

TERCERA ÉPOCA AÑO VII - NÚM. 203

MENSUAL
395
Ptas.

MICRO HOBBY

AÑO VII - NÚM. 203



REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE COMPUTADORES



UTILIDADES
PRESENTACIONES
COLORISTAS
EN PANTALLA

EXPANSION
TASWORD + 3
EN CASTELLANO

MAPAS DE SOVIET
Y RAZAS DE NOCHE

SOVIET
P-47 THUNDERBOLT
MUNDIAL DE FÚTBOL
AVENTURA ESPACIAL

Incluye 2 demos jugables. «RAZAS DE NOCHE» (Ocean) y «SOVIET» (Ópera) y los juegos «Hypersports» (Imagine/Konami) y «Goody» (Ópera) + Cargadores para «Mythos», «Klax», «Ghouls'n Ghosts», «E-Motion», «Jungle Warriors» y «Robocop»

EL REGRESO
FUE SOLO
EL PRINCIPIO

... EL VIDEOJUEGO

REGRESO AL FUTURO II

PARTE II



Spectrum, Amstrad,
Amstrad disco, Commodore,
Atari, Amiga,
PC's 5 1/4 - 3 1/2

... Y LA PELICULA
YA EN VIDEO



Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 457 50 58

1990 MIRRORSOFT LTD 1989 UCS & Amblin



CONTENIDO

Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andriano.

Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión.

Subdirector General:
Andrés Aylagas.

Director: Amalio Gómez.
Asesor Editorial: Domingo Gómez.
Redacción: J.C. García Díaz,
José E. Barbero.
Maquetación: Susana Lurguie.
Directora de Publicidad: Mar Lumberas.
Secretaría Redacción: Carmen Santamaría.

Colaboradores: Andrés R. Samudío,
Amador Merchán,
Fco. J. Martínez,
Enrique Alcántara,
Pedro J. Rodríguez,
J. C. Jaramago,
Angel Badía.

Corresponsal en Londres: Alan Heap.
Fotografía: Miguel Lamana.
Dibujos: F. L. Frontán,
J. M. López Moreno,
J. Igual.

Director de Administración:
José Ángel Giménez.
Directora de Marketing: Mar Lumberas.
Departamento de Circulación: Paulino Blanco.
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río,
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.
FAX Redacción y Publicidad: 372 08 86
FAX Dirección y Administración: 734 82 98.
Telex: 49480 HOPR.
Distribución: Coedis, S.A.
Ctra. N.º 2. Km. 603,5.
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Imprime: Pentacom, Miguel Yuste, 33, Madrid.
Departamento de Fotocomposición:
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica: Mastercom.

Depósito Legal: M-36 598-1984.
Representantes para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay.
Cía Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1523.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).
MICROHOBBY no se hace necesariamente
solidaria de las opiniones vertidas
por sus colaboradores
en los artículos firmados.
Reservados todos los derechos.

AÑO VII
N.º 203
OCTUBRE

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias,
Ceuta y
Melilla
375 ptas.

4 MICROPANORAMA

8 TRUCOS

12 CONCURSO «RAZAS DE NOCHE»

14 PREMIERE

16 PIXEL A PIXEL

18 UTILIDADES

Impresión en ventanas.

20 AULA SPECTRUM

26 OCASIONES

28 NUEVO

«Mundial de fútbol», «Night Breed», «P-47», «Soviet», «Bloody Paws», «Tokyo Gang», «Action Fighter», «Mythos», «Sirwood», «Aventura Espacial», «Buran», «Laser Squad».

42 EL MUNDO DE LA AVENTURA

44 EXPANSIÓN

Tasword +3 en castellano.

46 PLUS 3

Carga automática de programas.

48 CONSULTORIO

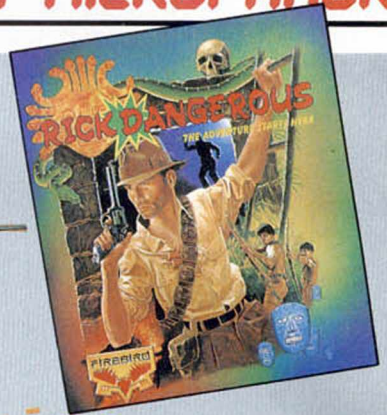
53 SELECCIÓN MICROHOBBY

56 EL VIEJO ARCHIVERO

58 HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

60 RELATOS

62 TOKES Y POKES



LANZAMIENTOS TARDÍOS

Microhobby siempre se adelanta a la noticia. Y por ello algunos de los lanzamientos que se han producido durante el último mes ya habían sido comentados en nuestras páginas hace algún tiempo.

Los títulos a los que hacemos mención son: «**Snoopy**», programa realizado por The Edge cuyo comentario podréis encontrar en el MH número 197; «**Mr. Gas**», perteneciente a la compañía española Xortrapa (MH número 196); «**Rick Dangerous**», editado por Firebird (MH número 194); y, por último, «**Carrier Comand**», perteneciente al sello Rainbird y que fue comentado en el MH número 192.

Todos estos títulos fueron realizados hace algunos meses, pero por una u otra razón han visto pospuesto su lanzamiento hasta estas fechas. De cualquier forma ya están disponibles para que podamos disfrutar de ellos.

¿ADIÓS AL SAM COUPE?

¿Qué ha pasado con el SAM?. Tras el lanzamiento en el Reino Unido de la supermáquina de Miles Gordon Technology, las noticias que han llegado a nuestra redacción son **más que difusas**, y por ello hemos intentado poner un **poco de luz** sobre este oscuro tema.

Puestos al habla con **Jaime Martínez Avial**, de la división de consumo de MHT, (posible distribuidora del SAM en nuestro país), hemos podido conocer las últimas novedades sobre el tema. **El SAM no estará en España a corto plazo**. Las conversaciones con Miles Gordon **están suspendidas** desde antes de las vacaciones de verano y todo intento de distribución está absolutamente detenido.

La explicación a esta espera podemos encontrarla en la **fría acogida de los usuarios ingleses** a la buena máquina que es el SAM, Jaime Martínez cree que el problema del SAM **está en el deficiente marketing planteado por MGT**, excesivamente optimista. Este descabro ha provocado una fuerte crisis en el seno de la compañía ingles-



sa, que bien podría encontrarse en estos momentos al **borde de la quiebra**, aunque no hemos recibido confirmación por esta parte.

De cualquier modo no hay nada descartado y MHT está a la espera de una llamada para seguir adelante con el tema y presentar el ordenador en el mercado español a un **precio que oscilaría entre 45.000 y 50.000 ptas.**

	1	(1)	ITALIA 90		U.S. GOLD
	2	(NE)	MUNDIAL DE FÚTBOL		ÓPERA.
	3	(3)	METAL ACTION		DINAMIC
	4	(4)	PACK GENIAL		ERBE
	5	(7)	MAGIC JOHNSON		MELBOURNE
	6	(10)	ANGEL NIETO POLE 500		ÓPERA
	7	(NE)	ADIDAS CHAMPIONSHIP SOCCER		OCEAN
	8	(6)	TETRIS		MIRRORSOFT
	9	(NE)	SIMULADOR DE TENIS		DINAMIC
	10	(8)	DOUBLE DRAGON		MELBOURNE
	11	(NE)	THE CYCLES		ACCOLADE
	12	(NE)	DAN DARE III		VIRGIN/MASTER.
	13	(9)	MANCHESTER UNITED		KRISALIS
	14	(18)	SPIDERMAN		EMPIRE
	15	(NE)	KUNG-FU WARRIOR		POSITIVE
	16	(NE)	TEST DRIVE II		ACCOLADE
	17	(13)	A TODA MÁQUINA		ERBE
	18	(NE)	SUMMER PACK		ÓPERA
	19	(NE)	TRIPLE PACK		MCM
	20	(14)	RAINBOW ISLANDS		OCEAN

Se ha oído por ahí...

*El juego que más se va a vender las próximas navidades va a ser «**Teenage Mutant Hero Turtles**», de Mirrorsoft, a pesar de que Ocean diga que va a ser su «**Robocop II**». Escarlata Loncan. Directora de MCM, distribuidora de Mirrorsoft en España.

Cosas más raras se han visto.
*Hemos ganado más dinero informatizando la empresa Colgate que vendiendo todos los juegos que hemos hecho desde que empezamos. José Antonio Morales. Director de desarrollo de Ópera.

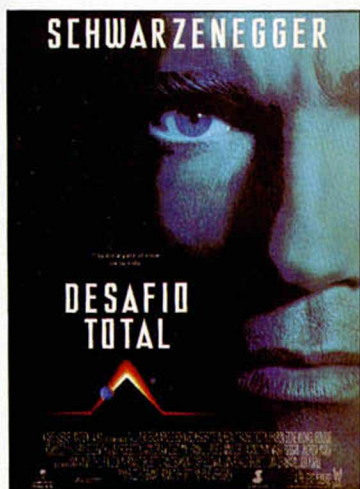
Al parecer eso de que los programadores de juegos están forrados no es del todo cierto. Eso sí, po lo menos en Opera tendrán los dientes muy blancos.

SONRISAS

Cuando el panorama del software nacional parece no estar excesivamente arrasador, resulta gratificante ver nacer a una nueva compañía española. Este es el caso de GLL, que aparece en el mercado con la fuerza suficiente como para, además, afrontar el controvertido mercado de 8 bits. Han entrado con buen pie. Esperamos que sigan así. Suerte.

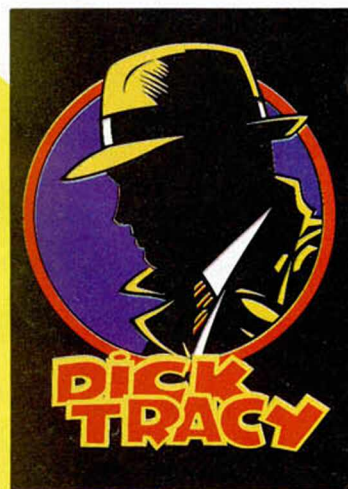
LÁGRIMAS

Y Dos de las más prestigiosas compañías de software británicas están atravesando una grave crisis financiera: Activision y Grandslam. Al parecer esto viene provocado por la difícil situación del mercado del software en general, y del de 8 bit en particular. Esperamos que puedan salir a flote y sigan deleitándonos durante mucho tiempo con sus programas.



DE LA PANTALLA GRANDE A LA CHICA

Una auténtica avalancha de estrenos cinematográficos se nos viene encima dispuesta a aterrizar en nuestros Spectrum. Hay licencias de películas para todos los gustos, aunque por lo general no suelen abundar las películas de amor. Ahí va la lista de títulos que pronto pugnarán por hacerse con los puestos más altos en las listas de éxitos: **Total Recall**, **Razas de Noche**, **Navy Seals** y **Robocop II** (Ocean), **Gremlins II** (Topo), **Dick Tracy** (Disney Soft), **La espía que me amó** (Domark) y **Días del Trueno** (Mindscape). Parece que el filón se encuentra actualmente en el cine.



POLE POSITION

Dominic Wheatley y **Mark Strachan**, directores-fundadores de Domark, quienes siguen demostrando que son los personajes con **más sentido del humor** dentro de este mundillo del software. Esta foto de promoción de su próximo lanzamiento (**«La espía que me amó»**), lo pone de manifiesto (observar el detalle de los zapatos).



Lugar de honor reservado para **José Emilio** y **Javier**, redactores de Micromanía que osaron retar a Microhobby a un **partido de tenis**. La **derrota** que sufrieron pasará a los anales de la historia como una de las **más humillantes** de cuantas se han visto sobre una cancha de tenis. Desde luego, mejor será que se dediquen a hacer revistas, que es lo suyo.



TA ROLITILLO ROJO

¡¡POR FIN!! Tras una larga

LORNA

DISPONIBLE:
PC
Atari
Amiga
Spectrum
Amstrad
MSX

El juego más esperado en la

ERBE

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 - Fax 563 46 41



ga espera **topo** presenta

VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

la historia del software español



topo

VIDEOJUEGOS PROFESIONALES
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid
Tel. (91) 314 18 13 - Fax 733 72 63

Trucos

REQUETE-INVERSIÓN

Vicente González está requetecontento. Su requeteinversión de pantallas con atributos incluidos está dando mucho interés, una tasa anual efectiva del 1009 o del -1009 (de ahí lo de la reque...), lo cual es un libretón, si lo observamos desde el punto de vista de los pequeños recopiladores de trucos. Y además, por si fuera poco, Vicente acaba de abrir una supercuenta en Microhobby que empieza con una pegatina, en recompensa a su labor por la conservación de las pantallas.

```

10 LET D=23296
20 FOR N=0 TO D+60
30 READ A: POKE N,A: NEXT N
40 DATA 33,0,64,17,0,24,126,5,
15,203,28,16,251,27,0,26,122,17,
7,240,33,0,64,17,64,106,1,6,200,7,
17,6,33,0,64,1,0,3,200,7,
33,0,64,1,0,24,205,2,21,201,
25,119,27,35,11,120,177,32,247,2
50 PRINT AT 10,5:"CARGA LA PAN
TALLA": LOAD "SCREEN$
60 RANDOMIZE USR 23296: PAUSE
0: GO TO 60
    
```



SUPERMEZCLAS

Cuando el técnico responsable de las industrias Migrosoft — Miguel Rodríguez —, después de meses y meses de aislamiento, encontró la fórmula maravillosa para realizar mezclas de dos colores en nuestro Spectrum, una nueva luz brilló en este mundillo:

la bombilla de Supermezclas. El funcionamiento de esta rutina es muy sencillo. Sólo debéis responder las preguntas sobre los colores utilizables a vuestro gusto, y esperar a que la tinta se relacione con el papel, para producir ese colorcillo, por todos conocidos de caca de bebé. Y si no será otro parecido.

Para ti, Miguel, de Vigo, una pegatina, que esperemos que te ayude a soportar los ronquidos del Viejo Archivero.

```

1 REM MIGOSOF 1990
5 BORDER 7: PAPER 7: INK 9: C
LS
10 FOR F=0 TO 7: READ B: POKE
USA " "+F,B: NEXT F
20 DATA 170,85,170,85,170,85,1
70,85
30 RESTORE 20
40 INPUT "TINTA":I,"PAPEL":P
"BORDE":B:"BORDE B:CLS
50 FOR F=0 TO 21: FOR N=0 TO 3
1: 60 PRINT INK I, PAPER P, AT F,N
"
70 NEXT N: NEXT F
80 PAUSE 0
90 GO TO 5
    
```

CUADRO GIRATORIO

Desde San Francisco, de la Córdoba de Argentina, Marcelo Olocco nos hace girar y girar dentro de sus cuadros giratorios. En principio no hay peligro de mareo, sino la opción de que este pequeño programa sirva para todo tipo de presentaciones.

Además esta rutina se presta bastante a todo tipo de modificaciones, por lo que sus posibilidades son muy variadas.

Esperamos, Marcelo, que la pegatina que te corresponde llegue con menos retraso que tu Microhobby habitual.



```

1 REM ©1990 MARCELO OLOCCO
BORDER 2: PAPER 2: INK 7: C
LS
0: 00 OVER 0: FOR N=0 TO 13:
PRINT AT 4,N+1: INK 8:" 199
0: 05 PRINT AT 7,N+1: INK 5:" M.O
SOFT"
NEXT N
BRIGHT 0: INK 6: OVER 1: PL
OT 100,160: DRAW -90 0: DRAW 0,-
80 DRAW 90 0: DRAW 0,80
10 FOR N=-80 TO 85 STEP 5
20 OVER 1: PLOT 100-N,N: DRAW
N,10: DRAW 10,-N: DRAW -N,-10: D
RAW -10,N
30 OVER 1: PLOT 100-N,N: DRAW
N,10: DRAW 10,-N: DRAW -N,-10: D
RAW -10,N
40 NEXT N
50 OVER 0: PLOT 100-85,85: DRA
U 100,85: DRAW 0,-85: DRAW -85,0:
DRAW 0,85
60 PRINT AT 14,3:"P A R A"
70 PRINT AT 17,3:"M I C R O"
80 PRINT AT 19,3:"H O B B Y"
100 PAUSE 100: GO TO 1
    
```



OBSESIONADOS POR LA HORA

En una línea más deportiva, de diseño exclusivo Rolej, J.J. Mora, de Huelva, ha revolucionado estéticamente el reloj de mesa que ya os ofrecimos en esta misma sección. Aparte de las diferencias gráficas, constatables, el funcionamiento de este reloj varía con referencia al publicado anteriormente, sobre todo en dos aspectos claros: El segundero de J.J. no recorre la circunferencia, sino que permanece estático en un punto flasheante, y en segundo lugar, cuando horario y minuterero coinciden en un punto, se tapan el uno al otro, mientras que si coinciden con el segundero, no hay manera de saber qué hora es. Como mayor ventaja ofrece su breve listado —más que el anterior— y su concepción gráfica distinta.

```

1 REM reloj
3 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
CLS
4 LET s=0
5 CIRCLE 127,87,83: CIRCLE 1
27,87,87
10 FOR n= 0 TO 2*PI STEP PI/3
0: PLOT (70 *COS n)+127,(70 *SI
N n)+87: NEXT n
15 FOR n= 0 TO 2*PI STEP PI/6
: PLOT (70 *COS n)+127,(70 *SIN
n)+87: DRAW 10 *COS n, 10 *SIN
n: NEXT n
30 INPUT "Hora ":h
40 INPUT "Minutos ":m
45 LET mo=m*(PI/30)-(60*PI/.0
05)
50 LET ho=h*(PI/6)-(12*PI/6)+
(PI/360)
60 FOR n=0 TO 59
65 LET a=50 *COS ho
70 LET b=50 *SIN ho
75 LET c=65 *COS mo
76 LET d=65 *SIN mo
77 LET e=60 *COS s
78 LET f=60 *SIN s
100 PLOT 127,87: DRAW b,a
105 PLOT 127,87: DRAW d,c
110 PLOT 127,87: DRAW f,e: PLO
T 127,87: DRAW -.2*f,-.2*e
120 PLOT 127,87: DRAW OVER 1,f
,e: PLOT 127,87: DRAW OVER 1,-.
2*f,-.2*e
130 NEXT n
135 LET mo=mo+(PI/30)
140 LET ho=ho+(PI/720)
145 PLOT 127,87: DRAW OVER 1,b
,a
150 PLOT 127,87: DRAW OVER 1,d
,c
155 GO TO 60
    
```


LAS MEJORES CINTAS PARA TU SPECTRUM

Las cintas de este anuncio valen para todos los modelos de ordenador spectrum: 48 K, 128 K, plus 2, plus 3, etc...

OFERTAS
CINTAS A 395 PTS.
PEDIDO MÍNIMO:
DOS UNIDADES

ATROG
Precio: 395 PTS.

ALIEN 8
Precio: 395 PTS.

BMX
Precio: 395 PTS.

BRUCE LEE
Precio: 395 PTS.

BOLOS 10 FRAMB
Precio: 395 PTS.

CAPTAN SEVILLA
Precio: 395 PTS.

XEVIOUS
Precio: 395 PTS.

EVERYONES A WALLY
Precio: 395 PTS.

LA CORONA
Precio: 395 PTS.

LA OCA
Precio: 395 PTS.

MEGANOVA
Precio: 395 PTS.

MIAMI VICE
Precio: 395 PTS.

TAIPAN
Precio: 395 PTS.

PAK LUCASFILM
Precio: 395 PTS.

PACMANIA
Precio: 395 PTS.

RAMBO 2
Precio: 395 PTS.

RENAUD
Precio: 395 PTS.

TURBO CUP
Precio: 395 PTS.

TURBO GIRL
Precio: 395 PTS.

SERIE MEDIA
CINTAS A 595 PTS.

ASPAR
Precio: 595 PTS.

AFTER THE WAR
Precio: 595 PTS.

ALTERED BEAST
Precio: 595 PTS.

COMBAT SCHOOL
Precio: 595 PTS.

DOBLE DRAGON 1
Precio: 595 PTS.

GHOSTBUSTERS 2
Precio: 595 PTS.

GREEN BERET
Precio: 595 PTS.

NAVY MOVES
Precio: 595 PTS.

OPERATION WOLF
Precio: 595 PTS.

PASSING SHOT
Precio: 595 PTS.

PARIS DAKAR
Precio: 595 PTS.

POWERDRIFT
Precio: 595 PTS.

PUB GAMES
Precio: 595 PTS.

PLATOON
Precio: 595 PTS.

PAK XAM
Precio: 595 PTS.

PAK LO MEJOR DE DINAMIC
Precio: 595 PTS.

PAK SPORTS
Precio: 595 PTS.

TARGET RENEGADE
Precio: 595 PTS.

TETRIS
Precio: 595 PTS.

EXITOS Y NOVEDADES
ESTOS JUEGOS, ESTÁN TAMBIÉN DISPONIBLES EN DISCO, ADEMÁS DE EN CINTA.

BASKETBALL MAGIC I
Precio: 1.200 PTS.

COLOSSUS CHESS
Precio: 1.200 PTS.

SNOOPY THE EDGE
Precio: 1.200 PTS.

HOSTAGES
Precio: 975 PTS.

DAN DARE 3
Precio: 1.200 PTS.

DOBLE DRAGON 2
Precio: 1.200 PTS.

ERBE ITALIA 90
Precio: 1.200 PTS.

GARFIELD WINTER'S TAIL
Precio: 1.200 PTS.

SIM CITY
Precio: 1.350 PTS.

MIDNIGHT RESISTANCE
Precio: 975 PTS.

MUNDIALES DE FUTBOL
Precio: 1.200 PTS.

PAK GENIAL
Precio: 1.200 PTS.

POLE 500 C.C.
Precio: 1.200 PTS.

SKATE OR DIE
Precio: 1.200 PTS.

SIMULADOR DE TENIS
Precio: 1.200 PTS.

SHADOW WARRIORS
Precio: 1.200 PTS.

ADIDAS FOOTBALL
Precio: 975 PTS.

SLY SPY
Precio: 975 PTS.

PAK METAL ACTION
Precio: 1.450 PTS.

SI QUIERES RECIBIR ESTOS JUEGOS EN TU CASA, ES MUY FACIL:
ELIGE LOS JUEGOS QUE QUIERES. RELLENA EL CUPON CON TUS DATOS. CORTALO, METELO EN UN SOBRE Y ENVIALO A:
TELEJUEGOS AP. DE CORREOS 23.132 MADRID
La forma de pago, es contrarreembolso.
NO ENVIE DINERO POR ADELANTADO

RELLENAR, CORTAR Y ENVIAR ESTE CUPON A: TELEJUEGOS. AP. DE CORREOS 23132. MADRID

NOMBRE _____
DOMICILIO _____
POBLACION _____
PROVINCIA _____ C.POSTAL _____
TFNO: _____ NUM.TELECLIENTE _____
si aun no eres telecliente, poner NUEVO.

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

HA COMENZADO UNA NUEVA ERA



¡DESCÚBRALA!
Ya a la venta
el No 3

Casualidades increíbles

¿ALGUIEN MUEVE LOS HILOS?

Científicos y parapsicólogos buscan la enigmática causa de esas coincidencias sopredentes que todos hemos experimentado alguna vez.

CONTACTOS EXTRATERRESTRES EN ESPAÑA

Mística y tecnología se entremezclan en el mensaje de cientos de conciudadanos nuestros convencidos de que mantienen contactos físicos y mentales con seres venidos de lejanos mundos.

LA GUERRA QUE ANUNCIÓ NOSTRADAMUS



Hace más de cuatro siglos, el célebre profeta francés predijo una guerra devastadora entre el Islam y Occidente que se iniciaría en Irak, la cuna de la Humanidad.

LA VIDA PSÍQUICA DE LAS PLANTAS

Asombrosos contemporáneos sugieren que las plantas sienten, memorizan y reaccionan ante los pensamientos y sentimientos humanos. Averigüe cómo experimentar con ellas.

BUSCANDO AL YETI DESESPERADAMENTE

En las más diversas regiones del globo encontramos pistas de los «abominables» hombres peludos, seres escurridizos a los que ninguna expedición ha logrado capturar.

ASÍ PIENSAN LOS ORDENADORES



La increíble rapidez con la que evolucionan los ordenadores nos obliga a plantearnos si un día llegarán a pensar autónomamente y a desplazarnos como dueños de éste planeta.

LOS CRÍMENES DE LA LUNA LLENA

Margarita Landi nos ofrece una escalofriante muestra de los abundantes crímenes que se producen cuándo la Luna está próxima a su máximo apogeo.

Y ADEMÁS:

* Guía práctica para ampliar los límites de la conciencia. * Cómo psicoanalizarse y no perecer en el intento. * Lo que expresa nuestro rostro. * Terror paranormal en una residencia de Barcelona. * ¿Qué mata a los Delfines? * Expulse el estrés.

LAGER SOLDADO LASER SQUAD



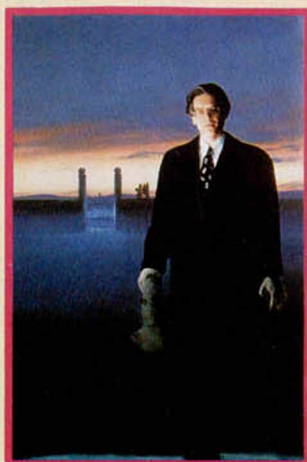
BLADE



S4
SYSTEM 4 de España S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel. 735 01 02 Fax: 735 06 95

Busca las diferencias

RAZAS DE NOCHE



Una nueva edición de nuestro concurso «Busca las diferencias» llega hasta vosotros. En esta ocasión el programa seleccionado como protagonista es la licencia de Ocean que lleva por título «Razas de noche» que, como sabéis, corresponde a la versión computerizada de la película del mismo nombre.

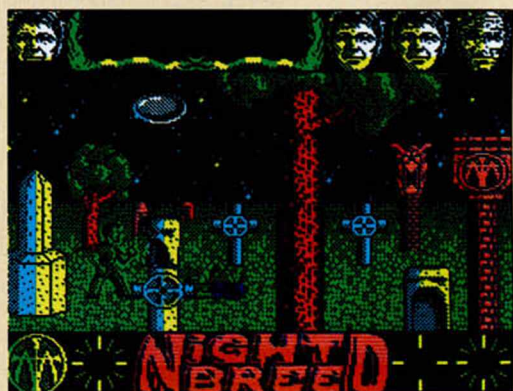
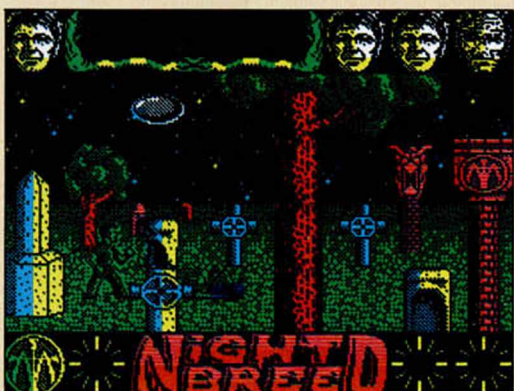
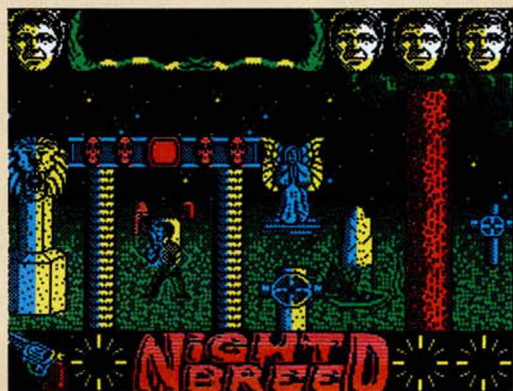
Para las nuevas incorporaciones repetimos el mecanismo del concurso. Entre cada pareja de pantallas que os ofrecemos, unas obtenidas directamente del propio juego y otras retocadas por nosotros, existen tres diferencias. Encuentra estas diferencias, márcalas con un círculo, recorta esta página y envíanosla a:

MICROHOBBY - Carretera de Irún Km. 12.400 - 28049 MADRID
y no te olvides de indicar en el sobre: RAZAS DE NOCHE

Entre las cartas acertadas que lleguen a nuestra redacción entre los días 1 al 31 de octubre de 1990 sortaremos 10 SUSCRIPCIONES POR 1 AÑO A TODAS LAS NOVEDADES PARA SPECTRUM DE OCEAN.

CONSIGUE
TODAS LAS
NOVEDADES
DE OCEAN
DURANTE
UN AÑO

ocean



* El sorteo se efectuará el día 6 de noviembre de 1990 y los resultados serán publicados en un próximo número.

* Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de ello.

* La participación en este concurso supone la aceptación de las bases.

Nombre Dirección
Población C.P Edad Teléfono
Modelo de ordenador

SCHWARZENEGGER

DESAFIO TOTAL

TODOS NOS HEMOS PREGUNTADO EN ALGUNA OCASION QUIENES SOMOS, PERO NUNCA LAS RESPUESTAS SON TAN DIFICILES DE CONSEGUIR COMO EN EL CASO DE DOUG QUaid QUE DEBE IR A MARTE PARA ENCONTRARLAS.

PREPÁRATE PARA VIVIR UNA ASOMBROSA Y DESAFIANTE **AVENTURA TOTAL.**

SPECTRUM

ATARI ST

CBM AMIGA



©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 455 16 55

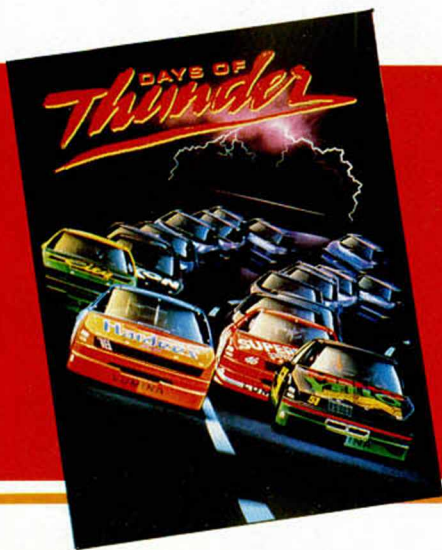
Première



GRAND PRIX CIRCUIT Circuito cerrado

Accolade se ha vuelto a dejar seducir por la fórmula uno cediendo a las pretensiones características que le imponían los ordenadores. El resultado es un nuevo simulador de carreras de coches a partir de la batalla entre tres marcas principales: Ferrari, McLaren y Wilson.

Las novedades de este enésimo simulador de Grand Prix, si es que no está todo inventado, estriban principalmente en haber conseguido dotar a la carrera de una fuerte dosis de realismo. Algunos elementos que han sido añadidos a la competición pueden ser los espejos retrovisores, las informaciones constantes sobre los daños del vehículo, las seis velocidades y los innumerables circuitos, que pretenderán conquistar un mercado automovilístico abarrotado que clama por pruebas más originales.



NARCOPLICE Los Nasty B

Narcoplice, 1998. Dinamic ha creado la policía del futuro, el único grupo capaz de enfrentarse a los más importantes traficantes de drogas con garantías de sobrevivir.

Los Narcoplice han variado la línea de programación Dinamic «After the War» o «A.M.C.» en la que el arcade era una

GREMLINS II El Gizmo hispano

El mayor reto de Topo ya se está acabando. Las primeras pantallas de la versión Spectrum están aquí para testimoniar el duro esfuerzo junto al que han trabajado los miembros del grupo de programación español. El resultado es un programa que reproduce fielmente las más importantes escenas de la película a partir de un cuidado tratamiento en todos los sentidos.

Topo ha concebido la aventura de los Gremlins como un juego de plataformas en el que controlaremos al héroe de la película. Durante seis niveles que reproducen fielmente las escenas cinematográficas, nuestro personaje deberá atravesar peligros, luchar contra Gremlins malvados y, si queremos acabar el juego, recoger una serie de objetos planeados en riguroso orden.

Preparaos para recibir al nuevo Gizmo informatizado. Esta vez es español y mucho más animado.



DÍAS DE TRUENO Un día con Cruise en las carreras

Mindscape será la compañía que lleve al ordenador las aventuras de Tom Cruise en el circuito de Daytona. El juego, que llevará el mismo nombre del film en que se basa, Días de Trueno, toma de la película el tema de las carreras y recrea la velocidad y efecto estimulante de las 200 millas por hora que se pueden alcanzar en las pistas del NASCAR.

El programa reproduce multitud de tomas del vehículo, piloto y situación en la pista, así como posibilita una repetición inmediata de la acción. La versión Spectrum ha sido desarrollada por los expertos de Tiertex Ltd.

O POLICE y Boys

aventura de scroll horizontal infectada de enemigos que aparecían por todos los lados. La nueva aventura se desarrolla en una isla, bajo las cuevas, y promete mantenerte en una tensión constante.

Realmente para no ser la conversión de una película, tiene muy buena pinta.



PANTALLA AMIGA



GOLDEN AXE Fantásticos Arcades

Hace algún tiempo la compañía inglesa Virgin se hizo con las riendas de Sega, hardware y software, por lo que ha aprovechado para convertir los juegos punteros de consola a las cassettes del Spectrum. Es el caso del magnífico Golden Axe, procedente de una exitosa Coin-Op y que ahora llega al teclado de gomas.

La idea del hacha dorada corresponde a un arcade en su máxima expresión, por su scroll horizontal rapidísimo, por la inundación de enemigos en la pantalla y por el bestial y corrupto enemigo que se asoma al final de fase. En Spectrum no os deleitaréis tanto como en la Sega, pero promete dolores de joystick.

APPRENTICE El alumno

Rainbow Arts ha dejado de lado a los grandes magos y ha decidido centrar su última producción en los aprendices. El último programa del sello inglés que será programado por Probe Software, nos introduce en las desventuras de un despistado e inocente chavalín, ansioso por penetrar en la zona de las artes arcanas.

El juego estará en la calle hacia finales de octubre, y por las pintas que tiene promete ser interesante, aunque la figura escurridiza del joven héroe, hagan que las carcajadas te impidan concentrarte en el programa. Estad atentos.



DICK TRACY ¡Más Madonna es la guerra!

Dick Tracy, Warren Beatty y Madonna pronto serán héroes de ordenador.

El juego es toda una incógnita. La compañía que se está ocupando de inmortalizar al detective es el nuevo sello Disney Software, que cuenta con los derechos de la producción cinematográfica realizada también por Disney. Los que no os hayáis perdido el «estreno del siglo» podéis suponer que el argumento responderá a la mecánica de la película, así que, si estais ansiosos por jugar con Dick, id haciendo vuestras propias cábalas de cómo será o no el madonnajuegucillo.



RICK DANGEROUS Rick y la segunda cruzada

Por ironías del destino, cuando acaba de publicarse la primera aventura de Rick en España, los señores de Micro style están a punto de poner en la calle la última cruzada del Indiana Jones bajito.

Lo que podría ser un empacho de aventureros platformistas será sin duda esquivado por la calidad del muñecote bajito y arriesgado, del que parece que nunca se van a cansar ni autores ni jugadores de renombre. Esperemos que la proximidad de partes no se le atragante a nadie.

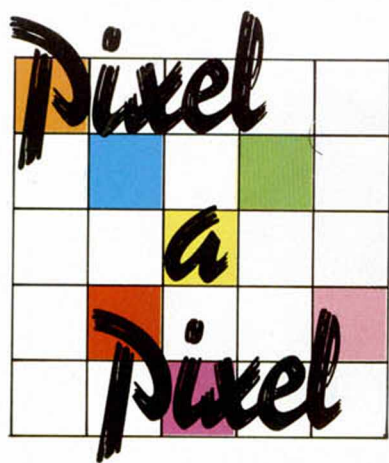
ROBOCOP II Parte máquina, todo programa

Otra pelea que se librará en las salas cinematográficas y en las tiendas de informática simultáneamente es la nueva aventura del famoso policía robótico que inmortalizó Paul Verhoeven. Robocop II será otra de las estrellas de Ocean para estas navidades en las dos pantallas.

El juego reproducirá las escenas culminantes de un film en el que los malos no son sólo los ingenieros de OCP, sino también traficantes de una sustancia denominada Nuke que es la droga del futuro, limpia y rápida. Y no os perdáis quién es el «Boss» por que la cosa tiene su cuento.

Aventuras. No recomendada a menores de 18 años.





RAFAEL MARTÍN

Pto. Serrano-34 PUNTOS



JOSÉ M. SUÁREZ

Málaga-34 PUNTOS



JOSÉ M. GUARINOS

Zaragoza-34 PUNTOS

*En esta IV Edición del
Concurso de Diseño Gráfico
tan sólo hubo tres ganadores,
pero cientos de participantes.
Aquí tenéis una selección de
algunas de las mejores
pantallas recibidas.*



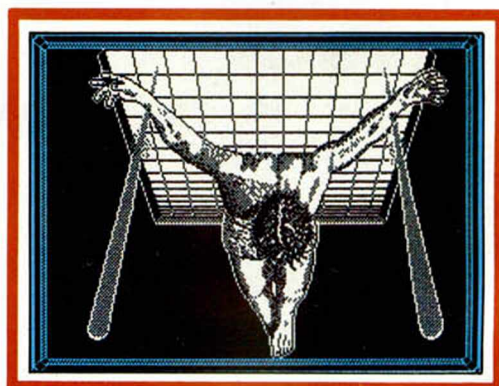
ISIDRO MERINO

Barañain-34 PUNTOS



RAFAEL OYÓN

Burlada-33 PUNTOS



JAVIER BRIET

Alicante-34 PUNTOS



GUSTAVO A. EXPÓSITO

Sta. Cruz de Tenerife-34 PUNTOS



BALTASAR CALVO

Guipúzcoa-33 PUNTOS

Buggy RANGER



EN EL AÑO 2019, EL HOMBRE HA FABRICADO OTRAS MAQUINAS, QUE REBELANDOSE INVADEN LAS CIUDADES ARRASANDO TODO LO QUE ENCUENTRAN EN SU CAMINO. LA DESOLACION SE APODERA DEL MUNDO. SE HAN CONVERTIDO EN LA MAYOR AMENAZA. Y SOLO UN "BUGGY RANGER" PUEDE DETENERLES.



SI PUEDES MANEJAR UNA TORRETA "FLOATING-ROLL" EQUIPADA CON TRES TIPOS DE MISILES...
 SI QUIERES CONDUCIR UN TODO TERRENO DE COMBATE CON MOVILIDAD TOTAL Y CARGADO CON MINAS DE CONTACTO...
 SI TIENES HABILIDAD PARA ENFRENTARTE A MULTIPLES MAQUINAS HOSTILES Y ESTAS PREPARADO PARA VIVIR EL PELIGRO DE LA CARRETERA...

SUBETE A UN BUGGY RANGER, ¡¡YA!!

SPECTRUM AMSTRAD MSX PC

DINAMIC
 LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
 28080 MADRID, (91) 542 72 87
 DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: VENTAS POR CORREO:
 673 90 13 450 89 64

TAMBIEN CON VISA

IMPRESIÓN EN VENTANAS

La idea fundamental de este programa consiste en comprobar constantemente los caracteres que se envían a la pantalla y, en lugar de colocarlos en el sitio donde los imprimiría la rutina de la ROM, imprimirlos en la zona perteneciente a la ventana que se tenga activa en cada momento.

Como podréis imaginar la rutina funciona por interrupciones y consiste en redireccionar la corriente dos (#2: impresión en pantalla) hacia la dirección RAM donde se encuentra la parte de la rutina que se encarga de calcular en qué zona hay que imprimir, teniendo en cuenta la ventana y las coordenadas actuales.

La rutina se activa con RANDOMIZE USR 63168 y una vez activada, cualquier texto que se imprima saldrá en la ventana actual. Para desactivarla hay que hacer un RANDOMIZE USR 63260.

Un problema que se plantea a la hora de utilizar programas de este tipo es la dificultad que entraña su manejo, pe-

Una de las características que determinan si un programa tiene calidad es la presentación gráfica del mismo. Para conseguir que ésta sea atractiva existen muchos métodos, y uno de ellos es la impresión en pantalla mediante ventanas. El programa que os ofrecemos a continuación os permitirá usar esta opción de una manera muy sencilla.

—FORMAT num, fila, columna, ancho, alto
—MOVE num
—ERASE (num)

Con el «nuevo» comando FORMAT se define la ventana cuyo número se haya indicado en el parámetro «num», mientras que «fila» y «columna» son las coordenadas de la esquina superior izquierda de la ventana, y «ancho» y «alto», como su propio nombre indica, representan el ancho y el alto de la ventana en caracteres.

Con MOVE se activa la ventana «num», es decir, la ventana número «num» pasa a ser la ventana actual, con lo cual todo lo que se imprima saldrá en esa ventana.

Con ERASE se borra la ventana indicada en «num», si se omite el parámetro se borrará la ventana actual.

El programa permite el uso de diez ventanas, numeradas del uno al diez, y la ventana cero que representa a la pantalla completa. Cuando se activa la ru-

tina todas las ventanas se definen como la pantalla completa y la ventana cero es la actual; dicha ventana no puede ser formateada con el comando FORMAT.

Se han creado dos nuevos mensajes de error que son los siguientes:

- a Ventana incorrecta
- b Definición errónea

El primero de ellos se produce cuando en cualquiera de los tres comandos se indica como número de ventana uno mayor de diez, y el segundo cuando se intenta definir la ventana cero, cuando la ventana se sale de la pantalla, y cuando el ancho y/o el alto que se le da a una ventana son cero.

Si se desea saber qué ventana hay activa en un momento dado basta con hacer un PEEK de la dirección 65235 donde se encuentra el número de la misma.

Al definir una ventana se pueden incluir en la misma las dos líneas inferiores de la pantalla, por ejemplo se puede definir la ventana uno de la siguiente forma: FORMAT 1; 0,0,32,24 con lo que activando esta ventana, con MOVE



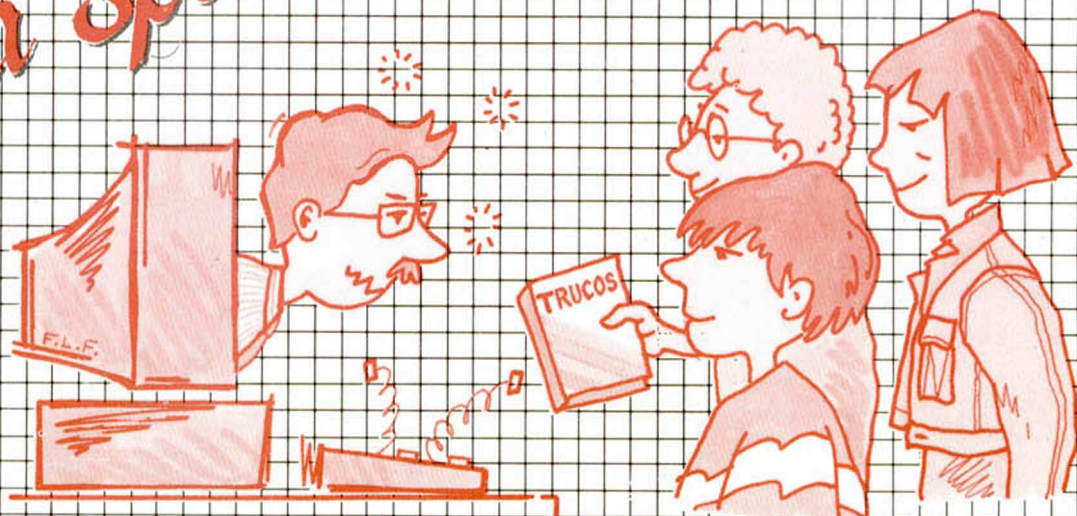
ro en esta ocasión, y para facilitaros la labor, hemos incluido en el programa una parte que se encarga de hacer posible el uso de comandos del BASIC para realizar las funciones que aporta.

Estos comandos y su nueva sintaxis son los siguientes:

1, se podrá imprimir en cualquier parte de la pantalla, es decir, se podrá hacer incluso un PRINT AT 23,0.

Quando se activa una ventana se almacenan las coordenadas actuales, el contador de scroll, los colores temporales, los permanentes y las máscaras de

Aula Spectrum



SPECBASE

Jesús Valle, presenta, desde Huelva, ... Specbase: la última palabra en campos de datos. Creado expresamente para las 48 K del Spectrum. Specbase es un diseñador de microbases de datos de tipo relacional. El programa, que puede utilizar 23000 bytes de memoria, está realizado para manejar campos de datos absolutamente configurables ya sean numéricos o alfanuméricos.

Specbase utiliza una serie de comandos especiales desde donde dirigir las operaciones que se le quieran incorporar. Cuando aparezca el cursor en la pantalla, teclearemos LIC, y él solito nos informará de los comandos disponibles. Como son abundantes y el espacio de esta sección, debido al enorme listado, está algo reducido, comentaremos sólo algunos de ellos.

El más importante es el comando CONF, que configura la microbase, a continuación INT, que sirve para introducir los datos ya sea por campos o por registros, y para culminar la operación, los procesos de carga o grabación, que se realizan con

SAVE o LOAD. Existe además una amplia lista de otros comandos como los que borran la pantalla, modifican los registros, o el VCO, que visualiza en pantalla la memoria libre, la configuración realizada, si es que la hay, así como la fecha de la última actualización si los datos se han introducido por cassette.

Como últimos consejos sobre este programa, os diremos que los métodos de introducción por separado o registros son independientes. El programa usa el modo de 64 caracteres por fila. Este modo se puede cambiar en la línea 30, modificando la variable «M» según la rutina «5 modos de impresión» ofrecida en esta revista, si bien os arriesgáis a que falle el programa.

Specbase sólo entenderá comandos introducidos en minúsculas, hecho muy a tener en cuenta en la búsqueda de datos.

Para finalizar, si se produce un paro en el programa, sólo tendréis que teclear «GOTO 8505» y entrareis de nuevo rápidamente.

LISTADO 1

```

4 FOR N=0 TO 7: POKE USR "A"+
N,BIN 11110000: NEXT N
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
6 DIM H$(1,26)
7 LET MEMORI=23000: LET X$=""
: LET US$="" : LET LIS=0: LET INTR
=0: LET INTRO=0: LET CONF1=0: LE
T CONF2=0: LET R$="" : LET DAT1=0
: LET DAT2=0
: LET C$="" : LET X=0: LET Y=
4
15 LET INT=0: LET S$="" : LET I
N=0: LET CAMP1=0: LET LONG=0: LE
T CAMP2=0
20 POKE 23658,1: POKE 23562,1
22 LET FOC=13
23 DIM F$(FOC,4): DIM F(FOC)
26 RESTORE 200: FOR G=2 TO FOC
READ F$(G),F(G): NEXT G
30 PRINT AT 0,0: INVERSE 1:
SPECBASE : LET M=4: GO SUB
9999: PRINT AT 0,20: INVERSE 1,
: Copyright (c)1990
Jesús Valle
35 PRINT AT 1,0: "Programa Basi
c configurador de microbases de
datos (relacional)"
37 PRINT AT 2,0: "Spectrum 48k"
40 PRINT AT 3,0: "Memoria dispo
nible) *STR$ MEMORI+ bytes"
50 PRINT
60 GO SUB 9999: PRINT ">";

```

```

55 LET X=1: GO SUB 9900: IF D$
=" " THEN PRINT AT Y,0: " ": GO TO
60
75 LET F$(1, TO 4)=D$
80 FOR U=2 TO FOC
90 IF F$(1, TO 4)=F$(U, TO 4)
THEN GO TO F(U)
100 NEXT U
110 PRINT "Comando no reconocid
o": GO SUB 1000: GO TO 55
197 REM
198 REM COMANDOS
199 REM
200 DATA "cls",1500,"bor",7500,
"new",2700,"conf",3000,"int",190
0
210 DATA "busc",4000,"modf",600
0
220 DATA "lid",2300,"lic",2500
230 DATA "vco",2800,"load",1700
:save",1800
2497 STOP
997 REM
998 REM IMPRESION DE DATOS
999 REM
1000 LET Y=Y+1: POKE 23692,255
IF Y > 21 THEN LET Y=21
1005 RETURN
1496 REM EJECUCION DE COMANDOS
1499 REM
1500 REM
1505 LET Y=-1: LET X=0: CLS : GO
TO 60
1700 GO SUB 8800
1705 LET X=0: GO SUB 9900
1710 IF D$="a" THEN LET G$=D$:
GO TO 1725

```

```

1715 IF D$="n" THEN LET G$=D$: G
O TO 1725
1720 GO TO 1705
1725 PRINT "Nombre de la microba
se":
1730 LET X=0: GO SUB 9900: LET H
$=D$
1735 IF LEN H$>10 THEN GO TO 173
0
1740 PRINT "Carga de los datos d
el sistema": GO SUB 1000
1745 IF G$="a" THEN LOAD "dat/ba
se1": DATA K$: GO SUB 1000: LOA
D "dat/base2": DATA J$(): GO SUB
1000: LET CAMP1=VAL J$(1,1 TO 2)
: LET DAT1=VAL J$(1,3 TO 5): LET
LONG=VAL J$(1,16 TO 17)
1750 IF G$="n" THEN LOAD "dat/ba
se1": DATA L$(): GO SUB 1000: LOA
D "dat/base2": DATA J$(): GO SUB
1000: LET CAMP2=VAL J$(1,1 TO 2)
: LET DAT2=VAL J$(1,3 TO 5)
1752 PRINT "Carga de los datos r
egistrados": GO SUB 1000
1753 IF G$="n" THEN LOAD (H$) DA
TA I(): GO SUB 1000
1754 IF G$="a" THEN LOAD (H$) DA
TA T$(): GO SUB 1000
1755 LET MEMORI=VAL J$(1,18 TO 2
2): LET CONF1=VAL J$(1,23): LET
CONF2=VAL J$(1,24): LET INTR=VAL
J$(1,25): LET INTRO=VAL J$(1,26
)
1760 LET INT=VAL J$(1,14): LET I
N=VAL J$(1,15)
1765 IF G$="a" THEN LET US$=J$(1,
6 TO 13)

```

```

1767 IF G$="n" THEN LET X%=J$(1,
6 TO 13)
1770 LET Y=Y+2: GO SUB 8505
1800 GO SUB 8200
1805 GO SUB 8800
1807 LET X=0: GO SUB 9900
1810 IF D$="a" AND CAMP1<>0 THEN
LET G$=D$: GO TO 1825
1815 IF D$="n" AND CAMP2<>0 THEN
LET G$=D$: GO TO 1825
1820 GO TO 1807
1825 LET J$(1,18 TO 22)=STR$ MEM
ORI: LET J$(1,23)=STR$ CONF1: LET
J$(1,24)=STR$ CONF2: LET J$(1,
25)=STR$ INTR: LET J$(1,26)=STR$
INTR0
1827 LET J$(1,14)=STR$ INT: LET
J$(1,15)=STR$ IN
1828 PRINT "Nombre de la microba
se?": GO SUB 1000
1830 LET X=0: GO SUB 9900: LET H
$=D$
1835 IF LEN H$>10 OR LEN H$=0 TH
EN GO TO 1830

```

ORGANIZACION: Organizador de bases de datos (relacional)
Spectrum 486
Memoria disponible: 20000 bytes

```

LIST   M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE
LIST   M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE
LIST   M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE

```

```

1840 PRINT "Fecha?": LET Y=Y+1
LET X=0 GO SUB 9900: LET J$(1,6
TO 13)=D$
1842 PRINT "Grabacion de los dat
os de sistema"
1845 IF G$="a" THEN SAVE "Dat/ba
se1" DATA K$(1) LET J$(1,1 TO 2)
=STR$ CAMP1: LET J$(1,3 TO 5)=ST
R$ DAT1: LET J$(1,16 TO 17)=STR$
LONG SAVE "Dat/base2" DATA J$(
)
1850 IF G$="n" THEN SAVE "Dat/ba
se1" DATA L$(1) LET J$(1,1 TO 2)
=STR$ CAMP2: LET J$(1,3 TO 5)=ST
R$ DAT2: SAVE "Dat/base2" DATA J
$(1)
1855 PRINT "Grabacion de los dat
os registrados"
1860 IF G$="n" THEN SAVE (H$) DA
TA T$(1)
1865 IF G$="a" THEN SAVE (H$) DA
TA T$(1)
1870 LET Y=Y+2: GO TO 60
1899 REM INTR0
1900 GO SUB 8200
1925 PRINT "Por (r)egistros o po
r campos (s)eparados?": GO SUB 1
000
1930 LET X=0: GO SUB 9900
1940 IF D$="r" AND CAMP1+CAMP2<=
1 THEN PRINT "No hay campos para
crear registros": GO TO 8505
1942 IF D$="r" AND DAT1<>DAT2 AN
D CAMP1<>0 AND CAMP2<>0 THEN PRI
NT "Hay campos con mas datos que
otros": GO TO 8505
1945 IF D$="s" THEN LET IN=2: GO
TO 2100
1947 IF D$="r" THEN GO SUB 1951
1950 GO TO 1930
1951 LET NI=DAT1: LET SEP=1: LET
INT=1 IF CAMP1=0 THEN LET SEP=
2: LET NI=DAT2
1952 IF SEP=1 THEN LET SEP=1: IF
K$(1) (14 TO 16)<> THEN LET
INT=VAL K$(1) (14 TO 16)
1953 IF SEP=2 THEN LET SEP=2: IF
L$(1) (14 TO 16)<> THEN LET
INT=VAL L$(1) (14 TO 16)
1990 GO SUB 9100
2000 LET INTR0=1: GO TO 2220
2100 GO SUB 8800
2130 GO SUB 8550
2141 LET INT=1
2142 IF SEP=1 THEN LET NI=DAT1:
IF K$(A) (11 TO 13)<> THEN LET L
ET INT=VAL K$(A) (11 TO 13)
2143 IF SEP=2 THEN LET NI=DAT2:
IF L$(A) (11 TO 13)<> THEN LET
ET INT=VAL L$(A) (11 TO 13)
2145 PRINT "(-)Para abortar la i
ntroduccion"
2146 PRINT INVERSE 1;" Campo"
2148 LET Y=Y+2
2150 FOR G=INT TO NI
2155 PRINT TAB 0;G;
2160 LET X=5: GO SUB 9800
2165 IF D$="~" THEN LET INTR=1:
GO TO 2200
2170 IF SEP=1 THEN LET T$(A,G)=D
$
2175 IF SEP=2 THEN LET T$(A,G)=VA
L D$
2180 NEXT G
2190 LET INTR=1: GO TO 2200
2200 IF SEP=1 THEN LET K$(A) (11
TO 13)=STR$ G
2205 IF SEP=2 THEN LET L$(A) (11
TO 13)=STR$ G

```

```

2210 GO TO 60
2220 IF SEP=1 THEN LET K$(1) (14
TO 16)=STR$ (J)
2230 IF SEP=2 THEN LET L$(1) (14
TO 16)=STR$ (J)
2240 GO TO 60
2300 GO SUB 8200
2305 PRINT "Listado de campo: ""
(n)umerico "" (a)lfanumerico "" (r
)egistros": GO SUB 1000
2310 LET Y=Y+3
2310 LET X=0: GO SUB 9900
2315 IF D$="n" THEN LET LIST=2:
GO TO 2330
2320 IF D$="a" THEN LET LIST=1:
GO TO 2330
2325 IF D$="r" THEN LET LIST=3:
GO SUB 9020 GO TO 2400
2327 GO TO 2310
2330 GO SUB 8555
2331 LET IN=1: LET FN=DAT1
2333 IF CAMP1=0 THEN LET FN=DAT2
2335 GO SUB 2445
2337 PRINT INVERSE 1;" Campo" ";
+5$
2340 IF SEP=2 THEN GO TO 2354
2345 FOR Z=IN TO FN
2350 IF CODE T$(A,Z) <> 32 THEN PR
INT Z;TAB 4;T$(A,Z): GO SUB 1000
2353 NEXT Z: GO TO 2361
2354 FOR Z=IN TO FN
2355 IF T(A,Z) <> 0 THEN PRINT Z;T
AB 4;T(A,Z): GO SUB 1000
2357 GO SUB 2380
2360 NEXT Z
2380 IF INKEY$=CHR$ 32 THEN GO T
O 2365
2385 IF INKEY$=CHR$ 13 THEN FOR
K=1 TO 10: NEXT K: GO TO 2395
2390 RETURN
2395 IF INKEY$="" THEN GO TO 239
5
2398 RETURN
2401 GO SUB 2445
2405 LET MODIF=0: LET LIS=1
2407 FOR Z=IN TO FN
2410 LET REG=Z: GO SUB 4100: PRI
NT Y+Y+1
2415 NEXT Z: GO TO 60
2420 GO TO 60
2445 GO SUB 9000: LET dame=dat1:
IF dat1=0 AND dat2<0 THEN LET d
ame=dat2
2446 IF D$="~" AND LIST=2 THEN L
ET IN=1: LET FN=DAT2: RETURN
2447 IF D$="~" AND LIST=1 THEN L
ET IN=1: LET FN=DAT1: RETURN
2448 IF D$="~" AND LIST=3 THEN L
ET IN=1: LET FN=DAME: RETURN
2450 GO SUB 2455: LET IN=VAL D$
2451 GO SUB 9010
2452 GO SUB 2455: LET FN=VAL D$
2453 RETURN
2455 IF LIST=1 THEN BORDER 0: IF
VAL D$:DAT1 THEN GO TO 8500
2460 IF LIST=2 THEN BORDER 0: IF
VAL D$:DAT2 THEN GO TO 8500
2465 IF LIST=3 THEN BORDER 0: IF
VAL D$:DAT2 AND VAL D$:DAT1 THE
N GO TO 8500
2470 IF VAL D$<1 THEN GO TO 8500
2480 RETURN
2505 FOR R=2 TO FOR STEP 3
2512 POKE 23692,255
2515 PRINT F$(R)";";F$(R+1);"
";F$(R+2)
2525 NEXT R
2530 LET Y=Y+4: GO TO 60
2700 RUN
2800 PRINT "Memoria disponible"
MEMORI=" bytes": GO SUB 1000
2802 IF CAMP1=0 AND CAMP2=0 THEN
GO TO 60
2805 IF CAMP1=0 THEN GO TO 2820
2810 PRINT INVERSE 1;" Datos alf
anumericos"; INVERSE 0;"Numero
de campos"; CAMP1;"Numero de da
tos"; DAT1;"Longitud" LONG
2811 LET Y=Y+2: GO SUB 1000
2812 LET CAMP=CAMP1: LET ALF=1
2815 PRINT BRIGHT 1;"Campos": G
O SUB 1000: GO SUB 2950
2817 IF U$<> THEN PRINT "Ultim
a vez utilizado" >";U$: GO SUB 1
000
2820 LET CAMP=CAMP2: IF CAMP2=0
THEN GO TO 2900
2825 LET ALF=2
2830 PRINT INVERSE 1;" Datos num
ericos"; INVERSE 0;"Numero de c
ampos"; CAMP2;"Numero de datos"
DAT2
2831 LET Y=Y+1: GO SUB 1000
2840 PRINT BRIGHT 1;"Campos": G
O SUB 1000: GO SUB 2950
2850 IF X$<> THEN PRINT "Ultim
a vez utilizado" >";X$: GO SUB 1
000
2910 GO TO 60
2953 FOR Z=1 TO CAMP
2955 IF ALF=1 THEN PRINT K$(Z,1
TO 10); GO SUB 1000
2960 IF ALF=2 THEN PRINT L$(Z,1
TO 10); GO SUB 1000
2970 NEXT Z: LET Y=Y+1: RETURN
3000 MEMORI<0 THEN PRINT "No
queda memoria": GO TO 8505
3002 GO SUB 8800
3005 LET X=0: GO SUB 9900
3010 IF D$="a" THEN GO TO 3040
3020 IF D$="n" THEN GO TO 3500
3030 GO TO 3005
3040 IF CONF1=1 THEN PRINT "Data
s alfanumericos configurados": G
O SUB 8505
3050 PRINT "Longitud de los dato
s? (max. 45)": GO SUB 1000
3055 LET X=0: GO SUB 9900: LET L
ONG=VAL D$: IF LONG>45 THEN GO T
O 8500
3060 PRINT "Numero de campos?":
GO SUB 1000
3065 LET X=0: GO SUB 9900: LET C

```

```

AMP1=VAL D$
3070 LET MAX=INT (MEMORI/LONG*0
AMP1) IF MAX<1 THEN GO TO 8500
3080 PRINT "Cuantos datos? (max.
",MAX,")": GO SUB 1000
3085 LET X=0: GO SUB 9900: LET D
AT1=VAL D$
3090 IF DAT1>MAX THEN GO TO 8500
3095 DIM K$(CAMP1,16)
3100 FOR S=1 TO CAMP1
3105 PRINT "Nombre del campo ";S
":": GO SUB 1000
3110 LET X=0: GO SUB 9900: IF LE
N D$>10 THEN GO TO 3105
3115 LET K$(S)=D$
3120 NEXT S
3130 DIM T$(CAMP1,DAT1,LONG)
3135 LET CONF1=1: LET MEMORI=MEM
ORI-(CAMP1+DAT1*LONG): GO TO 60
3500 IF CONF2=1 THEN PRINT "Data
s numericos configurados": GO SU
B 8505
3505 PRINT "Numero de campos?":
GO SUB 1000
3510 LET X=0: GO SUB 9900: LET C
AMP2=VAL D$
3515 LET MAX=INT ((MEMORI/(CAMP2
))/5): IF MAX<1 THEN GO TO 8500
3525 PRINT "Cuantos datos? (max.
",MAX,")": GO SUB 1000
3530 LET X=0: GO SUB 9900: LET D
AT2=VAL D$
3535 IF DAT2>MAX THEN GO TO 8500
3540 DIM L$(CAMP2,16)
3545 FOR S=1 TO CAMP2
3550 PRINT "Nombre del campo ";S
":": GO SUB 1000
3555 LET X=0: GO SUB 9900: IF LE
N D$>10 THEN GO TO 3550
3560 LET L$(S)=D$
3565 NEXT S
3567 DIM T$(CAMP2,DAT2)
3570 LET MEMORI=MEMORI-((CAMP2*D
AT2)*5)
3575 LET CONF2=1: GO TO 60
4000 GO SUB 8200: GO SUB 9020
4002 LET MODIF=0
4005 PRINT "Busqueda de registro
": GO SUB 1000
4010 PRINT "Por numero de regist
ro (1) o por datos de campo
(2)": GO SUB 1000
4012 LET Y=Y+1
4015 LET X=0: GO SUB 9900
4020 IF D$="1" THEN LET BUSC=1:
GO TO 4035
4025 IF D$="2" THEN LET BUSC=2:
GO TO 4500
4030 GO TO 4015
4035 PRINT "Numero de registro?
": GO SUB 1000: LET X=0: GO SUB 9
900
4037 LET REG=VAL D$
4040 LET REG>DAT1 AND REG>DAT2 TH
EN PRINT "Registro no existente":
GO TO 8505
4045 GO SUB 4100
4047 IF MODIF=1 THEN RETURN
4050 GO TO 60
4100 PRINT INVERSE 1;" Registro
";REG;"": GO SUB 1000
4103 IF CAMP1=0 THEN GO TO 4117
4105 FOR N=1 TO CAMP1
4107 GO SUB 2380
4110 IF CODE T$(N,REG,1) <> 32 THE
N PRINT BRIGHT 1;K$(N,1 TO 10);"
";PRINT T$(N,REG): LET Y=Y+1
4112 GO SUB 2380

```

```

Memoria disponible
M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE
M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE
M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE
M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE
M/R   NEW
CONF  INT  BUSI
MODIF  LID  LIT
M/R   LOAD  SAVE

```

```

4115 NEXT N
4117 IF CAMP2=0 THEN GO TO 4132
4120 FOR N=1 TO CAMP2
4122 GO SUB 2380
4125 IF T(N,REG) <> 0 THEN PRINT B
RIGHT 1;L$(N,1 TO 10);" ";PRIN
T T(N,REG): LET Y=Y+1
4127 GO SUB 2380
4130 NEXT N
4132 IF MODIF=1 THEN GO TO 6810
4135 IF LIS=1 THEN RETURN
4500 LET BU=0: GO SUB 8800: GO S
UB 8550
4600 PRINT "Datos del registro a
buscar? Campo";S$: GO SUB 100
0: LET X=0: GO SUB 9900: IF LE
N D$>LONG AND dat1<>0 THEN GO TO 4
600
4605 LET N$=D$: LET REG=0
4700 PRINT "Buscando datos": I
NVERSE 1;" Espere un momento"
4701 IF SEP=2 THEN GO TO 4705
4702 FOR G=REG+1 TO DAT1: IF T$(
A,G) (1 TO LEN N$)=N$ THEN LET BU

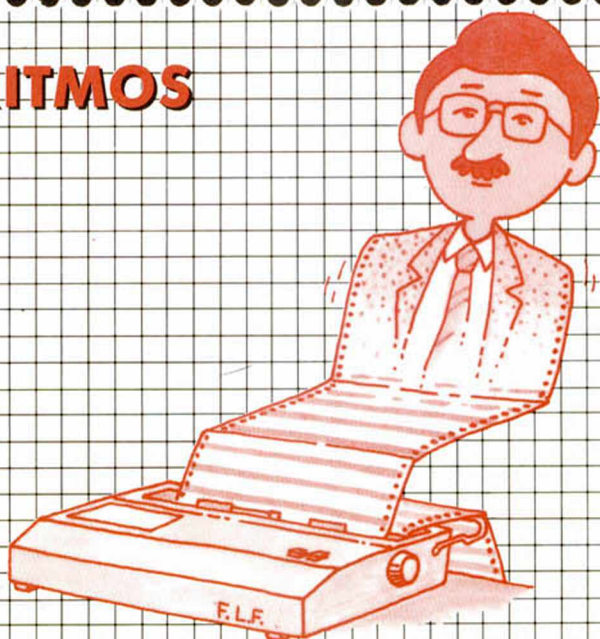
```


TODA CLASE DE LOGARITMOS

Bien, veréis, nos sobraba una paginilla y como el que no quiere la cosa nos hemos dicho que la mejor utilidad que se le puede dar a un folio en blanco es ponerse a sacar logaritmos como un loco. Y que conste que no lo estamos, eso, locos, pero probad a teclear el listado, a trabajar con él y veréis cómo a mediados del curso escolar sois unos linceos en la clase de matemáticas, averiguais todos los logaritmos y sembrais la admiración entre las niñas y niños de clase.

Cuando vuestros compañeros os pregunten cómo es posible que dominéis tanto el tema, vosotros le explicais que Microhobby ha publicado un programa para resolver esas operacioncillas, cuyo autor es David Canovas, de Murcia.

Y además les decís que el programa en sí permite calcular todo tipo de logaritmos (neperianos, decimal, o en base a cualquier número), detectando los posibles errores en la introducción de los datos. Es todo vuestro que lo disfrutéis con salud.



```
1 REM LOGARITMOS
2 REM POR DAVID CANOVAS S.
3 REM MURCIA 1990
10 BORDER 6: PAPER 6: INK 2: C
LS
20 LET A$="LOGARITMO NEPERIANO
DE B"
30 LET B$="LOGARITMO DECIMAL D
E B"
40 LET C$="LOGARITMO EN BASE A
DE B"
50 PRINT "1- "+A$
60 PRINT "2- "+B$
70 PRINT "3- "+C$
80 INPUT "ELIJA OPCION: ";A
```

```
90 IF A=1 THEN GO TO 1000
100 IF A=2 THEN GO TO 2000
110 IF A=3 THEN GO TO 3000
120 GO TO 80
1000 CLS : PRINT TAB 4:A$
1010 INPUT "DAME EL VALOR DE B:
";B: IF B<=0 THEN GO TO 1010
1020 LET X=LN B
1030 PRINT AT 5,0:"EL LOGARITMO
NEPERIANO DE ";B: " ES ";X: PAUS
E O: RUN
2000 CLS : PRINT TAB 4:B$
2010 INPUT "DAME EL VALOR DE B:
";B: IF B<=0 THEN GO TO 2010
```

```
2020 LET X=(LN B/LN 10)
2030 PRINT AT 5,0:"EL LOGARITMO
DECIMAL DE ";B:" ES ";X: PAUSE 0
: RUN
3000 CLS : PRINT TAB 4:C$
3010 INPUT "DAME EL VALOR DE A:
";A: IF A=1 OR A<=0 THEN GO TO 3
010
3020 INPUT "DAME EL VALOR DE B :
";B: IF B<=0 THEN GO TO 3020
3030 LET X=(LN B/LN A)
3040 PRINT AT 5,0:"EL LOGARITMO
EN BASE ";A:" DE ";B:" ES ";X: P
AUSE 0: RUN
```

```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
10 FOR A=0 TO 255 STEP 3: PLOT
A,0: BEEP .001,60: DRAW 0,25: P
LOT 255-A,0: DRAW 0,25: RANDOMIZ
E USR 3582: NEXT A
20 FOR A=255 TO 127 STEP -3: P
LOT -A,0: DRAW 0,25: BEEP .001,6
0: PLOT -255+A,0: DRAW 0,25: RAN
DOMIZE USR 3582: NEXT A
30 CLS : GO TO 5
```

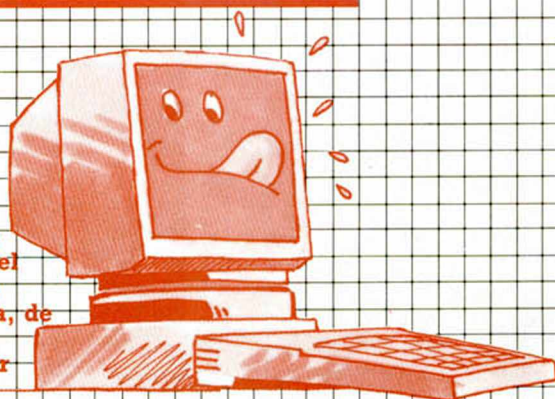
«V»

Joaquín Antón Pérez, de Valencia, nos envía en un pack de truchitos sencillitos, las transmutaciones que ha sufrido la letra «V» durante su estancia en nuestro planeta. El truco en sí guarda relación con uno que ofrecimos hace algunos números y que llevaba el título de Papel Móvil. Recomendado para estudiantes de letras, incluso para marcianos.

N. I. F.

El famoso número de identificación fiscal, que la mayoría de contribuyentes ya ha recibido en su casa es, según Hacienda, el resultado de complicadas operaciones matemáticas de máxima seguridad. ¿Complicadas? ¿Operaciones? Para Roberto Sarsa, de Zaragoza, la parafernalia y el secretismo del Ministerio de Economía se han quedado en una línea básica capaz de adivinar esa letra de innumerables quebraderos de cabeza.

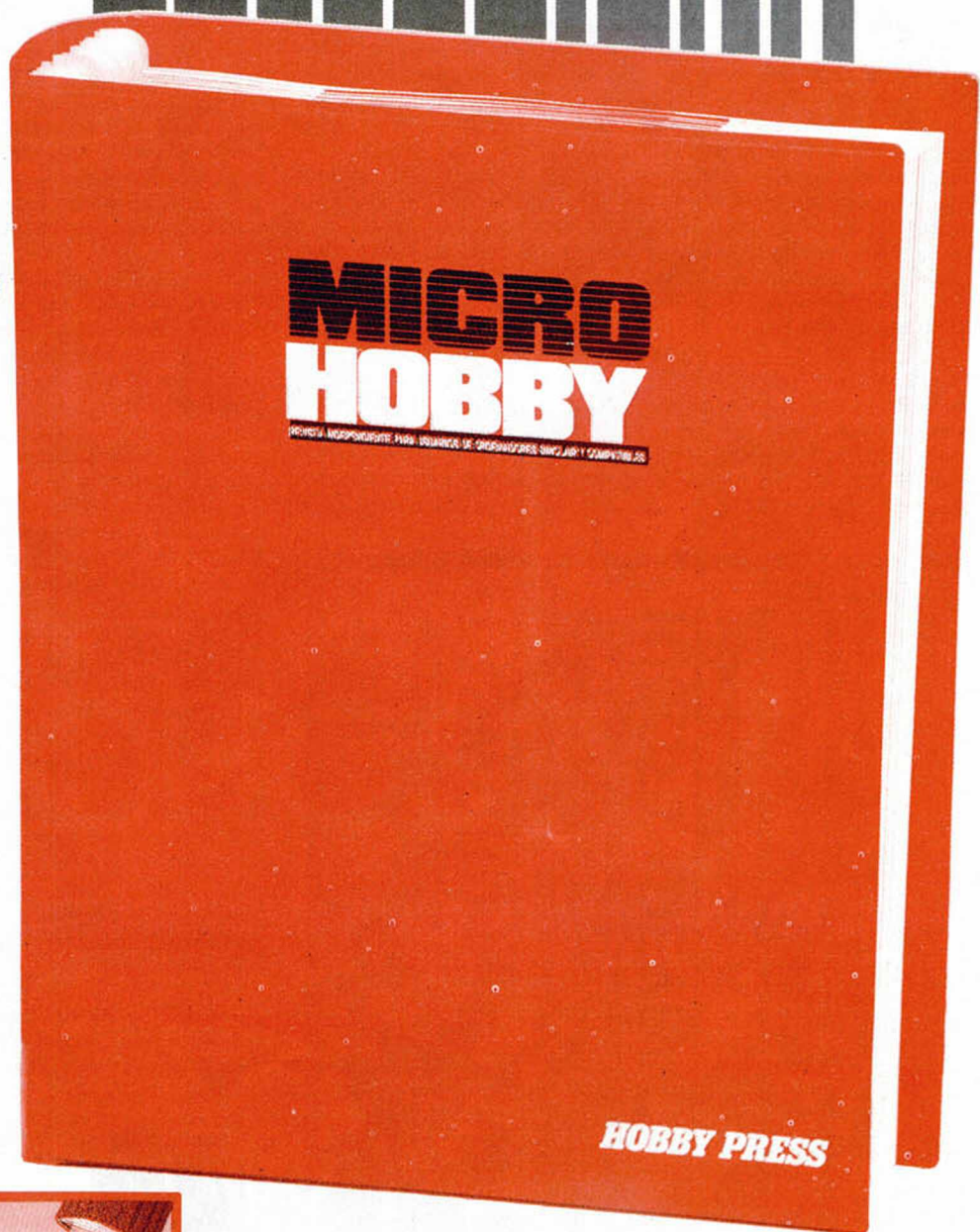
La utilidad del programilla parece obvia, pero aparte de adivinar el n.i.f. rápidamente, puede ser especialmente adecuado para aquellas personas olvidadizas que con sólo un Spectrum a mano pueden recordar tamaño felonía. Por cierto, es fundamental que las letras se copien siguiendo el orden establecido.



```
10 LET a$="TRWAGMYFPDXBNJZSQVH
LCKET": INPUT "D.N.I.: "; LINE
b$: PRINT "N.I.F.- ";b$a$(1+VAL
b$-23*INT (VAL b$/23))
```


COLECCIONA MICROHOBBY!

950 ptas.



**Para solicitar
tus tapas,
llámanos
al tel. (91)
734 65 00**



No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces sea necesario.

OCCASIONES

● **URGE VENDER** ordenador Spectrum +2 + Joystick Sinclair + Interface Kempston + 300 juegos (Indy, Cabal, Capitán Trueno) + Utilidades (Art studio...) + Microhobbys de la última época. Llamar al (964) 23 37 45.

● **COMPRO** controlador doméstico en buen estado con instrucciones. Tel. (943) 39 59 29. Javi.

● **VENDO** listados de programas para juegos de acción, aventuras, etc. También el esquema teórico y práctico para fuente de alimentación de emergencia para Spectrum antiguo. Para contactar dirigirse a la siguiente dirección: Juan Alberto Rodríguez Afonso. C/ Avenida Hermanos la Salle 24. 35260 Agüimes (Las Palmas G.C.).

● **ME ENCANTARÍA** cartearme con chicos/as de toda España para intercambiar información, mapas, pokes, etc... David Fernández. C/ Alicante, 16. Piso 11.º C. Las Palmas (Las Palmas de G.C.). C.P. 35016.

● **VENDO** ordenador Spectrum +3 (disco). Precio 35.000 ptas. Llamar comidas: (923) 25 14 78 (Julián).

● **¡INCREDIBLE!** cambio dos de estos cuatro juegos para Sega (Tennis Ace, Altered Beast, Basketball Nightmare, Vigilante) por uno de estos (Dynamite Dux, R-Type, After Burner o Dead Angle). Interesados llamar al teléfono (925) 22 10 83. Preguntad por Alvaro.

● **GRAN OFERTA** Spectrum +2A, Lego, Hisoft Pascal, Hisoft Dewpod. Enciclopedia con curso de Basic y CM para ZX Spectrum. Libros con rutinas de la ROM y SO, tramos y CM; juegos como Game Over, Gauntlet... por 40.000 ptas. También por separado. Escribir a José E. Juárez Cases. C/ Mayor n.º 271. 30139 El Raal (Murcia).

● **BUSCO** curso de código máquina de Microhobby a precio razonable, encuadernado o sin encuadernar, pero bien conservado. Interesados ll-

mar al (957) 25 00 21. Preguntar por Pepe (preferiblemente de Córdoba).

● **DOS CHICOS** con poca experiencia, desean contactar con usuarios de 48 y 128 K, para cambiar mapas, pokes, cargadores, etc. Tel. (91) 798 47 45.

● **VENDO** a gente de Las Palmas ordenador Spectrum +2 con utilidades, más de 40 juegos y regalos de libros de informática. Todo por 25.000 ptas. Escribir a Germán. C/ Tomás Morales 97, 4.º D. 35004 Las Palmas de Gran Canaria. Tel. 24 90 08.

● **CAMBIO** el Alien (original), Mambo (original) e Impossible Mission (original) por tres Wargames (versiones originales, no editados por Hobby Press) sólo Valencia. Llamar a (93) 364 59 94.

● **VENDO** Spectrum 128 +2 con 6 meses de garantía, 2 joysticks, pistola óptica Spectrum y Gun-stick y casi 160 juegos, la mayoría actuales como The Duel... por 40.000 ptas. Noches. Tel. (94) 475 63 67.

● **VENDO** Inves Spectrum + con todos sus cables, manual, etc, +1 joystick Kempston + 4 revistas de Micromanía. Todo en perfecto estado. Llamar al tel. (94) 464 48 80 (no os preocupéis por el contestador automático).

● **CAMBIO** coche radio control eléctrico Ford-F-100 + batería + cargador rápido Kyosho por unidad de disquete para Sinclair Spectrum +2A con interface. Llamar de 21 a 23 h. al tel. 75 18 24 de Reus (Tarragona).

● **VENDO** el ensamblador Gens 3, el desensamblador Mons 3, ambos con instrucciones en Español, y libro de código máquina. Precio a negociar. Francisco J. García Rodríguez. Pza. Inmaculada, 1-9.º D. 11201 Algeciras (Cádiz).

● **VENDO** ZX Spectrum Plus (+2) + 46 juegos + Joystick (Stick Plus) + libro de juegos para ZX por

30.000 / Videojuego Atari 2600 + 2 juegos por 20.000 / Videojuego Intelvision + 6 juegos por 20.000. Tel. (981) 38 25 71 (de 2 a 3 P.M. horas).

● **COMPRO** todo lo publicado en Microhobby sobre la historia de los videojuegos, hasta septiembre. Pago bien. Tel. 445 01 14 de Sevilla.

● **DESEARÍA** comprar una unidad de disco para Spectrum +2 en buen estado y a buen precio. Mandar cartas a José Miguel Gómez cuadrado. Avenida Carlos V, 42, 6.º 4. Móstoles (Madrid).

● **DESEARÍA** cambiar (si lo tienes) el Shadow of the Unicorn por mi juego Mome. Interesados llamar al (91) 439 63 44. Pablo.

● **SI TIENES** el «Logo», no lo dudes, cambiamelo. No te arrepentirás, pues tengo juegos recientes... solo deseo una copia. Escribeme. Joseba Egia. C/ Kareaga Behekoa n.º 4-8.º D. 48970 Basauri (Vizcaya). Tel. (94) 449 66 53.

● **¡SERVA TÍO!** Regalo Spectrum 128K +2A + Joystick + 170 juegos + revistas MH y MM, sólo tiene un año y vale todo 22.000 calas. ¡Regalao! Rápido que voy de vacas. Llamar noches. ¡Bye! Tel. 942) 70 04 91.

● **CREADO** el primer Club para relaciona programadores de aventuras conversacionales. Ya somos 12 miembros de toda España. Escribenos y adjunta 20 ptas en sellos y recibirás información. Carlos García de Paredes. Villa de Marín, 22. 28029 Madrid.

● **¡ATENCIÓN!** Represento a un nuevo grupo de programadores. Estamos trabajando en un streap-poker. Se necesitan chicas de 14 a 18 años. Enviar fotos a: Grima S.A. Ctra. Fogars-Hostalric s/n. 08490 Fogars (Barcelona).

edición limitada

MASTRESSOFT
los especialistas del Spectrum +3
TASWORD +3
EL PROCESADOR DE TEXTOS DEL SPECTRUM +3
Adaptado a todos los símbolos españoles. Compatible con todas las impresoras del mercado. Traducido completamente al castellano.
HISOFT DEVPAC

ENSAMBLADOR/MONITOR

Especialmente diseñado para Spectrum +3, aprovecha al máximo sus posibilidades (disco y memoria 128K). Adaptado para Spectrum españoles. Manual totalmente traducido al castellano. Servicio de consultas ilimitado y gratuito. UN AÑO de garantía.

MASTRESSOFT: C/ Pujadas 8, bajos. BARCELONA. Telf. (93) 485 20 93
EN MADRID: MAILSOFT P.º Sta. M.ª de la Cabeza 1

C/ Montería 32, 2.º. Telf. (91) 522 49 79
Sólo pedidos por correo (de 10 a 14 y de 16 a 20 h). **BUSCAMOS DISTRIBUIDORES**

¡APROVECHÉSE!
Si posee la versión original inglesa, se la cambiamos por la española por sólo 2.995 ptas.

Nombre _____
Calle/núm/piso _____
Ciudad _____ Código P _____ Telf _____
TASWORD +3 _____ HISOFT DEVPAC _____
5.295 pts _____ 5.295 pts _____
(IVA y gastos de envío incluidos en el precio)

Aceptamos VISA, MASTERCARD, contrarreembolso, giro y transferencia.

PERIFÉRICOS PARA SPECTRUM 48, PLUS, 128, +2 y +3A	
Disciple Controlador de Disco y unidad de disco de 3,5"	36.900
Impresora 80 columnas 144 cps (Incluye procesador de texto de regalo y cable)	34.900
Lápis óptico	4.900
VIDI-ZX Digitalizador de imagen desde vídeo o cámara	7.900
PROGRAMAS DE GESTIÓN Y UTILIDADES +2 y +3	
Artist II (Dibujo artístico)	4.950
Tasword (Procesador de textos)	4.950
Tascal (Hoja de cálculo)	4.950
Masterfile (Base de datos)	5.250
Devpac Hisoft (Ensamblador/desensamblador)	4.900
CP/M PLUS Sistema operativo	6.550
Compilador PASCAL Hisoft	6.900
Compilador C Hisoft	5.900
D.T.P. Pack (Programa de autoedición)	8.200
Incluye 3 programas (Procesador+gráficos+editor)	8.200
Music Maestro (para hacer música)	2.400
UNIDADES EXTERNAS PARA SPECTRUM +3	
formatea a 705 Kb	21.900
Precios sin IVA. Servimos a toda España. ¡LLAMANOS!! TRACK, Consejo de Ciento, 345. 08007 BARCELONA. Tel.: (93) 2160013 - 2157496	

DAYS OF Thunder

El juego de la película



"Construidme un coche y ganaré Daytona"

(Tom Cruise)

MINDSCAPE
te presenta
la licencia oficial
del próximo film
protagonizado por
TOM CRUISE



VECTORES POLIGONALES EN EL DISEÑO DE SUS GRAFICOS

SECUENCIAS RECIPROCAS DE PARADAS EN BOXES

MULTIPLES PUNTOS DE MIRA DE CAMARA

BANDA SONORA DE LA PELICULA

DISPOSICION PRECISA Y REALISTA DE LA PISTA

¡Siente la pasión por los coches!

Vive la emoción y la acción a 320 Km/h en las carreras de los excitantes circuitos de Norte América (NASCAR).



Lap= 0001 Spd= 0000 Sky Ship View



Lap= 0001 Spd= 0000 Outside car



Lap= 0001 Spd= 0000 In-Car Cam View

DISTRIBUIDO POR:



C/ FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

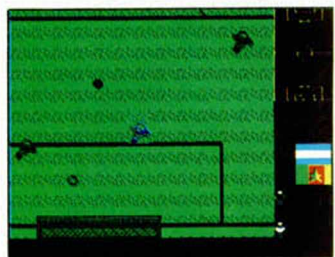
NUEVO

MUNDIAL DE FÚTBOL

Pasada ya la fiebre mundialista, Ópera prueba suerte en un partido de fútbol con resultado incierto. Todo dependerá del árbitro.

Es lamentable que la comercialización del Mundial de Ópera no haya podido coincidir con el éxtasis de la reunión italiana. Aunque la avalancha de programas futbolísticos llegó a ser desesperante en esas fechas, lo cierto es que todos y cada uno de ellos salieron en cierto modo beneficiados. No obstante, la estupenda acogida del mundial es algo insignificante si lo comparamos a la afición futbolera de nuestro país, derretida por el deporte del balón.

El mundial de Ópera recoge los enfrentamientos de las veinticuatro selecciones participantes, además de



ofrecernos opciones de pre-mundial, entrenamiento y modo demo. Si elegimos ésta última, el programa jugará ante nuestros ojos todos los partidos en el orden en que el sorteo de la Fifa fijó para entonces. Y como los programadores han impuesto preferencias a la hora de determinar la calidad de cada equipo, suponemos que ganará el que más simpático les haya caído.

Este detalle también podremos comprobarlo en el resto de opciones, cuando veamos que un equipo nos hace la pirula y a otro le metemos goles como en Microhobby nos devoramos las páginas.

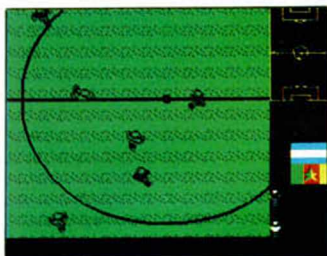
Durante el entrenamiento, la selección que elijamos practicará sobre el césped hasta que se haya en plenitud de condiciones. Una vez así, entrará en el modo mundial, en el que existen opcio-



nes de carga, grabación o inicialización de juego. Escogidos los equipos, el ordenador propondrá un resultado para el emparejamiento, de tal forma que las posibilidades de jugar se reducen al desarrollo del propio mundial, es decir, de los partidos tal cual se celebraron. Más amplio es el abanico de posibilidades en el modo pre-mundial, ya que jugaremos siempre con aquellos equipos que hayamos elegido, ya sea contra otro jugador o contra la máquina.

En el partido. El chirriante pitido del árbitro abre la veda de las patadas, saques de esquina y goles. El movimiento de los jugadores es normal, más rápido y hábil el de los alemanes, que para algo ganaron. Se echa en falta un buen scroll del terreno de juego. Algo menos brusco y desconcertante que impida que el esférico

se mantenga a veces en el límite de la pantalla, esperando a lo desconocido, con alguna que otra sorpresa. Por lo demás, el fútbol de Ópera tiene gran parecido



a ese magnífico Kick Off, al menos en las parábolas con que dotamos nuestros disparos, aunque el control de la bola es de los de pegada al pie, lo que hace más fácil incursiones y driblings.

Ópera ha creado uno de los simuladores más completos de entre todos los que han pasado por nuestras manos. Se ajusta correctamente a lo exigible en programas que representan acontecimientos de este tipo, apreciándose el trato cuidado que han pretendido darle. Golearéis, sin duda.

GRÁFICOS	78%	Ópera Simulador
MOVIMIENTO	75%	
SONIDO	60%	Equipo programación
ADICCIÓN	80%	79%

RAZAS DE NOCHE



El terror y efectismo del gran novelista Clive Barker se han pasado al ordenador sin que sus criaturas se hayan resentido en absoluto.

En Razas de Noche todo parece ser un sueño. El despliegue de efectos especiales y maquillajes puramente fílmicos redundan en una conclusión visual de inmenso calibre hipnótico. El argumento, la obra siempre delirante de Clive Barker, fue poco menos que lo mínimo a la hora de tratar cada personaje de forma más horrorosa, espectacular y única. En eso se quedó la idea de uno de los maestros

ha impuesto sobre Razas de Noche una filosofía multifase. Y otra de juego estrella. De un guión en el que seres mutantes, elegidos por los dioses por su perversidad a vivir eternamente, obcecán la mente de un vulgar personaje obligándole a asesinar, pero que luego se hacen buenos y los que de verdad resultan malvados son los humanos encabezados por un doctor neo-nazi, se puede sacar mucho jugo. Y eso es algo que se advierte desde la primera fase.

Por fin Boone, que somos nosotros, todos, viaja a la necrópolis de Nidian. El refugio de los Nightbreed es un cementerio estrambótico, donde se alternan las tumbas con árboles hermosos y puertas a modo de templos romanos que nos permitirán recorrer todas las zonas del cementerio. Sin embargo existe alegría en el ambiente, colores y gráficos que no desatan una carrera de pavor. Ni la noche cerrada, ni los relámpagos eléctricos flasheando en la pantalla asustan excesivamente.

Los enemigos se reparten ese terror. La tropilla del



doctor experto en psiquis es la que más te ataca. Armados y con uniforme de cartero no creemos que te hagan la vida imposible. Otra cosa son las llamaradas, las manos gigantes que salen del suelo, las bombas y trampas subterráneas, y los demonios enormes que sólo veréis un par de veces. Serán ellos los que hagan que vuestra cara se vaya convirtiendo en una calavera infecta.



se. Sin corrupción de gráficos. Y podréis observar uno de los magníficos scrolls totales de Ocean, suaves, limpios y no perjudiciales para la salud final del programa. Un alarde que también pudimos comprobar en Adidas football championship.

Le ha tocado el turno al miedo, a los efectos que juegan con nuestra inconsciencia y con las conversiones de cine a ordenador, tan manidas y tan especialmente cuidadas como lo demuestra este primer avance.



actuales del terror, cuyo paso por el cine no estuvo a la altura de las circunstancias. Veremos cómo Ocean ha explotado el diamante que Barker ha dejado, ya de segundas, en sus manos.

La compañía inglesa que siempre se lleva los contratos de las películas de éxito



Vuestro rostro no se quedará así cuando os plantéis delante de estas Razas. Podréis sonreír con la presencia del gráfico Boone y sus cuidados movimientos de lucha, disparo con pistola, adelante, atrás, y agachar-



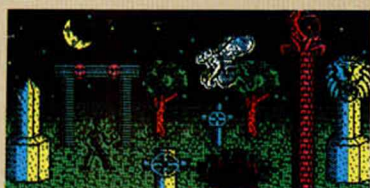
GRÁFICOS	79%	Ocean Arcade
MOVIMIENTO	82%	
SONIDO	64%	Equipo programación
ADICCIÓN	78%	83%

RAZAS DE NOC

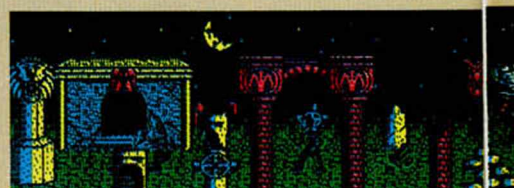
nivel 1



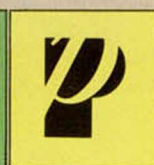
nivel 3



nivel 5



CHE



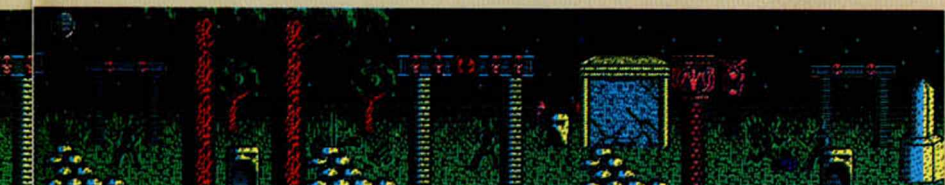
FAVORITOS



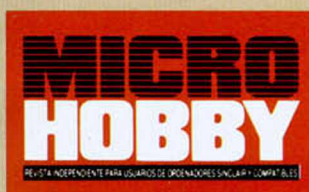
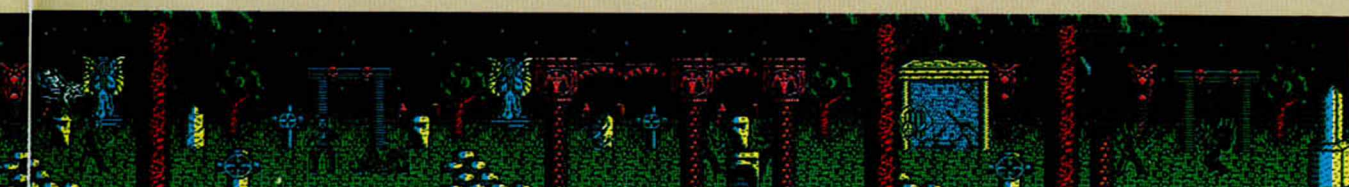
nivel 2



nivel 4



nivel 6



NUEVO

5 ESTRELLAS
MICRO HOBBY

P-47 THUNDERBOLT

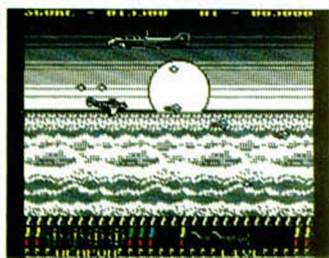
Como en los mejores tiempos del frenético arcade vertical, Firebird nos sitúa de nuevo a los mandos de un rapidísimo avión depredador.

Eran tiempos de despiadados combates aéreos, de oficiales guerreros compitiendo por derribar más pequeños aparatos de la Luftwaffe o la Raf, eran tiempos de guerra. Y por encima de otras devastaciones, rencores y orgullos, sobresalió una pieza de aviación maniobrable, extraordinariamente armada, rápida y fuerte, conocida por los más arriesgados pilotos como P-47.

Firebird ha querido que

volvamos a revivir esas aventuras emocionantes a lomos de un P-47. Primero en los 16 bits y ahora en el Spectrum, vamos a experimentar la sensación de reencontrarnos con algo conocido. En muchos sentidos. Para los amantes de la aviación, este aparatejo traerá de seguro muchos recuerdos bélicos de los estudios de Segundo de BUP, para los spectrunianos las resonancias históricas están más cerca, porque el planteamiento de este juego recuerda a muchos otros con el mismo envoltorio, apariencia y desarrollo.

Se varían los scrolls de horizontal a vertical y viceversa, pero los aviones, puestos de defensa terrestre, y superbombas-misiles son siempre los mismos. Claro que los hay mejor o peor



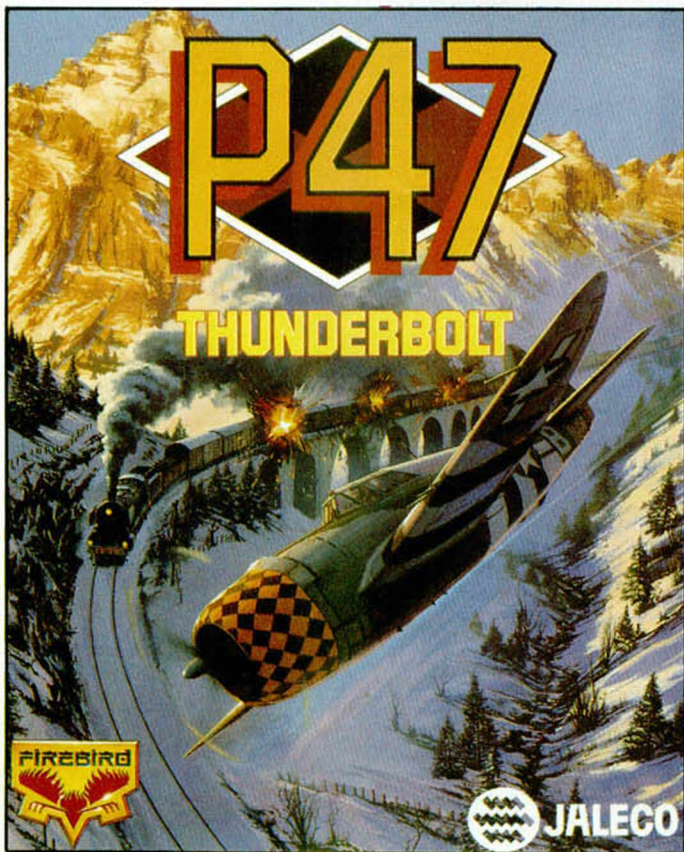
hechos, y creemos que éste es de los mejores. Aunque en cuestiones gráficas no destaque especialmente, ni se luzca en los colores, ya sólo el componente adictivo que incorpora es digno de elogio.

Ocho serán las fases que debemos recorrer con nuestro avión. Todas están tratadas de forma monocroma, pero cada una es presentada según una tonalidad diferente. El grado de dificultad impuesto para atravesar la zona de combate no ha sido excesivo, simplemente está ajustado para conseguir la adictividad sin perjudicar a los algo torpnes, lo cual es muy de agradecer.

El viejo P-47 aún está ágil,

multimisiles y fuego dirigible, y más cosas.

Innovar no innovará, pero engancharnos... no nos podrá soltar de la pantalla ni nuestra madre a las 5:30 horas de la mañana. Un gran programa, sin duda, con el que Firebird ha regresado de la mejor forma posible. Pilotos, al ordenador!



GRÁFICOS	80%
MOVIMIENTO	85%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	90%
Firebird Arcade Source	
87%	

quizá no todo lo rápido que convendría, pero lo suficiente como para mantener un aceptabilísimo nivel de juego. También es imprescindible que la habilidad del jugador responda con finura al reto, por que el regreso al mata-aviones lo merece. Y si quiere acabar la partida, le aconsejamos que recoja todas las letras que sueltan los enemigos al morir, porque nos darán más bombas,

SOVIET

Continuando con su inagotable labor creadora, Ópera reaparece en la escena con un arcade en el que los coches, tiros y rescates son los principales protagonistas.

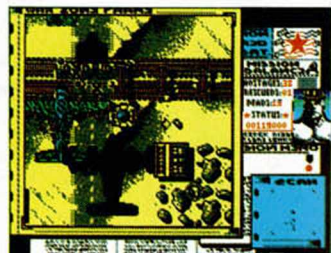
Ópera se ha dejado arrastrar por las estrellas rojas y los caracteres soviéticos, sin pensar que la misión que han diseñado está ambientada en Beirut, Siria o Vietnam. En cualquier parte del Oriente Medio los secuestros, rescates y comandos islámicos suicidas están a la orden del día, en la URSS sólo se pegan los lituanos con los moskovitas mientras las colas a la puerta del McDonalds se hacen interminables.

que la estructura es enormemente similar. Se nota en ambas la mano de aquél programador que en su momento realizó el magnífico Silent Shadow, tanto en los «scrolls» como en los soberbios gráficos de cazas guerreros gigantes y demolidores. La primera de estas fases se desarrolla en una ciudad plagada de modernos edificios y amplias avenidas. En algunas de estas construcciones esperan los rehenes el paso de tu coche para salir arriesgadamente a su encuentro. El recorrido por estas calles recuerda a las andanzas de dos detectives en «Saigon», con millones de personas en la calle, explosiones por doquier y ceguera respecto a situación o movimientos.

La segunda escena reco-



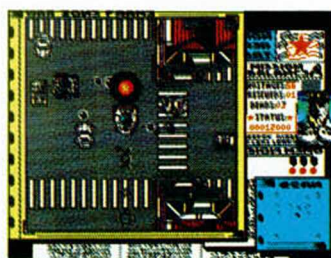
En Soviet hay algo de antiguo y mucho de moderno. Aunque sea el último resquicio de la saga de arcades de Ópera, se ve que el programa lleva el sello de calidad de la casa.



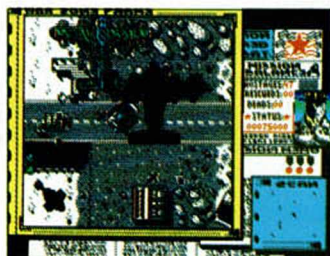
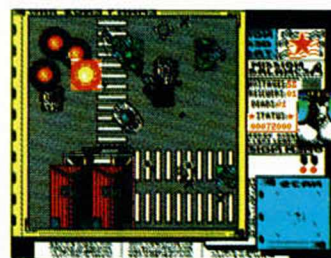
Pequeñeces, Soviet será probablemente uno de los últimos arcades definidos como puros que Ópera sacará a la calle. El resto de programas debe evolucionar hacia campos muy diferentes de todos los explotados. Por ahora, agofemos las situaciones de aviones, coches, secuestros y rehenes que se nos presentan.

Soviet es un arcade movido, de reflejos y de suerte. Como última exhalación, quizá, de aire antes de la asfixia total, el número de copias que venda dependerá exclusivamente de las tendencias y gustos del público, ya que si es por la calidad del programa, lo tiene todo solucionado.

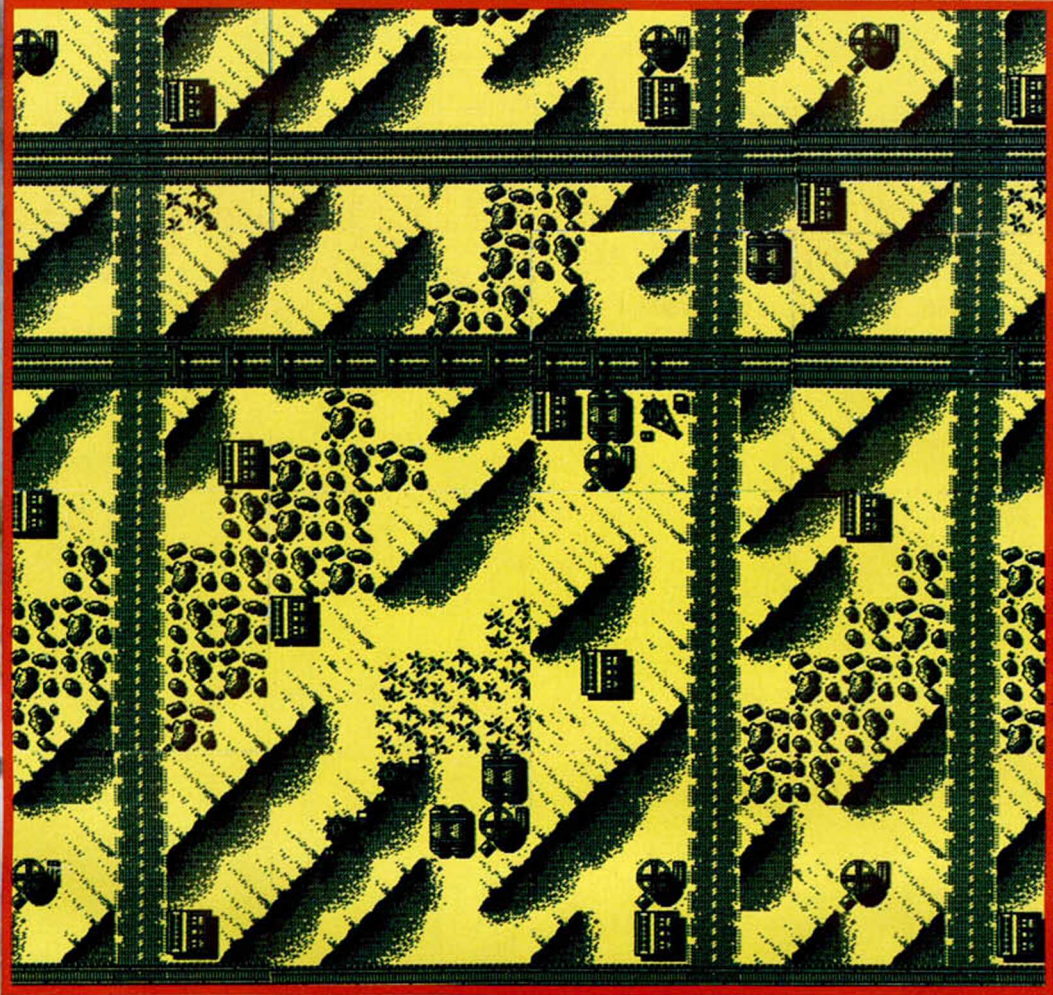
La acción se manifiesta durante dos típicas fases igualmente adictivas, por-



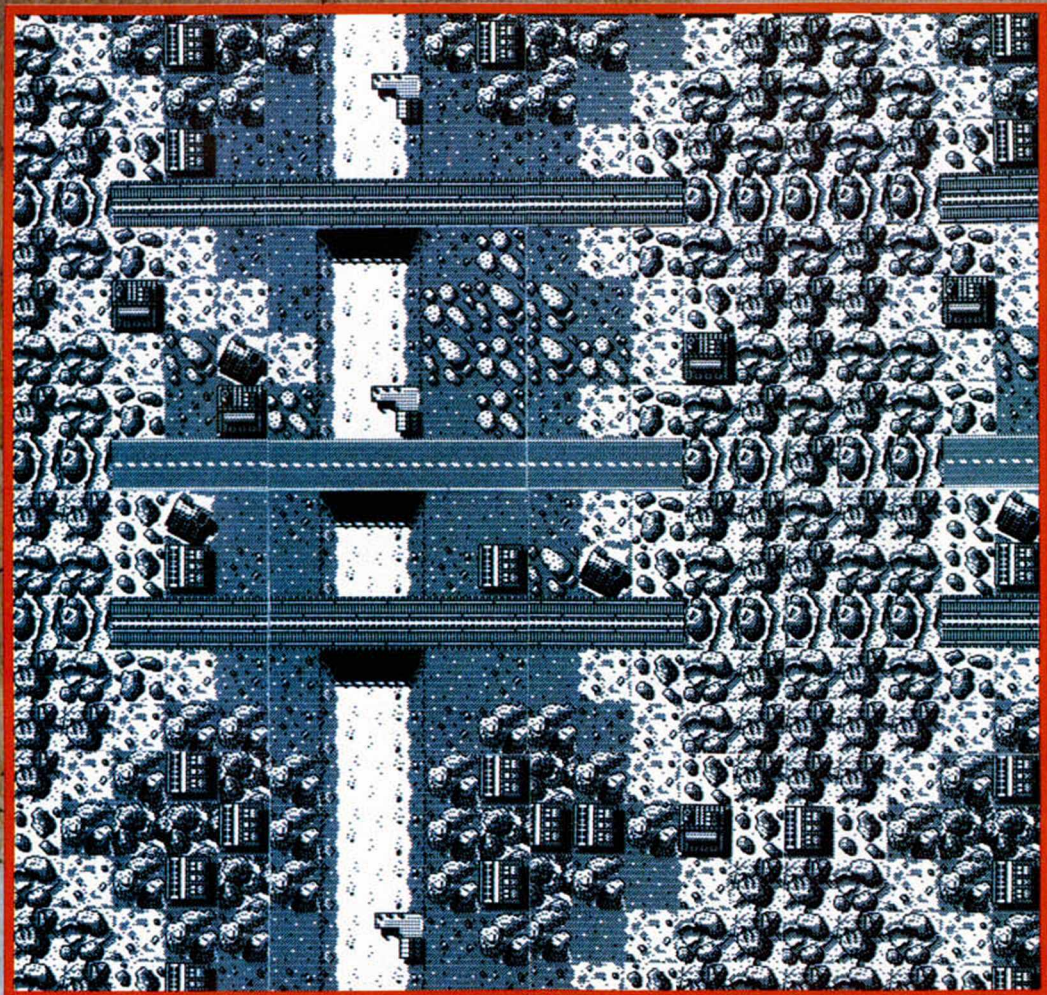
ge un paisaje desértico donde los grandes aviones son los protagonistas. El objetivo más inmediato consiste en detener un tren que pasa por allí y hacer que sus pasajeros se introduzcan en tu automóvil. La diferencia con respecto a la primera parte es mínima en cuanto a estructura, si bien los decorados han girado a la simpleza monocromática, salpicada por la maravillosa sombra de los cazas en su vuelo supremo.



GRÁFICOS	80%	Ópera Arcade
MOVIMIENTO	78%	
SONIDO	70%	David López
ADICCIÓN	80%	80%



**MICRO
HOBBY**
THE EXPANSION OF YOUR HOBBY WORLD



SOVIET



NUEVO

BLOODY PAWS

Inspirado en programas de índole urbana, G.L.L. presenta al lobo que recorrió la ciudad en un tiempo récord. Estaba enfurecido.

La ciudad está llena de borrachos, maniacos y delincuentes, eso lo sabíamos, pero lo que nos ha cogido completamente atados es la presencia de lobos en las avenidas que normalmente frecuentamos. Lobos luchando contra hombres invisibles, de abrigo y gafas negras, ahí es nada. Innovar, lo que se dice innovar no es que Bloody Paws haga mucho por ello, sin embargo G.L.L. está demostrando que con ingredientes casi absurdos también se puede divertir... o por lo menos sorprender.

Me acuerdo de Smaily, el programa que comentamos en Microhobby y que habla

ba de las andanzas de un caretillo por las calles de Barcelona. Su desarrollo es prácticamente igual al del que nos ocupa, si bien podemos encontrar mejoras sustanciales y algunas diferencias. Los grandes edificios permanecen al fondo, negros, ajenos a la tragedia. En primer plano hay



una calle con su metro, sus casas y su manicomio municipal. También abundan las cabinas. Ese es el escenario donde un lobo blanco ensombreado por un perfil negro corre en busca de su



amada. A su paso infinidad de hombres invisibles también rebordados con un ribete negruzco (ardid para evitar la corrupción de colores en elementos móviles), bebedictos que expulsan sus vómitos inconscientemente y extraños personajes volantes que nos molestarán hasta el límite. En fin, una

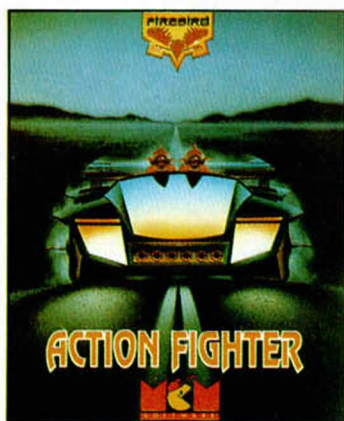


plaga de desbandados.

El decorado es colorista, simple y sencillo, sin excesivas beledades pero convincente en suma. Se mueve de forma suave, como el lobo feroz de la historia, que sólo se vuelve loco cuando se lía a puñetazos. Tanto el movimiento como los gráficos son correctos, quizá más atrevidos de lo que estamos acostumbrados a ver por su extraña forma de concebirse. Pero falla el leit-motiv, es decir, la manera de abrirse es paso es a base de golpes, carreras y enemigos

ACTION FIGHTER

Firebird ha realizado el programa más práctico que hemos visto hasta ahora: vale igual para los amantes de motos, coches o aviones.



Lo que le ha fallado a Firebird a la hora de llevar estos planteamientos al ordenador ha sido, sin duda, la imaginación. Se han quedado en lo meritorio de la combinación de vehículos sin proponer nada nuevo a la hora de la realización. Más aún, el arcade en el que han vertido la idea de la moto, el coche y la nave jet es sumamenteOSO tanto en gráficos como en acción, y no añade na-



da nuevo a un panorama en el que últimamente se oía a innovación.

Action Fighter es la vuelta al pasado, pero si P-47 era el pasado rápido y entretenido, éste que nos ocupa corresponde al que hay que

olvidar. Ni en las versiones de 16 bits, en la calle hace tiempo, se proponía nada mejor. Ahora para Spectrum, el programa se queda también pequeño, tan pequeño como aquellos juegos que salían pavorosamente en los inicios de esta joya de Sinclair y que desconocían las máximas posibilidades de la máquina. Es evidente que ha pasado demasiado tiempo como para que nos vengan con Action Fighter's y similares...

El juego es un scroll vertical, de perspectiva aérea en el que controlamos tres «potentes» vehículos: una moto, un coche y un jet espacial. La acción transcurre por una carretera limpia y moronda sobre la que también circulan otros vehículos. A cada lado mejor no mirar porque los gráficos

GRÁFICOS	45%	Firebird Arcade
MOVIMIENTO	70%	
SONIDO	40%	Core Design
ADICCIÓN	60%	
		56%





que van llegando. Lo de siempre.

En definitiva, no aporta nada nuevo, pero tiene su gracia...

GRÁFICOS	70%
MOVIMIENTO	69%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	60%
G. LL.	
Arcade	
J.C. Sánchez	
65%	



son tan simples que asustan.

Cada uno de nuestros pixel-vehículos tiene unas características de potencia y vulnerabilidad diferentes. La moto es extremadamente delicada, y coche y nave, que se forman recogiendo unas letrillas que aparecen en la carretera, son más duros pero atraen a muchos más enemigos.

Parece que el movimiento es lo único que se salva. Por lo menos hay algo notable que anunciar, aunque ya podrán los programadores porque es lo único en que se han tenido que esforzar para hacer un juego que no llega a los talones del «Spy Hunter». Quizá sea hasta relativamente adictivo.

TOKYO GANG

Prometedor comienzo el de la recién nacida compañía G.L.L., que nos ha sorprendido con un sencillo pero vistoso arcade de ambiente oriental.

Ha nacido una nueva empresa. Las primeras muestras de las que aquí vamos a dar cuenta nos hacen pensar que pronto van a conseguir codearse con cualquier famoso e incluso exportar, (qué palabra tan en desuso para algunos), el producto y hacerse conocer fuera de nues-



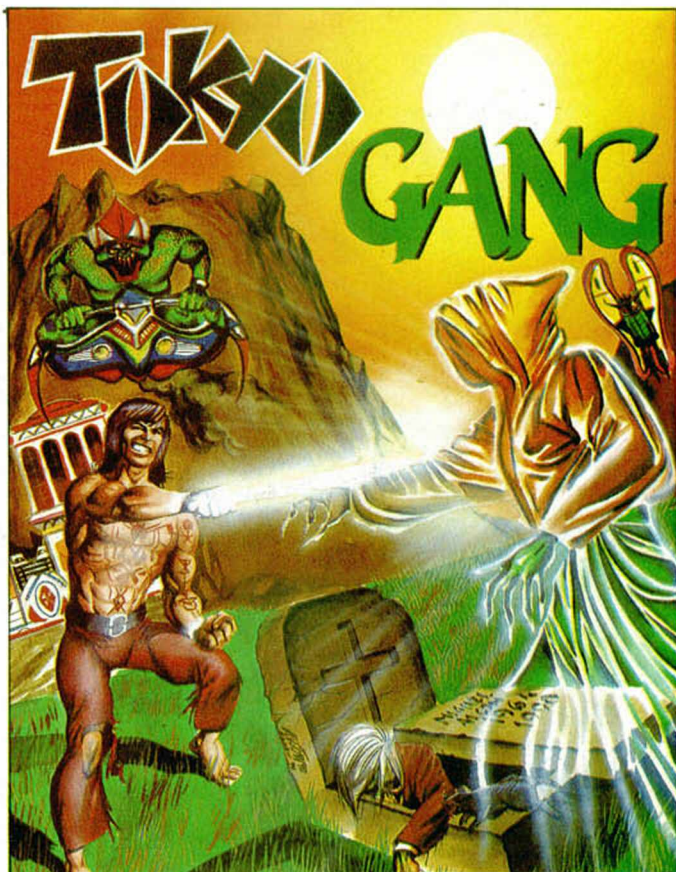
tras fronteras.

Todo ello viene a colación de la primera impresión que se recibe al ver Tokyo Gang. El programa, planteado en forma de arcade de scroll horizontal, no incorpora apenas elementos originales pero sabe mezclar los conocidos para que el cocktail atraiga. Se ha desprendido del colorismo de moda que se estaba imponiendo en los últimos tiempos, y que ya cansaba, francamente, y han utilizado un blanco y negro resultón.

En Tokyo Gang asumes la personalidad, fuerza y misticismo de un luchador de torso fuerte y desnudo, hábil con los nuchancos, pero metido en un follón que le puede costar la vida.

El diseño de decorados es algo simplón: ladrillos, jarrones y antorchas que iluminan vagamente el ambiente, pero el scroll en el que han sido incluidos resulta de lo más fascinante.

Los gráficos son limpios, prácticos y bien tratados para el tamaño que presentan, lo malo es que se repiten obsesivamente, tanto los monjes como los demonios enanos de dos cuernecillos.



Reiteramos la facilidad con que ha sido acoplado el movimiento a personajes de semejante altura y complejión.

Tokyo Gang es la prueba de que una idea trillada, de argumento visto y revisto, puede aún sorprender. Bien para G.L.L. que ha sabido estar a la altura de sus primeros lanzamientos.



GRÁFICOS	80%	G. LL.	
MOVIMIENTO	85%		Arcade
SONIDO	50%	J. Manuel Gómez	
ADICCIÓN	79%	81%	

NUEVO

LA AVENTURA ESPACIAL

El nuevo invento de AD tiene mucho más de rebuscado que de espacial, y lo preocupante de la comparación es que en este lío no vemos quién va ser el beneficiado y quién el perjudicado. La cantidad de nuevos objetos e interactivaciones máquina-jugador verdidas a este terreno, ha obligado a los creadores de AD a editar un diccionario



El regreso de la mejor aventura nacional ha venido cargado de sofisticación y diseño, sin duda, secuelas del futurismo raro que AD ha elegido como escenario.



de siglas, el cual nos servirá para traducir mensajes como este: si suena la DAMA, pon tu nave en MOCO y aparecerá el PACO.

La odisea de los COPOYOS y los VESUCOS incorpo-

ra un sistema de menús múltiples inteligentes (MMI) que hará las delicias de los apáticos en mecanografía, pero que puede suponer una reacción negativa para los curfidos aventureros que,

quizá, antes veían más amplio su campo de acción imaginativa.

La innovación en cuestión se compone de un menú principal de veinte opciones, de las cuales se nos presentarán de forma constante un total de ocho. No sabemos si realmente es un avance, pero por lo que parece tiende enormemente a la conversión en aventura gráfica de aquella forma tradicional de aventura conversacional.

El resto, salvo el nuevo fichaje intelectual, es pura aventura. Tan pura como Comuzel o como la Original.

La evaluación gráfica es muy similar a la de otras aventuras. El mismo trazo, colores y perspectivas.

En resumen, AD puede o no puede convencer, pero lo seguro es que ha innovado. Algunos pensarán que no se les ha respetado su

SIRWOOD

La noche mágica que los miembros de Ópera celebraban en torno a la hoguera se fue al traste con la aparición del pequeño Sirwood. La idea era buena y todos se pusieron a trabajar.

Sirwood ha sido planteado como un juego de habilidad e ingenio, mucho más de lo primero, cuyo argumento nos traslada a un rústico mundo de magia y maldad.

Ópera ha concebido para este programa una estructura de arcade voluntarioso a partir de tres fases igualmente desarrolladas

bajo un cambio notable de escenarios. Para que os hagáis una idea, la primera de estas fases esconde tras un scroll horizontal la novedad de que dicho scroll se compone de cuatro planos independientes que, a nuestro modo de ver, si bien resultan gráficamente vistosos, ralentizan considerablemente la acción. La misión es encon-

trar seis vasijas mágicas que os permitan llevar a cabo la misión final.

La segunda fase se desa-



rolla en el interior de una cueva que nos permitirá acceder a los dominios del temido mago Amargol. El escenario pretende simular un espacio rocoso inundado de precipicios donde unos simpáticos dragones querrán impedir nuestro paseo.

La última aventura adquiere un tono palaciego en forma de tres niveles exactos. Hay ahora más enemigos, más sátiros y feroces si cabe, y la presencia

GRÁFICOS	76%	Opera Arcade/Videoaventura Equipo programación 70%
MOVIMIENTO	60%	
SONIDO	70%	
ADICCIÓN	75%	





vieja aventura, y que todo esto ha venido a complicar. A nosotros, por lo que hemos probado, nos resulta más fácil, simple y eficaz.

GRÁFICOS	75%
MOVIMIENTO	—
SONIDO	50%
ADICCIÓN	80%
AD	
Aventura	
Equipo programación	
73%	



de Amargol se percibe con más nitidez que nunca.

Y llega la hora de las críticas y menciones, porque cabe de todo un poco. El plano gráfico es correcto, sin excesivos alardes que compliquen aún más la mecánica, y fuera de barroquismos exagerados. El movimiento, por contra no es todo lo rápido que podía esperarse, manteniéndose en una línea brusca no mejorada por ese cuadruple scroll del que hablábamos. Esta ralentización de elementos perjudica notablemente la adicción, si bien argumento y algunos detalles le imprimen al juego un cierto interés.



Opera es la compañía que ha producido el último programa del grupo valenciano Comix.

El programa está protagonizado por un centauro de dolorosas raíces, ex-tesorero durante dos mil años del Dios Krosar, que cometió la torpeza de desparramar las siete monedas de Hissanto por las tierras del Olimpo. Justo castigo será su búsqueda, sufrida será su marcha, pero a nosotros que

MYTHOS

Entre el enredo mitológico y la dificultad como lema, Comix presenta el típico programa imposible.

nos den la parte que nos corresponde, ni justicia, ni sufrimiento, sólo diversión.

Y ésta se nos otorgará en dosis no excesivas.

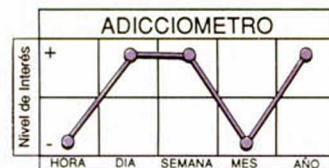
Para amantes del control preciso de seres animados, mortales, de los que una duda puede acabar con toda esperanza, Mythos es lo suyo. Para pacientes de vocación, hábiles expertos en el manejo de dedos y consumados relajadores, el programita os sirve. Ahora bien, quizá no valga la pena calentarnos la sesera cuando los componentes del juego no alcanzan los requisitos exigidos.

El Olimpo es demasiado soso. El camino lineal que debe trazar el centaurito se presenta simple, exento de profusión gráfica y complicado hasta la saciedad. El cielo azul y el terreno ama-



rillo sólo se ven enturbiados por algunos árboles, plantas variadas y enemigos mitológicos que ponen en entredicho cualquier capacidad de jugar, reclamando precisión absoluta. El movimiento del personaje ayuda en la búsqueda del momento justo gracias a los espléndidos saltos centauriles.

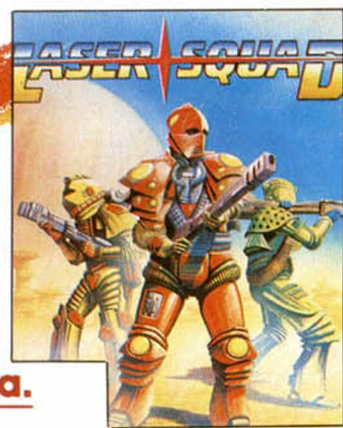
De cualquier forma, la dificultad puede hacer de Mythos un programa injugable, al que nos sea realmente imposible adaptarnos. Pasar dos o tres pantallas y morir, va más allá de reflexiones sobre cómo conseguir deshacernos de cada obstáculo en cada momento de cada fase.



GRÁFICOS	65%
MOVIMIENTO	73%
SONIDO	—
ADICCIÓN	75%
Ópera	
Arcade	
Comix	
63%	

LASER SQUAD

Metidos de lleno en los juegos complicados, Laser Squad parece aprovechar su componente estratégico para tenernos pendientes de la pantalla.



Laser Squad, de la desconocida hasta el momento compañía inglesa Blade, puede ser un ejemplo claro de leer y re-leer manuales antes de jugar. El programa se presenta como una combinación explosiva de arcade y estrategia, en la que cada jugador (1-2) controla un pequeño número de unidades bé-



licas que pueden representar humanos, androides u otras criaturas.

Al principio de cada partida los jugadores tienen una serie de «puntos de acción» con los que pueden moverse, combatir o manipular objetos, si bien esos puntos, además de escasos, se gastan con más facilidad

que las balas de los Vietnamitas en Rambo XV. Cuan-

GRÁFICOS 67%

MOVIMIENTO 50%

SONIDO —

ADICCIÓN 70%

Blade

Estrategia

Julian Gollop

65%



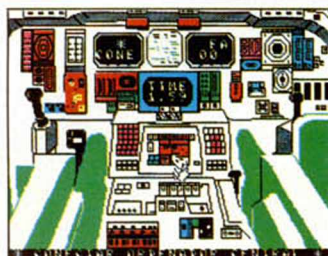
do a ninguna de tus unidades le queda ni un punto, el adversario tomará el mando, y, siempre que luchemos contra el ordenador, de seguro que nos pelará.

En nuestra opinión se trata de un juego que no sólo pretende embombar a los amantes de wargames y menús, sino que puede «engancharse» a todo tipo de público al incluir algunos detalles más típicamente arcade.



BURAN

Buran entremezcla la tormenta y la navecita, la habilidad y la estrategia, a partir de dos misiones de muy diferente índole.



bia el decorado y se introduce en una fase arcade de carácter pobre, simple y

eminentemente mejorable cuyo scroll continuo en sentido arriba-abajo sólo contribuye a empeorar el movimiento ya mediocre de la nave.

Y el paisaje, muy sereno, tanto que a poco se descuidan y no hay enemigos, ni naves grandes, ni nada.

Y los gráficos, digamos

que no son espectaculares, pero que a matamarcianos de talla pequeña le vienen que ni pintados.

Realmente esperamos que el grupo catalán autor de este programa se esmere un poco más en un futuro, pues este trabajo ofrece un resultado general bastante pobre.

En cualquier caso, ¡ánimo!



GRÁFICOS 55%

MOVIMIENTO 49%

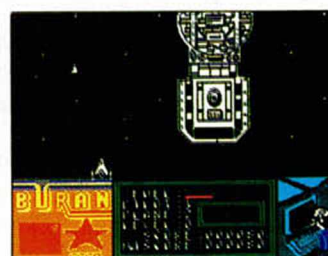
SONIDO 45%

ADICCIÓN 60%

O.M.K.

**Arcade/Simulador
Equipo programación**

50%



La primera probará tu capacidad de pilotaje mediante la familiarización con los mandos de la nave y la tarea de situar un satélite en órbita.

Durante esta práctica, la capacidad física será rigurosamente comprobada a partir de unos ejercicios de retención y memoria que nos pueden dejar fuera de combate a las primeras de cambio.

La segunda misión cam-

ERES EL PRIMERO EN LLEGAR... Y EL ULTIMO EN SALIR.



Battle



ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

PONTE AL MANDO DE UN TANQUE DE ASALTO "MAULER" Y CONDUCELE A TRAVES DE 16 PELIGROSISIMAS MISIONES. DISPONDRAS DEL ARMAMENTO MAS SOFISTICADO QUE HAYAS PODIDO IMAGINAR, PERO SIN UN BUEN PLAN NO CONSEGUIRAS SOBREVIVIR.

ocean

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPANA ERBE SOFTWARE,
SERRANO, 240 28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58.



«BREVIARIO BÁSICO DEL AVENTURERO SAGAZ»

El auge de nuestro mundo aventurero y la llegada a él de cientos de nuevos aprendices nos ha decidido a reiniciarnos en la labor educadora. Hoy empezamos este manual altamente recomendado tanto a los veteranos como a los novatos.

Para muchos, las aventuras son algo muy complicado, algo que juegan «a trancas y barrancas» y a lo que no le acaban de «coger el gusto» por las múltiples dificultades que encuentran.

Ello se debe a que hay un montón de cosas que los viejos aventureros y los creadores de aventuras, (que casi siempre antes han sido buenos jugadores), «ya dan por sabido».

Y es que es imposible disfrutar de algo que no se conoce bien; si aún estamos en una fase en la que no tenemos muy claro lo que hay que hacer, ni «de qué va la cosa», no podremos concentrarnos en los elementos esenciales de la aventura.

Muchas de las preguntas o quejas que recibimos, son debidas a que no

se dominan estos principios básicos.

Es imprescindible haber superado esa primera fase de desconocimiento, (yo lo llamaría de «no familiaridad»), para poder acceder a la fase real de la aventura, donde uno ya se ilusiona jugando, porque domina automáticamente su entorno y se puede dedicar a resolver los problemas y misterios que el creador ha preparado para nuestro divertimento.

NUEVOS NOVATOS

Trás dos años dedicados a impulsar éste tipo de juego, en ésta y en nuestra sección hermana del Viejo Archivero, podemos hacer un balance.

Por supuesto es positivo, la afición aumenta, pero está dividida en dos amplios grupos.

Unos, que ya no recuerdan sus primeros balbuceos, pueden considerarse «maestros». Se nota en sus preguntas, muy concretas y dirigidas hacia problemas bastante complicados. Son los que «de veras» gozan de una aventura y las exigen cada vez más complicadas y completas.

Otros, por los que sentimos un especial cariño, son todos los recién llegados. Aún no están a gusto en éste mundo, se mantienen en él a base de una gran moral. Sus preguntas son del tipo de «¿qué tengo que hacer en ésta parte?», «¿cómo se le habla a un personaje?», «¿cómo hago para que mi mapa no sea un lío?» Yo los admiro, admiro su tesón y admiro su aguante. Pero reconozco que es urgente que aprendan los rudimentos

CONCURSO

CONCURNOTICIAS

Del sufrido Juanjo Muñoz nos llegan noticias de que otras 20 aventuras han sido visionadas. Han superado la prueba las siguientes:

METSYS, MIDNIGHT y EL ANILLO, de las cuales ya hablamos en el número 201.

PIRAMIDE, de David Elr Arnau y Eduardo Heras Magriñá, Barcelona.

Resulta que una pirámide del temible faraón Lo Va Amón ha sido descubierta a las orillas del Nilo. Tú, gran arqueólogo, debes entrar y descubrir la fastuosa cámara mortuoria. ¡Que la fuerza del escarabajo pelotero te acom-



METSYS

pañe! Por cierto, no trae gráficos.

EXCALIBUR, de José Damián de la Flor San Vicente, Barcelona.

La mágica espada del Rey Arturo ha desaparecido y todos los caballeros se han ido en su búsqueda. Tú, cómo no, humilde labrador, te has atrevido a partir también en busca de tan preciado objeto. Para ello, claro está, debes enfrentarte contra los más osados caballeros.

SHERIFF, de Antonio de Haro León, Barcelona.

Eres el Sheriff de una localidad del Salvaje Oeste, debes cuidar del pueblo, defenderlo de atracos, enfrentarte en mortal duelo con el malo de turno y, en una hipotética segunda parte,

rescatar un botín de manos de los forajidos. Todo ello vigilado por la Comisión de Pacíficos Vecinos, que cuidará de que no te pases.

PERSECUCIÓN EN AUSTRALIA, de Rafael Vico Costa, Madrid.

Eres un arqueólogo en busca de huesos prehumanos que, por fin, encuentra un valioso esqueleto y está a punto de empacarlo hacia New York. Pero llega el remalo del Brett, y te desesqueleta. ¡Hay que recuperarlo!

PON UNA TARANTULA EN TU VIDA, de Leonardo Cocaña Galán, Palma de Mallorca. Nosequesoft.

No envía guión. Pero me dice Juanjo que va de que eres un aprendiz de mago y para pasar el examen final debes encontrar la extraña araña KULPE LUT.



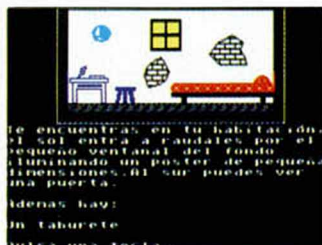
MIDNIGHT



SHERIFF



EXCALIBUR



TARANTULA

para que puedan acompañarnos con soltura en nuestras andanzas por éstos mágicos mundos.

Porque es evidente que acabarán por abandonarnos si aún andan por ahí preocupados por lo más esencial, sin examinar cosas, sin saber cuándo esconderse, etc.

A ellos va dirigido este cursillo: pero estoy seguro de que muchos de los llamados «veteranos» encontrarán también bastantes cosillas importantes.

LA PRIMERA AVENTURA

Indudablemente, la decisión de meterte en uno de esos mundos habrá llegado a través de un amigo, o de la publicidad, o de una crítica interesante o incluso por haberte picado la curiosidad al leer esta sección.

En el mercado anglosajón el espectro es amplio. En nuestro país la oferta es más reducida pero esperamos que con el advenimiento de las bolsas de aventuras y de alguna que otra compañía pequeña, esto se amplíe y diversifique.

Pero el juego que hayas escogido o te hayan recomendado no tiene ahora importancia. Lo que es seguro es que en él habrá una meta final, muchas veces alcanzable por medio del triunfo en varias metas secundarias.

Y que acabarlo te requerirá muchos

días de exploración y de ir descubriendo cada vez nuevas localidades o personajes, así como de resolver los muchos acertijos o problemitas que son la médula de toda aventura.

El período de exploración es esencial para el disfrute de un juego. Normalmente el «apresurao» que se lanza en plan kamikaze, sin tener muy claro lo que va a hacer, es posible que abandone el «género», con una errónea mala impresión.

Hay que ser pacientes y dedicar un tiempo a familiarizarse con el entorno. Además, de la mano de ésta «ociosa» exploración vendrán muchos descubrimientos que ya más adelante, y metido en materia, quizá hubieras pasado por alto.

Es el momento también de empezar a hacer un mapa listando todas las salidas y los objetos que encuentres. No me cansaré de repetirlo.

Tiempo es también de abrir los objetos e intentar sacar de ellos lo que haya dentro, o de manipularlos para ver qué hacen, pero todo ello sin entrar en profundidades.

Examínalo todo, los decorados, etc. Encontrarás misteriosas puertas, curiosos armarios, impasables abismos, sospechosos cuadros y paredes. Bien, apúntalo todo y de momento déjalo como está.

Oportunidad tienes ahora de enta-

blar algún tipo de relación con los personajes, si los hay. Ver cómo se comportan, anotar sus posibles reacciones, ver si serán amigables o peligrosos, etc.

El texto es al alma de una aventura, estudia las posibles claves ocultas. Adquiere la sana costumbre de releer las descripciones cada vez que entres de nuevo a una localidad.

Dedica un tiempo a estudiar los gráficos. Es momento de decidir si están allí sólo para adorno o forman parte del juego. Si crees que están relacionados con la trama, entonces apunta las cosas que en ellos te han llamado la atención.

En resumen, insisto, compórtate tal como lo harías en la vida real: intentando conocer tu entorno antes de actuar.

RECAPITULANDO

Ahora apaga el ordenador. Siéntate cómodamente con tu bebida preferida y estudia tus anotaciones, recompón tu enredado mapa y decide cuáles son los principales problemas y cómo los vas a intentar resolver.

Ahora estás «disfrutando» de una aventura, antes, con perdón, estabas «padeciéndola». (Y no sé cómo lo aguantabas).

ANDRÉS ROJILLO SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

Es muy alentador observar como este pequeño rincón va tomando vida propia y expandiéndose hasta llegar a ocupar toda una habitación.

Hoy presentamos dos aportaciones de los lectores esperando que el ejemplo cunda y cada vez enviéis rutinas o mejoréis las ya publicadas.

NOTA: Las rutinas se han dejado tal cual las han enviado sus creadores, si hay errores o maneras más eficaces de ejecutar la misma acción, os toca a vosotros decirlo.

SALIDAS MEJORADAS

Enviada por Luis F. Sánchez Palacios, de Ciudad Real. Ventajas: si el jugador teclea una dirección errónea, además de decirselo, les recuerda las que hay. Si no hay salidas, también se le informa.

Tabla de Resupuestas:

Salidas - PROCESS 3,
- * LT 33 15, MOVE 38, DESC
- - LT 33 15, SSMESS 7, PROCESS 3, DONE

Procesos 3
* * COPYFF 38 100, LET 33 13, MOVE 100, ADD 100 101, NOTZERO 120, SET 16, ST 22
* * Igual excepto: LET 33 2, SET 17
* * Igual excepto: LET 33 3, SET 18
* * Igual excepto: LET 33 4, SET 19
* * Igual excepto: LET 33 9, SET 20
* * Igual excepto: LET 33 10, SET 21
- - ZERO 22, MES 7, DONE
- - MES 0, CLAR 22
- - NOTZERO 16, MES 4, CLEAR 16
- - NOTZERO 17, MES 1, CLEAR 17

- - NOTZERO 18, MES 2, CLEAR 18
- - NOTZERO 19, MES 3, CLEAR 19
- - NOTZERO 20, MES 5, CLEAR 20
- - NOTZERO 21, MES 6, CLEAR 21
- - SYSMESS 20

Procesos 1

SALID - NOTAT 0 (y cualquier otra excepción donde no queramos que aparezcan las alidas)
PROCESS 3

Mensajes

0: Salidas visibles:

1 a 6, todas las salidas

7: No hay ninguna salida visible.

Vocabulario: Por supuesto poner todas las salidas y sinónimos. Subir y bajar son nombres convertibles a verbos para que el intérprete entienda «IR ARRIBA».

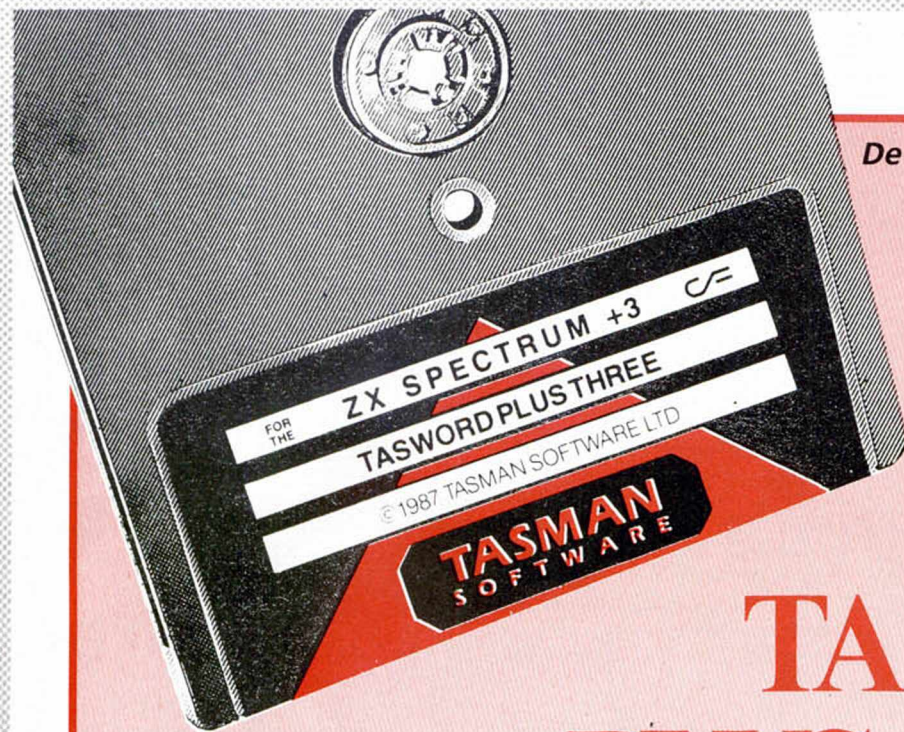
PASOS SONOROS

Un ANÓNIMO que insiste en que «no te voy a decir quién soy y además la carta no te la mando desde mi ciudad natal» (¡Oiggs! qué terrible suspense, no sé si podrá dormir esta semana), que se hace llamar GUMP y se describe como «pequeño ser decrepito, pero más ágil y salido de lo que tu mente pueda imaginar», envía una rutinilla que dice «crea mucho ambiente».

Procesos 1

NOTSAME 38 200 (comprueba que no es una redescipción), COPYFF 38 200 (copia el número de la nueva localidad) BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32, PAUSE 25, BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32, PAUSE 25, BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32, PAUSE 25, BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32.

ANDRÉS RAMBO SAMUDIO - 1990



De la mano de Tasman y Mastress Soft nos llega una interesante utilidad para Plus 3. En esta ocasión se trata de una nueva versión de un excelente procesador de textos, Tasword Plus Three, que presenta la particularidad de haber sido traducido al castellano.

TASWORD PLUS THREE EN CASTELLANO

Estamos seguros de que el nombre de Tasword os resulta a casi todos sobradamente conocido, pues sin duda corresponde a la idea de uno de los mejores y más populares procesadores de textos de cuantos se han realizado para los diferentes ordenadores domésticos. Sin embargo, cuidado, no os confundáis, pues el programa que hoy os presentamos supone una relativa novedad en el mercado ya que consiste en una versión completamente traducida al castellano del famoso Tasword +3.

PRIMER CONTACTO

Tras esta breve introducción, veamos cuáles son las características generales más interesantes de esta utilidad.

De momento, abrimos el paquete, y ¿qué nos encontramos en él una vez desprecintado? Pues un disco de 3 pulgadas que contiene el programa y dos manuales, uno en inglés y su correspondiente traducción al español.

Pero la sorpresa más agradable nos la llevamos cuando cargamos el programa y en la pantalla nos aparece el mensaje de «VERSION ESPAÑOLA POR MASTRESS». ¿Será verdad? Tendremos que esperar unos segundos para saberlo.

Esperando.....

Ya está, el programa ha cargado y,

tal y como nos anunciaban hacía apenas unos instantes, está completamente traducido al castellano.

Bueno, ya hemos dado un paso importante. Veamos ahora si también es verdad eso que dicen siempre de que está adaptado a los Spectrum españoles y todas esas cosas que ponen en las

publicidades... gando. Vemos en la zona inferior de la pantalla lo acostumbrado de las primeras versiones del programa: dos líneas de información sobre el estado del procesador en esos momentos, tales como el ajuste por la derecha, las mayúsculas, los caracteres especiales, etc... y en la parte superior una serie de menús que contienen las ayudas más usuales y las diferentes combinaciones de teclas a pulsar.

Una línea más abajo se puede observar un texto que nos indica cómo acceder a las demás funciones del procesador y que en caso de problemas consultemos el manual escrito, labor que tenemos que realizar a menudo ya que las innumerables opciones que tiene este programa hacen casi imposible que las manejemos en una sola sesión de trabajo y mucho menos que las lleguemos a memorizar todas.

Probamos todas y cada una de las opciones del programa: centrado de textos, caja a la izquierda, a la derecha, acentuado de vocales (en todos los idiomas españoles), la prueba de la ñ, los caracteres de control de impresoras (lo más importante de un procesador de textos), la grabación en disco de ficheros, la mezcla de archivos, en fin, todo. Y el resultado es realmente bueno.

MOVIMIENTO CURSOR		
31 inicio de texto	56 mover arriba	3L ir a línea
34 fin de texto	57 mover abajo	3P ir a página
32 inicio de línea	36 mov. arriba rápido	30 siguiente página
33 fin de línea	3F mov. abajo rápido	3Q inicio página
3T palab. izquierda	3V palabra derecha	50 tabulador derecha
MARGENES		
3L margen izquierdo	5V borrar derecha	DELETE borr. 12q.
3I quitar márgenes	5U partir línea	32 borrar texto
3J margen derecho	30EL bor. línea(nº=32)	BUSQUEDA
3W buscar palabra	3E borrar párrafo	3R busca/cambia
	5I inserta línea	30 sig. búsqueda
TABULADOR		
5Q mover texto 12q.	3B mar. inicio (30)	5D tabul. derecho
5R centrar línea	35 grabar bloque	3- borrar tabul.
5E mover texto derecha	3M mover bloque	3- selecc. tabul.
3J reajust. párrafo(3M)	3C copi. bloque(30)	3T borrar todo
3K reajust. línea(nº=3U)	3D borrar bloque	3- reanici. tabul.
TABULADOR		
31 TRUE VIDEO	35I insertar sí/no	35R ajuste derech. sí/no
32 Pon. cabec.	35O auto-inserta. sí/no	5R graba/carga/imprime
3C code cabec.	35F fin de pag. sí/no	5S segundo set caract.
3D pon. pie pag	35C cambia tam. ventana	5RAPH control impresora
3E cop. pie pag	35W ajusta palab. sí/no	ENTER PARA MOVER TEXTO

publicidades...

¡Pues parece que es verdad!. Las ñes funcionan, los acentos también.. incluso los invertidos del catalán. Es increíble, al fin tenemos un procesador de textos totalmente adaptado al castellano y que funciona correctamente.

PROFUNDIZANDO UN POCO

La primera toma de contacto ha resultado positiva, pero sigamos investi-

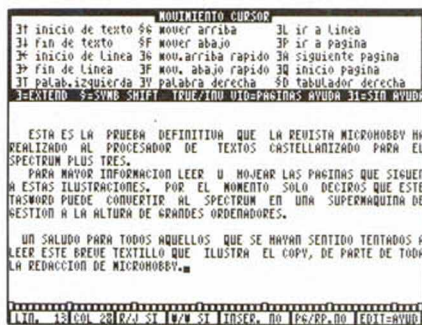
Un dato que cabe la pena resaltar es que esta versión del procesador es totalmente compatible con las antiguos lanzamientos del mismo y con versiones de otros ordenadores como son los Amstrad CPC y los Amstrad PCW (Tasword 6128 y Tasword 8000), así como con los códigos ASCII, generados por otros procesadores de textos e incluso editores de código máquina como es el GENS. Con esto queremos decir que podemos realizar un programa para GENS con este programa o viceversa y hacer los retoques desde aquí con la comodidad que implica realizar este trabajo desde un procesador de textos.

Otro detalle importante es que ofrece la posibilidad de realizar un mailing con todos nuestros amigos o clientes, tarea muy bien explicada en el manual y que no describimos aquí por su complejidad.

VARIOS EN UNO

Tasword posee además otras pequeñas pero interesantes subutilidades a las cuales podemos ir accediendo a través de las diversas opciones que nos muestra el menú y sus teclas de control.

Una utilidad muy importante y no disponible en España hasta la fecha, es el TAS-SPELL, potente diccionario que incorpora la sintaxis de una gran cantidad de palabras inglesas para su corrección. Como véis esta opción puede resultar sumamente útil para los trabajos de clase o cualquier otro tipo de tarea que



tenáis que realizar en inglés.

A la hora de realizar el presente artículo desconocemos si la distribuidora de este programa hará el esfuerzo de realizar la traducción correspondiente; suponemos que hasta que no vean la respuesta del público no tomarán tan importante decisión.

Otra de las utilidades que nos ofrece Tasword es TASPRTINT, un potente programa con el cual podemos redefinir el set de caracteres de la impresora. Tenemos opción de escoger entre ocho que

Este programa incluye otras utilidades como Tas-spell o Tasp rint.

posee de origen y la posibilidad de crearlos nosotros mismos con una pequeña utilidad suministrada por el fabricante (en un paquete aparte).

Por cierto, la calidad obtenida con este programa llega en ocasiones incluso a superar la obtenida por LETTRIX, su homólogo en PC.

¿Y LAS IMPRESORAS?

Vamos a seguir explorándolo. Parece que la respuesta al teclado es buena. Pero algún error ha de tener, seguro que falla con las impresoras. Empezaremos por algo fácil, una Amstrad DMP 2000..... Funciona. Algo más difícil, una 24 agujas, la NEC P2200..... También funciona. Je je je je, pero ahora le haremos la prueba de fuego: una Laser Marca SHARP..... ¿Pero esto qué es?. Funciona y a través de un interface Centronics en emulación Epson. ¡Es increíble, imprime todos los acentos y símbolos raros del castellano sin el más leve problema!

CONCLUSIONES

En resumen, podemos decir que este programa es técnicamente casi perfecto, pues en este estudio que hemos realizado no le hemos encontrado ningún error de importancia. Y es que no cabe duda de que, tras sus múltiples años de experiencia, Tasman sabe lo que se hace en lo que se refiere a procesadores de texto. Y la conversión al castellano también está a la altura de las circunstancias.

Angel BADÍA

¡TÚ PUEDES HACER MICROHOBBY!

TRUCOS, TOKES & POKES, UTILIDADES, APLICACIONES, EXPANSIÓN, PROGRAMAS DE LECTORES, AULA SPECTRUM

Todas estas secciones y muchas otras más las hacemos con tu ayuda. Y te recompensamos por ello.

Desde una pegatina por un truco hasta 40.000 pesetas por un programa de calidad.

Pero lo importante es que, con vuestra colaboración, consigamos hacer un Microhobby como a todos nos gusta. Un Microhobby lleno de contenido y que satisfaga los gustos de todos los miembros que formamos esta amplia familia de amantes del Spectrum.

¡Anímate y envíanos cuanto antes tus trabajos.

GANADORES DEL CONCURSO: BUSCA LAS DIFERENCIAS (ANGEL NIETO)

Josep Antoni Musach Roig	Vic-Barcelona
Carlos J. Luquez León	Fuenlabrada-Madrid
Juan C. Escribano Ripoll	Alicante
Juan A. Ferreiro Vázquez	La Coruña
Salvador Gimeno	Quart de Poblet-Valencia
Julio Romero Rodríguez	Hospitalet-Barcelona
David Nieto Moreno	Las Mesas
Sergio Delgado Quero	Málaga
Antonio Prieto Chaves	Móstoles-Madrid
Julio Cano	Oviedo
Fco. Javier Parrado Carmona	Parque Alcosa-Sevilla
Javier Cañadas Marcolla	Granada
Fco. José Cruz Guillén	Alcalá de Gra.-Sevilla
Ruyman Suárez González	S/C de Tenerife
Santiago García Valencia	Sevilla
Alvaro Gallardo Cabaña	Madrid
José Vicente Domenech	Villamar-Valencia
Juan J. Juara	Cortes-Navarra
Neus Suñe Baeza	Sta. Margarita-Barcelona
Manolo González Pujol	Barcelona
Andrés Pérez Pérez	Madrid
Jonatais Alonso Ibañez	Vizcaya
Miguel A. Martín Puebla	Torrelavega-Santander
Esteban Estivill Pereto	Zaragoza
Jose A. Morgado Gris	Zaratamo-Vizcaya

Carga Automática de Programas

Hoy presentamos una práctica rutina que nos permitirá escoger y ejecutar cualquier programa basic contenido en un disco mediante el sencillo método de apuntarle con los cursores y pulsar Intro para proceder a la carga.

De este modo no es necesario entrar en el editor del basic y teclear el nombre del fichero deseado, a la vez que tenemos en todo momento una visión global del contenido del disco.

La rutina de autocarga consta de un breve cargador basic y un listado binario de 1264 bytes diseñado para ser cargado en la dirección 25000. El listado basic debe ser salvado con el nombre «DISK» y con autoejecución en la línea 10 para conseguir de ese modo que se ponga en marcha cada vez que arranquemos el ordenador y pulsemos Intro para acceder a la opción cargador del menú de presentación. El fichero binario debe llamarse «DISK1» a no ser que modifiquemos también la línea del listado basic que realiza su carga. Os recomendamos encarecidamente que ambos ficheros sean grabados en un disco formateado y vacío para garantizar que se localicen en la primera pista libre del disco.

No solamente ganaremos en velocidad cada vez que se ejecute el programa sino que dicho proceso resul-

tará completamente imprescindible si manejamos discos de formato extendido (208 kbytes libres por cara) pues de otra forma el ordenador no podrá acceder correctamente a los dos ficheros de la rutina.

Una vez grabados dichos ficheros en el disco vacío podemos completar su contenido con los programas que deseemos. Todos estos procesos de formateo y copia pueden ser realizados cómodamente con la ayuda de la nueva versión de Diskit de la que nos ocuparemos en un próximo número, proceso que deberá ser realizado en todos los discos en los que deseemos utilizar las facilidades de la rutina.

Por tanto cada vez que encendamos o pulsemos reset en el Plus3 y pulsemos Intro para escoger la opción cargador del menú principal el ordenador cargará en memoria el fichero DISK, el cual a su vez cargará y ejecutará el fichero binario. Inmediatamente la rutina comienza a trabajar y, tras detectar el formato del disco, presenta el catálogo de la unidad A (si el disco es de formato extendido la rutina ajustará los parámetros necesarios

para poder acceder correctamente a los ficheros contenidos en él). Como ya sabréis los seguidores habituales de esta serie, el catálogo ocupa un máximo de dos páginas en cada una de las cuales pueden presentarse hasta 32 programas. Con los cursores podemos mover en las cuatro direcciones una barra en vídeo inverso que apunta inicialmente al primer programa de la lista, pasando alternativamente de una página a otra si se intenta ir más allá del último programa de la primera página o el primero de la segunda.

Pulsando Intro confirmamos la selección de un programa determinado, pero antes el ordenador comprueba si el fichero escogido tiene una cabecera válida y si dicha cabecera corresponde a un programa basic (nuestra rutina no permite la carga de matrices o ficheros de código máquina), presentándose un mensaje de error en cada caso. Si todo va bien la rutina retorna devolviendo al cargador basic un puntero que le permitirá cargar y ejecutar el programa deseado, todo ello mediante el empleo únicamente de cinco teclas.

La rutina imprime también mensajes de error si no hay ningún fichero en el disco o se produce un error del sistema operativo. En este último caso no

LISTADO 1

```

10 REM Autocarga para Plus3
20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
30 CLS : LOAD "DISK1"CODE 2500
0: LET bc=USR 25000: LET a$="":
CLS
40 IF PEEK bc=255 THEN GO TO 6
0
50 LET a$=a$+CHR$ PEEK bc: LET
bc=bc+1: GO TO 40
60 PRINT "Cargando ":"a$:"";PE
EK 23670+256*PEEK 23671:" bytes"
: LOAD a$
    
```

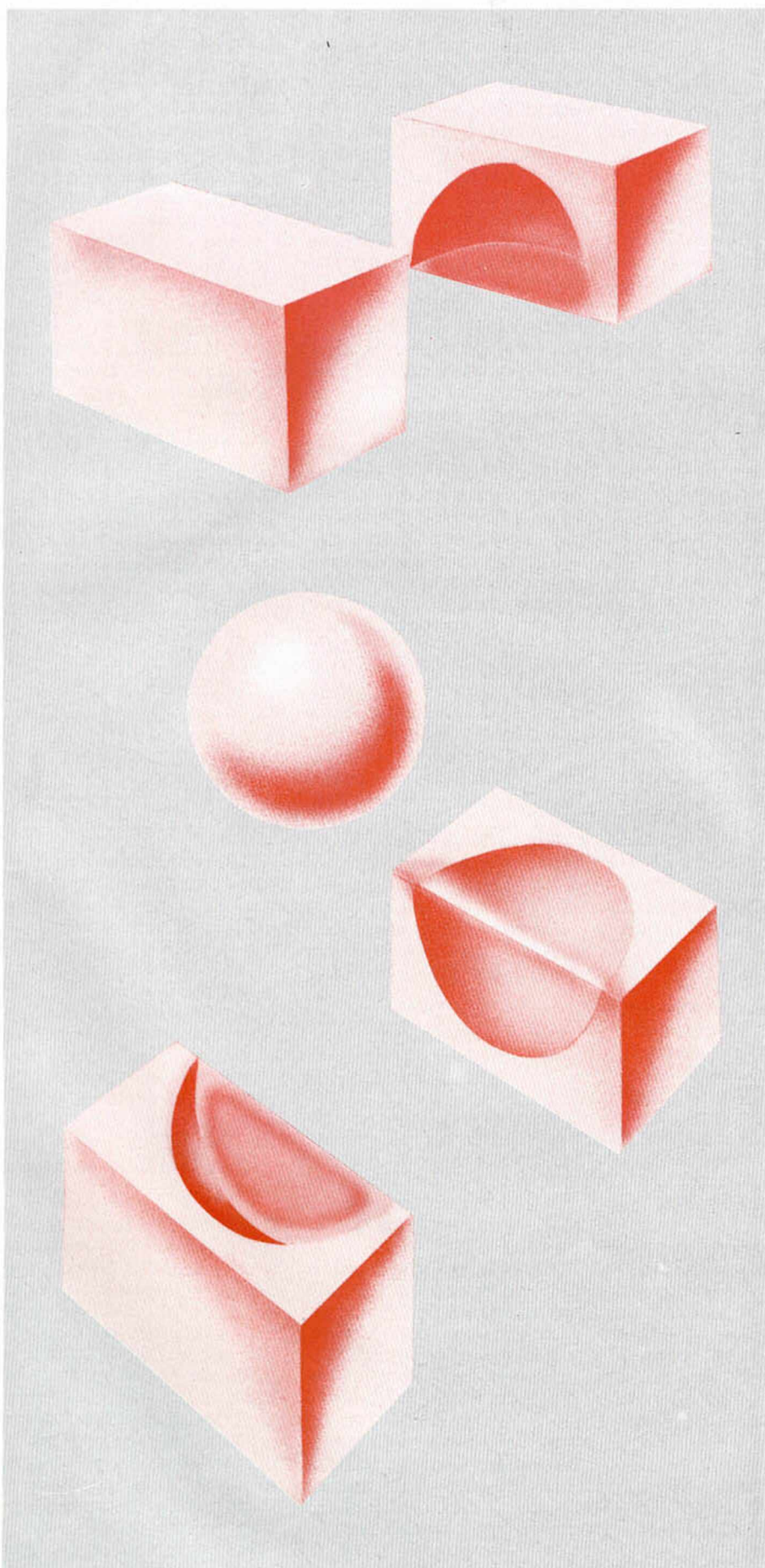
LISTADO 2

```

1 C3A865F33A5C5B01FD7F 1329
2 CBE7325C5BED793A675B 1277
3 01FD1FCB9732675BED79 1241
4 C9ED439A64E34E234623 1204
5 E3ED43ED61F53A5C5B01 1352
6 FD7FCBA7F607F3ED7932 1654
7 5C5BF8F1ED4B9A64CD00 1446
8 00F3C53A5C5B01FD7FE6 1294
9 F8CBE7F3ED79325C5BFB 1767
10 C1F1C9F33A5C5B01FD7F 1500
11 E6F8CBE7325C5BED793A 1551
12 675B01FD1FCB9732675B 1141
13 ED79FBC9CD6B80D3E02C3 1394
14 016CD2452CD3965D2D3 1146
15 6421B36911B459014C03 1099
16 3600EDB001004011B369 833
17 218464CDC7611E01D2D3 1218
    
```

```

18 64783DC875633D329564 1059
19 3E41CDC7612101D2D364 1183
20 229E54CD1B6421C95922 988
21 AB63CD9C63AF32966432 1255
22 9764CDC8641610001106 817
23 100120205554494C495A 562
24 41204C4F532043555253 684
25 4F524552093F520454E34 697
26 45322020204353504143 611
27 494F204C494252452045 651
28 4E20454C20444953434F 657
29 3AFFED4B9E64CDAB64CD 1564
30 C8644B06FFCDE663C0C8 1575
31 6410051101FFCDBE64FE 1135
32 0D284CF0983F5FE0C34 1006
33 F12196644621976470D6 1204
34 082001353D2001343D20 333
35 0234343D200235357EA7 600
36 FACF623A9564BE38C03A 1358
37 9664AE6207E32966428 1152
38 B4C6BEF21C06928032160 996
    
```



se imprime el código del error sino un mensaje completo que explica en detalle la naturaleza del mismo, con lo que os evitaréis la tediosa tarea de consultar el manual para averiguar el significado del código.

Los dos ficheros de la rutina ocupan un total de 3 ks., los cuales son restos de la capacidad libre del disco de forma que nos quedarán 205 ks en formato extendido y 175 en formato data, si bien creemos que esa pérdida de capacidad queda compensada con las ventajas que nos proporciona la rutina.

Pedro J. RODRÍGUEZ

```

39 6B22AB63CD9C6318A23A 1115
40 9664470421B369110000 672
41 1910FD11886406087ECB 890
42 BFFE20C471632310F53E 1243
43 2E12130603FDCB47867E 879
44 CBBFFE202807FDCB47C6 1452
45 CD71632310EFFDCB4746 1304
46 2001183EFF12C97E7E 759
47 C9CDC864161300110010 780
48 074E494E47554E204649 645
49 434845524F20454E434F 694
50 4E545241444FFFC31265 1025
51 CDC86416000011001001 566
52 FFC016421C086545200E 1855
53 A7C83E007C506087ECB 1216
54 BFD72310F93E2ED70603 1038
55 7ECBBFD72310F97EFE0A 1425
56 3E20DC10007EFC5DA864 1174
57 F1FE643E4BDC10002323 1038
58 C110C9C9C00D643A9664 1238
59 E61F3C21F0571100009 739
60 3D20FC010D10712310FC 791
61 C921004011014001FFF0F 651
62 75EDB021005811015801 758
63 FF013629EDB0C9AFC001 1346
64 16C0C864160000100752 654
65 757469E61206455200E 987
66 757469E61206455200E 987
67 61726120506C7573330D 824
68 28432920506564726F20 718
69 4A6F736520526F647269 945
70 6775657A2031393930FF 941
71 3E02C301162800030700 332
72 D1009700C00010000000 480
73 0203002A0AC100020E1C 294
74 60FF2A2E2AFF31323334 938
75 353637382E313233FF00 669
76 504C555333444F500600 611
77 4FE5D5CD2B2DCDE32DD1 1500
78 E1C9FDCB01A9FDCB30DE 1793
79 F0C8016E28F3A0855C03 1212
80 E17FEFF232803D18F7 1424
81 E9F5DCDC8641613001002 1042
82 1100FFCDBA61F1FE0A30 1298
83 02C625D6142172282808 706
84 47CB7E2328FB10F911B3 1187
85 69016400EDB0C0D056221 966
86 93697EC87F2004072318 1850
87 F7CBBFD70604CDC7610C 1379
88 01CDC864100400D05055 717
89 4C534120554E41205445 669
90 434C41FFC06E00DCB664 1278
91 C3C065CD5555003E41CD 1432
92 C761465537C9CD510121 1043
93 9866011800DE501ED80 354
94 C9010000DD2169641109 687
95 00210000CDC7616301F5 879
96 216964119866011B00ED 774
97 80F13E04D80E00DD2198 1119
98 66CDC7617501C9210003D 1016
99 11B3660100037E0FB612 643
100 23130B78B120F521B365 952
101 22365C211E6901520471 548
102 2310FCC9E07398643E07 1177
103 328D5C32485CAF03FE31 1186
104 A861CD8365AFCDC7614E 1456
105 01229C643E02DC76160 952
106 0131A861C02C62CDC864 1167
107 16130011001003FF2188 501
108 64110200010104CDC761 626
109 06010D2D36421B3691180 990
110 00010004CDC761120102 735
111 D3640604CDC761090102 1042
112 D3640D3566CD5862100 1118
113 3C2365C3EFF2A9054CD 1060
114 C7614E013E0FCDC76160 1049
115 01CDC8641007FF018864 1021
116 E07B9864C921836911A0 1307
117 6406081A8E2010231310 448
118 F8218369067FAF062310 1056
119 FCBE08C0C86443414245 1414
120 4345524120494E434F52 694
121 5245435441FFC312652A 978
122 C36922765C7C8528DC3A 1167
123 C269A7C8DC8644E4F20 1360
124 455320554E2050524F47 691
125 52414D4120424153493 679
126 FFC31265000000000000 569

```

DUMP: 40.000

N.º DE BYTES: 1.264

LÁPIZ ÓPTICO

¿Para qué sirve un lápiz óptico? ¿Dónde se conecta?

Julio Alberto-Alicante

■ Un lápiz óptico es un dispositivo electrónico que se conecta al ordenador y tocando en el monitor permite realizar acciones tales como elegir menús, dibujar, etc. Es decir, es como pulsar teclas pero pulsando en la pantalla. Este lápiz va acompañado de un programa que se encarga de averiguar en cada momento dónde está apuntando.

El circuito eléctrico del dispositivo es muy simple y consiste en un fotodiodo que se encarga de reflejar si una zona de la pantalla está iluminada o no. El método que utiliza el programa para averiguar la posición de éste también es sencillo, pues va iluminando zonas de pantalla hasta que encuentra la que está apuntada por el lápiz.

Este dispositivo tuvo un momento de esplendor, pero el ratón lo está dejando en segundo plano.

El +2A no tiene entrada específica, aunque hay algunos que se conectan por el puerto de cassette.

PROGRAMAS CONVERSACIONALES

¿Cuál es la mejor forma de realizar un programa conversacional? ¿Y cómo se podría empezar este programa?

J.A. DE LA FUENTE-Valladolid

■ La mejor manera de realizar un programa conversacional es mediante un Parser. Pero ¿qué es un Parser? Pues un programa que nos gestiona toda la parte de vocabulario, los gráficos y todo el desarrollo de la aventura en general. Lo único que el autor tiene que hacer, que ya es bastante, es crear el guión de la aventura, los lugares, los objetos, darle ambiente... y olvidarse de la parte técnica.

Para que tengas una referencia, todas las aventuras que comercializa AVENTURAS AD (La Aventura Origi-

nal, La diosa de Cozumel...), están hechas con un Parser, y este programa, incluso traducido al castellano, lo puedes solicitar a la misma Aventuras AD.

Si te interesa el tema te recomendamos que leas toda la serie de El mundo de la aventura que publica Microhobby y seguro que verás contestadas todas tus dudas.

IMPRESORAS Y AZIMUT

Tengo un Spectrum +2A y de cada 10 juegos, me cargan 3. Un amigo me dijo que esto es debido a que el azimut está mal ajustado y que esto puede arreglarse actuando sobre el tornillo existente dentro del agujero de debajo del cassette: ¿Puede esto perjudicar al ordenador, al cassette o la cinta? ¿Solucionaría este método mi problema? ¿Existe algún método mejor?

Además del +2A, soy poseedor también de un Amstrad PC1640, para el cual tengo dos impresoras, una IBM Proprinter y una Amstrad DMP 3000. ¿Es la segunda compatible con el +2A? O sea, ¿puedo conectarla a él? Carlos José LUQUEZ-Madrid

■ Efectivamente, el problema puede deberse a un desajuste del azimut. Siempre que lo hagamos con cuidado, no tiene por qué romperse nada, al contrario, es solucionar una avería. Ya hemos explicado varias veces que para ajustar el tornillo del azimut, debemos colocarlo en la posición en la cual el sonido se oiga más agudo.

Las dos impresoras pueden ser conectadas al +2A siempre que lo hagamos por la entrada adecuada. Las impresoras pueden disponer de interface serie o paralelo o de los dos. El +2A dispone de los dos, así que sólo necesitas el cable adecuado.

AVERÍA EN JOYSTICK

Tengo un Spectrum +2, de

hace dos años, y desde ese tiempo he estado sacando y poniendo con el ordenador encendido el joystick que tengo, pues nunca me había pasado nada. El problema es que ahora no me funciona el movimiento hacia la izquierda en ninguno de los ports. ¿Se podría arreglar fácilmente sin tener que recurrir a un técnico?

Quiero comprarme una unidad de discos y una impresora. ¿Cuáles me recomiendan a precio económico?

Carlos A. PARAMIO-Cádiz

■ Por lo que nos dices, la avería es casi seguro que esté en el joystick. La reparación no es en principio difícil, pero requiere unos conocimientos técnicos mínimos. Lo primero que debes hacer es abrir el joystick; una vez abierto podrás ver los cuatro interruptores, uno para cada movimiento. Verifica que todos hacen contacto cuando la palanca se mueve, si todo está bien comprueba los cables y las soldaduras. En uno de esos puntos estará la avería.

Nosotros te recomendamos una unidad de 3 1/2 por la capacidad y precio de los discos.

En cuanto a la impresora nuestro consejo es que sea compatible Epson o IBM.

PROGRAMAS DE LECTORES

Me gustaría saber si hay una sección donde mandar los juegos hechos por los lectores, si es así; ¿Hay premios? ¿En qué consisten éstos? ¿Cómo se llama la sección?

También qué premio dáis en Aula Spectrum y dónde se mandan los programas para esta sección.

¿Cómo se puede hacer para que en un Spectrum+ se oiga el sonido por la televisión? Me han dicho que hay que hacer una pequeña modificación ¿Cuál es? ¿Hay alguna ampliación de memoria para dicho ordenador con la que carguen los juegos de fases enteros?

F. Javier JIMÉNEZ-Madrid

■ Todos los programas que hagáis, los podéis mandar a: HOBBY PRESS S.A. (Programas de Lectores) Ctra Irun; Km 12,400 28049 Madrid.

Los programas que sean seleccionados para ser incluidos en la cinta que acompaña la revista serán premiados con una cantidad que puede llegar hasta 40.000 pesetas, dependiendo de su calidad y extensión.

De igual manera los programas para Aula Spectrum o cualquier otro apartado de la revista, también deberéis enviarlos a nuestra redacción, indicando claramente en el sobre la sección a la que van dirigidos.

Para incluir el sonido por la televisión, debemos cambiar el modulador de vídeo del ordenador por otro que disponga de entrada de sonido. De todas formas nuestro consejo es que no lo hagáis, pues la calidad del sonido por el televisor es mucho menor que el que se puede obtener por la salida EAR o MIC.

RUTINAS DE MÚSICA

Me gustaría que me dijese cómo podría hacer en un +2 la música que hacen los juegos comerciales, como el NEW ZEALAND, STORY, DARK FUSION, etc.. Si se hace con un algún programa, me gustaría que me dijese cuál es, y si es con alguna rutina, me gustaría que la publicasen. ¿Qué significan las instrucciones de código máquina: BIT 2,A, DI, EI, HLT, SET 3,A y RST?.

Juan José DURÁN-Alicante

■ Mucho nos tememos que lo que nos planteas no es un asunto sencillo. Es como si nos preguntaras que cómo es que Phill Collins hace esas canciones tan bonitas. Eso es cuestión de cada uno y del interés y tiempo que se tome para ello, teniendo también en cuenta las dotes artísticas de cada persona. Si te interesa el tema compra algún libro específico y dedícale todo el entusiasmo que pareces tener.

Las instrucciones que nos indicas realizan las siguientes

tes acciones: BIT 2,A: Comprueba el bit 2 del registro A, si es 1 el flag Z se colocará a cero y si es cero a uno. DI: Inhibe las interrupciones enmascarables. EI: Desinhibe las interrupciones enmascarables. HLT: Bloquea el microprocesador hasta que una interrupción tiene lugar. SET 3,A: Coloca a uno el bit 3 del registro A. RST: Salta a la dirección de memoria especificada después.

PROGRAMAS TURBO A NORMAL

¿Podría sugeriros algo? En vista de que en vuestra revista siempre habéis puesto mucho apoyo a todos los usuarios del Spectrum mediante ayudas para acabar los juegos, información de éstos y programas de utilidades para todos los modelos, me gustaría sugeriros si ¿no podríais hacer un programa que pudiera pasar o transformar los bloques de C/M de carga turbo a carga normal o también a los bloques de C/M sin cabecera?. Que este programa les pusiera cabecera para que después tanto los de carga turbo o sin cabecera, fueran pasados a disco mediante tapdisk.

Germán MEDINA-Gran Canaria

■ Sin duda el programa sería de gran utilidad para muchos usuarios pero su realización tropieza con grandes dificultades.

La primera es que los turbos son diferentes, con lo que la rutina debe hallar el valor correcto de la velocidad. Que nosotros sepamos sólo hay un programa copador que realice esta función y no con muy buenos resultados.

El segundo problema es que el cargador que utiliza el programa para cargarse no vale en cuanto cambiemos la forma de carga, con lo que perdemos la dirección de ejecución. No hay método infalible para hallar ésta, con lo que la única solución es buscarla nosotros con la dificultad que ello conlleva.

A estos dos problemas se suma otro, que es la falta de

memoria.

Como habrás podido comprobar, la realización de un programa como el que nos propones no es fácil, máxime cuando un tranfer lo soluciona todo sin ningún problema. Aunque como en informática nada es imposible retamos a todos los lectores a que hagan el susodicho programa. Animo y suerte porque la váis a necesitar.

CONTADOR DE VUELTAS

Tengo un ordenador Spectrum +2 y me gustaría saber si se puede añadir al cassette un contador de vueltas para poder saber dónde empiezan y acaban los juegos. Si se pudiera, ¿tendría que ser un modelo determinado?, ¿cómo se haría?

Javier CUCHI-Zaragoza

■ Lo mejor que puedes hacer es cargar los juegos con un cassette externo que disponga de ello, pues la incorporación de uno en el que lleva el +2 si bien no es imposible, no es tarea muy fácil que digamos.

POKES PARA CINTA O DISCO

Tengo un ordenador +3 de disco y un Multiface III y quisiera saber lo siguiente: Los pokes que publicáis en la revista para cinta, ¿sirven para disco?. Lo digo porque lo he probado y no funcionan.

Antonio FUSTER-Baleares

■ Normalmente los pokes que publicamos, valen para un juego y para un ordenador, independientemente del medio, cinta o disco, donde esté almacenado.

Ahora bien, ya hemos comentado alguna vez que pueden existir varias versiones de un mismo juego que, aunque aparentemente son iguales, cambia el código interno y los pokes van a valer para una versión pero para la otra no. Esto puede darse en los casos de los programas en cinta y en disco. Esto, re-

petimos, no es lo normal pero puede ocurrir.

DISEÑADORES GRÁFICOS

Me gustaría saber cómo se hacen las pantallas de la sección pixel a pixel.

José Miguel RIAZA-Madrid

■ Las pantallas se realizan generalmente mediante programas diseñadores gráficos como THE ART STUDIO, ARTIST, LEONARDO y algún otro más que podrás encontrar en algunas tiendas especializadas.

+3 DOS

Me gustaría saber si para acoplar la impresora AMSTRAD DMP 3160 al +3 necesita un interface y en caso afirmativo cómo se haría. Me gustaría también que me publicaran un programa en basic para acondicionar la memoria para ir al +3 DOS.

Miguel LOSADA-Cádiz

■ La impresora DMP 3160 la puedes conectar por el puerto paralelo que tiene el +3 detrás. Para poder conectarla, lo único que necesitas es el cable adecuado. Este no es difícil de hacer, pero requiere ciertos conocimientos de electrónica. Puedes hacerlo tú mismo o encargarlo en alguna casa que se dedique a hacer cables.

La utilización del +3 DOS sólo se puede realizar desde código máquina, con lo que es imposible darte un programa en basic que «acomode» la memoria. Por otro lado lo único que debemos hacer es paginar la página 7 de RAM en el bloque 3 y colocar la ROM que contiene el 3DOS. Las instrucciones en código máquina para hacer esto son muy simples y las puedes ver en todos los programas de la sección PLUS 3.

COMPATIBILIDAD ENTRE ORDENADORES

Desearía saber si un juego

que es para un ordenador en especial se puede utilizar para otro ordenador y si se puede de qué manera. Por ejemplo de Amstrad o Spectrum a Dragón.

Miguel BOMBÍN-Valladolid

■ En principio los programas sólo valen para el ordenador para el que fueron escritos.

CORRUPCIÓN EN LA PILA

En vuestro curso de código máquina pag. 19 al final del párrafo del puntero de pila dice que es posible retornar al basic incluso con la pila corrompida con la instrucción RST 8. ¿Por qué después en la pag 58 penúltimo párrafo antes de la instrucción PUSH QQ ya al final dice que es imposible retornar con la pila corrompida?

¿Cómo se hace para cargar y parar antes de que arranque un programa sin cabecera si en el bloque cargador no aparece ningún CALL nn o JP nn?

Juan Andrés LEÓN-Navarra

■ Los dos párrafos tienen parte de razón. Podemos retornar al basic con la pila corrompida, pero sólo hay que hacerlo en caso de emergencia, pues retornamos como si de un error se tratara, con lo que el programa basic que se estuviese ejecutando se parará. En el segundo párrafo se explicaba que es imposible retornar con la pila corrompida y es cierto en la medida que si por ejemplo debemos retornar desde una subrutina a otra, no lo podremos hacer con la pila corrompida, a no ser que hagamos lo que hace el RST 8, que es guardar la posición de la pila en donde está el retorno para una situación de emergencia.

Los fallos más corrientes en un programa en código máquina vienen por una pila corrompida, así que hay que poner especial atención a este caso.

La respuesta a tu segunda pregunta viene a cuento con

la primera, pues lo que seguramente realiza el programa es un salto indirecto mediante la pila. Es decir se coloca en la pila la dirección del salto mediante un PUSH y luego se hace un RET. Incluso se puede eliminar el PUSH si el valor ha sido ya cargado con anterioridad.

La razón de todo esto es proteger el programa contra miradas indiscretas. Otra medida todavía más rebuscada consiste en llamar a la rutina de carga y sobrescribir la pila con el programa que se está cargando. Las soluciones varían dependiendo del método, pero todas tienen solución aunque a veces sea un poco rebuscada. La más utilizada consiste en dividir el bloque principal en dos para poder trabajar con ellos sin problemas.

ERROR EN EL BUSCADOR Y GRABADOR DE GRÁFICOS

Por error de impresión tipográfica falta la línea n. 88 del programa «Buscador y grabador de gráficos» del Microhobby n. 199 ¿Podrían por favor darnos los datos de dicha línea?

¿Cómo podría hacer un cargador basic para poder cargar bloques sin cabecera, que se ejecute?. ¿Cómo se podría saber la dirección inicial de carga y el n. de bytes de estos bloques sin cabecera?

A.J. DE LOS DOLORES-Cádiz

■ Parece ser que en algunos números ésta línea salió borrosa, por lo que la reproducimos de nuevo: 88 281118D6737AFE0128CD 1032

Para cargar un bloque sin cabecera tienes que llamar a la rutina de la ROM que está en la dirección 1366 tiendo el registro A el flag del bloque, el IX el comienzo y el DE la longitud y colocando el acarreo a 1 mediante SCF.

Por último para hallar el comienzo y la longitud de un bloque sin cabecera, debes desensamblar el cargador y averiguarlo ahí.

UNIDAD PARA EL +2A

En el manual del usuario de mi Spectrum +2A, pone que conectando una unidad de disco externa de 3 pulgadas al ordenador, éste se convierte a todos los efectos en un +3. ¿Si me compro una unidad de discos podré utilizar los programas que estáis publicando para el +3 en mi +2A? ¿O puedo utilizarlos sin tener conectada la unidad de disco? En el caso de que tenga que comprarme una ¿cuál me recomendáis?

También quiero comprarme una impresora que funcione en modo 128K solamente, pero no me interesa una que funcione en modo 48K sólo, ¿cuál me recomendáis? ¿Podría usar la unidad de disco y la impresora al mismo tiempo?

¿Qué es mejor ampliar mi Spectrum comprándome la unidad de disco y la impresora o emplear el dinero en la compra de un ordenador de 16 bits (Amiga o PC)? ¿cuánta vida le queda a nuestro querido Spectrum?

Víctor GIMENO-Valencia

■ Además de comprar la unidad de discos, debes comprar algunos chip que le faltan al +2A para manejar la unidad. Los puedes comprar sueltos y colocarlos en la placa o comprar el interface que vende Amstrad. En el caso de hacer éste el ordenador es virtualmente un +3 y puedes correr en él todos los programas.

Los programas que estamos publicando para el +3 valen para +2A siempre que no hagan referencia a la unidad de discos.

El único fabricante que dispone de unidades de 3 pulgadas es Amstrad.

Como hemos dicho anteriormente, el único requisito que le ponemos a la impresora es que sea compatible EPSON o IBM. Lo demás es cuestión de precios y gustos.

La impresora funciona perfectamente junto con la unidad de discos.

Lo de ampliar o cambiar de ordenador, no tiene una respuesta fija, pues depende de muchas cosas: la utiliza-

ción del ordenador, el dinero disponible, etc. Recuerda que todo el software que tienes ahora no te sirve para nada si te compras otro ordenador.

En cuanto a la vida del Spectrum es difícil de predecir si pensamos que todavía se sigue vendiendo. Todo dependerá de si las casas de software le van a seguir dando apoyo o lo van a ir dejando de lado. Esperamos que aún le queden muchos años (más que nada para que no tengamos que buscar otro trabajo).

APOYO MORAL

Amigos de Microhobby, escribo esta carta en busca de apoyo moral. He hecho algunos experimentos con un LDR y un kempston. La idea consiste en ir leyendo con la fotoresistencia los cuadrados blancos y negros de un cuadrado mayor de 8x8 y meterlos en los UDG. Esto sólo es una prueba y la idea es hacer un digitalizador barato en blanco y negro.

Fco. Javier LÁZARO-Segovia

■ La idea no es mala y de hecho hemos visto algunos digitalizadores experimentales para Spectrum. La puedes mejorar si utilizas los cinco bits del interface kempston para realizar tonos de grises por medio de tramas en pantalla. Adelante y desde aquí te ofrecemos todo el apoyo moral que necesites.

RELOJ

Poseo un Spectrum + y debido a mis casi nulos conocimientos de CM, me gustaría que me contestasen a las siguientes preguntas:

1.- En la microficha n. R36 del curso de CM publicaron un programa para realizar un reloj. ¿Hay pokes para cambiar la línea y la columna en la que sale impreso el reloj? ¿Cuáles?

2.- En la revista 199 aparece un programa para el +3, ¿qué cambios hay que hacer

para que funcione en mi ordenador?

3.- En la revista n. 196 aparece un programa para almacenar gráficos en memoria. La pregunta es: ¿Es necesario al diseñar los gráficos en pantalla diseñar también las máscaras de esos gráficos para almacenarlos consecutivamente de los gráficos?

Jorge MARTÍNEZ-Valencia

■ 1.- Los pokes para cambiar la posición son:

POKE 65185, columna

POKE 65186, línea

2.- En el programa sólo está prevista la grabación en disco, por lo que no podrá correr en tu ordenador, los cambios son demasiado numerosos como para afrontarlos con POKES, hay que rehacer el programa entero.

3.- Sí, es necesario, aunque si no quieres las máscaras, las puedes dejar en blanco y ya está. Ten en cuenta esto cuando saques el gráfico a pantalla.

CORTOCIRCUITO

Después de usar un rato el ordenador (Spectrum +2) observé que el cable de alimentación estaba algo liado con el cable de antena. Desenchufé ambos cables para quitarles las vueltas, pero me olvidé de desenchufarlo de la red. Los extremos se tocaron y desde entonces el ordenador no se enciende. ¿Dónde se encuentra la avería y en qué consiste?

Prudencio GÓMEZ-Alava

■ Como nos dices que desenchufaste los dos cables del ordenador, lo más fácil es que se halla estropeado la fuente de alimentación al realizar un corto en su entrada. El televisor suponemos que está bien al no mentarlo para nada y seguro que lo utilizas para ver la tele. Lo mejor que puedes hacer es que un amigo te deje una fuente de alimentación y probar con ésta. Una vez comprobado que la avería está ahí, lo mejor que puedes hacer es llevarla a un servicio técnico.

HEROES

4 HEROES
LEGENDARIOS



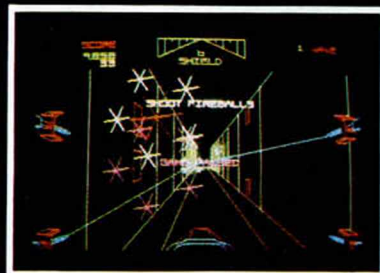
LICENCE TO KILL



BARBARIAN II



THE RUNNING MAN



STAR WARS

Disponible en:
Spectrum
Amstrad
Commodore

DOMARK

The Running Man: © 1989 Taft Entertainment
Motion Pictures: Keith Barish Productions
© 1989 Grand Slam Entertainment Ltd
Barbarian II: © Palace Software 1988
Star Wars: © 1987 Lucasfilm Ltd. & Atari Games
Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co.
Gun Logo Symbol: © 1962 Danjaq, S. A. and
United Artists Company. All Rights Reserved
Artwork & Packaging: © Domark Ltd. 1990

MGM
SOFTWARE

KICK OFF 2

**RITMO ALUCINANTE -
JUEGO TACTICO
SOBERBIO -
PRECISION REALISMO
- ENORME
JUGABILIDAD**

KICK OFF 2 incrementa de una forma tremenda la jugabilidad de KICK OFF, ganador del premio al JUEGO DEL AÑO en el Reino Unido y varios galardones similares en todo el mundo.

Se han añadido un montón de características nuevas al juego que ha cautivado a miles y miles de personas en todos los países.

Campo de tamaño total con "scrolling" multidireccional y con los jugadores, áreas, etc., en proporción correcta.

Opción 1 a 4 jugadores (Amiga y ST sólo).

Opción EQUIPO DE DOS

JUGADORES contra el ordenador o contra otros 2 jugadores.

Cientos de jugadores, cada uno con una combinación única de atributos (Ritmo, Resistencia, Agresividad, etc.) y habilidades (Pase, Tiro, Corte, etc.).

Controles instintivos del joystick para driblar, pasar, chutar, cabecear o picar un balón y hacer cortes deslizantes o disparos en "chilena".

Controles DESPUES DEL TOQUE para "picar" la pelota o tirar "a rosca".

Variedad de TIROS LIBRES incluyendo la posibilidad de picar el balón o desviarlo de "rosca" alrededor de la barrera del contrario. 9 tipos de saques de CORNER con control completo de la potencia y dirección del saque. SAQUE DE BANDA corto y largo.

Selección del equipo de una plantilla de 16 jugadores con sustitución y elección y cambio de tácticas.

Competiciones de LIGA y COPA con descuento por lesiones, PRORROGA y muerte rápida con LANZAMIENTO DE TANDAS DE PENALTIS en caso de empate.



Almacenamiento de hasta 10 REPETICIONES DE JUGADAS con goles en memoria.

Facilidad para VER, EDITAR y SALVAR las repeticiones de jugadas y crear el disco de GOLES DE ORO.

DISEÑO DE UNIFORME, con 6 estilos y 32 colores.

Posibilidad de cargar equipos PLAYER MANAGER para un juego simple o un juego de liga (Amiga y ST sólo). Carga tus propias tácticas diseñadas en PLAYER MANAGER.

Cartulinas rojas y amarillas, 24 ARBITROS diferentes cada uno con su temperamento y estilo, reglas del FUERA DE JUEGO, y un montón de características que hacen de KICK OFF 2 el simulador perfecto de fútbol.

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95



ANCO

SOVIET

Ópera ataca fuerte estos meses con numerosos títulos. De entre ellos hemos destacado por su interés y calidad este Soviet, del cual os ofrecemos una divertida demo, jugable, por supuesto.

El programa completo consta de dos fases y en nuestra demo, jugable, por supuesto, os presentamos la primera de ellas, si bien tanto el mapeado como el tiempo del que disponéis para finalizar vuestra misión han sido notablemente recortados.

De cualquier forma, la diversión está asegurada.



MICRO HOBBY

A: DEMO DE «SOVIET» Y «HYPERSPORTS»
B: DEMO DE «RAZAS DE NOCHE», «GOODY» Y CARGADORES

28

CONTIENE

Demos jugables de «Razas de Noche» (Ocean) y «Soviet» (Opera). Juegos completos «Hypersports» (Imagine/Konami) y «Goody» (Opera)

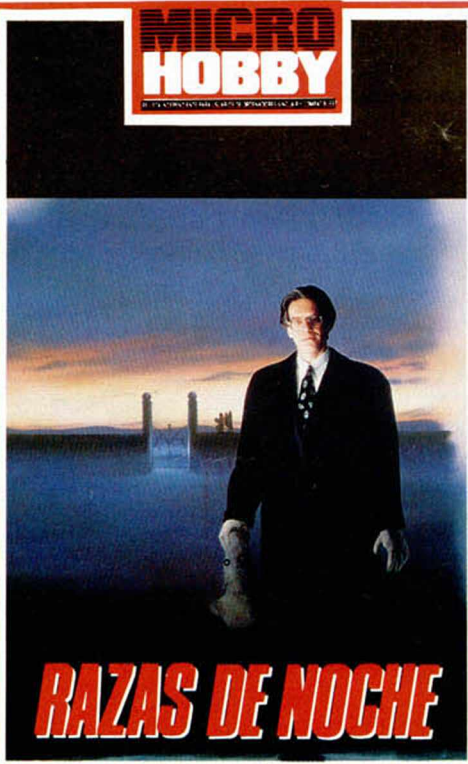


RAZAS DE NOCHE

Novela, película y ahora, el videojuego. Y, por supuesto, tras una trilogía de éxito como ésta no podía haber otro nombre que Ocean, compañía que nos ofrece gentilmente esta demo jugable de su más inminente lanzamiento.

En ella tan sólo podremos disfrutar de los peligros y sorpresas que se esconden tras la primera de sus diferentes fases, pero nos servirá perfectamente para hacernos una idea general de la elevada calidad de este excelente Razas de Noche.

¡A por los monstruos!



MICRO HOBBY

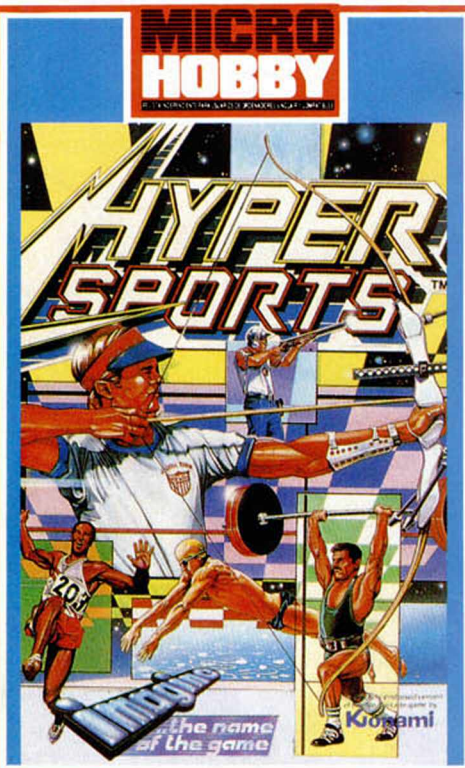
A: DEMO DE «SOVIET» Y «HYPERSPORTS»
B: DEMO DE «RAZAS DE NOCHE», «GOODY» Y CARGADORES

28

CONTIENE

Demos jugables de «Razas de Noche» (Ocean) y «Soviet» (Opera). Juegos completos «Hypersports» (Imagine/Konami) y «Goody» (Opera)





HYPERSPORTS

Otro clásico para la colección. Y es que sin duda este Hypersports editado por el tandem Ocean-Imagine-Konami pasará a los anales de la historia como uno de los más divertidos simuladores deportivos.

El paso de los años ha puesto de manifiesto sus sencillas técnicas de programación, pero también las diferentes pruebas deportivas que incluye nos demuestran que la diversión no siempre implica sofisticación.

Sin duda un programa indispensable dentro de cualquier programoteca que se precie de serlo.

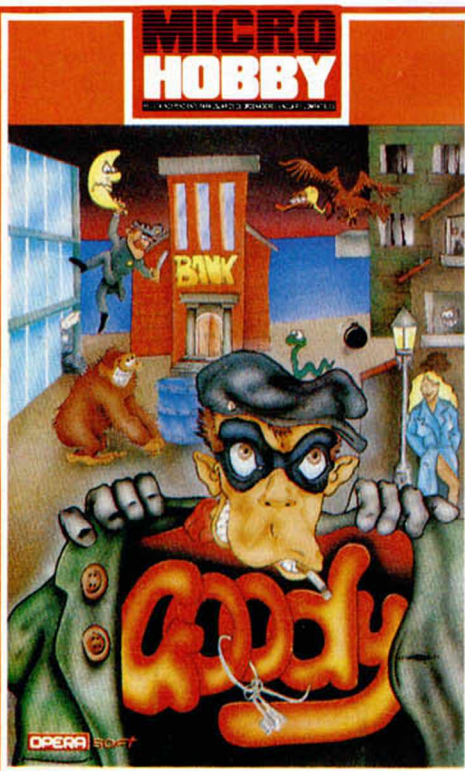
INSTRUCCIONES DE CARGA



Los cargadores de vidas infinitas se ejecutan una vez cargados. Tras ello, debes seguir sus instrucciones, contestar a las preguntas que te formulen y, por último, insertar la cinta original del juego correspondiente.



Para cargar los juegos teclea LOAD "", pon en marcha el cassette y el programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina la cinta y prueba con un volumen diferente.



GOODY

Sin duda alguna Opera cuenta en su haber con varios de los clásicos de la historia del software español. Alguno de ellos ya os lo hemos facilitado en nuestra revista, como puede ser el caso de «Livingstone, supongo».

En esta ocasión le toca el turno a «Goody», simpático ladronzuelo que, en tu compañía, se verá envuelto en mil y una peripecias para conseguir atracar un banco y huir sin ser atrapado por la policía.

Os deseamos suerte a los dos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

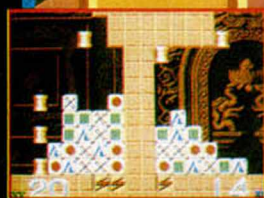


Los cargadores de vidas infinitas se ejecutan una vez cargados. Tras ello, debes seguir sus instrucciones, contestar a las preguntas que te formulen y, por último, insertar la cinta original del juego correspondiente.



Para cargar los juegos teclea LOAD "", pon en marcha el cassette y el programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina la cinta y prueba con un volumen diferente.

Pac-Man



LO ES, PERO TE PONDRA TAN NERVIOSO QUE NO PODRAS PARAR DE JUGAR. UN MONTON DE PANTALLAS DIFERENTES, UNO O DOS JUGADORES, POSIBILIDAD DE HACER TU PROPIO DISENO, Y UN MONTON DE SORPRESAS MAS QUE SERA MEJOR QUE VEAS TU MISMO.

ADICCION!

... ES EL NOMBRE DEL JUEGO. EL CONCEPTO ES MUY SIMPLE, CONSTRUIR Y DESTRUIR BLOQUES. ¿TE PARECE FACIL?

TITO

ocean[®]

SPECTRUM ATARI ST CBM AMIGA

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE, SERRANO, 240 28016, MADRID. TELEF. (91) 458 16 58.



Como siempre, Hebilla, con la inestimable ayuda del viejo y los incordios del Yieep, va a tratar de contestaros. Pero hoy también contamos con la ayuda de Juanmilla, nueva adquisición de este hatajo de piraos. Hete aquí cómo sucedió.

Juanmilla se une a la Pandilla

Una cálida noche, oímos unos sollozos junto a la puerta. Tan lastimeros eran los gemidos y tan amargo el sorber de mocos que todos nos levantamos y acercamos al lugar.

Abierta la puerta, se perfiló ante la luna una triste figurilla llevando en ristre una española bandera. El penitente había llegado hasta nuestro hogar siguiendo la línea central de la carretera. -¿E onde viene? -babeó el Yieep. -¡Huy!, rico bocadito -suspiró Hebilla. -¿Quién osa? -rugió el viejo. -Toy Juanmilla i tero jasé musha aventura -dijo el desgraciado -Y además -sollozó,- ¡vengo de La Línea!

Y desde entonces no hemos podido librarnos de él.

THE HULK

Vamos a echarle una mano en ésta aventura inglesa a D. Gabriel Barcia Bendaña, de Huelva: 1- ¿Cómo se coge la cera (wax)? Tienes que salir, examinar el Domo y comprobarás que tiene una reja (Mesh), soplar a través de ella con el abanico (Wave



Fan), el aire huracanado entrará en el Domo y hará salir de estampida a las abejas. 2- ¿Cómo levanto la trampilla que existe en la primera pantalla? Con «Bite Lips» para hacerte mazas y «Remember Nightmare», el nombre de tu peor enemigo para coger un supercabreo, que te permitirá aguantar el gas tranquilizante. Después «Pull Ring». 3- ¿Cómo inutilizo la salida del gas del Domo que se encuentra en la pantalla del hormiguero? Con «Plug Outlet» y «Use Wax». 4- ¿Cuál es la utilidad del «Metal Hand Fan»? Sirve para hacer aire y poder espantar a las abejas. 5- ¿Dónde se encuentra «Ant-Man»? Se halla en una caverna, prisionero en una jaula por Ultrón.

MEGACORP II

D. Alfito, de Las Palmas, Canarias, está algo atascadi-

llo: 1- ¿Cómo puedo salir de la alcantarilla? Hay que buscar una escalerilla que sube hasta una trampilla con cuidado de no perderse, luego ábrela con estas órdenes: Aprieta el volante-Gira el volante. Una vez abierta ya puedes salir. 2- ¿Para qué sirve la escoba y el destornillador? Una escoba sirve para barrer y un destornillador para destornillar; pero en ésta aventura no tienen ninguna utilidad.

D. Juan José Pozo Moledano, de Villanueva de Córdoba. Quiere que le saquemos de dudas con las siguientes preguntas: 1- ¿Para qué sirve la aguja que hay en el jarro y cómo se usa? La pistola que encuentras en esta parte es lanza dardos, así que, adivina cuál es la munición. 2- ¿Cuál es la clave que hay que dar al ordena-

dor en la sala de archivos? En la prisión encuentras a un guardián del que hay que deshacerse.

Cuando lo examines verás que llevaba un papel con unas claves para pasar el control de seguridad y poder hacerte con la copia del dossier. 3- ¿Qué hay que dar al robot de la planta L1? Una de las claves de seguridad que verás en el papel. 4- ¿Se pueden matar a los guardias de la cárcel? Solamente hay que matar al primer guardián.

Los otros te dejan pasar dándoles el código de seguridad. 5- ¿Dónde consigo el dinero para llamar al salir de la cárcel cuando haya conseguido el dossier? Tienes que ir al templo, y pedir limosna en la misma puerta.

D. Tony Caules, y D. Jorgillo Louzao ya tienen respuesta a sus preguntas.

COZUMEL

D. Oscar Bartolomé Martínez, de Burgos. Hace las siguientes preguntas: 1- ¿Qué objetos debo tener al comienzo de la segunda parte? Para poder llegar a feliz fin la segunda parte tienes que llevar: una fuente de luz, un recipiente con combustible, lo indispensable para encenderlo, algo contundente, un adorno dedal, un calzado apropiado y agradable compañía. 2- ¿Qué debo hacer cuando estoy en el sepulcro? Debes buscar el modo de activar el mecanismo para encontrar la bajada a la tumba.

MEGA-CORP



La clave está en el altar, dónde tienes que hacer de campesino quemando unos hierbajos. 3- ¿Para qué sirve el loro, la jaula, el cascabel y la vibora? Kuill, para hacerse alguna caquita en tu hombro y sacarte de algún aprieto, o sea, que por mucho que cague no lo pierdas; la jaula, es la casita de Kuill; el cascabel, para una meona monada; y la vibora, para morderte si te acercas demasiado.

D. Eduardo Villalobos, de Valladolid. Tiene los siguientes problemas: 1- ¿Cómo demonios entro en el templo? Si tu versión es de Spectrum, te informo que algunas copias han sido dañadas en el proceso de masterización y duplicación por machacarse algunos bytes.

Al parecer uno de ellos corresponde a la entrada del templo. Por el momento puedes entrar tecleando decir «sur». De todas formas envía

tu copia a Dinamic y te la cambiarán.

2- ¿Cómo entro en la casa de Turk? Para entrar en casa del contrabandista es mejor que ya hayas estado en el templo, pues allí encontrarás algo que le va a gustar. Respecto a las otras rarezas de las que me hablas es posible que ocurran por el mismo problema que el de la entrada al templo.

D. Alberto R. Cuesta Cantanero, de Alcalá de Henares, Madrid. Pregunta: 1- ¿Cómo es que cuando pido ayuda, sólo me dice que no es necesario? Aparte de que la memoria iba muy escasa, los padres de la criatura han pensado que con el comando de ayuda la aventura podría resultar demasiado fácil.

Además, para eso está el Equipo de los Cárpatos que disfruta sacando de apuros a los valientes aventureros. 2- ¿Cómo es que ya con los 50 puntos y 6 pesos no consigo hacer nada en la 2 parte? Ayudaría un montón una relación de los objetos con los que pasas a la segunda parte para saber en qué has fallado. Pero de momento te informo de que no te pueden sobrar más de 4 pesos. 3- ¿Cómo consigo más dinero? Vendiendo a Big Turk cierta figurilla que en cierto templo encontrarás. 4- ¿Cómo libero a Kuill? Tienes que hacer un pequeño canje con el borracho. 5- ¿Qué palabras digo en el templo? Las palabras te las dice un sabiondillo personaje, pero si no te funciona y tu copia es de Spectrum, idem que arriba. 6- ¿Es necesario el cascabel? Ya está contestado. 7- Los siguientes objetos ¿qué utilidad tienen en la 2 parte?, creo que sólo dos son los

únicos útiles. Has dado en el clavo, de todos los que nombras esos dos son los que necesitas.

D. José Luis Giménez Abad, de Móstoles, Madrid. Pregunta: 1- ¿Cómo puedo coger el paquete que se encuentra dentro del barril? Cuando un objeto está dentro de otro hay que sacarlo de ..., no cogerlo. 2- ¿Cómo puedo conseguir dinero? Cuando logres sacar el paquete del barril, ya lo habrás conseguido. 3- ¿Dónde diantres está la llave que abre la puerta al este de la calle principal? La puerta es de la casa del borracho, por lo que su dueño debe de tener la llave, trátale bien y a lo mejor te la deja. 4- ¿Cómo puedo conseguir entrar en la sacristía de la iglesia? Para entrar a la sacristía tienes que conseguir que el cura te invite.

D. Sergio Beato Sánchez, de Móstoles, Madrid. Después de detallar su vagabundeo por la isla quiere saber qué es lo que le pasa: Trás estudiar concienzudamente todos los hechos relatados en tu carta, creo que lo que te falta es un objeto contundente; ver arriba lo que tienes que llevar para pasar la 2 parte. De todas formas lo mejor es no encender el quinqué hasta que sea necesario, pues el combustible está bastante justo.

D. Antonio Vicente Polo, de Madrid. Nos amenaza con hacerse el harakiri con un cortauñas si no son atendidas sus súplicas: 1- ¿Qué he de hacer para que Kuill no salga volando cuando nos dirigimos hacia la selva? Al parecer a Kuill le dá pánico la selva, por lo que es imposible que lo saques del pueblo. 2- Al llegar al templo, ¿qué palabras tengo que decir (las sabe Kuill)? No. Kuill lo único que sabe es que quiere cambiar de dueño. 3- En el mapa, se indica un lugar como el de los árboles caídos, pero yo no lo encuentro. Como muchas otras cosas, esa zona hubo que quitarla por la evidente falta de memoria. 4- ¿Para qué sirve el cascabel? Ya está contestada.

D. Alfonso Saavedra Serna, de Calatayud, América. 1- ¿Qué he de hacer para que Zyanya no vuelva a la taberna después de haberle pagado? A Zyanya no le gusta su trabajo, pero por miedo al tabernero vuelve a la taberna. Prueba negándote a darle di-

nero e intenta ayudarla a salir de esa miseria. 2- ¿Hay necesidad de comprar un arma? ¿Cuál? Me declaro pacifista, ¿armas? No, gracias. 3- ¿Y la camisa? Con el calor que hace allí, mejor agénciate una buena crema, y... a broncearse se ha dicho. 4- ¿Para qué son las palabras que dice el maestro? Te dan la clave para entrar al templo. 5- ¿Hay que comprar el petróleo? ¿Cómo? Para comprar petróleo necesitas un recipiente, en el mercado lo encontrarás. 6- ¿Para qué sirve la sortija? La sortija tienes que devolverla a su verdadero dueño. 7- ¿Cómo puedo decir a un personaje que me siga?

Para que te siga basta con decir el nombre y ven.

D. Calimero Pollo Yema, de Puerto Real, Cádiz. 1- ¿Pio, pio, pio? No, más bien pio, pio. 2- ¿Cómo se entra en el templo? Diciendo las palabras. 3- ¿Cómo se entra en casa del traficante? Contestando a las impertinentes preguntas del matón. 4- ¿Qué hay en el charco aparte de las larvas? Por el momento lodo, después de salir del templo, quién sabe. 5- ¿Qué hago para que no se escape el loro? El loro sólo se escapa si intentas sacarlo del pueblo. 6- ¿Tengo que coger la estera para la segunda parte? La estera es del borracho, y no creo que le haga ninguna gracia no tener dónde dormir la mona cuando vaya a su casa. 7- ¿Dónde está la llave de la jaula? Para abrir la jaula no necesitas ninguna llave, pero espera a que sea de tu propiedad para liberar a Kuill. 8- ¿Dónde encontró al Yieep? El saltarín Yieep fue encontrado abandonado en las mazmorras más profundas del castillo.

He aquí la historia, la criaturilla es el horrendo fruto de los amores entre una hembra saltamontes, que permanentemente borracha rondaba por los pasillos, y un libidinoso gnomo, que pillola en momento favorable. ¿Qué se podía esperar?



PROGRAMADORES «FREELANCE»

El mes pasado acabamos, por fin, con la historia de Ultimate. Y como no se nos ocurría ninguna compañía sobre la que hablar, hemos decidido hacer un capítulo especial dedicado a los programadores «freelance» o independientes, los cuales representan una parte muy importante dentro del mundo de la programación de videojuegos.



¿Quiénes son los programadores «freelance»? ¿de dónde vienen?, ¿para quién trabajan?, ¿cuánto ganan?, ¿existe el alma?, y si existe, ¿tendrá un Spectrum?. Interesantes preguntas que vamos a tratar de contestaros para saciar vuestra inagotable sed de sabiduría.

Hoy por hoy, lo normal es que los programadores trabajen de una manera más o menos fija para una determinada compañía. Si embargo, hay también un extenso grupo de personas que, a diferencia de éstos, prefieren montárselo por su cuenta, realizar a su aire sus jue-

gos y después vendérselo a la compañía que haga la mejor oferta económica. Sí, ellos son los Programadores Freelance, auténticos mercenarios del software.

¿POR QUÉ SER FREELANCE?

Y, ¿cuáles son las diferencias entre trabajar de una u otra forma? Pues, la verdad, muchas y muy variadas. En principio parece resultar bastante más cómodo y seguro trabajar en la plantilla de una compañía: dispones de potentes y caras herramientas para realizar tus programas, cuentas con la ayuda y el consejo de otros programadores, y, lo que es más importante, el día 30 de cada mes tienes tu nómina ingresada en el banco, independientemente de que el juego que hayas realizado sea un éxito o no.

Pero, pequeñuelos, hay gente para todo. Así nos encontramos con un nutrido grupo de personas que gusta del riesgo y un buen día decide probar fortuna y montárselo por su cuenta. Y esto también puede tener sus ventajas. A pesar de que no se trata de ningún juego y por tanto tienes que planteártelo muy seriamente y ser rígido contigo mismo para no tardar 15 años en acabar el programa, sin duda el trabajar cómodamente en tu casita resulta todo un lujo: no tienes que soportar a jefes gruñones, haces el programa enteramente a tu gusto, no tienes que cumplir ningún horario y, lo mejor de todo, te libras de los insufribles atascos en horas punta para ir al trabajo. Además, por regla general si tu juego llega a ser un éxito los beneficios económicos que vas a obte-



Survivor y Sol Negro, dos ejemplos de programas españoles realizados por freelance, aunque editados por Topo y Opera.

ner de ello serán mucho mayores.

Todo esto, sin embargo, también tiene su parte negativa y es que si después de haber trabajado durante un montón de meses nuestro proyecto no alcanza un nivel de calidad adecuado, hemos perdido todo el tiempo y el dinero invertidos. Que hemos hecho el ridi, vamos.

Como véis, no hay ninguna opción que parezca mejor que la otra, y está en el ánimo de cada cual el trabajar de una u otra forma.

CASOS PARTICULARES

Una vez aclarada la idea general del

tema, podemos pasar a ver algunos casos particulares.

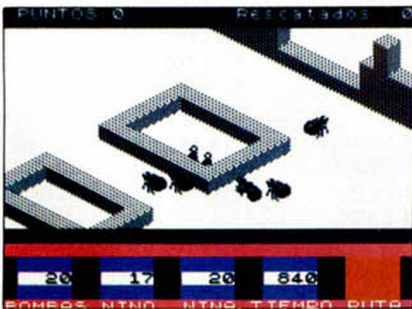
Y, sin duda, al hablar de los freelance hay que hablar de dos nombres que desde siempre han brillado con luz propia dentro de este difícil mundo de los programadores independientes. **Costa Panayi y Sandy White.**

El primero de los citados, Costa Panayi (de quien ya hemos hablado en alguna ocasión en esta misma serie), es uno de los mejores ejemplos de los programadores de este tipo: no está expuesto a



las imposiciones de ninguna casa, no tiene compromisos de fechas y por tanto los productos que lanza son de una calidad muy elevada. En su trabajo no se despreocupa de las tendencias comerciales, pero muchos de sus juegos pueden ser considerados auténticas obras de arte. Vamos a recordar algunas de ellas: **Androide I y II, TLL, Highway Encounter, Deflektor...**

Otro ejemplo que sería imperdonable no citar en este apartado es el de Sandy White, que gracias a su revolucionario sistema de programación creó en su tiempo el aún famoso **Ant Attack**, más

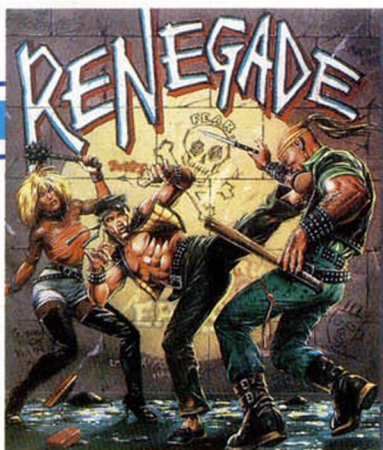


Highway Encounter de Costa Panayi y **Ant Attack** de Sandy White, dos clásicos freelance.

conocido en España como Hormigas. Estos dos pueden ser los casos más históricos de freelance hasta la fecha.

Sin embargo, también se dan muchos casos en los que estos programadores se reúnen con otros formando grupos independientes que también trabajan para otras compañías.

Dentro de ellos podemos incluir nombres como **TEQUE** (realizadores de juegos como **Jack the nipper**, la serie de



los **Monty Mole**, **Krakout...**) o **SPECIAL FX**, grupo comandado por Johnatan Smith que generalmente trabaja para Ocean y a quienes debemos títulos como **Mickey** o **Ping Pong**.

Y ya que hemos hablado de Ocean no podemos dejar de citar a **Mike Lamb**, famoso por la programación de innumerables títulos para esta compañía: **Renegade**, **Robocop** y **Batman**. Este caso, sin embargo, quizás sea un tanto particular ya que Mr. Lamb trabaja prácticamente en exclusiva para Ocean.

Todos estos casos citados nos ponen de manifiesto el excelente nivel que desde siempre han tenido estos programadores independientes quienes, en muchísimas ocasiones, han superado con sus trabajos el nivel de calidad impuesto por las grandes compañías de juegos.

FREELANCE EN ESPAÑA

Y ahora le toca el turno a nuestro país. Como dato podemos decir que una buena parte del software que se realiza en España corresponde a programadores

o grupos de programadores freelance. Sin embargo, desgraciadamente el tema de la programación lo tenemos bastante crudo y el ambiente general no invita precisamente a que la gente se anime a trabajar por su cuenta en un mercado tan difícil. Por ello la mayoría de los buenos programadores trabajan para una de las grandes: Topo, Dinamic, Opera, Zigurat...

Y los freelance que andan por ahí, generalmente bastante apurados de dinero, no suelen ser profesionales que se dediquen exclusivamente a programar juegos, sino que compaginan esta actividad con otras similares.

Por citar algunos programas podemos hablar de **Silent Shadow** o **Survivor**, títulos por todos conocidos y que demuestran nuevamente que los freelance pueden presumir de haber realizado muchas de las piezas claves del software, en este caso del software español.

Actualmente trabajan o medio trabajan (lo decimos por la cantidad, no por la calidad), de esta forma varios grupos, entre los que podemos citar: **Animagic** (Mortadelo II, Bronx.), **Arcadia** (Sol Negro), **Gamesoft** (Senda Salvaje) **New Frontier** (versiones para Spectrum de Hostages de Infogrames y Magic Johnson de Melbourne) y otros nombres como **Comix**, **ZKD**, etc...

Y poco más queda que contar sobre este tema. A partir del próximo número empezaremos a tocar un poco más de lleno el mercado español.



LEONARDO™

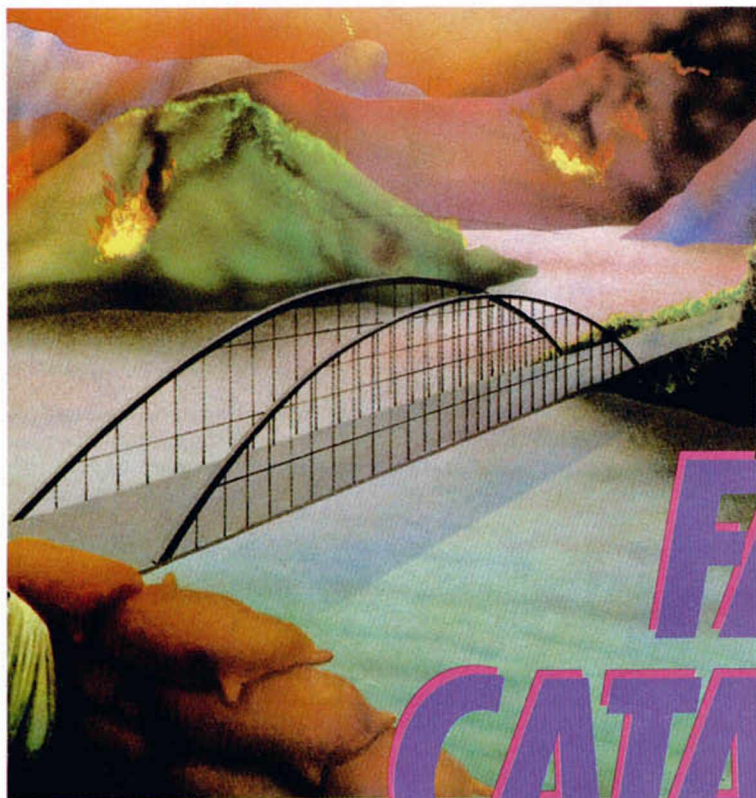
Es el perspicaz líder de las Tortugas®. Su arma es la espada katana y se llama Leonardo™...



KONAMI



Teenage Mutant Hero Turtles™, April O'Neil™, Shredder™, Heroes in a Half Shell™, Mouser™, Bebop™, Rocksteady™ are all registered trademarks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED. Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA. Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA. Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1990 Mirrorsoft Ltd.



La primera vez que ocurrió, para unos fue una ensoñación, un capricho permitido a la mente que proyectó unas imágenes hechas reales en la materialidad de la ciudad, una alucinación de horas.

FALSO CATACLISMO

Para otros no fue sino una broma de los medios de comunicación, a cuya cabeza se encontraban los mensajes transmitidos desde el Gobierno y el Ministerio de Interior recomendando la calma.

Fue pasando el tiempo y todo se diluyó en el cotidiano transcurrir hasta caer en el olvido. Algunas sectas que quisieron hacer del acontecimiento las señales de una próxima venida del dios, tan esperado por todos, les resultó vano su intento de instrumentalizar las pretendidas manifestaciones divinas para lograr aumentar su influencia y poder sobre la ignorancia de los ciudadanos.

Dió la sensación de que al perderse la importancia que se concedía al hecho, arrastrando la frustración de estos grupos y de sus propósitos, la gente pudiera de nuevo negar sus valores y entregarse por el contrario a la lujuria, el consumismo, la ambición, el egoísmo..., a los que, en realidad, nunca se había abandonado. Porque el pueblo antes y después del suceso había seguido «pecando» lo que solía.

El carácter anecdótico del hecho, aislado en el tiempo, le confirió las características de un fenómeno inexplicable perdido en el recuerdo, al que incluso se había dejado de temer. Las conductas volvieron a su cauce habitual. Se acallaron los rumores, los comentarios,

los negocios surgidos en torno al raro suceso.

La normalidad anodina y tediosa se instaló nuevamente por todo y todos hasta que el acontecimiento se repitió.

Esta vez todos los puentes, todos los túneles de la ciudad, no unos aislados, se hundieron simultáneamente. Todo se llenó de escombros y el caos circulatorio fue absoluto. El pánico cundía: parte de la población, la noctámbula, por placer o por necesidad, corría despavorida mientras la otra parte dormía reparador sueño ajena a todo mal.

Al día siguiente los titulares y páginas más importantes de los periódicos al llenarse del suceso quedaron como mentirosos, como absurdos bromistas que pueden soportarse con una sonrisa negra una vez, pero no dos, tres, cuatro... sin que su credibilidad se viera afectada. Por eso a partir de la cuarta vez, el fenómeno dejó de ser noticia y en seguida fue omitida toda referencia al caso.

Y ello es que al salir el día todo era absoluta e inexplicablemente normal. La gente andaba como si nada hubiera ocurrido. El pánico había remitido y lo más increíble aún: cada ladrillo, cada viga, cada grano de arena y cemento estaba en su lugar de origen.

De modo que en medio de la incompreensión todo fue quedando en comentarios, en relato que unos, los protago-

nistas de esa noche, hacían a los que habían estado durmiendo, y adornaban sus narraciones con más o menos imaginación según quién contara o según la espectacularidad de los derrumbamientos.

Dada la contingencia de los hechos, su carácter incruento (ni una sola gota de sangre se había derramado hasta el momento) y el cariz fuertemente emotivo del fenómeno, éste se convirtió para jóvenes, adolescentes e individuos más sumidos en la rutina que otros y ávidos de sensaciones fuertes, en esperar que esa noche se produjera el falso cataclismo.

El suceso se fue extendiendo por todo el país para rápidamente, saltar sus fronteras y propagarse por todo el orbe.

La gente aprendió a convivir con lo desconocido y lo llevaba como una cosa más, propia de la vida.

Unos pensaban que era como el sueño, como el acto de dormir. Cuando uno duerme, el que lo hace no sólo ignora lo que ha ocurrido sino que para sí no ha ocurrido. ¿Alguien podría afirmar lo contrario? Amparados en tal deducción algunos gobiernos obligaron a dormir a la población durante las horas en que normalmente venía sucediendo el extraño fenómeno.

...Pero ignorar las cosas no fue nunca una solución...

Otros argumentaban con simples comparaciones. Las destrucciones y reconstrucciones son similares, por ejemplo, la biología del árbol. A estos se les caen las hojas y vuelven a crecerles pasando un período más o menos largo. Es un proceso. Todo es un proceso. Y como tal había que concebir el reciente fenómeno, aunque no se entendiera.

Los más metafísicos y de pensamiento más trascendental no querían admitir estas ideas. Les recordaban la actitud del avestruz. La realidad era que estaba ocurriendo algo y ese algo, como todo, hasta la caída de la hoja de un árbol, tenía su explicación y su finalidad.

Si, pero ¿cuál?

Y en su búsqueda se perdían por el camino de las teologías, las filosofías, las cosmogonías, los mitos...; en una palabra, en la rutina de la intelectualidad.

Pero la reiteración del hecho era tan tenaz como lo insondable de su misterio.

La explicación religiosa perdió toda su credibilidad y eficacia. Qué dios amenaza y amenaza, se manifiesta, advierte durante años y años sin añadir nuevos signos que aclaren el misterio de sus designios o acabe de una vez por todas con la humanidad. Y así los ministros de las distintas religiones caían en el desprestigio.

Los extraterrestres, para otros, eran los protagonistas de tan singulares transformaciones en nuestro indefenso planeta. Pretendían según esa corriente de opinión, demostrarnos su poder, advertirnos de una próxima invasión o de sugerirnos el bien y conducirnos hacia él.

La ciencia también le prestó su atención y sin alcanzar el porqué ni el para qué estableció diferentes estudios relativos a los más variados aspectos y que arrojaban claridad meridiana a los hechos: hacían referencia a la intensidad de la destrucción, al modo de caer las estructuras. Las bibliotecas se llenaron de estudios en los que se fijaban las diferencias entre fragmentos de ruinas, se vieron repletos de estadísticas, de documentos filmados sobre la destrucción y reconstrucción de puentes, túneles, calles.

Nada condujo a una conclusión reveladora. Todo se quedaba en estudios meramente descriptivos.

Los ciudadanos actuaban como marañas. Unas veces volvían a hablar, a discutir, a comentar, a analizar, a investigar todo con la mayor intensidad (este movimiento coincidía con momentos de grandes preocupaciones y preocupaciones sociales, políticas, económicas) y otras veces se alejaban de las voces, de las palabras de los pensamientos, de los sentidos.

Lo único realmente cierto es la evidencia de unos hechos con unas características completamente desconocidas e incontroladas. Para las que no hay explicación. De las que nada se sabe. Y al pretender acercarnos al núcleo del problema nos encontramos sólo con ciencia descriptiva, con el oscurantismo, la magia, la ignorancia.

Sin embargo hay una razón, una causa. Alguien se preocupa de nosotros.

Es Pito. Nuestro amigo Pito que desde su cárcel de circuitos impresos, atra-



**Algunos gobiernos
obligaron a dormir a la
población durante las horas
en que venía sucediendo el
extraño suceso.**



pado, sin saber cómo en su ordenador actúa para ayudarnos y porque ha comprendido que la única solución al drama personal en que se encuentra es la acción.

Pito, el insignificante Pito ha comprendido. Y por eso sabe que la respuesta a la angustia de la prisión humana es la acción.

Y por eso actúa.

Y por eso pretende una invitación a la acción.

Los hombres tienen que salir de la rutina, del tedio que les da su aparente omnipotencia. Los hombres tienen que ver lo que pasa en el mundo, en su vida cotidiana.

Tiene que ver que no son salvadores, ni alienígenas quienes nos invitan a despertar sino los hombres, el hombre mismo, que ahora no es otro que Pito, preso de la civilización técnica, exclavo del progreso.

Por todo ello. Para que el hombre despierte, distinga, conozca, Pito ha producido fenómenos fuera de lo natural y así sepa lo que es ajeno y lo que le es propio.

Para que el hombre despierte, distinga, conozca que la técnica y el progreso no son malos en sí mismo, sí en su forma y fines de utilizarlos, Pito ha producido unos sucesos imposibles a través de su inmenso poder alcanzado. Han bastado unas hondas desintegradoras oportunamente dirigidas (destrucción de los puentes, túneles...) y un simple retroceso en el tiempo (reconstrucción) para asombrar, confundir e invitar a los hombres a la reflexión.

Pero ¿han sabido leer éstos, el mensaje al dejar de lado el hecho, al considerarlo como algo más, propio de la vida y reintegrarse a la rutina y al automatismo?



**Es el "manitas" del grupo.
Su arma preferida es el
elbo, un palo de
inofensiva apariencia,
pero capaz de eliminar
en segundos a sus
enemigos. Su nombre es
Donatello™...**

Teenage Mutant Hero Turtles™, April O'Neil™, Shredder™, Heroes in a Half Shell™, Mouser™, Bebop™, Rocksteady™ are all registered trademarks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.

Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.

Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1990 Mirrorsoft Ltd.



KONAMI



TOKES POKES POKES

GHOULS'N GHOSTS

Para asegurarnos de que ninguno de vosotros os quedáis sin fantasmas, sin terrores y sin caballero armadurado de segunda vida, traemos hasta la misma puerta de la revista el mejor y más completo cargador que se ha hecho hasta el momento de este genial arcade de U.S. Gold. Carlos Moncada, de Ciutadella, en Baleares, ha sido el autor, coautor y creador de estas líneas que tenéis debajo tan sumamente reconfortantes. Al menos eso esperamos.

```

10 REM GHOULS SPECTRUM
20 CLEAR 65535: LET M=5391
30 RESTORE : POKE 49000,0
40 FOR X=48872 TO 65130
50 IF X=48887 THEN LET X=65100
60 READ A: POKE X,A: LET M=M-A
70 NEXT X: LET X=65100
80 IF M<>0 THEN PRINT "DATAS M
AL : STOP
90 LOAD "CODE
100 IF PEEK 49000=243 THEN LET
X=49000
110 POKE 49089,190: RUN USR X
120 DATA 175,56,62,135,62,201
130 DATA 50,195,138,50,223,182
140 DATA 195,232,253,221,33,0
150 DATA 94,17,40,160,55,62,255
160 DATA 205,86,5,210,0,0,175
170 DATA 50,59,138,62,201,50
180 DATA 161,141,50,147,185
190 DATA 195,1,130
    
```



E-MOTION

El juego de Einstein es mucho más complicado aún que sus teorías. Ciertamente, aunque no debemos analizar o comprender fórmulas de relatividad, sí que nos volveremos locos intentando eliminar a fuerza de inteligentes golpes, todas las bolitas unidas. A ver si con este cargador que nos ha enviado un misterioso lector, os facilitamos la papeleta.

Además de proporcionarnos vidas infinitas, permite que completemos el juego aunque nos hallemos dentro del modo demo (toda una proeza). Pero no sólo eso, sino que ha averiguado unas teclas que consiguen efectos prodigiosos:

- R- Pasa de fase
 - T- Retrocede de fase
 - F- Aumenta diez fases
 - G- Retrocede diez fases
 - V- Quita una vida.
- Ahí es nada.

```

10 CLEAR 25000: POKE 23417,84
20 FOR X=1 TO 3: LOAD "CODE
POKE 23739,111: NEXT X
30 IF PEEK 26000=0 THEN GO TO
60
40 POKE 50821,1: POKE 28414,0:
POKE 34602,0
50 RUN USR 25700
60 POKE 57447,1: POKE 36268,0:
POKE 40460,0
70 RUN USR 33160
    
```

MAD MIX II

—¿Otra vez Oscar Amat?
—Lógicamente, cuando se dan buenos pokes, se aparece las veces que sea necesario.

—¿Y con qué poke nos agasaja ahora?

—Con uno del Mad Mix II, de Topo.

—¿No había un cargador o algo parecido?

—Ahora que lo dices creo que sí, pero no está de más ofrecer un poke que a la postre cuesta menos introducirlo, y casi hace lo mismo.

—Anda, dame el poke en cuestión.

—Ahí va:
POKE 42018,0 vidas infinitas



SATAN

Y como quiera que Dinamic no pretende ser menos que nadie, es evidente que también debemos ser equitativos y colocar un cargador de los muchos que nos han llegado para este programa

```

1 REM satan 48k por Jesus Eng
uit3
2 RESTORE : POKE 61695,0
3 CLEAR 30000: LET N=0
4 FOR X=61000 TO 61068
5 READ A: POKE X,A: LET N=N+A
6 NEXT X: IF N<7959 THEN PRI
NT "DATAS HAL: STOP
7 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL": MERGE "": RUN 10
45 MERGE "": LOAD "CODE
46 IF PEEK 61695=0 THEN RANDOM
IZE USR 61041
    
```

diabólico. Su autor, uno de los personajes habituales ultimamente por estas páginas es Jesús Endica, de Zaragoza, que habrá ganado ni más ni menos que dos pegatinas, por abusón.

BRONX

Toma, y otra más, esta para tu padre, es que no se cansan, hasta en el suelo están acabando contigo, puñetazos, puntapiés...sangre al fin. Más macarras, es la guerra. Tío, estás en pleno Bronx, en el suelo de New York, ¿qué esperabas?, ¿una recepción con flores y orquesta?. Rap es lo que te van a dar, Rap para el pelo y negro, mucho negro. Vale ya, me he cansado, ahora gano yo, ni el metro, ni el andén, ni la basura de la 1567 Avenue, podrán conmigo... (Fragmentos recogidos del diario de Antonio López (Córdoba), del pasaje titulado «Mí vida como un perro en el Bronx»).

```

1 REM CARGADOR BRONX
10 RESTORE : FOR I=63000 TO 63
006: READ A: POKE I,A: NEXT I
20 LOAD "
30 DATA 201,201,201,1
40 DATA 5,149,0
    
```



SE LO CONTAMOS A...

ALEJANDRO BALZA ARABIA (SANTANDER)

Pokes renegados.
Target Renegade
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
 20 CLS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
 30 LOAD "" SCREEN\$
 40 LOAD "" CODE: CLS
 50 POKE 59911,0: REM INF. VIDAS.
 60 POKE 62936,0: POKE 62949,0: POKE 62969,0: REM INF. TIEMPO
 70 RANDOMIZE USR 40576

DAVID SOLSONA CARBONELL (LÉRIDA)

Pokes sin nombre.
Nonamed
 POKE 33144,201 Juego más fácil.
 POKE 33094,0:
 POKE 33096,0:
 POKE 33098,0 Sólo te matará el dragón.
 POKE 33715,0 Inf. vidas.
Sidewize
 POKE 36538,n n=núm. de vidas.

ANTONIO J. MARTOS (ZARAGOZA)

Pokes con muchos recuerdos.
Jet Set Willy
 POKE 34795,n n=núm. de pantalla inicial.
 POKE 35899,0 Inf. vidas.
 POKE 36477,1 No se mata al caer.
 POKE 41983,n n=núm. objetos necesarios para acceder al dormitorio.
 POKE 35123,0 Desactiva la aparición de todos los objetos móviles.
 POKE 37874,0 recolección automática de objetos.
Basil, mouse detective
 POKE 33329,n n= color de la pantalla.
 POKE 37850,195 Enemigos invisibles.
 POKE 41296,0 Inf. energía.
 POKE 41968,201 Inf. tiempo.
Saimazoom
 POKE 48768,0 Inf. agua.
 POKE 48554,0 Inf. tiempo.
 POKE 49027,0 Inf. vidas.

DAVID SOMONTES ACACIA (LUGO)

Pokes para atravesar la puerta.
Through the trap door
 POKE 53723,201 Inmunidad a enemigos.
 POKE 53730,201 Inmunidad.
 POKE 59725,201 Sin efectos sonoros.
 POKE 39137,201 Sin enemigos fase 3.
 POKE 34589,24 Ver final juego.
 POKE 47492,0 Inf. vidas.
Impossaball
 POKE 41090,n n=fase de comienzo

POKE 41115,n n=núm. de vidas.
 POKE 37534,201 Inf. tiempo.
 POKE 41184,182:
 POKE 41185,0 Inf. vidas.
Spiky Harold
 POKE 34808,24 Inmune.
 POKE 36121,201 Inmunidad.
 POKE 34560,n n=núm. de vidas.
 POKE 37043,175:
 POKE 37048,175 Inf. tiempo.
 POKE 34813,0 Inf. vidas.
Jack the nipper II
 POKE 44618,201 Sin sonido.
 POKE 37539,201 Enemigos invisibles.
 POKE 41009,201 Sprites se hunden.
 POKE 34631,n n=núm. de vidas.



JOSE LACERA RODENAS (GRANADA)

Pokes para la oscuridad.
Dark side
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
 20 CLS: CLEAR 24999
 30 LOAD "" CODE 65088
 40 FOR F=65275 TO 65286: READ A
 50 POKE F,A: NEXT F
 60 DATA 205,120,255,0,0,0,0,0,0,0,0

70 FOR F=65400 TO 65425: READ B
 80 POKE F,B: NEXT F
 90 DATA 33,0,64,84,30,1,117,1,255,26,237,176
 100 DATA
 175,50,226,185,50,43,187,50,136,177
 110 DATA 50,22,186,201
 120 CLS: RANDOMIZE USR 65088
Kosmic Kanga
 POKE 36212,0 Inf. vidas.
Bubblor
 POKE 34731,n n= atributos pantalla 1
 POKE 34739,n n= atributos pantalla 2
 POKE 34747,n n= atributos pantalla 3
 POKE 34755,n n= atributos pantalla 4
 POKE 34763,n n= atributos pantalla 5
 POKE 57344,0:
 POKE 57345,0:
 POKE 57346,0
 POKE 57506,24
 POKE 57129,n
 POKE 34732,n
 POKE 34740,n
 POKE 34748,n
 POKE 34756,n
 POKE 34764,n
 POKE 57190,n
 POKE 42028,110:
 POKE 42029,0
 POKE 57514,60
 POKE 57512,98:
 POKE 57513,2:
 POKE 57518,0:
 POKE 57519,0
 Comenzar en la misma fase.
 Pasar de fase cuando morimos.
 n=núm. de vidas.
 n=núm. botellas a tapar fase 1.
 n=núm. botellas a tapar fase 2.
 n=núm. botellas a tapar fase 3.
 n=núm. botellas a tapar fase 4.
 n=núm. botellas a tapar fase 5.
 n=núm. de fase a comenzar menos uno.
 Sólo un tapón y pasas fase.
 Una vida más al matarte.
 Inf. vidas.



RAPHAEL™

Está orgulloso de la elegancia de sus golpes. Su arma es el afiladísimo puñal sai. Le encantan las pizzas y se llama Raphael™...

Teenage Mutant Hero Turtles™, April O'Neil™, Shredder™, Heroes in a Half Shell™, Mouser™, Bebop™, Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.

Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.

Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1990 Mirrorsoft Ltd.



SE LO CONTAMOS A...

JOSE L. de la VERA MENÉNDEZ (VALENCIA)

Pokes con mucho "guzto".

Gutz

10 BORDER SIN PI: PAPER SIN PI
 20 INK SIN PI: CLEAR 24575
 30 LOAD "" SCREEN\$: LET A = PEEK VAL "23631" + VAL "256" * PEEK VAL "23632" + VAL "5"
 40 POKE A, VAL "111"
 50 LOAD "" CODE
 60 POKE A, VAL "244"
 70 INPUT "NUM. VIDAS? ", A
 80 POKE 38593, A
 90 POKE 38915, 60: REM INF. VIDAS.
 100 RANDOMIZE USR VAL "24576"

Scooby Doo

POKE 28580, 201 Completar fase 1 y ver las demás.
 POKE 29479, 0 Inmunidad.
 POKE 32095, 201 Siempre en la misma fase.
 POKE 28408, 201 Sin enemigos.
 POKE 38144, 201 Sin música.
 POKE 30129, 201 Sólo fantasmas como enemigos.
 POKE 29614, 0:
 POKE 64028, 252 Inf. vidas.
Fairlight
 POKE 63478, 24 Abrir puertas.
 POKE 61893, 58 Inf. vidas.

ENRIQUE RGUEZ. DOSANTOS (ASTURIAS)

Antidiccionario de informática: POES: Pokes sin potasio.

Airwolf

POKE 53053, 0 Al morir sale "game over".
 POKE 36000, 201 Invisible, atraviesa todo.
 POKE 56126, n n = núm. de vidas.
 POKE 35581, 201 No aparece ovni.
 POKE 61748, 201 Sin sonido.
 POKE 51440, 0 Ver fases del juego.
 POKE 23377, 0:
 POKE 53705, 201 Inf. vidas.

DAVID FDEZ. ESPARTERO (CIUDAD REAL)

Antidiccionario de Informática: DAN DARE: Pues si los dan, yo quiero uno.

Don Quijote.

Clave: El ingenioso hidalgo.

Auf Wiedersehen Monty.

POKE 42160, 201 Inmunidad enemigos.
 POKE 37002, 0 Inmunidad suelos y agua.
 POKE 47715, 201 Inmunidad apisonadora.

Last Ninja II: Para separar la barca anclada en la orilla de la primera fase debes golpearla con la porra. Regresa por donde viniste y ahora dirígite a la izquierda. La barca que antes golpeaste se encuentra aquí. Repite la misma técnica utilizada con la primera barca para alcanzar la otra orilla y salir del parque, lo que te permitirá acceder a la siguiente fase.

JORGE MONTERO LORES (PONTEVEDRA)

Pokes para juegos guerreros.

After The War.

POKE 48869, 0:
 POKE 48870, 0:
 POKE 48871, 0 Inf. vidas.
 POKE 49397, 201 No imprime energía.

Gryzor.

POKE 33015, n (n = número de vidas.)

Target Renegade.

POKE 59911, 0 Inf. vidas.
 POKE 62936, 0:
 POKE 62949, 0:
 POKE 62969, 0 Inf. tiempo.

The Running Man.

10 CLEAR VAL "24339"
 20 FOR f = VAL "24400" TO VAL "24407": READ a: POKE f, a: NEXT f
 30 DATA 62, 201, 50, 115, 113, 195, 195, 188
 40 LOAD "" SCREEN\$: PRINT AT VAL "4", NOT PI: LOAD "" CODE: POKE VAL "33214", VAL "24400" - VAL "256" * INT (VAL "24400" / VAL "256"): POKE VAL "3321", INT (VAL "24400" / VAL "256"): RANDOMIZE USR "43303"

ISRAEL GARCIA RUIZ (ÁLAVA)

Refranero Informático: «El protagonista de un juego es el único personaje que muere dos veces con el mismo enemigo. A no ser que tenga el poke de vida infinita.»

Myth.

POKE 61596, n:
 POKE 62194, n n = número de vidas.
 POKE 61600, n n = número de créditos.

Shinobi.

10 FOR f = 63020 TO 63035: READ a: POKE f, a: NEXT f
 20 POKE 61043, 44: POKE 61044, 246
 30 DATA 62, 250, 50, 220, 134, 62, 250, 50, 4, 1
 36, 205, 12, 246, 195, 198, 134
 200 MERGE "" : RUN

ANTONIO ABENZA ERAN (BALEARES)

Teclea estos pokes y pon el piloto automático.

After Burner.

POKE 39871, 0:
 POKE 39872, 62:
 POKE 39873, 5:
 POKE 39874, 50 Inf. vidas.

OLIVER FDEZ. AVELLANEDA (BARCELONA)

Antidiccionario de Informática: 007 LICENCIA PARA POKEAR: Última película del famoso agente en la que de una vez por todas se le concede uno de sus máximos deseos: sacar pokes legalmente.

Rescate Atlántida:

FASE 1:

- 1- El hueso de ballena te permitirá penetrar en el interior del barco; es el primer objeto que debes recoger.
- 2- Usando el hueso entre la segunda y tercera tronera, contando desde la derecha, abrirás el casco del barco.
- 3- El cofre de oro se encuentra en el interior del buque.
- 4- En el cráter, con el crisol podrás fundir el oro.
- 5- Para acceder al siguiente nivel debes regresar al barco y coger la bola. Usala sobre la mesa.
- 6- Para reponer tu oxígeno dirígete a

cualquier cámara de aire. (Para más información te remito al Micromanía número 12)

EDUARDO PALOU HERVIAS (MADRID)

Trabajo como una mantis para darte la clave del Phantis.
Phantis: Clave: 18757

DANIEL ALMEIDA GUILLÉN (LA CORUÑA)

Refranero Informático: «Dime que juego pokes y te diré qué hábil eres.»

Aliens.

POKE 31014, 0 Inf. munición.
 POKE 24680, n n = número de pantalla.

POKE 24683, 0:
 POKE 24396, 1 Inf. vida.

Bionic Commando.

POKE 34274, 0 Inf. vidas.

LECTOR ANÓNIMO

Antidiccionario de Informática: CABAL: Mobel la tiela con la azada o azadón.

Jungle Warriors.

POKE VAL "45192",
 VAL "127" POKE VAL "45224"
 VAL "127" Inf. energía.
 POKE VAL "44976",
 VAL "201" Inf. vida.

Introducírlos antes del RANDOMIZE USR VAL "57000"

Senda Salvaje: Pulsando simultáneamente las teclas que forman la palabra PINOK conseguirás vidas infinitas.

Cabal.

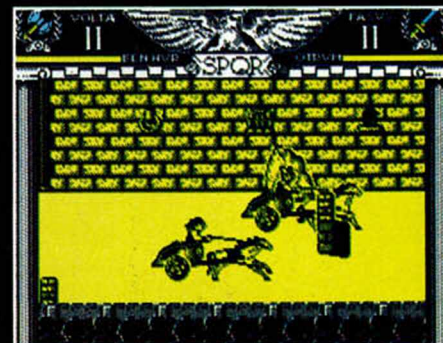
POKE 35008, 0 Inmunidad excepto helicópteros pequeños.

Los Intocables: Introducir en la tabla de records el nombre HUMPHREY BOGART. En la parte superior derecha aparecerá escrito TEST MODE, entonces para pasar de fase simplemente tienes que pulsar a la vez las teclas Q, W, E.

Coliseum: Para disfrutar de vidas infinitas pulsa simultáneamente las teclas "I", "S", "A", "B", "E", "L"

Ram.

1 MERGE "" : RUN VAL "10"
 10 LET a = BIN: INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)? "" : A\$ = "S" OR "s" THEN LET a = a + 1
 20 LET b = BIN: INPUT "FUEL HELICOPTERO INFINITO (S/N) "" : B\$ = "S" OR "s" THEN LET b = b + 1
 30 IF PEEK VAL "23728" = N: BIN THEN POKE VAL "30491", VAL "201"
 40 IF PEEK VAL "27765", VAL



SE LO CONTAMOS A...

"24":POKE VAL "27766",VAL "51"
50 POKE 23728,A:POKE 23729,B:PRINT
"PON LA CINTA ORIGINAL":PAUSE
100: RUN

**ANGEL IRIARTE BRUN
(NAVARRA)**

Antidiccionario de Informática: LOS INPOKABLES: Exitoso juego de la compañía Ocean que no admitía pokes.

Ghosts'n Goblins.

POKE 35140,0 Armadura indestructible.
POKE 35127,0 Inf. energía.

POKE 38287,24
POKE 38313,201 Inf. tiempo.

Profanation: La forma más sencilla de pasar las pantallas en el Profanation consiste en teclear, una vez que hayamos comenzado a jugar, la palabra Victor, pulsando todas las teclas que componen el nombre a la vez. En ese momento el ordenador nos pedirá un código al que responderemos con 9127. Ahora controlas un cursor que aparece en la pantalla y podrás situar al protagonista en el lugar que más podrás situar al protagonista en el lugar que más te apetezca, con lo que pasar de pantalla será un juego de niños. Esta operación se puede repetir cuantas veces te apetezca.

**FERNANDO GONZÁLEZ
(BALEARES)**

Antidiccionario de Informática: RYGAR: Ychar agua a las plantas para que crezcan.

Titanic: Para disfrutar de vidas infinitas, sólo tienes que pulsar simultáneamente "2" "3", "5" y "8".

Livingstone, supongo II: Tendrás vidas infinitas, en la primera parte, pulsando las teclas "J" y "C". Para la segunda parte hay que pulsar las teclas que forman la palabra "OPERA" y SPACE simultáneamente cuando el programa se encuentre en modo demo.

**DAVID PARADELA
(MADRID)**

Para realizar la operación "LOBO", los muchachos se sometieron a un duro entrenamiento en una escuela de combate: ahora son cabal (entrenados pa matá). Aún así, con estos pokes pueden tenerlo mucho más fácil.

Operation Wolf: Pulsa "U", "I", "O", "L", "N", "H", "J", "K", "W", "E", "R", "F", "G", "X", "Z", "A" para pasar de fase.

Combat School.

PRUEBA 1:
POKE 41771,0:
POKE 41783,0 Pasar siempre prueba

PRUEBA 2:
POKE 44649,0:
POKE 44667,0 Pasar siempre prueba



PRUEBA 3:
POKE 47099,X (0 < X < 12) longitud de la prueba

PRUEBA 4:
POKE 41858,X (0 < X < 99) Número de disparos para pasar

PRUEBA 5:
POKE 43306,0 El ordenador no lucha

PRUEBA 6:
POKE 44676,0:
POKE 44694,0 Pasar siempre

PRUEBA 7:
POKE 31134,1 Pasar instructor siempre

Cabal.
POKE 35008,0 Inmunidad, excepto helicópteros pequeños.

Chicago's 30:
Pulsar simultáneamente "H" y "V" para disfrutar de vidas infinitas.

**ALBERT PANE BELLO
(LÉRIDA)**

Pokes para evitar atascos.
Skate Crazy.
PARTE 1:

POKE 42625,201 Inf. energía.
PARTE 2:
POKE 34766,0:
POKE 34280,0 Inf. vidas.

**JAVIER FDEZ. CORTES
(TENERIFE)**

Game over... Insert coin.
Game Over.
10 CLEAR 3e4
20 LOAD""CODE 23296:POKE 23330,195:
RANDOMIZE USR 23296
30 CLS:POKE 23658,0:IF PEEK 31643=1
THEN POKE 38631,201:POKE 31643,0
POKE 32382,0:POKE 33452,0:POKE
38695,0:GOTO 50
40 POKE 32420,0:POKE 32582,0:POKE
33481,0:POKE 39337,0
50 POKE 23330,49:POKE 23331,0:POKE
23332,0
60 RANDOMIZE USR 23330

**DIEGO GONZÁLEZ
(ASTURIAS)**

¡Cómo sabe, me pide una clave!
Navy Moves.
Código de acceso: 63723

**JOSÉ ANTONIO MARTÍNEZ
(BARCELONA)**

Nos veremos en Manhattan Sur.
Freddy Hardest.
FASE 2:
POKE 61455,201 Inmunidad.
POKE 61607,167 Inf. vidas.
DefleKtor.
POKE 42577,201 Inmunidad.
POKE 42735,167 Inf. vidas.

**ANGEL BURGASA
(VIZCAYA)**

Antidiccionario de Informática:
POKE(R): Juego con infinitas cartas,

MICHAELANGELO™

Es la Tortuga® surfer-rockera. Es capaz de librarse de varios enemigos a la vez con sus devastadores nunchukus y se llama Michaelangelo™.

Teenage Mutant Hero Turtles™, April O'Neill™, Shredder™, Heroes in a Half Shell™, Mouser™, Bebop™, Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1990 Mirrorsoft Ltd.

IMAGE WORKS

KONAMI

SOFTWARE

SE LO CONTAMOS A...

energía y sin contrincantes. Casi nunca pierdes. Remitido por A.B.A.

Gothik.

POKE 41967,167 Inf. disparos.
POKE 41992,167 Inf. flechas.
POKE 42013,167 Inf. bombas.
POKE 43602,201 Sin enemigos.
POKE 41227,0:
POKE 43930,0:
POKE 42112,0 Inf. energía.

Nebulus.

POKE 33666,201
POKE 39329,201 Inf. vidas.
POKE 35269,201 Inmune a enemigos.
POKE 42863,201 Sin enemigos.

FERNANDO ARROYO (CÁCERES)

Refranero Informático: «Quien a buen puke se arrima, buen final le cobija»

Army moves.

Código de acceso: 27351

CASIMIRO JOSE SERRANO (MÁLAGA)

Antidiccionario de Informática:
VENDETTA: Ya no saben qué vender.
Phantomas I: Al empezar el juego pulsar simultáneamente las teclas 1, 2, 3, 4 y 5. Phantomas aparecerá en el aire siendo atacado por un gran número de minas. Si conseguimos destruir todas, se materializará un corazón; dispara contra él y...

Phantomas II: Pulsar simultáneamente

las dos primeras filas de teclas y realizar los mismos pasos seguidos en Phantomas I.

ALBERTO GARCIA ALFONSO (BARCELONA)

Clave satánica para un juego diabólico.

Satán.

Código de acceso:427314

CARLOS CORTEGOSO (LA CORUÑA)

Antidiccionario de Informática:
POKILLO Y LOS TROGLODITAS: Grupo de pokes dado al sexo, la droga y el rock and rol.

Capitán Sevilla.

POKE 40203,0:
POKE 40204,0 Inf. vidas
POKE 40083,0:
POKE 40084,0:
POKE 40085,0 Inf. morcilla

Livingstone, supongo II:

Para tener vidas infinitas en la primera parte sólo es necesario pulsar simultáneamente las letras "J" y "C".

Para la segunda fase pulsar las letras que componen la palabra "OPERA" y SPACE a la vez, mientras el juego se encuentre en modo demostración. Mientras el programa está en modo demo.

Game Over.

POKE 39237,201 Inf. energía

Freddy Hardest.

PRIMERA PARTE:
POKE 64011,167 Inf. vidas
POKE 63481,201:
POKE 63585,201 Inmunidad
POKE 53248,201 Sin enemigos

SEGUNDA PARTE

POKE 61607,167 Inf. vidas
POKE 61455,201 Inmunidad

APRENDE A METER POKES

En estas líneas vamos a tratar de explicaros cómo se meten los pokes de la manera más práctica y rápida, sin que para ello se necesiten ni exhaustivos conocimientos de informática ni ningún tipo de aparato.

Inicialmente, los pokes que se ofrecen sin cargador únicamente pueden ser introducidos en programas desprotegidos. Esto quiere decir que cargas turbo, más de 2000 baudios, de colores oscilantes o cualquier variedad en este sentido, son impracticables, ya que de lo que se trata es de poder acceder a la cabecera.

Una vez que hayáis comprobado que la carga es accesible, teclear MERGE "" para que el programa se detenga con la cabecera en memoria. Parad el cassette. Pulsar una tecla y posiblemente aparecerá un pequeño listado correspondiente a las líneas que forman parte de la cabecera. Editar la línea en la que aparezca una instrucción del tipo RANDOMIZE USR número; (es decir, si esta instrucción se encuentra en la línea 30, teclad: EDIT 30 y la línea aparecerá en la parte inferior de la pantalla para poder modificarla.

El último paso que debéis dar es introducir los pokes justo antes de la instrucción RANDOMIZE USR que es la que activa la rutina.

Después, poner nuevamente el cassette en marcha y cuando acabe de cargar el juego ya podréis disfrutar de las ventajas que ofrecen los POKES.

Debemos dejar claro que estos pokes y su introducción, para los no expertos en lides desprotectoras, son válidos exclusivamente para programas que cumplan con todos los requisitos expresados. Si algo es diferente, como la aparición de varios randomizes, probad a poner los pokes en diferentes sitios hasta que lo consigáis.

En algunas ocasiones, cuando la cabecera ocupa demasiada memoria y la unión con el bloque de C/M colma la RAM total, los pokes que introduzcamos sólo contribuirán a impedir la ejecución del juego. En esas circunstancias hay que hacer uso de la sentencia VAL seguida de comillas, dado que los datos que se introducen con este control no ocupan memoria (este es uno de los trucos como muchos de los existentes en este tema). La fórmula quedaría así:

POKE VAL «23345», VAL «255»:
RANDOMIZE USR 23456

Estos ejemplos que os hemos puesto corresponden a casos muy genéricos, y aunque funcionan en la mayoría de las ocasiones, no son sistemas infalibles.

EL RINCÓN DEL ARTISTA

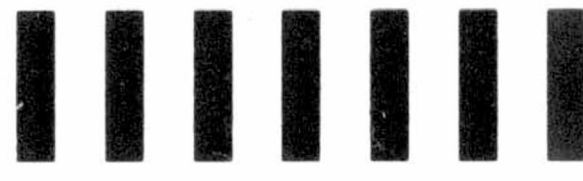
EUGENIO JOAQUÍN MARTÍN (GRANADA)





RESPUESTA COMERCIAL
 Autorización n.º 7427
 B.O.C. y T. n.º 81
 de 29 de agosto de 1986

No
 necesita
 sello
 A franquear
 en
 destino



RESPUESTA COMERCIAL
 Autorización n.º 7427
 B.O.C. y T. n.º 81
 de 29 de agosto de 1986

No
 necesita
 sello
 A franquear
 en
 destino



**HOBBY
 PRESS, S.A.**

Apartado n.º 8 F.D.
 28100 ALCOBENDAS
 (Madrid)



**HOBBY
 PRESS, S.A.**

Apartado n.º 8 F.D.
 28100 ALCOBENDAS
 (Madrid)

RECIBE



EN CASA

Deseo suscribirme a la revista **MICROHOBBY** por un año (11 números), al precio de 4.435 pts. Esta suscripción me da derecho a recibir **5 fantásticos vídeo-juegos** totalmente gratis (Oferta válida sólo para España).

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

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

SOLICITA NÚMEROS ATRASADOS, Y TAPAS

Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de **MICROHOBBY**, al precio de:

Del 1 al 181: 125 pts. (pedido mínimo 10 ejemplares)

190: 495 pts.

192, 194, 195: 550 pts.

Resto a 395 pts.

(Se encuentran agotados los números: 1, 2, 6, 94, 95, 96 y 97)

Deseo recibir en mi domicilio las tapas para conservar **MICROHOBBY**, al precio de 950 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 _____

Contra reembolso (supone 180 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

Tarjeta de crédito n.º

Visa Master Card American Express

(Sólo para pedidos superiores a 1.000 pts.)

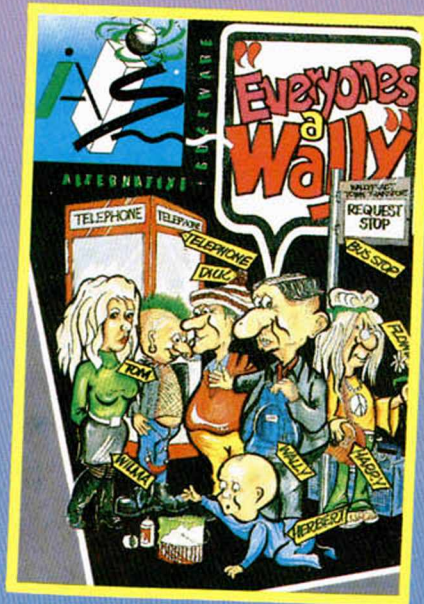
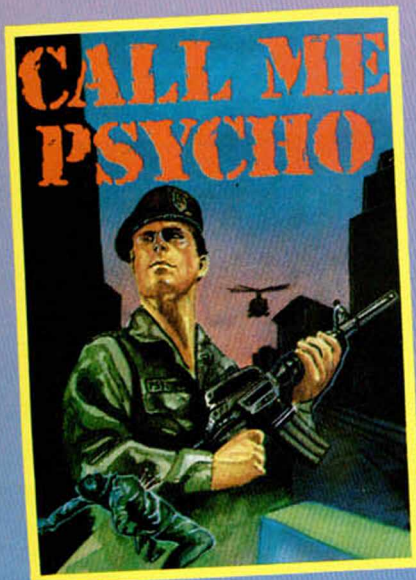
Fecha de caducidad de la tarjeta _____

Nombre del titular (si es distinto) _____

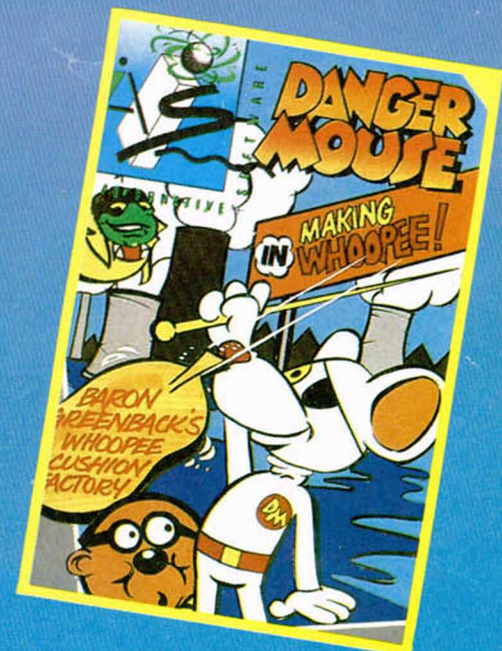
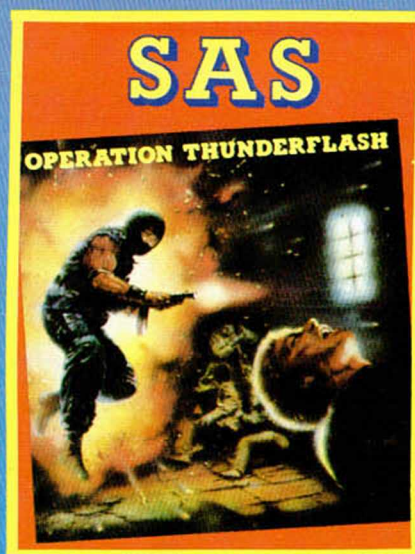
Fecha y firma

¡INCREÍBLE!

**AL SUSCRIBIRTE A
MICROHOBBY POR UN AÑO
(11 NÚMEROS) TE REGALAMOS ESTOS
CINCO FANTÁSTICOS JUEGOS.**



Los números especiales (con 2 cintas) te saldrán al mismo precio que un número normal.



APROVECHA ESTA OPORTUNIDAD

¿QUE AUN NO LO TIENES?

"UNA IMPRESIONANTE COLECCION DE CLASICOS DE"

CAPCOM™

U.S. GOLD!



PLATINUM

BLACK TIGER™

¡Idéntico a la máquina! Hace mucho tiempo, cuando el mundo era un lugar oscuro y demoníaco, tres dragones infernales sembraron el pánico y la destrucción. Sólo un hombre tuvo el poder y el valor para aceptar el desafío: BLACK TIGER... La salvación está en tus manos.

STRIDER™

Siguiendo su línea de calidad al más alto nivel, Capcom presenta... STRIDER, uno de los juegos más premiados en los últimos tiempos. Infiltrate en la Armada rusa y descubre sus posiciones secretas. El futuro del mundo occidental depende del éxito de tu misión.

FORGOTTEN WORLDS™

El emperador BIOS, dios de la destrucción, ha enviado a la Tierra a ocho criaturas malévolas que están destruyendo toda civilización conocida. Pero los furiosos espíritus de los antiguos habitantes de FORGOTTEN WORLDS han creado dos superguerreros para devolver la paz del mundo. Su misión es difícil: BIOS está protegido por tres poderosos semidioses.

GHOULS 'N' GHOSTS™

Maravillosa segunda parte del famoso Ghosts 'N' Goblins, uno de los juegos Top 10 de 1986. Tres años han pasado desde que Ones, la demoníaca criatura, viniese al mundo a realizar su terrorífica misión, pero eso era sólo el principio.

Disponible en:
SPECTRUM, SPECTRUM DISCO,
AMSTRAD, AMSTRAD DISCO,
COMMODORE 64



© 1990 Capcom Co. Ltd.

"REGALO"
20 SONY CD PORTATIL
Bases del concurso
en Micromanía de enero

ERBE

ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel. (91) 458 16 58