSE 1; AT 14,0: "8->
PRETERITO ANTERIOR"
150 PRINT INVERSE 1; AT 15,0: "9->
CONDICIONAL COMPUESTO"
160 PRINT INVERSE 1; AT 16,0: "F->
AUTODESTRUCCION"
170 PRINT FLASH 1; INK 2; AT 18,
0; "PULSA LA OPCION DESEADA"
180 PRINT "ESCRIBE LOS VERBOS E
N MAYUSCULA"
190 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 1
300: GO TO 310
200 IF INKEY$="1" THEN GO SUB 1
300: GO TO 430
210 IF INKEY$="2" THEN GO SUB 1
300: GO TO 520
220 IF INKEY$="3" THEN GO SUB 1
300: GO TO 630
230 IF INKEY$="4" THEN GO SUB 1
300: GO TO 740
240 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 1
300: GO TO 850
250 IF INKEY$="6" THEN GO SUB 1
300: GO TO 940
260 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 1
300: GO TO 1030
270 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 1
300: GO TO 1120
280 IF INKEY$="9" THEN GO SUB 1
300: GO TO 1210
290 IF INKEY$="F" OR INKEY$="f"
THEN GO TO 1420
300 GO TO 190
310 IF D$="AR" THEN RESTORE 360
320 IF D$="ER" THEN RESTORE 380
330 IF D$="IR" THEN RESTORE 400
340 PRINT INVERSE 1; "PRESENTE I
NDICATIVO"
350 GO SUB 1360
360 DATA "YO", "O", "TU", "AS", "EL
", "A"
370 DATA "NOSOTROS", "AMOS", "VOS
OTROS", "AIS", "ELLOS", "AN"
380 DATA "YO", "O", "TU", "ES", "EL
", "E"
390 DATA "NOSOTROS", "EHOS", "VOS
OTROS", "EIS", "ELLOS", "EN"
400 DATA "YO", "O", "TU", "ES", "EL
", "E"
410 DATA "NOSOTROS", "IHOS", "VOS
OTROS", "IS", "ELLOS", "EN"
420 GO SUB 1360: GO TO 190
430 IF D$="AR" THEN RESTORE 470
440 IF D$="ER" THEN RESTORE 490
450 IF D$="IR" THEN RESTORE 490
460 PRINT INVERSE 1; "PRETERITO
IMPERFECTO"
470 DATA "YO", "ABA", "TU", "ABAS"
"EL", "ABA"
480 DATA "NOSOTROS", "ABAMOS", "U
OSOTROS", "ABAIS", "ELLOS", "ABAN"
490 DATA "YO", "IA", "TU", "IAS", "
EL", "IA"
500 DATA "NOSOTROS", "IAHOS", "VO
SOTROS", "IAIS", "ELLOS", "IAN"
510 GO SUB 1360: GO TO 190
520 IF D$="AR" THEN RESTORE 560
530 IF D$="ER" THEN RESTORE 580
540 IF D$="IR" THEN RESTORE 600
550 PRINT INVERSE 1; "PRETERITO
PERFECTO SIMPLE"
560 DATA "YO", "E", "TU", "ASTE", "
EL", "O"
570 DATA "NOSOTROS", "AMOS", "VOS
OTROS", "EIS", "ELLOS", "ARON"
580 DATA "YO", "I", "TU", "ISTE", "
EL", "IO"
590 DATA "NOSOTROS", "IAHOS", "VO
SOTROS", "IAIS", "ELLOS", "IAN"
600 DATA "YO", "I", "TU", "ISTE", "
    
```



```

"VOS. HABREIS", "ADO", "ELLOS HABR
AN", "ADO"
1090 DATA "YO HABRE", "IDO", "TU H
ABRAS", "IDO", "EL HABRÁ", "IDO"
1100 DATA "NOS. HABREMOS", "IDO", "
VOS. HABREIS", "IDO", "ELLOS HABR
AN", "IDO"
1110 GO SUB 1360: GO TO 190
1120 IF D$="AR" THEN RESTORE 116
0
1130 IF D$="ER" THEN RESTORE 118
0
1140 IF D$="IR" THEN RESTORE 118
0
1150 PRINT INVERSE 1; "PRETERITO
ANTERIOR"
1160 DATA "YO HUBE", "ADO", "TU HU
BISTE", "ADO", "EL HUBO", "ADO"
1170 DATA "NOS. HUBIMOS", "ADO", "
VOS. HUBISTEIS", "ADO", "ELLOS HUB
IERON", "ADO"
1180 DATA "YO HUBE", "IDO", "TU HU
BISTE", "IDO", "EL HUBO", "IDO"
1190 DATA "NOS. HUBIMOS", "IDO", "
VOS. HUBISTEIS", "IDO", "ELLOS HUB
IERON", "IDO"
1200 GO SUB 1360: GO TO 190

```

```

1210 IF D$="AR" THEN RESTORE 125
0
1220 IF D$="ER" THEN RESTORE 127
0
1230 IF D$="IR" THEN RESTORE 127
0
1240 PRINT INVERSE 1; "CONDICIONA
L. COMPUESTO"
1250 DATA "YO HABRIA", "ADO", "TU
HABRIAS", "ADO", "EL HABRIA", "ADO"
1260 DATA "NOS. HABRIAMOS", "ADO",
"VOS. HABRIAIS", "ADO", "ELLOS HA
BRIAN", "ADO"
1270 DATA "YO HABRIA", "IDO", "TU
HABRIAS", "IDO", "EL HABRIA", "IDO"
1280 DATA "NOS. HABRIAMOS", "IDO",
"VOS. HABRIAIS", "IDO", "ELLOS HA
BRIAN", "IDO"
1290 GO SUB 1360: GO TO 190
1300 INPUT "DIME UN VERBO REGULA
R"; V$
1310 CLS: PRINT INVERSE 1; "VERB
O="; FLASH 1; V$: PRINT
1320 LET L=LEN(V$)
1330 LET R$=V$(1 TO L-2)
1340 LET D$=V$(L-1 TO L)

```

```

1350 RETURN
1360 FOR I=1 TO 6
1370 READ P$,T$
1380 PRINT P$,R$,T$
1390 NEXT I
1400 BEEP .5,0: PRINT AT 15,0; I
ECLA PARA MENU: "PULSA UNA T
ERSE 0;" @ FLIP-$ 1908": PAUSE 0
1410 GO TO 10
1420 CLS: PRINT FLASH 1; "A UT
O D E S T R U C C I O N": FOR
R=10 TO 0 STEP -1
1430 PRINT AT 10,14,R: " ": BEEP
.5,R
1440 NEXT R
1450 RANDOMIZE USR 0
1460 REM "NO PUBLICAR LAS
LINEAS REM SI FUESE
SELECCIONADO"
1470 REM AUTOR=JUAN JOSE ALCALDE
1480 REM ODMICIL=50L No.4
1490 REM CODIGO POSTAL=43747
1500 REM POBLACION=Benissanet
1510 REM PROVINCIA=TARRAGONA
1520 LET M$=CHR$ 8+CHR$ 8+"ador
JJA": SAVE M$

```

ANALIZADOR SINTÁCTICO-MORFOLÓGICO

NOMBRE	Estudiar
PROMOTORE	■■■■■■■■■■
DETERMINANTE	■■■■■■■■■■
ADJETIVO	■■■■■■■■■■
VERBO	■■■■■■■■■■
ADVERBIO	■■■■■■■■■■
CONJUNCIÓN	■■■■■■■■■■
PREPOSICIÓN	■■■■■■■■■■
Eso es. Adelante!	



Javier Montes, de Cádiz, nos ha enviado los siguientes programas con los que podréis practicar vuestros conocimientos en análisis de oraciones y palabras, al mismo tiempo que repasáis algunos conceptos básicos.

Ambos programas incluyen instrucciones completas de uso y poseen menús lo suficientemente claros como para que no tengáis problemas de ningún tipo para manejarlo.

El listado 1 corresponde al analizador sintáctico, mientras que los listados 2 y 3 pertenecen al analizador morfológico.



Todos los caracteres subrayados deben ser introducidos en modo gráfico.

```

LISTADO 1

1 REM ANALISIS SINTACTICO
2 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LS
5 GO SUB 9100: BORDER 4: PAPE
R 7: INK 0: BRIGHT 1: CLS: PRIN
T INK 6: PAPER 2: FLASH 1; "
R n=1 TO 20: PRINT INK 6: PAPER
2: FLASH 1; "AT n,31; "NEXT
n: PRINT INK 6: PAPER 2: FLASH
1; "
PRINT AT 10,3; INVERSE 1; "
Presiona STOP en grabadora"
7 FOR n=30 TO 20 STEP -2: BEE
P 1,n: NEXT n: BEEP .9,18
10 RESTORE: DIM a(4): DIM m$(
40,12): DIM ns(40,12): DIM vs(40
,12): DIM cs(40,12): DIM ps(6,25
): DIM bs(10,25): DIM ys(19,25):
DIM zs(10,14)
20 FOR n=1 TO 40: READ m$(n),n
$(n),vs(n),cs(n): NEXT n: FOR n=
1 TO 6: READ ps(n): NEXT n: FOR
n=1 TO 19: READ bs(n): NEXT n: F
OR n=1 TO 10: READ ys(n): NEXT n
: FOR n=1 TO 10: READ zs(n): NEX
T n
25 PRINT AT 15,5: "Despues puls
a "ENTER": IF CODE INKEYS<>13
THEN GO TO 25
30 BRIGHT 0: BORDER 2: INK 0:
PAPER 2: CLS: PRINT INK 2: PAPE
R 4: FLASH 1; BRIGHT 1; "
FOR n
=1 TO 10: PRINT BRIGHT 1; INK 2;
PAPER 4: FLASH 1; "AT n,31; "
"AT n,1; FLASH 0; PAPER 1; "
NEXT
n: PRINT BRIGHT 1; INK 2; PAPE
R 4: FLASH 1; "

```

```

35 FOR n=10 TO 1 STEP -1: PRIN
T AT n,1; PAPER 6; BRIGHT 1; "
": PA
USE 5: NEXT n
40 PRINT AT 3,3: BRIGHT 1; INK
0; PAPER 6: "HOLA, YO ME LLAMO ZX
-Spectrum"; AT 4,3: "Y DESDE AHORA
SEREMOS AMIGOS"; AT 6,3: "Escribe
me tu nombre"; AT 7,3: "y pulsa ENT
ER"; PRINT AT 13,0; BRIGHT 1; IN
K 6; PAPER 5; "
FOR n=1 TO 3: P
RINT BRIGHT 1; INK 6; PAPER 5; "
"; AT n+13,31; "AT n+13,1; PAPE
R 7; "
NEXT n: PRINT BRIGHT 1; IN
K 6; PAPER 5; "
43 LET d$="": FOR n=1 TO 25
45 PRINT AT 15,2+n; BRIGHT 1;
FLASH 1; PAPER 7; INK 0; "LET
i$=INKEYS: IF i$="" THEN GO TO
45
47 IF CODE i$=13 AND d$<>"" TH
EN GO TO 60
48 IF i$="" THEN GO TO 55
50 IF i$<"A" OR i$>"Z" THEN BE
EP .7,1: GO TO 45
55 PRINT AT 15,2+n; BRIGHT 1;
PAPER 7; INK 0; "i$ AT 15,3+n; FLA
SH 1; "LET d$=d$+i$: FOR n=1
TO 40: NEXT n: NEXT n
60 BRIGHT 1: BORDER 7: PAPER 7
: INK 0; CLS: PRINT AT 0,0; "Bue
no, i$d$; AT 1,0; "Esto que ves aqu
i es el MENU. Primero tienes u
n numero que destitela. Este e
s el capitulo. A continuacion t
ienes el conte-nido del capitulo
0"; AT 6,0; "Pues bien. Pulsando el
numero, te ofrezco lo que di
ce el contenido"
65 PRINT
"AT 11,2: FLASH 1; "I

```

```

"FLASH 0;" - INSTRUCCIONES DE
USO"; AT 13,2; FLASH 1; "2"; FLASH
0;" -"UN RECORRIDO POR LAS
PARTES DE LA ORACION";
AT 15,2; FLASH 1; "3"; FLASH 0;"
- ANALIZANDO SINTACTICAMENTE"; AT
17,2; FLASH 1; "4"; FLASH 0;"
BORRADO Y COMIENZO"; AT 18,0; "
20,8; "Decision: "; FLASH 1; "
70 LET i$=INKEYS: IF i$="" THE
N GO TO 70
75 IF i$<"1" OR i$>"4" THEN BE
EP .7,1: GO TO 70
77 PRINT AT 20,19; i$: BEEP .7,
30: FOR n=1 TO 50: NEXT n
80 GO TO VAL i$:100
100 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: B
RIGHT 1: CLS: PRINT INVERSE 1; A
T 0,6; "INSTRUCCIONES"; INVER
SE 0; AT 4,4; "Este programa const
a de dos partes"; AT 9,0; FLA
SH 1; "1"; FLASH 0;" La primera
parte es puramente una seccio
n de consulta, donde se o
frece al comienzo una tabla
donde figuran las partes de
la oracion. Pulsando e
l numero deseado, aparecera
en pantalla una explicacio
n de lo escogido"
105 PRINT AT 20,5; FLASH 1; "Pul
sa ENTER": IF CODE INKEYS<>13 TH
EN GO TO 105
110 CLS: PRINT AT 4,0; FLASH 1
; "2"; FLASH 0;" - La segunda par
te es un juego en el cual son
analizadas sintacticament
e oraciones. En el juego se
visualizan tres casillas.
En la primera se exhibe la o
racion a analizar. En la
tercera casilla figura el
nombre del sin

```



```

n mami fero "nuestro" "abuelo"
tiene "prisa" "un" "computador"
"es" "un amigo" "nuestra" "capita
"l" "es" "madrid" "el" "rito"
"marca" "la hora" "el" "diccionari
"rio" "es" "muy util" "las" "abeja
"as" "fabrican" "la miel"
1010 DATA "la" "ciencia" "es" "i
n" "mensa" "mis" "pantalones" "esta
n" "rotos" "el" "universo" "es"
"ilimitado" "la" "semana" "tiene"
"seis" "dias" "el" "invierno"
"se hace" "largo" "el" "leon" "vi
"ve" "en Africa" "mi" "sobrino"
"vive" "lejisimo" "sus" "gafas"
"se cayeron" "cerca" "el" "turist
"a" "alcanzo" "la cima" "la" "luz"
"se fue" "esta noche"
1020 DATA "el" "aviador" "volo"
"muy alto" "el" "sol" "es" "una
estrella" "mi" "planeta" "se lla
ma" "tierra" "aquel" "viejo" "oy
e" "la radio" "esta" "mariposa"
"es" "preciosa" "ese" "perro" "t
iene" "sed" "esos" "chicos" "tie
nen" "libros" "su" "madre" "lleg
o" "ayer" "el" "oro" "es" "caris
io" "la" "Luna" "es" "un sateli
te"
1030 DATA "los" "chinos" "son"
"millones" "esta" "regla" "side"
"un metro" "el" "pinguino" "es"
"un ave" "el" "agua" "hirvio"
"ucho" "el" "oceanio" "esta" "muy
lejos" "mi" "blusa" "se mojó"
"ayer" "el" "pacifico" "es" "inmen
so" "los" "Rio" "llegaron" "esta
tarde" "el" "Congo" "lleva" "mu
cha agua" "el" "reloj" "es" "pla
teado"
1035 DATA "MODIFICADOR directo d
el S." "NUCLEO del Sujeto" "VERB
O" "COMPLEMENTO del verbo" "SUJE
TO" "PREDICADO"
1040 DATA "Perfecto. Asi se hace"
"Eso es! Maravilloso" "Muy bien
Llegaras lejos" "Asi me gusta
muy bien!" "Ya lo haces mejor qu
e yo!" "Estupendo! Admirable!"
"Lo haces bastante bien!" "Estoy
asombroso. Muy bien!" "Excelente!
Bienisimo!" "Exacto! Eso es"
1050 DATA "Lo siento. Incorrecto"
"¡Fijate bien! asi no es" "Te has
equivocado" "Fallaste. Atiende m
ejor" "Piensalo antes de actuar"
"Cuidado! Fijate!" "Te descuida
ste" "Trata de hacerlo mejor" "N
o es asi" "Esa no es la respuest
a"
1055 DATA "MUY DEFICIENTE" "DEFI
CIENTE" "DEFICIENTE" "INSUFICIENT
E" "SUFICIENTE" "BIEN" "NOTABLE
TE" "SUFICIENTE" "BIEN" "NOTABLE
" "NOTABLE" "SOBRESALIENTE" "SOB
RESALIENTE"
1060 DATA "m" "n" "25512918918918918
9129255" "n" "120000120068068068
068000"
1070 DATA "ms" "ns" "vs" "cs"
9100 RESTORE 1060: FOR i=1 TO 2:
READ os,q: FOR n=0 TO 7: POKE
USR os+n,VAL q$( TO 3): LET q$=q
$(4 TO ): NEXT n: NEXT i: RETURN

```

```

la tierra es un planeta
MODIFICADOR directo del S

```

LISTADO 2

```

1 REM 'ANALISIS' MORFOLOGICO
2 LOAD '***' @ J.M.H. '***'
4 RESTORE 'CODE' USR "a",5+8
5 DIM x$(8,12): FOR n=1 TO 8:
READ x$(n): NEXT n: DIM y$(9,15)
T: FOR n=1 TO 9: READ y$(n): NEX
T n: DIM z$(82,12): FOR n=1 TO 8
2: READ z$(n): NEXT n: DIM v$(S,
261): FOR n=1 TO S: READ v$(n): N
EXT n: DIM w$(S,11): FOR n=1 TO
S: READ w$(n): NEXT n
12 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: C
LS: PRINT AT 11,3: FLASH 1: "Pre
sione STOP en grabadora": AT 18,6
: FLASH 0: "Despues pulse ENTER":
FOR n=0 TO 5 STEP .5: BEEP .06,

```

```

Trigesimo
NOMBRE
PRONOMBRE
DETERMINANTE
4 ADJETIVO
VERBO
ADVERBIO
CONJUNCION
PREPOSICION
Invalido. PRUEBE DE NUEVO

```

```

n: NEXT n: BEEP 1,5
13 LET sc=0: LET ch=0: LET co=
0: LET x1=20: LET x2=20: LET ky=
0
15 IF INKEY$="" THEN GO TO 15
16 FOR n=1 TO 50: NEXT n
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
25 PRINT AT 5,6: BRIGHT 1: PAP
ER 6: INK 0: "ANALISIS MORFOLOGI
CO" AT 6,6: PAPER 6: INK 1: "J
*** @ J.M.H. ***" PRINT AT 1
0,5: "PULSE": AT 15,5: "1- Para IN
STRUCCIONES": AT 17,5: "2- Para JU
EGO"
27 IF INKEY$="" THEN GO TO 27
29 LET i$=INKEY$
30 IF i$="2" OR i$="1" THEN BE
EP .5,1: GO TO 27
31 BEEP .2,34.3
35 GO TO (100 AND i$="1")+ (150
AND i$="2")
100 BORDER 5: PAPER 6: INK 0: C
LS: PRINT AT 1,8: FLASH 1: "INST
RUCCIONES": PRINT: PRINT
105 PRINT "El objetivo del jueg
o es anali- zar morfologicamente
las pala- bras propuestas en l
a casilla superior derecha del
siguiente modo:
110 PRINT "seleccionar con la t
ecla "B" de acuerdo con la
columna de la izquierda, la part
e de la ora- cion que concuerde
con la pala- bra anteriormente
citada"
115 PRINT "Pulse la tecla "C"
para intro-ducir la respuesta"
117 PRINT "El ordenador catific
ara su deci- sion en la casilla i
nferior"
118 PRINT AT 20,5: FLASH 1: PAP
ER 1: INK 6: "PULSE CUALQUIER TEC
LA"
120 IF INKEY$="" THEN GO TO 120
160 BORDER 5: PAPER 4: CLS
165 FOR i=0 TO 1: FOR n=0 TO 21:
PRINT AT n,i: INK 0: PAPER 6:
a: NEXT n: NEXT i
170 FOR n=1 TO 8: PRINT AT n+2,
3: PAPER 0: INK 7: x$(n): NEXT n
175 PRINT PAPER 6: INK 1: AT 18,
3:
; AT 19,3:
; AT 20,3:
180 PRINT AT 0,17: PAPER 7: INK
0:
; AT 1,17:
; AT 2,17:
182 FOR n=1 TO 3: PRINT AT n+2,
17: PAPER n: INK 0: "AAAAAAA
AAA" NEXT n
185 PRINT PAPER 0: INK 7: AT 8,1
7: "PUNTAUCION": AT 7,17:
; AT 9,17:
; AT 10,17: PAPER 2: INK 0
; "AAAAAAA"
187 PRINT PAPER 0: INK 7: AT 13,
17: "PARTIDAS": AT 12,17:
; AT 14,17:
; AT 15,17: PAPER 2: IN
K 0: "AAAAAAA"
190 PRINT AT 10,20: FLASH 1: PA
PER 0: INK 6: "0": AT 15,20: "0"
195 RESTORE 8030: FOR n=1 TO 16:
READ d: BEEP d: NEXT n
197 RANDOMIZE: LET r=INT (82+r
ND)+1
200 FOR n=1 TO 12:
201 IF z$(r,n)<"A" THEN GO TO 2
04
203 NEXT n
204 PRINT PAPER 7: AT 1,19:
205 PRINT INK 0: PAPER 7: FLASH
1: AT 1,19: z$(r, TO n-1)
208 IF INKEY$="" OR INKEY$="b"
OR INKEY$="c" THEN GO TO 208
209 LET i$=INKEY$: FOR i=1 TO 1
0: NEXT i
213 IF i$="c" THEN GO TO 240
214 IF ky>0 THEN PRINT AT ky+2,
1: INK 0: PAPER 6: FLASH 0: "A": A
T ky+2,3: INK 7: PAPER 0: x$(ky)
215 LET ky=ky+1: IF ky>8 THEN L
ET ky=8: PRINT INK 7: PAPER 2: FLASH
1: AT ky+2,1: CHR$( ky+48): AT ky$

```

```

2,3: x$(ky)
225 GO TO 208
240 IF ch>0 THEN GO TO 250
245 GO SUB 3000
250 GO TO (1000 AND ky=VAL z$(r
n))+ (2000 AND ky<VAL z$(r,n))
1000 IF ch>0 THEN GO TO 1017
1015 LET sc=sc+1: LET x1=x1+1: P
RINT AT 10,x1-1: INK 0: PAPER 2:
"A": AT 10,x1: INK 6: PAPER 1: FL
ASH 1,5: C
1017 LET ch=0: RANDOMIZE: LET r
1=INT (RAND*5)+1: PRINT AT 19,4:
INK 0: PAPER 6: v$(r1)
1020 RESTORE 8030: FOR i=1 TO 16
: READ d,5: BEEP d,5: NEXT i
1022 PRUSE 100: PRINT AT 19,4: P
APER 6:
; AT ky+2,1: PAPER 6: INK 0: F
LASH 0: "A": AT ky+2,3: PAPER 0: I
NK 7: x$(ky) LET ky=0
1024 IF co=9 THEN GO TO 4000
1025 GO TO 197
2000 FOR i=0 TO 5 STEP .5: BEEP
.06,i: NEXT i: PRUSE 15: BEEP 1,
5
2015 RANDOMIZE: LET r2=INT (RAND
*5)+1: PRINT AT 19,4: PAPER 6: I
NK 0: w$(r2)
2020 LET ch=ch+1: IF ch>2 THEN G
O TO 2050
2025 PRINT AT 19,15: PAPER 6: IN
K 0: FLASH 1: "PRUEBA DE NUEVO"
2030 GO TO 208
2050 PRINT AT 19,4: PAPER 6:
; AT 19,4: "Solucion: "; FLASH 1: x
$(VAL z$(r,n))
2055 LET ch=0: GO TO 1022
2999 STOP
3000 LET co=co+1
3005 PRINT AT 15,x2: INK 0: PAPE
R 2: "A": AT x2+x2+1: PRINT AT 1
5,x2: INK 6: PAPER 1: FLASH 1: co
3010 RETURN
4000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: PRINT AT 5,3: "FIN DE JUEGO"
; AT 10,3: "Palabras analizadas: 9"
; AT 12,3: "Palabras acertadas: ";
sc: AT 14,0: IF sc=0 THEN LET sc=
1
4005 PRINT AT 16,0: "NOTA: "; y$(
c): AT 20,3: "Pulse cualquier tecl
a"
4010 IF INKEY$="" THEN GO TO 401
0
4020 GO TO 13
8000 DATA "NOMBRE" "PRONOMBRE"
"DETERMINANTE" "ADJETIVO" "VERBO"
"ADVERBIO" "CONJUNCION" "PREPOS
ICION"
8010 DATA "MUY DEFICIENTE" "MUY8
DEFICIENTE" "DEFICIENTE" "INSUF
ICIENTE" "SUFICIENTE" "BIEN" "NO
TABLE" "NOTABLE" "SOBRESALIENTE"
8011 DATA "Casal" "Americai" "Gu
stavoi" "Televisori" "Africai"
Fernandez1" "Computador1" "Tigre
1" "Lunes1" "Amador1"
8012 DATA "Me2" "Ella2" "Vosotros
2" "Ellos2" "Os2" "Vos2" "Les2"
"Nos2" "Con1902" "Conti902"
8013 DATA "La3" "Los3" "Dos3" "N
ueve3" "Noveno3" "Trigesimo3" "D
oble3" "Triple3" "Medio3" "Oncea
vo3"
8014 DATA "Azul4" "Amarillo4" "B
onito4" "Gentil4" "Grande4" "Pob
re4" "Poderoso4" "Amable4" "Gene
roso4" "Habilidoso4"
8015 DATA "Estudios5" "Programar
5" "May5" "Estaria5" "Hubo5" "Vi
endo5" "reia5" "Tectears5" "Tenga
mos5" "Grabe5"
8016 DATA "Temprano6" "Ayer6" "H
oy6" "Siempre6" "Nob6" "Nunca6"
"Jue6" "Aqui6" "Fielmente6" "Si
6"
8017 DATA "Y7" "E7" "Ni7" "O7"
"U7" "Aunque7" "Segun7" "Pero7"
8018 DATA "A8" "Ante8" "Con8" "C
ontra8" "De8" "Desde8" "En8" "En
tre8" "Hacia8" "Para8" "Por8" "S
in8" "Sobre8" "Tras8"
8019 DATA "Asi es. Sigue asi" "O
K.Prueba la siguiente" "perfecto
.A ver la proxima" "Maravilloso.
Continua asi" "Eso es. Adelante!
8020 DATA "Lo siento." "Invalido
." "Incorrecto." "Fallaste." "No
es asi."
8030 DATA .2,0.,.2,2.,.1,3.,.1,3.,.2
,0.,.2,0.,.2,2.,.1,3.,.1,2.,.2,0.,.2,3
,.2,5.,.4,7.,.2,3.,.2,5.,.4,7

```

LISTADO 3

```

1 FFF61818181818181818181818181818 1700
2 F0F8FCFE7F3F1F0F0703 1240
3 0100000080C0E0F0F8FC 1285
4 FFFFFFFFEEFC8F0C0 2459

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 40

TOKES POKES

puede que mejore considerablemente con este poke que nos ha enviado Adrián Granada, de Lérida:

POKE 30012,58 infinita energía

LA ABADÍA DEL CRIMEN

Antonio J. Gómez, de Asturias, nos ha enviado el siguiente cargador, con el que podréis contemplar el texto que aparece una vez acabada la aventura (por mediación del primer poke), o movernos con absoluta libertad por toda la Abadía, aunque ya nos hayan echado.

Los valores de a, b y c para el primer poke (50029) son:
a=24 b=109 c=195
y para el segundo (49932):
a=201 b=12 c=195

```
10 CLEAR VAL "24576": LOAD ""G
ODE": FOR a=VAL "32700" TO VAL "32707": READ b: POKE a,b: NEXT a
: POKE VAL "32855",VAL "188": PO
KE VAL "32857",VAL "127": RANDOM
IZE USR VAL "32768"
20 DATA 62,a,50,b,c,195,192,93
```

RYGAR

Escueta, muy escueta la carta que nos envía Fernando Collantes, de Palencia. En ella nos dice que el siguiente poke proporciona vidas infinitas y nosotros no vamos a discutir con él.

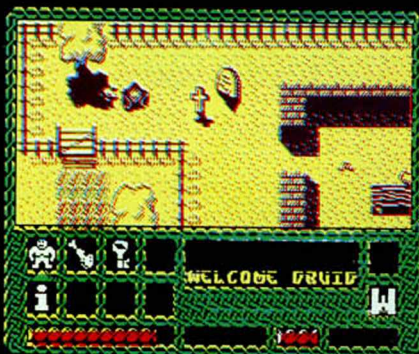
POKE 61577,0

Pero por si este poke no os gusta, Javier García, de León nos manda sus saludos y el siguiente poke que os concede el número de vidas que deseáis, eso sí por debajo de 255.

POKE 56743,n

DRUID II

Bajo este nombre no se oculta una de esas maravillas de la programación a las que nos tiene acostumbrados Firebird, pero



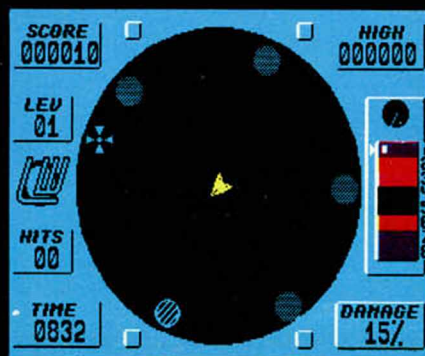
STORMBRINGER

Francisco Lores, de Sta. Cruz de Tenerife, nos ha enviado el siguiente cargador que proporciona infinita fuerza al caballero mágico en esta su tercera aventura.

```
10 INK 0: PAPER 0: CLEAR 25170
: POKE 23624,0
20 LOAD ""SCREENS": LOAD ""COD
E
30 POKE 38865,0: POKE 40161,0:
POKE 46183,99: POKE 46301,99: P
OKE 46702,0
40 RANDOMIZE USR 37632
```

LAZER WHEEL

Con un solo poke se pueden conseguir muchas cosas. Eso es lo que espera Pedro A. Rodríguez, de La Coruña, que consigáis con



el que nos envía para este arcade de Mastertronic:

POKE 32849,0 infinitas vidas

U.C.M.

«Ultimate Combat Mission», nombre que se oculta tras esas aparentes siglas, es el juego que ha «destripado» literalmente José Fernández, de Madrid.

Aquí están las pruebas de su trabajo:

POKE 36337,0 infinitas vidas jugador 1
POKE 43734,0 infinitas vidas jugador 2

ROLLING THUNDER

José A. Martínez, de Zaragoza, nos indica en su carta que pulsando tecla por tecla la palabra "JIMBO" cuando estemos en el menú de este adictivo arcade de U. S. Gold

conseguiremos energía infinita y algunas otras cosas si pulsamos alguna de las siguientes teclas:

I = nos pasa de fase

M = aparece un listado en binario

C = podemos cambiar el color de las teclas 3, 4 y 5.

ARKOS

José Fernández, de Córdoba, ha conseguido finalizar este arcade de Zigurat y pone en vuestro conocimiento las claves de las tres fases:

FASE 1: 19378

FASE 2: 15270

FASE 3: 35098

Nota

Hemos recibido una carta de Andrés García, de Málaga, en la que nos denuncia un nuevo plagio.

En esta ocasión, ha sido Iván Martínez, de Madrid, quien ha copiado literalmente el cargador de «Mask» de la revista Sinclair User número 68, correspondiente al mes de noviembre. El cargador venía en una de las diez tarjetas de pokes que esta publicación acostumbra a regalar.

Desde estas líneas, volvemos a pedirnos que seáis honrados con vuestro trabajo y el de los demás. No es agradable hacer un cargador o descubrir un poke para que después alguien lo adopte como suyo y reciba las glorias correspondientes.

Sed honrados.

SE LO CONTAMOS A...

**J. M. M.
(HUELVA)**

Sin reparos...

CAMELOT WARRIORS:

POKE 50783,200 vidas infinitas.
POKE 55918,201 desaparecen bichos.

SHAO LIN'S ROAD:

POKE 49331,47 vidas infinitas.

FIGHTING WARRIOR:

POKE 61233,0 inmunidad.
POKE 60991,n n vidas.

GREEN BERET:

POKE 40919,255 vidas infinitas.
POKE 46317,8 más disparos.
POKE 43412,37 sin minas.
POKE 47689,201 sin enemigos que caminan.

**RUBÉN SÁNCHEZ GARCÍA
(SEVILLA)**

Aquí tienes lo que pides...

TERRA CRESTA:

POKE 40884,201 no disparan enemigos.

POKE 38205,62:

POKE 38206,10:

POKE 38207,0:

POKE 38208,0 inmunidad.

POKE 37799,127 vidas infinitas.

POKE 39085,201 sin algunos enemigos.

DRAGON'S LAIR:

POKE 47372,n n vidas.

YABBA DABBA DOO

(Cargador)

```

5 REM CARGADOR YABBA DABBA DO
0
10 FOR N=65000 TO 65007
20 READ A: POKE N,A
30 NEXT N
40 DATA 175,50,92,170,124,246,
1,201
50 LOAD ""CODE
60 POKE 64909,195: POKE 64910,
232: POKE 64911,253
70 RANDOMIZE USR 64767

```

**DAVID
HERNÁNDEZ DE LA FUENTE
(MADRID)**

Responde a sus dudas referentes a **ELITE** de Firebird la Federación Intergaláctica a través del hipercanal:

1. Tu nave estelar Cobra MK III lleva siempre activados los escudos defensivos, por lo que cuando te encuentres ante algún pirata especial o una nave invasora no necesitarás activarlos para defenderte.

2. Puedes llevar hasta cuatro misiles guiados por calor. Antes de utilizarlos debes armarlos. Para ello debes pulsar la tecla T. Cuando el enemigo pase por delante del visor de combate tu computadora pitará y en el panel de la cabina se encenderá una luz roja. Tu misil ha seleccionado el objetivo. Para disparar, pulsa la F.

3. No puedes aterrizar en ningún planeta. Todos los planetas habitados así lo dispusieron cuando se fundó la Federación. Por lo tanto, si quieres comerciar con alguno de los mundos debes aterrizar en la estación orbital Coriolis que gira incansablemente alrededor de cada planeta.

4. Y aquí van algunas ayuditas...

ELITE:

POKE 46848,201 sin enemigos.
POKE 46768,0 no se calienta láser:

POKE 39555,201 láser no consume energía.

POKE 39591,201 no se dañan los escudos.

POKE 33270,0 no aumenta la temperatura.

POKE 28822,0 bombas energías infinitas.

POKE 39959,0 misiles infinitos.

POKE 56996,254 fuel infinito.

POKE 56417,0 hiperespacio infinito.

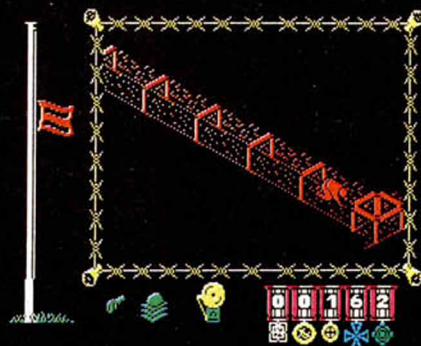
¡Que la Fuerza te acompañe! Fin del comunicado a la Tierra. Saludos desde Alfa Centauro.

**PILAR ÁLVAREZ ABAD
(SEVILLA)**

Para salir del Pozo de los Deseos en el **THREE WEEKS IN PARADISE**, como es evidente, Wally ha de trepar por la pared derecha del pozo. Sencillo, ¿verdad?

**JOSÉ ALBERTO
TOLEDO NAVARRO
(BARCELONA)**

En el estupendo **THE GREAT ESCAPE** de Ocean, tu objetivo es fugarte del campo de prisioneros. Para ello, necesitas romper la verja con las tenazas y llevar encima, por ejemplo, la brújula para no perderte y, la documentación para que no te detengan. También puedes fugarte si tienes en tu poder la brújula y la bolsa.



**DAVID
CLEMENTE MÉNDEZ
(SALAMANCA)**

Si, otra vez el **GAME OVER...** es inevitable. Te contamos cómo resolver la segunda parte del juego: Una vez que llegues al palacio deberás subir por el segundo ascensor que encontrarás. En este nivel hay que dirigirse a la izquierda y subir un solo nivel por el elevador. Cuidando de no caer en las trampas, deberás llegar a una cabeza a la que dispararás hasta que te proporcione un escudo de inmunidad limitada. Regresando sobre tus pasos, subirás de nuevo y en la última pantalla de la derecha encontrarás la última pieza necesaria. Saldrás del palacio, caerás por el primer lago y allí deberás eliminar al último esbirro de Gremila.

A ti y a todos los interesados en resolver de forma completa la videoaventura **THREE WEEKS IN PARADISE** les remitimos a las **MICROHOBBY** núms. 56, 66, 67 y 68. Aquí no disponemos de suficiente espacio para ello.

**CARLOS ENRIQUE
MARTÍN GONZÁLEZ
(CANARIAS)**

Afortunadamente, tenemos de casi todo...

BOMB JACK:

POKE 49984,0 Vidas infinitas.
POKE 52327,201 Sin enemigos.
POKE 52127,201 Inmunidad.

**SERGIO
SÁNCHEZ CORRALEJO
(HUELVA)**

Pokes para **TRES LUCES DE GLAURUNG...**

POKE 57931,0:
POKE 57933,0 Vidas infinitas.
POKE 24824,0 Flechas infinitas.
POKE 24891,0 Bombas infinitas.

SE LO CONTAMOS A...

JOSÉ ÁNGEL RODRÍGUEZ (MADRID)

La clave para poder acceder a la segunda parte del **FREDDY HARDEST** de Dinamic es: 897653.

JUAN CARLOS NARANJO (MADRID)

En el **RIDDLE'S DEN** tu objetivo es localizar al Gran Dios Dorado Gregogo. Para ello, debes recoger y usar la mayoría de los objetos que te encuentres.

MARGARITA HERRERO GARCÍA (ORENSE)

Para Orense va esta insignificante ayudita. Confiamos en que sirva para algo:

ROCMAN:
POKE 37200,0 vidas infinitas.
POKE 58413,79 Sin trampa

POKE 58988,204 cueva.
POKE 37100,201 Sin otra trampa.
POKE 33090,100 Inmunidad.
POKE 37910,201 Acaba con una copa.
POKE 33085,138 Sin monstruos.
POKE 36195100 Acaba sin escudo.
POKE 38629,201 No llave especial.
POKE 36978,0 Abre pasos secretos.
POKE 36300,200 No necesita llave
Pasas de los guardias.

HEARTLAND:
POKE 41283,255 Tiempo infinito.
POKE 47350,201 Inmunidad enemigos.
POKE 48128,201 Inmunidad truenos.
POKE 48115,201 Sin enemigos.

ENRIQUE JOSÉ SERRANO MENÉNDEZ (MADRID)

Tutti frutti...
XEVIOS:
POKE 53591,62:
POKE 53592,n n vidas.
POKE 35352,0 Sin enemigos móviles.

POKE 55151,62:
POKE 55152,0:
POKE 55153,0 Disparo doble con bomba incluida.

COBRA:
POKE 34928,0 Vidas infinitas.
POKE 37915,201 Inmunidad.
POKE 41205,183 Armas infinitas.

Para completar la aventura gráfico-conversacional **GREMLINS** de Adventure International te sugerimos que consigas las revistas **MICROHOBBY** núms. 42, 43, 44, 45, 46 y 47, en las cuales se comenta detalladamente todos los pasos necesarios para su resolución. Como ves, no tenemos espacio suficiente. Es materialmente imposible publicar en una lo que se publicó en seis.

Te vamos a ofrecer unas ayuditas para el **TRHEE WEEKS IN PARADISE** de Mikro-Gen: con el POKE 50027,201 podrás disponer de vidas infinitas y, con el siguiente Toke, inmunidad: pulsa simultáneamente las teclas **SYMBOL SHIFT, D y P**. Por cierto, la solución de esta videoaventura la encontrarás en las revistas **MICROHOBBY** núms. 65, 66, 67 y 68.

DANILO CABALLERO (URUGUAY)

Aquí está la solución a tus problemas...

STARQUAKE:
POKE 35136,0 Vidas infinitas.
POKE 55094,0:
POKE 55095,0:
POKE 55096,0 Acceso autorizado.
Sin enemigos.

POKE 40956,201
DONKEY KONG:
POKE 33709,0 Vidas infinitas
POKE 33725,N Pantalla n

COBRA:
POKE 34928,0 Vidas infinitas.
POKE 37915,201 Inmunidad.
POKE 41205,183 Armas ilimitadas.

1942:
POKE 50702,201 Enemigos no disparan.
POKE 50777,201 Inmunidad.
POKE 47007,255 Vidas infinitas.

ALEX TUTUSAUS CLOSAS (BARCELONA)

Efectivamente, Alex, hay algunos pokes para el **STAINLESS STEEL** y además un toke...

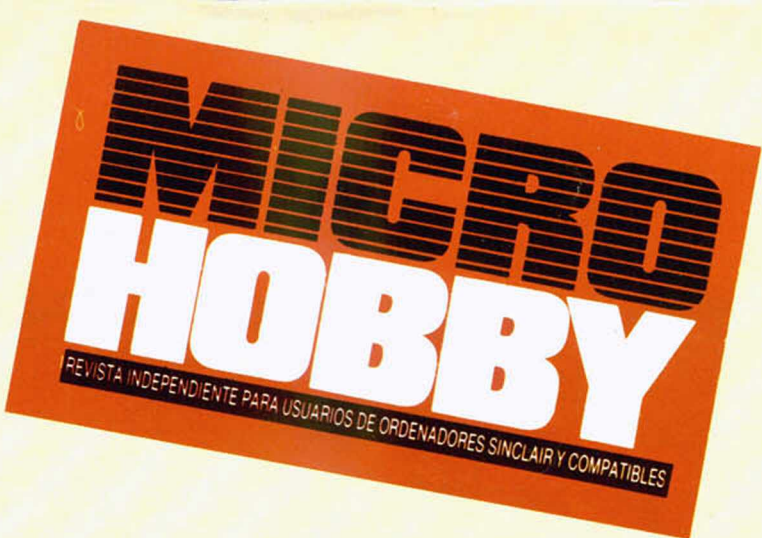
POKE 40702,0 Vidas infinitas.
POKE 46781,201 Inmunidad.
POKE 48569,201 Bombas infinitas.

Y el toke, como es ya habitual en estos casos, está relacionado con las teclas. Si pulsas simultáneamente **A, S, D, P y ENTER** obtienes vidas y escudos infinitos. Algo realmente interesante, muy interesante.

EL RINCÓN DEL ARTISTA
DANIEL CURTU MASSE (SAN SEBASTIÁN)



**Suscríbete
ahora**



y ahórrate casi

1.000 ptas.

**3 y además
números**

GRATIS

En efecto, si te suscribes ahora y por un año a MICRO HOBBY te ahorrarás casi 1.000 ptas., además de conseguir tres números más GRATIS, lo que hace un total de 28 números.

Además si te suscribes con tarjeta de crédito, recibirás un número más GRATIS.

Para beneficiarte de esta extraordinaria oferta, no tienes más que enviarnos el Cupón de Suscripción encartado en el interior de la revista, o si lo prefieres, puedes suscribirte por teléfono.

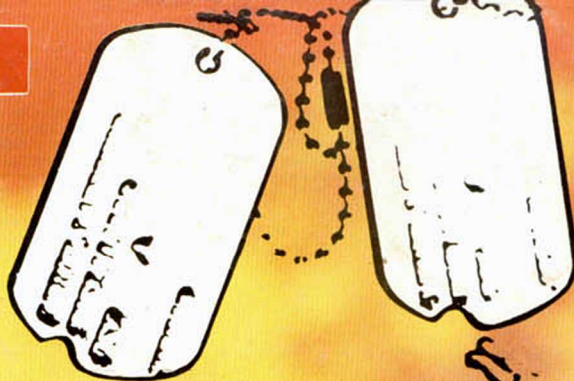
**Más rápido
más cómodo**

Si deseas suscribirte ya,
hazlo por teléfono
(91) 734 65 00

CLUB DEL SUSCRIPTOR

Como ventaja adicional al suscribirte a MICRO HOBBY entrarás a formar parte del Club del Suscriptor, beneficiándote de un descuento del 15% en todos los artículos HOBBY PRESS.

PLATON



La primera víctima de la guerra es la inocencia



ocean

SCORE: 000331
LIVES: 1
TIME: 01:13
SCORE: 0274130
LIVES: 1

SCORE: 000331
LIVES: 1
TIME: 01:13
SCORE: 0274130
LIVES: 1

© 1986 Herdale Film Corporation
All Rights Reserved.

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE

C/ NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.

TAMBIEN DISPONIBLE
EN VIDEO. DISTRIBUIDO
POR

