

MENSUAL
395
Ptas.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA

USUARIOS DE CARGADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO VIII - NUM. 207



UTILIDADES

**REPRODUCTOR-
GRABADOR
MUSICAL**

**GANADORES DEL
CONCURSO DE
DISEÑO
GRÁFICO**

**Mapas de
Dick Tracy
y Monty
Python**



**PARTICIPA EN
LA ELECCIÓN
DE LOS
PROGRAMAS
DEL 90**

**DICK TRACY
CHASE H.Q. II
WELLTRIS
LOTUS SPRIT
TWIN WORLD
NIGHT HUNTER**

DEMO JUGABLE DE «CHIP'S CHALLENGE» de U.S. GOLD
3 JUEGOS COMPLETOS: NEMESIS (Imagine-Konami), HUMPHREY (Zigurat) y
TEST DRIVE II (Accolade)

Cargadores para Dick Tracy, U.N. Squadron, Puzznic, Line of Fire, Soviet y Monty Python

NARCO POLICE

MULTISPORTS

AVENTURA ESPACIAL

SON DINAMITA ¡SON DE DINAMIC!

Tres grandes
lanzamientos de Dinamic
que estallarán en tus manos!

¡Acción en 3D! Diseñado para probar
tu capacidad de mando y estrategia.
Enfréntate a los más peligrosos
narcotraficantes del Caribe. Para
ello dispones del mejor cuerpo de
policía del mundo:

... ¡NARCOPOLICE!

¡Dinamismo y realidad en cinco
simuladores deportivos!

- Basket Master.
- Aspar
- Kung Fu Warrior
- Tenis Simulador Profesional
- Michel

Pon a prueba tu concentración y
tu forma física

con... ¡MULTI SPORTS!

¡Vive con **AD** una aventura en los
confines de la galaxia! Tu misión,
encontrar a tus comandos de apoyo,
llegar al núcleo mismo de la Maldad y
destruirla. Tus armas, un sofisticado
vehículo de exploración y combate.

Es... ¡LA AVENTURA
ESPACIAL!


DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID (91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO: TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON





CONTENIDO

Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andrino.

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 Lurgule.
Directora de Publicidad: Mar Lumberas.
Secretaría Redacción: Carmen Santamaría.

Colaboradores: Andrés R. Samudio,
Amador Merchán,
Fco. J. Martínez,
Enrique Alcántara,
Pedro J. Rodríguez,
David García
Ángel 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.
Teléx: 49480 HOPR.

Distribución: Coedis, S.A.
Ctra. N.º 2. Km. 603,5.

08750 Molins de Rei (Barcelona)

Imprime: Pentacrom. Miguel Yuste, 33. Madrid.

Departamento de Fotocomposición:
Hobby Press, S.A.

Fotomecánica: Mastercrom.

Depósito Legal: M-36 598-1984.
Representantes para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay.

Cía Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.

1209 BUENOS AIRES (Argentina).

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

AÑO VIII
N.º 207
FEBRERO
1991

**MICRO
HOBBY**

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias,
Ceuta y
Melilla
350 ptas.

4 MICROPANORAMA
8 CONCURSO DE DISEÑO GRÁFICO
10 LOS MEJORES PROGRAMAS DEL 90

12 TRUCOS

16 PREMIERE

18 PLUS 3

Copiador cinta-cinta para 128K.

22 UTILIDADES

Organo reproductor-grabador.

24 CONSULTORIO

28 NUEVO

«Welltris», «Chase HQ II», «Night Hunter», «Rick Dangerous II», «Chips Challenge», «Lotus Esprit», «Dick Tracy», «Monty Python», «Twin World», «Gazza II», «Super Cars», «Iron Man», «Karateka», «Yogui and friends».

42 EL MUNDO DE LA AVENTURA

44 AULA SPECTRUM

48 OCASIONES

51 RELATOS

53 SELECCIÓN MICROHOBBY

56 MIS MAPAS FAVORITOS

60 EL VIEJO ARCHIVERO

62 TOKES Y POKES

COMPÓN TU PROPIA Y EXCITANTE JERGA

Si no eres un auténtico experto en informática, pero te gusta de vez en cuando tirarte el rollo delante de tus amistades, no lo dudes, haz uso de este magnífico cuadro que te ofrecemos.

El cuadrito en cuestión nos lo ha hecho llegar un amable lector, quien parece haber bebido de las fuentes de la revista de la Facultad de Físicas de Valencia. Perdonad por el plagio, pero creemos que el tema merece la pena.

¡Ah!, se pueden componer hasta 6.551 frases distintas...

Para usarla, piense en un número cualquiera de cuatro dígitos. Por ejemplo, el 3714. Lea, en primer lugar, la frase número 3 del Módulo A; después, la 7 del Módulo B, y así sucesivamente. Al final, usted habrá formado la impactante frase: «Sin embargo, cualquier tipo de soporte asociado debe estar funcionalmente interconectado con el diseño estructural y los periféricos del sistema.»

MODULO A	MODULO B	MODULO C	MODULO D
1. En especial	1. una gran parte de la coordinación del «interface»	1. debe estar funcionalmente interconectado con	1. un «hardware» sofisticado.
2. Por otra parte	2. un flujo constante de información «on-line»	2. maximiza la probabilidad del proyecto y minimiza el coste requerido para	2. el anunciado equipo de la sexta generación.
3. Sin embargo.	3. la caracterización del criterio específico	3. incorpora límites explícitos del «performance» con	3. la verificación de compatibilidad del subsistema.
4. De igual modo.	4. la iniciación del desarrollo de un subsistema	4. requiere que la consideración prioritaria sea aplicable para	4. el diseño estructural y los periféricos del sistema.
5. En consecuencia.	5. el programa de prueba integrado	5. implica un profundo análisis del sistema orgánico para	5. los requisitos preliminares de la cualificación.
6. En este sentido.	6. el organigrama de la configuración proyectada	6. condiciona el desarrollo operacional para	6. la evolución de especificaciones estimadas.
7. En base a las consideraciones de un sistema integral.	7. cualquier tipo de soporte asociado	7. presenta un interesante reto en	7. la aplicación de una filosofía estandarizada.
8. Por tanto,	8. el principio funcional independiente	8. efectúa una significativa implementación para	8. cualquier forma de configuración discrecional.
9. En cuanto a los objetivos específicos	9. una interrelación entre las tecnologías del sistema y/o subsistema	9. facilita un método de multiprogramación operativo con	9. un sistema «software» totalmente integrado.

SONRISAS

Por la excelente iniciativa de Expo-Ocio

de incluir un apartado dedicado a la informática de consumo. Es un gran paso adelante y, aunque en sus organizadores hemos podido entrever una cierta actitud de «frialdad» hacia el campo de los videojuegos, servirá como inmejorable punto encuentro para los aficionados a los ordenadores. Que cunda el ejemplo.

Y



A título póstumo para el Spectrum +3, quien parece haber desaparecido definitivamente del

mercado. Este ordenador dejó de fabricarse hace algunos meses y, como habréis podido comprobar, en las pasadas campañas publicitarias navideñas tan sólo había espacio para su hermano menor, el Spectrum +2. Esperemos que al menos sigan fabricando programas en disco.

LÁGRIMAS

POLE POSITION

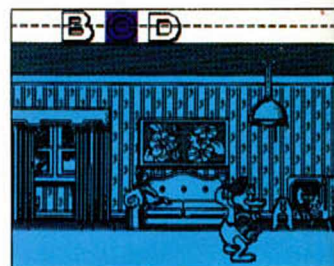
Para la distribuidora Proein, quien hará llegar a nuestro país una serie de software educativo protagonizado por diferentes personajes de Walt Disney. Bajo el sello de Disney Software nos llegarán títulos como Donald y el Alfabeto Mágico, El Tren Expreso de Goofy o Mickey, la fuga del Zoo, y si bien no

serán los primeros programas educativos que aparecerán en nuestro país protagonizados por tan simpáticos personajes, sí que será la primera vez que lo harán para Spectrum. Enhorabuena para los más pequeños.



Dough Glen, Director de Lucasfilms.

Para Lucasfilms, por «privarnos» a los usuarios de Spectrum de sus magníficos programas. Sí, ya sabemos que pronto nos presentarán la versión para 8 bits de uno de sus últimos lanzamientos, Night Shift, pero, ¿por qué no podemos disfrutar de títulos como Indiana Jones o Loom? ¿Ein? Esperemos que éste no sea un caso aislado.



FAROLITO ROJO

EXPO-BIT: NUEVO SECTOR DE EXPO-OCIO DEDICADO A LA INFORMÁTICA

Una buena noticia para los amantes de los ordenadores: la prestigiosa Feria del Tiempo Libre, más conocida como Expo-Ocio, contará en la edición del presente año con un sector dedicado exclusivamente a la informática doméstica y de entretenimiento.

De esta forma, y según sus organizadores, «Expo-ocio 91 se propone prestar atención a la informática en esta doble dimensión: la de útil doméstico que acabará siendo imprescindible en todos los hogares y su utilización como hobby por numerosos ciudadanos».

Igualmente, en su opinión: «el mercado informático español ha disminuido los ritmos frenéticos de crecimiento que presentaba en sus segmentos medio y alto, en cambio presenta todavía capacidades potenciales en expansión muy fuertes en su segmento inferior.

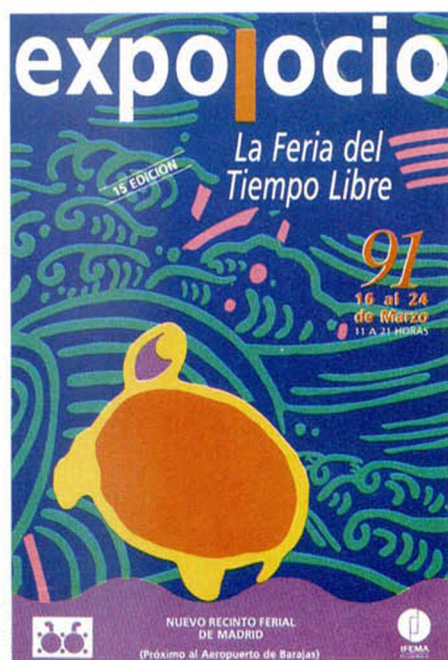
En España existen certámenes profesionales de informática, pero hasta el momento no se ha materializado ninguna iniciativa destinada al gran público.

El objetivo de Expo-Bit es precisamente cubrir esta necesidad».

En el contexto de Expo-Bit, cabe destacar el uso de los ordenadores aplicados especialmente a escritura, dibujo, aprendizaje, consulta, videotex, entretenimiento, control y seguridad de viviendas y pequeñas administraciones, si bien sus organizadores están abiertos a cualquier otra materia de interés.

Expo-Ocio abrirá sus puertas los días 16 al 24 de marzo y tendrá lugar en el flamante Nuevo Recinto Ferial de Madrid.

Como véis, la noticia es excelente y estamos seguros que esta iniciativa será un rotundo éxito.



10 CHIP HITS

1	MONTY PYTHON	Virgin
2	LOTUS ESPRIT	Gremlin
3	TORTUGAS NINJA	Mirrorsoft
4	DICK TRACY	Titus
5	ST DRAGON	Storm
6	ROBOCOP 2	Ocean
7	WELLTRIS	Infogrames
8	PANG	Ocean
9	CHIP'S CHALLENGE	U.S.Gold
10	RICK DANGEROUS II	Microstyle

Esta lista ha sido elaborada bajo criterios de calidad impuestos por nuestra redacción.

FULL PRICE TOP 20

- (1) Shadow Warriors, Ocean
- (2) Back To The Future Part II, Image Works
- (3) Midnight Resistance, Ocean
- (13) Gazza's Super Soccer, Empire
- (EN) Subbuteo, Electronic Zoo
- (6) Chase HQ, Ocean
- (NE) Kick Off II, Anco
- (19) Rainbow Islands, Ocean
- (8) Robocop, Ocean
- (4) Turrigan, Rainbow Arts
- (7) Lords Of Chaos, Blade
- (NE) TNT Compilation, Domark
- (16) World Cup Soccer '90, Virgin
- (9) Manchester United, Krisalis
- (NE) Cricket Captain, D&H Games
- (11) Batman The Movie, Ocean
- (NE) Emlyn Hughes, Audiogenic
- (12) Oriental Games, MicroStyle
- (14) The Battle Of The Bulge, CCS
- (18) Cricket Master, Challenge

Si el pasado mes os ofrecíamos otra lista de éxitos en plan «revival», en esta ocasión vamos a acercarnos a ver cómo andan las cosas por Gran Bretaña, país líder en esto del software que además posee un mercado bastante similar al español. Así están por allí las cosas.

* Lista aparecida en el ejemplar de enero de la revista Your Sinclair.

QUICK-JOY: JOYSTICK DE DRO PARA SPECTRUM

Nuevos y nuevos modelos de joysticks no dejan de aparecer en el mercado. Recientemente lo ha hecho uno que, bajo el nombre de Quick-joy, esconde las siguientes características: seis microswitches de dirección, autodisparo con control de velocidad, diseño ergonómico y dos teclas de disparo.

Este robusto y atractivo joystick está siendo distribuido por Dro Soft y su precio de 3.300 pesetas.



Entrevista con Roger Swindells, Director de Ventas en Europa de U.S. Gold

LAS COSAS ESTAN CAMBIANDO

El director de ventas para Europa de U.S. Gold, Roger Swindells, visitó recientemente Madrid. Y, por supuesto, estuvimos con él para que nos comentara su opinión sobre la situación actual del mercado.



¿Hacia dónde van las tendencias de las ventas de videojuegos?

Varian con respecto a cada país. Por ejemplo, Lucas Films ha vendido más de 40.000 aventuras de Indiana Jones en los formatos de Amiga y PC en Alemania, mientras que la versión arcade del mismo título no llegó a las 4.000.

Sin embargo aquí en España el juego de acción de Indiana, que posiblemente ha sido el primer o segundo programa más vendido del 89, puede que haya vendido como diez veces más que la aventura.

Cuando en Alemania la proporción de ventas es de 10 a 1 entre juegos de aventura y de acción, aquí puede ser 5 a 1 a favor de la acción.

Lo que está pasando en España es que está creciendo mucho el mercado de PC y este tipo de usuario, generalmente mayores de 20 años, ya no quieren un joystick y prefieren programas de tipo interactivo, por lo que esta proporción entre juegos de acción y aventuras tenderá a igualarse.

Mucho se ha hablado últimamente sobre una crisis del software en Europa, ¿qué hay de cierto en ello?

A este respecto lo único que puedo decir es que US Gold está más que satisfecha con los beneficios obtenidos en los 6 primeros meses de este año.

De cara al próximo año no sabemos lo que puede ocurrir, pero nosotros tenemos claros nuestros planteamientos.

Uno de nuestros planes pasa por el acuerdo con SEGA para versionar 4 títulos, lo cual es muy importante para nosotros. El futuro está en el éxito de las consolas.

¿Crisis?, la crisis para US sería el no tener acceso al mercado de los cartuchos.

En cualquier caso, aunque yo no utilizaría la palabra crisis, sí está claro que se está produciendo un cambio importante en el mercado. La enorme diversificación de máquinas existentes hace que resulte muy caro producir en juego y nadie puede garantizarnos el éxito: no sabemos si en un futuro se

los ordenadores ¿que habrá perdido?. Hace 10 años yo era un simple profesor con nada.

En fin, lo que podemos decir es que lo que se habría perdido sería el empleo de más de 200 personas y el salario para todas sus familias.

De cualquier modo, esto no va a desaparecer. Su idea es que todos nos identifiquemos con las nuevas oportunidades que nos ofrece el mercado y

7 millones por título. Ese es el problema.

¿Ante este problema no habéis pensado hacer programas sólo para ciertos ordenadores? ¿A cuáles apoyaríais?

¿Sabéis vosotros la respuesta a esta pregunta?. Yo no.

Si me trajerais a una persona que me dijera lo que va y no va a tener éxito en los próximos años le pagaríamos un millón de libras al año. Pero esto es imposible.

Sin embargo, si hacemos una interpretación del mercado podemos deducir que en los próximos años va a aumentar el PC y el Amiga entre los adultos, pero entre el público joven lo harán los cartuchos: puede ser Nintendo, o Sega, no lo sé.

Por último ¿cuánta vida crees que le queda al Spectrum?

Creo que estará ahí por mucho tiempo. La gente tiene Spectrums y los seguirá usando. Venderemos software para Spectrum durante, al menos, 5 años más.

Además fuera de Europa es un ordenador con mucho futuro. Hay un Spectrum en Rusia y tenemos a Sudamérica (vuestra revista se vende allí) y los países del Este. Además hay una fábrica en India y si tenemos en cuenta que tiene 800 millones de habitantes, con que sólo un 5% de ellos comprara ordenador estaríamos hablando de 40 millones de personas. En cifras hay más ricos en India que en ningún otro país.

Y también más pobres, —apuntilla Mariele Isidoro, jefe de marketing de Erbe—.

Por supuesto Mariele, por supuesto. Pero nosotros no podemos cambiar el mundo.



Roger Swindells, en plan pachá, rodeado de los miembros de las redacciones de Microhobby y Micromanía.

va a vender Spectrum, Sega... Pero esto es un negocio y a veces te sale bien y a veces te sale mal. Y si no sobrevivimos, fue bonito mientras duró.

Buena filosofía.

Bueno, creo que en la industria del software no puedes tener otra filosofía que no sea ésta. Geoff Brown, —presidente de US Gold—, siempre dice: hace 10 años yo era un profesor que tenía un Vic 20 y que decidió meterse en el mundo de los videojuegos. Ahora tengo una gran compañía con una facturación de unos 50 millones de libras. Si mañana desaparecen

que nos subamos a bordo tan rápido como podamos. Y es lo que estamos haciendo.

¿Cómo véis el que exista tal cantidad de ordenadores diferentes?

La diferencia entre ahora y hace dos años es que antes la licencia de un arcade o de una película costaba mucho dinero y tenías que hacer dos o tres versiones, por lo que en un buen programa invertías cerca de 3 millones de pesetas. Ahora las licencias siguen costando caras pero además tienes que hacer de 7 a 9 versiones, lo que supone unos gastos entre 5 y

El guerrero ha vuelto y esta es la hora de la venganza en su lucha por la libertad. STRIDER conserva todos sus poderes originales,

tiene además la agilidad de escalar por cuerdas, usar plataformas, ascensores y convertirse en un robot.

STRIDER



**ESTA VEZ...
NO HAY LIMITES,
NI PIEDAD,
NI RENDICION**

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



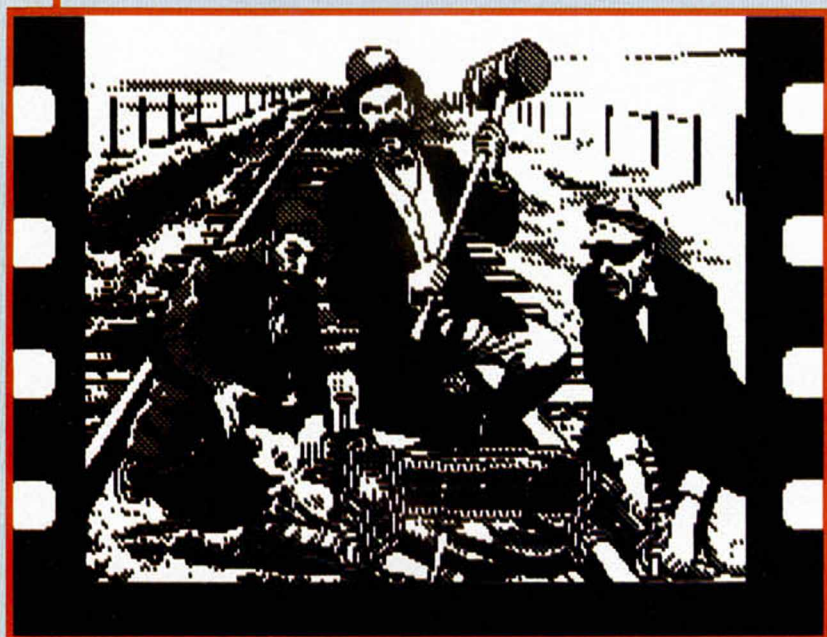
CAPCOM
USA

U.S. GOLD

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, ATARI ST, AMIGA.

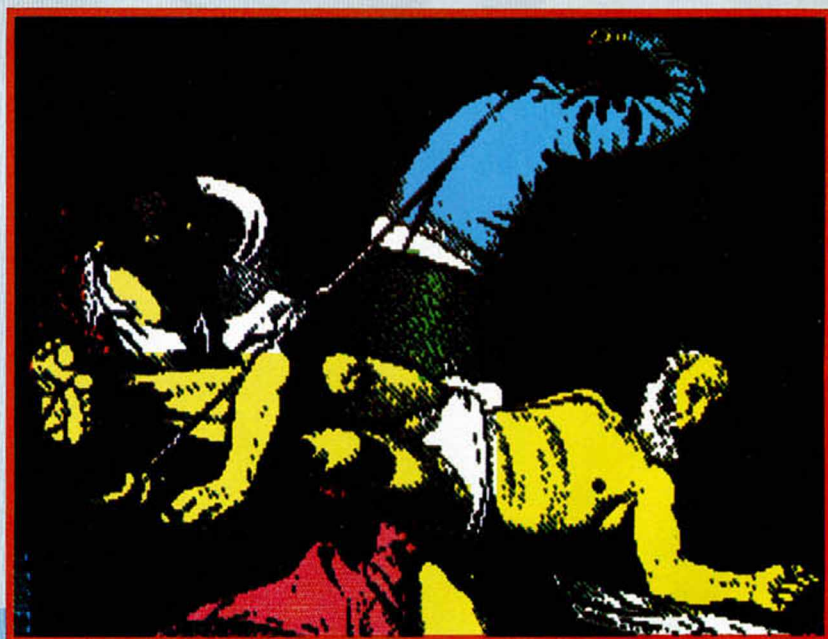
© 1990 CAPCOM USA
PANTALLA VERSION AMIGA

GANADORES DEL DE DISEÑO



El 5.º Concurso de Diseños
ganadores: Todos. Aunque
destacados en la pasada edición,
habéis sido todos tan premiados.
Que no venga esa alegría tan
como por aquellos que se merecen
suerte. Enhorabuena y esperamos
sorprendernos con los ganadores
que cada año tenemos. Hasta el próximo año.

1.º Ricardo Oyón Rodríguez
Burlada (Navarra)
34 Puntos. Premiado con
100.000 pesetas.



2.º Javier Briet García
Alicante
30 puntos
Premiado con 50.000 pesetas.

EL V CONCURSO DISEÑO GRÁFICO

Diseño Gráfico ya tiene un premio. Aunque veáis tres nombres en esta página, para nosotros son tres apreciados artistas como para que no cunda el desánimo y tanto por los ganadores como por los que no han tenido tanta suerte. Y, ¡oye!, no dejéis de aprovechar esta avalancha de envíos y la oportunidad de recibir. ¡Es el próximo concurso.



3.º Fernando López Blanco
Cuenca
29 puntos
Premiado con 25.000 pesetas.

El jurado



J. Carlos García
Redactor Microhobby



Tito Carazo
Maquetador Año Cero



Miguel Lamana
Fotógrafo



Javier de la Guardia
Redactor Micromanía

LOS MEJORES

28 PUNTOS

Marcos A. Carrera Martínez (Vigo) Marcos A. Carrera Martínez (Vigo)
Ricardo Oyón Rodríguez (Navarra) Juan C. Martínez Gómez (Jaén)
Javier Briet García (Alicante) Francisco Cobo Marín (Sevilla)
José A. Glez. Platero (Málaga) Emilio Serrano García (Madrid)

27 PUNTOS

Emilio Serrano García (Madrid) Baltasar Clavo Hernando (Pasajes)

26 PUNTOS

Octavio Fdez. Heredero (Madrid) Octavio Fdez. Heredero (Madrid)
Joaquín Antón Pérez (Domeño) Joaquín Antón Pérez (Domeño)
Isaac Muñoz Fernández (Sestao) Sergio M. Rojas Pérez (Getafe)

25 PUNTOS

Joaquín Antón Pérez (Domeño) Nika Petri Nieminen (Las Palmas)
Raúl Rodríguez Marqués (Madrid) Daniel Manzano Salazar (Madrid)
Benjamín Pérez Monje (Madrid) Diego Rueda Losada (Orense)

24 PUNTOS

José A. Glez. Platero (Málaga) José A. Glez. Platero (Málaga)
Octavio Fdez. Heredero (Madrid) Guillermo González Real (Madrid)
Guillermo González Real (Madrid) Guillermo González Real (Madrid)
Guillermo González Real (Madrid) Sergio Paiva (Monte Real)
Emilio Serrano García (Madrid) Pedro Escutia González (Cuenca)
Sergio N. Rojas Pérez (Getafe) José González Iniesta (Madrid)
Víctor San Vicente Boralla (Navarra)

LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO 90

Una vez más, al comenzar el año os proponemos una oferta sumamente interesante: el que elijáis los videojuegos que, según vuestra opinión, han sido los más destacados de todos los aparecidos en el mercado durante el año 1990.



Microhobby ha sido elegida como una de las revistas patrocinadoras de los reconocidos European Computer Leisure Awards, trofeos que, como sabéis, se entregan anualmente en el Computer Trade Show de Londres a los mejores programas europeos.

En la selección de estos programas participan las más prestigiosas revistas especializadas de Europa, entre las cuales se encuentran

Microhobby y Micromanía, en representación española, Tilt (Francia), Power Play (Alemania), Dator (Suecia) y la editorial Database (Gran Bretaña).

Por esta razón hemos pensado contar con vosotros a la hora de elegir los programas que nuestra revista propondrá como candidatas a dichos premios. Al mismo tiempo, los títulos que vosotros elijáis serán los que obtendrán los ya tradicionales Premios Microhobby a los Mejores Programas del Año.

LOS PREMIOS

Este año las categorías serán diferentes a las propuestas en años anteriores y se dividen en los siguientes grupos: Mejor Animación, Mejores Gráficos, Mejor Sonido, Mejor juego de Acción, Mejor juego de Aventura/Rol, Mejor Simulador, Mejor juego de Inteligencia, Juego más Original, Mejor Pack, Compañía del Año

* El sorteo se efectuará el día 6 de marzo 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 sus bases.

y Juego del Año.

Igualmente se ha añadido la novedad con respecto a otras ediciones de que la libertad es total a la hora de seleccionar vuestros programas favoritos; el único requisito es que dichos títulos hayan aparecido en el mercado durante el año 1990, o lo que es lo mismo, que hayan sido comentados en nuestra revista entre los números 196 (febrero 90) y 206 (enero 91).

Los programas seleccionados, por supuesto, podrán ser tanto de realización nacional como extranjera.

SORTEO DE CIENTOS DE PROGRAMAS

Pero, por supuesto, queremos premiar de alguna manera vuestra colaboración. Por ello, entre todas las cartas de votación que lleguen a nuestra redacción antes del día 1 de marzo de 1991 (se considerará fecha de matasellos), sortearemos 20 lotes de 12 programas para Spectrum.

Así pues, animate y envíanos cuanto antes tus votaciones a:

HOBBY PRESS S.A.

MICROHOBBY

Carretera de Irún Km. 12,400

28049 MADRID

indicando en el sobre: MEJORES PROGRAMAS DEL 90

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

MEJOR ANIMACIÓN
 MEJORES GRAFICOS
 MEJOR SONIDO
 MEJOR JUEGO DE ACCIÓN
 MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ROLE

 MEJOR SIMULADOR

MEJOR JUEGO DE INTELIGENCIA

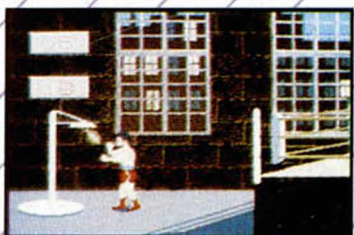
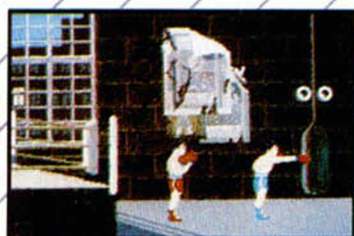
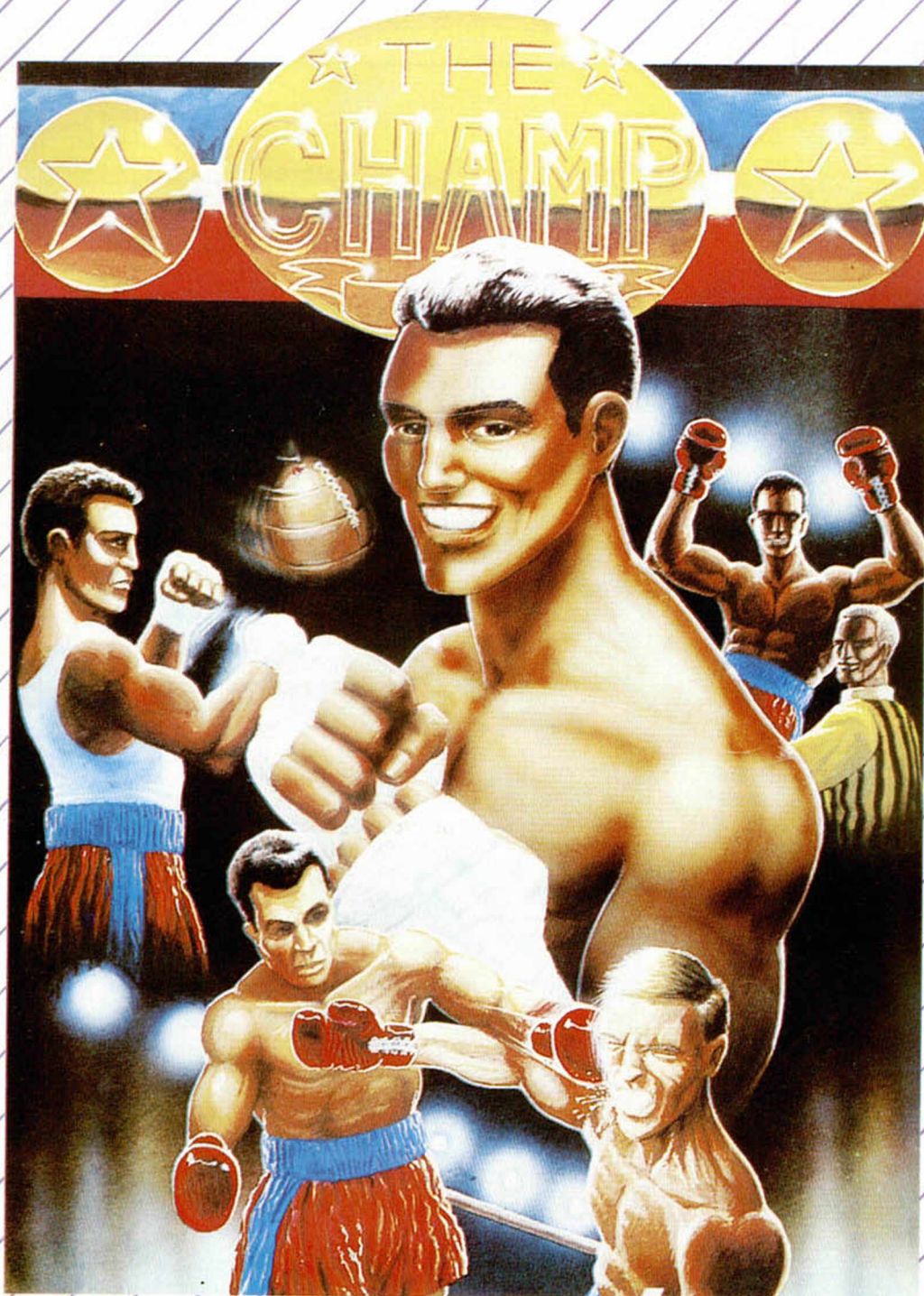
 JUEGO MÁS ORIGINAL

 MEJOR PACK
 COMPAÑÍA DEL AÑO
 PROGRAMA DEL AÑO

Nombre
 Población Provincia
 Edad Teléfono

Dirección
 Código Postal
 Ordenador





CON EL TEMA MUSICAL

ROCKY

LEVEL

MAGIC

SYSTEM 4

Trucos

SUPERDISPLAY

Este truco que nos ha hecho llegar Armando Carlos Marino desde Argentina, puede considerarse una pequeña y potente utilidad a partir de la visualización de un mensaje en la pantalla. El programa permite manejar caracteres gigantes que scrollan de derecha a izquierda.

El basic es fácil de interpretar y readaptar para usos más específicos; únicamente debemos volver a calcular las nuevas direcciones donde pokear.

```

1 REM SUPER DISPLAY
10 CLEAR 20000
20 FOR n=50000 TO 50018: READ
a: POKE n,a: NEXT n
30 DATA 6,8,33,65,89,197,84,93
,23,1,31,0,237,176,193,44,16,243
,201
100 INPUT " PAPER : " : P " INK : "
: " b " BRIGHT : " f " BORDER : "
: PAPER p : INK b : BRIGHT f : BO
RDER l : C S
4050 REM SUPER DISPLAY
4051 INPUT "File : " : u : " text : "
: " t : LET t=LEN t$: LET z=30000:
FOR l=1 TO t: POKE z+l-1,CODE t
$(l): NEXT l
4150 REM SUPER DISPLAY
4160 LET (z=22529+y+32: LET i=INT
(l/256): LET j=l-256+i: POKE 50
003,j: POKE 50004,i: FOR l=z TO
z+t-1: PRINT AT 21,0: INK p,CHR$
PEEK l: FOR i=1 TO 8: FOR j=1 T
0 8: LET f=POINT (i-1,8-j): PRIN
T AT y+j-1,31: PAPER b:f:p*NOT f
: " : NEXT j: RANDOMIZE USR 5000
0: NEXT i: NEXT l
4170 STOP

```

INFORMACIÓN HORARIA

Pi, pi, pi... Son las tres horas, cincuenta minutos y tres segundos... pi, pi, pi... lleva usted tres días con el ordenador encendido... ya está bien, japáguelo, hombre!

No será sin duda tan exagerado el aviso que produce el programilla de Quality Soft (ahí es nada) de Yurre, en Vizcaya, pero sí que nos tendrá informados, moderadamente, de los minutos y segundos que nuestro ordenador está encendido.

Tal y como está quizá no os resulte útil, pero cuando os digamos que podéis incluirlo en cualquier programa y en cualquier parte la cosa cambiará. Para abusones del tiempo viene que ni pintado.

```

10 LET t=((65336+PEEK 23674+25
6+PEEK 23673+PEEK 23762)/300)
30 PRINT PAPER 5,AT 0,4,t: " M
in. "

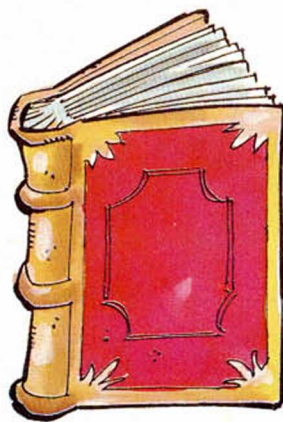
```

LEE Y CUENTA

Lee y cuenta corresponden a los títulos de otros dos programas que nos han llegado desde la Argentina, realizados por el famoso Armando Carlos Marino. Podíamos haber publicado ambos trucos por separado pero hemos preferido darlos juntos en vista de que su utilidad viene a ser más potente si combinamos la acción de ambos; es decir, que ambas rutinas se complementan.

El lector de flags permite usar la rutina de carga de bytes, ubicada a partir de #556 en la ROM del Spectrum, de una forma muy particular. El resultado de esta operación es la lectura del flag del bloque de bytes que nos interesa.

El contador de bytes permite conocer la longitud de un bloque de bytes. El programa requiere como dato de entrada el flag del bloque cuya longitud queremos averiguar. En el caso de que no poseamos tal información, podremos hacer uso del lector de flags (¿comprenden la correspondencia?) para obtenerla.



```

1 REM LECTOR DE FLAGS
10 CLEAR 27999: FOR n=28000 TO
28015: READ a: POKE n,a: NEXT n
20 DATA 62,0,17,0,0,221,33,0,6
4,295,86,2,6,0,77,201
30 PRINT " FLAG : " : BORDER 0:
PAUSE 0: PRINT USR 28000: BORDER
7: GO TO 30

```

```

1 REM COUNTER
10 CLEAR 27999: FOR n=28000 TO
28022: READ a: POKE n,a: NEXT n
20 INPUT " Flag : " : f: POKE 280
01,f: PRINT " FLAG : " : f
30 PRINT " Longitud : "
40 BORDER 0: PRINT 0: " Pulse
una tecla para contar. "
50 PAUSE 0: INPUT " : " : BORDER 7
: PRINT USR 28000
100 DATA 62,255,55,221,33,119,1
09,17,0,237,213,205,86,5
110 DATA 225,55,63,237,82,43,22
9,193,201

```

```

1 NEXT sin FOR, 0:1

```

INVESTIGADORES

A la labor seria y callada frente al Spectrum también le llega su recompensa. Tanto la pegatina como el reconocimiento de los expertos Microhobbyístas no sabemos si serán suficientes premios para los descubrimientos que nos han hecho llegar Daniel Bustos de Valencia, y Angel Valle de Gijón.

Aunque estos Randomizes que ejecutan cosas extrañísimas no son los primeros en llegar, es igual de cierto que son muy espectaculares, y que su publicación constituye un incentivo para que todos intentéis hallar el mejor. Por ahora estos son los más bonitos:

RANDOMIZE USR 345
CASSETTE TEST OUTPUT
RANDOMIZE USR 22449
CASSETTE TEST OUTPUT
RANDOMIZE USR 389
RAYAS EN LA PANTALLA
RANDOMIZE USR 392
EXTRAÑOS MENSAJES
RANDOMIZE USR 433
NEW RAPIDO
RANDOMIZE USR 400, 401...

ABECEDARIO
Por cierto, se nos olvidaba decirnos que estos randomizes fueron descubiertos en el modo +3 Basic, del +2A, y en el +3.

MEJORAS

El siempre inquieto informático Ignacio Prini, de Algeciras, nos ha enviado este pequeño programa para recordarnos que todo en la vida se puede mejorar. Esta rutinilla podría considerarse como una añadidura al programa desensamblador publicado en Microhobby n.º 175. Gracias a esta incorporación, no sólo es posible listar en Assembler el código cargado desde el cassette, sino también desde la unidad de disco del +3.

Sólo en el caso en que el conjunto del desensamblador (Basic + CM) se grave en disco, debe ser sustituida la línea 10 del listado original por la que ahora os ofrecemos, salvándose el código máquina con el nombre de DESCOD y respetando todos los parámetros establecidos. Y sólo se añadirá a dicha línea el Poke que viene a continuación cuando sea cargado desde cinta el código.

En cualquier caso, imprescindible para los +3's.

```
10 CLEAR 65535: LOAD "DESCOD"
ODE 62000: POKE 23417,84
32 INPUT "CINTA O DISCO ? C/D
": LINE A$: IF A$="D" THEN POKE
23417,65: GO TO 45
42 GO TO 50
45 INPUT "NOMBRE DEL BLOQUE?"
: LINE A$: IF A$="" THEN PRINT A
T 21,1:" DEBE ESPECIFICAR EL NOM
BRE!": GO TO 45
48 IF LEN A$ > 12 AND A$ (9)=""
." THEN LET A$=A$ ( TO 12)
```

REDUCCIÓN

Rafael Ceballos, archiconocido en esta página (¿recordáis lo del pack?), da una lección de investigación cuando descubre que la rutina aparecida en la sección Trucos del Microhobby n.º 195, a través de la cual se genera un gráfico aleatorio y las datas que lo forman, es ampliamente reducible. Pero como no vale la teoría sin una práctica que la compruebe, aquí tenéis el programa en cuestión que creemos que es suficiente testigo.

```
10 FOR n=0 TO 7: LET a=INT (RN
D*255): PRINT ,a: POKE USR "a"+n
,a: NEXT n
20 PRINT AT 0,0;"datas:""cara
cter: a": PAUSE 0: GO TO 10
```

VIVA EL DIRECTOR

VIVA EL DIRECTOR

TRUCOS 3-D

El truco que hemos recibido de Fco. Javier Piñol, de Alicante, es una modificación mejorada de uno aparecido en el Microhobby n.º 181. Si sabéis de qué hablamos y rápidamente tecléis este listado, observaréis que el programa reproduce tridimensionalmente el mensaje que se asigna a A\$.

```
10 LET A=20: LET Z=20: LET A$=
"VIVA EL DIRECTOR": PRINT AT 0,0
,A$
20 FOR Y=0 TO 8: FOR X=0 TO LE
N A$+8
30 IF POINT (X,167+Y)=1 THEN L
ET Z=X+X: LET A=Y+X: PLOT Z,A
40 NEXT X: NEXT Y
```

Como curiosidad, las variables Z y A pueden cambiarse. Por ejemplo con los valores que aparecen en esta línea basic puede aumentarse o disminuirse la perspectiva. Y la modificación no queda ahí porque como nos dice su autor, podremos añadir todos los valores que deseemos sin ningún miedo.

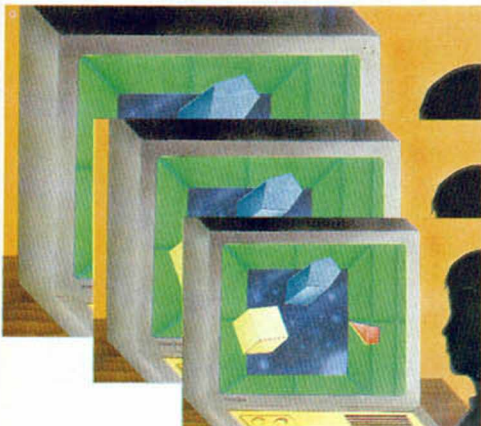
En vista de que hoy vamos de reducciones y modificaciones, que por cierto Bienvenidas sean, no penséis que la pegatina que os mandemos será mínima, todo lo contrario.

Minutos Musicales

Nuestro compositor habitual, Ignacio Prini, vuelve a ponernos de manifiesto que es un auténtico genio en esto de hacer música con un Spectrum. Para vosotros, Insutrial Revolution, de J.M. Jarre.

```
10 BORDER 1: PAPER 1: CLS
20 PRINT INK 3;AT 4,7:"J": INK
5;"E": INK 3;"A": INK 5;"N": IN
K 3;"-": INK 5;"M": INK 3;"I": I
NK 5;"C": INK 3;"H": INK 5;"E":
INK 3;"L J": INK 5;"A": INK 3;"R
": INK 5;"R": INK 3;"E"
30 LET A$="INDUSTRIAL": LET X=
4: LET Y=80: GO SUB 60
40 LET A$="REVOLUTION": LET X=
4: LET Y=40: GO SUB 60
50 GO TO 90
60 PRINT INK 1;AT 21,0;A$: INK
4: FOR M=1 TO LEN A$*8-1: FOR N
=1 TO 6
70 IF POINT (M,N)=1 THEN PLOT
X+(M*3),Y+(N*3): DRAW 3,0: DRAW
-1,-2: DRAW -2,2
80 NEXT N: NEXT M: RETURN
90 LET A$="T80UX5000W005(3b1&3
C1&&&3b1&3a1&&&)(3g1&3a1&&&3g1&3
#f1&&&)3b1&3C1&&&3b1&3a1&&&3b1&3
C1&&&3b1&3a1eC"
100 LET b$="U05(3g1&3a1&&&3g1&3
#f1&&&)(3e1&3#f1&&&3e1&3#d1&&&)3
g1&3a1&&&3g1&3#f1&&&3g1&3a1&&&3g
1&3#f1cCa"
110 LET c$="V1203(((1ee)))((
cc))((aa))((gg))((bb))"
120 LET d$="T80UX5000W005N3bCa1
g3b&&1eC3bCa1g3b&&(1eag3#fge1#d
3#f&&)(1#fga3bCa1g3b&&)1eC"
130 LET e$="U04N3GA#F1E3G&&05N1
cCa3ga#f1e3g&&04(1a#FE3#DEC1b3#D
&&)1#DE#F3GA#F1E3G&&1#DE#F3GA#F1
E3#D&&05N1cCa"
140 LET f$=d$( TO 57)+"1#fga3bC
a1g3b&&1#fga3bCag"
150 LET g$=e$( TO 54)+"1#DE#F3G
A#F1E3G&&1#DE#F3GA#FE"
160 LET h$=c$( TO 32)+"((gg))
((gg))"
170 LET i$="T80V1204N1BAG#FE#DC
b": LET j$="V1204N1#FE#DCbag#f":
```

```
LET k$="V1203((1bb))"
180 LET l$="T80UX10000W004N1bAG
#F6E#DE#F05N6aDC4#aa6G4#FA6G#Daa
4bC6Cb4agX50000N6_6#dX10000N4e6#
f&04((1b))((#D))((#F))((#F))3#F&
&X2600W3M8N3b"
190 LET m$="U03 1bAG#F6E#DE#FO4
N6aDC4#aa6G4#FA6G#Daa4bC6Cb4ag6_
6#d4e6#f&03((1b))((#D))((#F))((A
))3B&"
200 LET n$="V1203N1bE#DC6aaaaa6
ggggggCCCCgggCC4C6C&((1b))((b))
(b))((b))3b"
210 LET r$="T80UX5000W005(3b1&C
3a1&b3g1&a3#f1&&): LET s$="U04(
3#F1&G3E1&#F3#D1&E3b1&&): LET t
$="V1203(((1bb)))"
220 LET u$="T80UX5000W005N3bT85
N3CT80N3aT75N3bT70N3gT65N3aT60N3
#f&": LET v$="U05N3#fge#f#de#c#d
&": LET w$="V1203(((1bb)))3&"
230 LET x$="T70UX5000W004N3#g&
((#g#g#g))((ggg))(#f#f#f))((eee))#f
f#f5#f"
240 LET y$="U05N3e&(04 3b&&&&b
&&&&b&&b&a#f&&#d&&)b&&b&a#f&&5#
f"
250 LET z$="U03N3ee(EEM35N1E&3
EM7N3EDDDM35N1d&3DM7N3DCCCM35N1c
&3CM7N3CbbbM35N1b&3BM7N3b)aaaM35
N1a&3AM7N3abbbM35N5b"
260 PLAY a$.b$.h$+"((gg))"
270 PLAY d$.e$.c$
280 PLAY f$.g$.h$
290 PLAY i$.j$.k$
300 PLAY l$.m$.n$
310 PLAY a$.b$.h$+"((gg))"
320 PLAY d$.e$.c$
330 PLAY d$( TO LEN d$-3)+"#fga
".e$( TO LEN e$-11)+"G&&05N1#de#
f".h$+"((gg))"
340 PLAY r$.s$.t$
350 PLAY u$.v$.w$
360 PLAY x$.y$.z$
```



Trucos

PÁGINA MUSICAL

Ultimamente habéis decidido que os gustan más las musquillas del Spectrum que los trucos de investigador que nos mandábais con cierta asiduidad. No sabemos si será lo espectacular del resultado o el aporte imaginativo que le echáis, pero nuestra redacción se ha poblado de composiciones musicales en busca de alguien que las escuche o que se dedique a copiarlas desde un extenso listado (bueno, tampoco son tan extensos como para privarnos de las armoniosas melodías que se encierran en ellos).

Por esta razón hemos creído conveniente dedicar una página a las creaciones musicales de los que serán a buen seguro los próximos Nacho Cano, Jean Michel Jarre o Lola Flores de la música futura. He aquí lo mejor que hemos oído.



BRAHMS Y BIZET

Genios de la composición de la talla de estos dos señores también podrían gozar de la versión Spectrum de sus obras. Si cualquiera de ellos levantara la cabeza contemplaría absorto que la belleza de las notas es igual de exuberante en un libro que un ordenador, y caerían luego rodando al ver a que ha quedado reducido el mejor momento de creación.

Pedro José Reyes, de Málaga, es de los que piensan que el ordenador es una forma más de inmortalidad, y de los que ve en estas transcripciones una popularización de la música de los más grandes.

BRAHMS

```

1 REM *PEDRO J. REYES*
5 PRINT AT 8,10:"DANZA HUNGAR
A": PRINT AT 10,10:" DE J.BRAHMS
"
10 LET A$="03T120V13N3aECEaECE
(aFDFaECE)a#GD#GaECE(A#BE#B)A###
BF###BA#BE#BA#BGBFAEGE#GBEAEA&"
20 LET B$="05T120V15N6e3a6C3a6
#glab7a6f1ga7e1dccc4$c1e7$$$c6E
1A#B06N6E3C6$C1CD7C1fgafefgedef
cdecddc$c4$c1e5$$$c3a&"
30 LET C$="06T110N5EE6F3E&5D1#
CDED#CE3D&5DD6E3D&5C1bCDBD3C&5b
b3D5Cba1#gaba#gba#gb5a3e&4&05N1e3#f&
#g&a5a1#GABA#GB3A&"
40 LET D$="03T105V13N(3#CAEA)D
AFADACA($CGDG)(CGEG)(#G04E#E)(fD
aD)e&4&1e3#f&#g&a03N5a3&5A3#B&"
50 LET E$="03V13N3aE"
60 LET F$="05T140V15N3AEEEEED#C
D5EE3AEEEEED#Cb5aa3AEEEEED#CD5EE3A
EEEEED#Cb5aa&"
70 LET G$="05N9&&&3#C#C#C#C&
&&5#C#C3#C#C#C#C9&H"
80 LET H$="05T135V15N3#C#CDD#C
#Cbb#C#CDDEA5E3#C#CDDEEEEEED#Cb5A
a&H"
90 LET I$="05T100V15N3#F&E&5A&
"
100 LET J$="05T100V15N3D&#g&5#C
&"

```

```

110 LET K$="03T100V15N3D&E&5a&"
120 PLAY A$,B$: PLAY C$,D$: PLA
Y E$,F$,G$: PLAY H$,I$: PLAY J$.
D$: PLAY I$,J$,K$

```

BIZET

```

1 REM *PEDRO J. REYES*
10 PRINT AT 8,7:"HABANERA DE
CARMEN": PRINT AT 10,12:"G.BIZE
T"
20 LET a$="03T100V13N((4D1a3Fa
))4D1a3Fa((4D1b3Gb))4D1a3Fa"
30 LET b$="05N7&5&3D#C1C3C1C3b
$b1aa3#ggf1ef3gfe&D#C1C3C1C3b$b
1aa&a3gfe1de3fe5d3D#C"
40 LET C$="03T100N(4D1a3#Fa)4D
1a3#Fa((4D1b3Gb))((4D1a3#Fa))((4
D1b3Gb))((4D1a3#Fa))4D1b3Gb)4D1
b3Gb3A&aG#F1&a3Da5d&7d"
50 LET D$="05T100N1C3C1C3b$ba1
aa3#ggf1e#f3g#fe&D#C1C3C1C3b$ba
1aa3g#fe1de3fed1&a3de4#f1a3#fed
1de3#fg1aaaa3bag1&b3e#fg1&b3g#f4
e1#f3ga1bbb3#Cb3a1&a3DE#F1&a3#f
e4d1e3#fg1aaaa3D#C4g1b3E#FG1&b3g
#f4e1#f3ga1#Cb#g3#F10E#FE3D&5&#
F&7D"
60 PLAY A$,B$
70 PLAY D$,C$

```

MAGENTIC FIELDS

El fan número 1 de Jean Michel Jarre es sin duda Ignacio Prini, de Cádiz. El fan y el más perfecto imitador de cara al Spectrum que hemos visto hasta ahora. Abusa, efectivamente, de su aparición en estas páginas, pero no podemos negarnos a incluirle las veces que sean necesarias mientras traslade a PLAY's y DATA's la genialidad del excéntrico y multitudinario francés. Poneos inmediatamente a copiarlo.

```

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: C
LS
20 PRINT AT 4,6:"JEAN-MICHEL J
ARRE'S:"

```

```

30 PRINT AT 21,0: INK 0:"MAGNE
TIC FIELDS"
40 FOR y=6 TO 1 STEP -1: FOR X
=-1 TO 15*8-1
50 IF POINT(x,y)=1 THEN PLOT
7+(x*2),70+(y*2): DRAW 2,0
60 NEXT X: NEXT Y
70 FOR n=1 TO 6: FOR p=0 TO 7:
FOR b=0 TO 1: PRINT AT 11,1: OV
ER 1: INK p: BRIGHT b:"
" : NEXT b:

```

```

NEXT p: NEXT n
80 LET a$="T100N1&06V11(1#dfg
f#d3g1&)(1d#df#dd3f1&)(1cd#ddc3#
d1&)/05N1&DC3&a1&3#a1&3#a&g1&3#
a1&3#gg1&3g1&3gb1&3b1&3bD1&3D1&3
DF1&3F1&3F(#G1&3#G1&3#G)#G1&3#G1
&3#G"
90 LET c$="UX1000W001M35N1aa07
X1600N1AA01X1000N1aa07X1600N1A&
)"
100 LET b$="U04(((1CC)))(gg)
)((#g#g))((#g#g))((#a#a))((g
ggggg))((gg))H"
110 LET d$="U04(((1#D#D)))(#a
#a))((CC))((#g#g))((ff))((
gg))((gg))((gg))H"
120 LET e$="T100N1&06V11(1#dfg
f#d3g1&)(1d#df#dd3f1&)(1cd#ddc3
#d1&)/1cd#ddc3#d1&cd#dd3cd1&3d1&
3d1&3d1&3ddg1&3g1&3g1&3g1&3ggb1&
3b1&3b1&3b1&3bbD1&3D1&3D1&3D1&3D
D"
130 LET f$="T100N1&06V10(1#D#D
#D#D&&#D#D#D3#D#D&1&)(1DDDD&DDDD
3DD&1&)(1#D#D#D&D&#D#D#D#D&1
&)(1DDDD&DDDD3DD&1&DDDD&DDDD3DD1&
H"
140 LET g$="U04(((1cc)))(gg)
)((#g#g))((ff))((gg))
)"
150 LET h$="T100N1&06V12(1#DD#D
3Cc1c3gC&)(1DCD3b05N3b1b3DGO6N
3&)(1#DD#D3C#d#g1c3#d#g&1#DD#D3Cf
#g1c3f#g&1DCD3bdg05N1b3DG&1dgbD3
GO6N1d3b1g3D&1&H"
160 PLAY "T100((1&&&&&&&&&))", "(
1&&&&&&&&&))U04(((1CC))H",c$
170 PLAY a$,b$,c$
180 PLAY a$,b$,c$
190 PLAY e$,d$,c$
200 PLAY f$,g$,c$
210 PLAY h$,g$,c$
220 PLAY "T100((1&&))H", "((1
&&))",c$
230 PLAY a$,b$,c$
240 PLAY a$,b$,c$
250 PLAY e$,d$,c$
260 PLAY f$,g$,c$
270 PLAY h$,g$,c$
280 PLAY a$,b$,c$
290 PLAY "T10006V11N9_7_7cH", "U
04N1c)",c$
300 PLAY "T60UX24000W005N9c", "U
04N9g", "U04N9c"

```


Juegos & ESTRATEGIA

1 cinta por sólo 400 ptas.
 3 cintas por sólo 1.100 ptas.
 5 cintas por sólo 1.800 ptas.
 (Gastos de envío 225 ptas.)



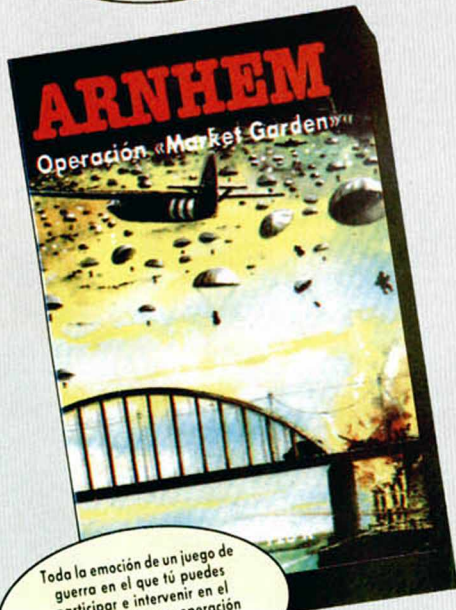
2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de los grandes operaciones estratégicas.
 Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



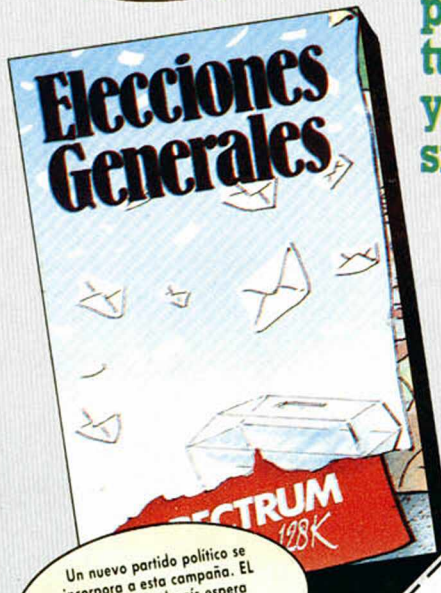
Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Luftwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas.
 Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein?
 Disponible: Spectrum y Amstrad.



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación «Market Garden»
 Disponible: Spectrum y Amstrad.



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder ¿Ud. mismo?
 Disponible: Spectrum.

¡5 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos n.º 232. 28100 Alcobendas (Madrid)

Deso recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:

SPECTRUM: Batalla de Inglaterra. Ratas del desierto; Otan Alerta-War Zone; Elecciones Generales; Batalla de Inglaterra.

AMSTRAD: Arnhem; Teatro de Europa; Batalla de Inglaterra.

COMMODORE: Teatro de Europa; Batalla de Europa-War Zone; Elecciones Generales; Batalla de Inglaterra.

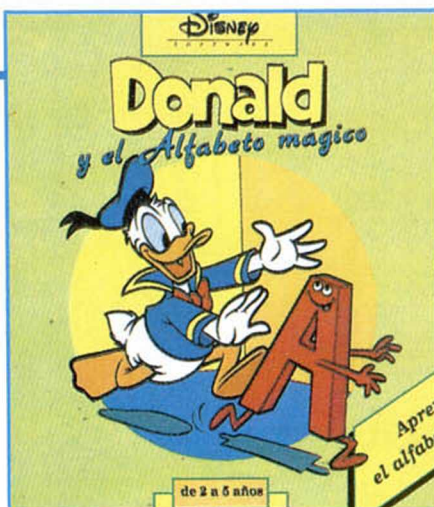
Al precio de: 1 cinta a 400 ptas.; 3 cintas a 1.100 ptas.; 5 cintas a 1.800 ptas.

Nombre de: _____ Provincia _____
 Apellidos: _____ Teléfono _____
 Domicilio: _____
 Localidad: _____
 C. Postal: _____
 (Para agilizar tu envío, es importante que indiques el Código Postal)

Formas de Pago: Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º _____
 Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A. n.º _____
 Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º _____
 Contrar reembolso (es válido sólo para España) _____
 Mediante tarjeta de crédito n.º _____
 Visa _____
 American Express _____

Fecha de caducidad de la tarjeta: _____
 Nombre del titular (si es distinto): _____
 Gastos de envío 225 ptas. _____
 Este cheque sólo es válido para España _____
 Fecha y Firma _____

Première

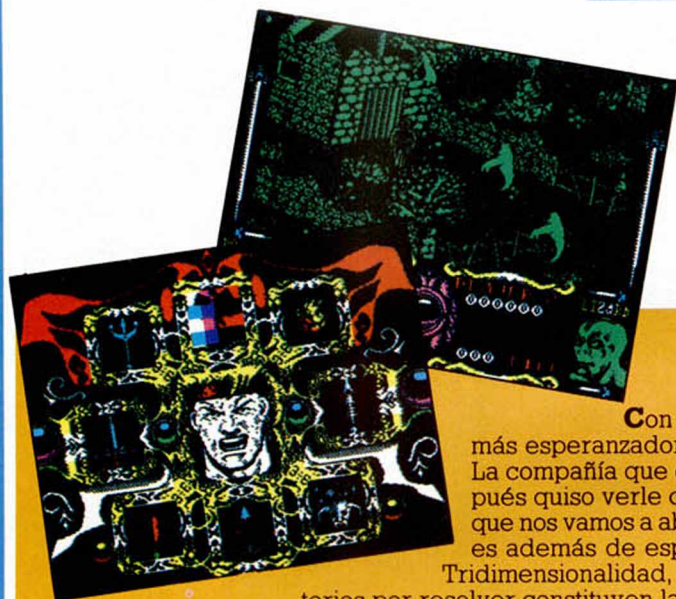


DONALD Y EL ALFABETO MÁGICO

Software educativo

La nueva compañía Disney Software y los veteranos de Titus inician con este programa una serie de juegos educativos en los que se combina la gracia, la sencillez y el espíritu siempre alegre de los animados personajes de Disney.

El objetivo final de programas como el que protagoniza nuestro querido Pato Donald es utilizar la magia del ordenador para que los niños aprendan divirtiéndose. La serie en la que se encuadra este juego cuenta con personajes de la talla de Goofy o Mickey, y aunque nunca existen límites de edad para jugar con un ordenador, os diremos que este software educativo está recomendado para «seres» entre dos y cinco años. Pero, ya os hemos dicho que además de que no hay edad, siempre es divertido aprender más cosas.



GAUNTLET III

El regreso

Con una presencia absolutamente renovada y una pintilla de lo más esperanzador, la tercera parte de Gauntlet está a punto de encandilarte. La compañía que dio la luz a este renombradísimo arcade, U.S. Gold, que después quiso verle crecer y que ahora suspira para que madure, ha pensado en que nos vamos a aburrir mucho si sigue todo igual. Por eso, el regreso de Gauntlet es además de especial, toda una sorpresa.

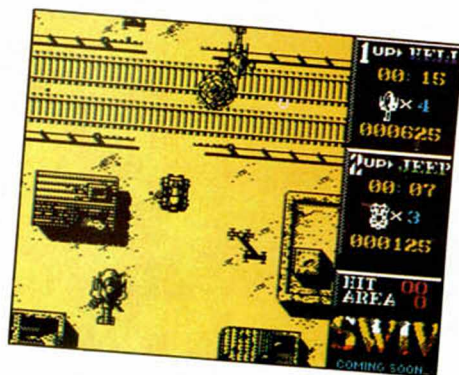
Tridimensionalidad, scrollés, fantasmas, escenarios de miedo, y un sin fin de misterios por resolver constituyen la nueva toma del héroe de la recreativa. Lo del «tres» es casi una broma porque para nosotros es como si fuera la primera y genuina.

SWIV

O Silkworm IV

SWIV significa que la saga continúa con la misma acción e idéntica jugabilidad que ya mostraron sus predecesores. Silkworm es un filón que los programadores de Storm, autores del reciente éxito St Dragon, han querido aprovechar al máximo sin que ni ellos ni nosotros perdamos nada.

Y no perdemos porque la cuarta parte de Silkworm se presenta muy atractiva, con una gran variedad de escenarios y un desarrollo muy «Commando» que va a destrozarnos vuestro joystick. Tanques, helicópteros, barcos y un sin fin de peligros esperan impacientemente nuestro siempre invulnerable espíritu de guerrero.



THE HUNT FOR RED OCTOBER

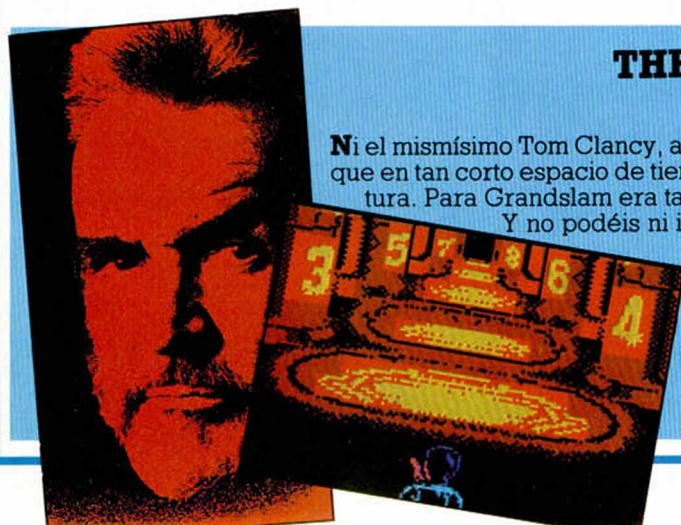
El submarino ruso

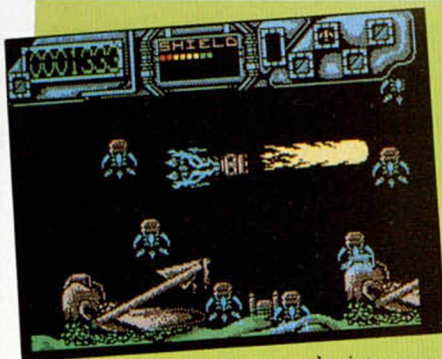
Ni el mismísimo Tom Clancy, autor de la obra original que da pie a la película, se esperaba que en tan corto espacio de tiempo los usuarios del Spectrum fuesemos a gozar de su literatura. Para Grandslam era tan creíble como que ya tenemos aquí las primeras muestras.

Y no podéis ni imaginaros el arcade tan dicharachero que se han montado estos señores.

Lógicamente el juego intentará seguir el guión que plantea la exitosa cinta, a través de un arcade muy adictivo que por sus gráficos e intenciones va a recordarnos juegos ya pasados.

Cómo véis no hay película que no pase por la pantalla pequeña del Spectrum, y todo sin pagar en taquilla. Bienvenido al submarino ruso de Grandslam.



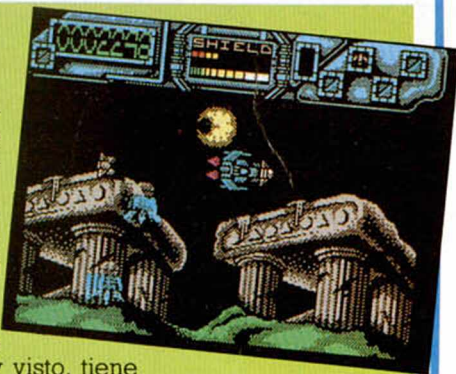


DARIUS + Lo más +

Directamente de la máquina recreativa de Taito llega un maravilloso arcade del sello The Edge que, por el tiempo que han tardado en convertirlo, debe ser aluciante.

Las imágenes que tenéis delante y el estupendo aspecto que presentaba una vez cargado fueron suficientes para demostrarnos que el equipo de convertidores había aprovechado el tiempo.

Darius + es un shoot'em up de scroll horizontal que brilla especialmente por la animación colorista que posee, los gráficos y el estilo, que aunque muy visto, tiene ciertos destellos de originalidad. Esperamos que no tarde mucho en aparecer por vuestras casas porque, de verdad, merece la pena.



EXTREME Explosión de color

Si echáis una miradita a los gráficos, marcadores y personajes que pueblan la pantalla de este juego, os daréis cuenta enseguida del equipo que hay detrás de la producción: Digital Integration.

Probablemente os suene a Dan Dare III o a las renacentistas Tortugas Ninja. Y tendréis toda la razón, porque han sido Dave Perry y Nick Brunty quienes han llevado a cabo tan explosivo arcade que como en los otros, cumple todas las reglas precisas para incorporarse a esta categoría.

Extreme es un programa de aventuras espaciales y guerras contra los malotes que se caracteriza fundamentalmente por el toque «original» de su concepción, y las interminables horas de juego que nos garantiza. Intachable su presencia.



JUDGE DREDD Otro brazo fuerte de la ley

El nuevo pulmón oxigenado de la policía llega esta vez desde Virgin con las mismas ansias de luchar contra el crimen. A su estilo, el brazo de la ley se las verá y deseará frente a gordos delincuentes, asesinos escondidos en rascacielos y peligrosas situaciones.

Una vez más encapuchado, para guardar su cara de los abundantes traidores, Judge Dredd recorrerá insufribles niveles en busca de su pieza. ¿Cuál es su pieza?, evidentemente la diversión, aunque también cabrían la acción, el espectáculo y la competencia que parece haberse establecido entre las grandes compañías inglesas por crear un Killer-protector de ley de leyes.



EDD THE DUCK El pato de la BBC

Edd es un lindo patito que ocupa pequeños espacios vacíos entre los programas infantiles de la BBC inglesa. Ahí le tenéis, familiar, afable y tan especial como la compañía que le ha informatizado, Impulze.

Seguro que sus colores y sus sabores os recuerdan al estilo Rainbow Islands, pero por mucho que esto sea así, lo cierto es que es inequívocamente original, agradable y espontáneo, sobre todo para los espectadores españoles que no sabrán, imaginamos, de su existencia. Los móviles de su actuación, argumento y demás parafernalias los tendréis en vuestra casa, por ahora lo importante es que parece delicioso, ¿no es cierto?.



PLUS3

Aunque parezca extraño, os presentamos un programa que, diseñado sobre un Plus 3, no hace ni el más mínimo uso de la unidad de disco. En efecto, esta utilidad es un completo e interesante copiador cinta-cinta que presenta como mayor novedad la utilización de toda la memoria adicional del Plus 3.



COPIADOR CINTA-CINTA PARA 128K

Al disponer de semejante cantidad de memoria no solamente será posible copiar ficheros muy largos, sino que además se consigue en muchas ocasiones que todos los ficheros que forman un programa puedan ser copiados de una sola vez, lo que reduce notablemente el intercambio de cintas en el cassette y el manejo de cables. Por sus numerosas prestaciones y su comodidad de manejo creemos haber dado con el copiator cinta-cinta definitivo, capaz de copiar ficheros que, por su longitud, eran rechazados por otros copiadores.

Debemos señalar ante todo que este nuevo copiator ha sido diseñado únicamente para cargar ficheros en el formato standard del Spectrum (1.500 baudios). La razón es muy sen-

cilla. A estas alturas prácticamente todas las compañías de software han renunciado a las rutinas de carga rápida que fueron el azote de los piratas hace algunos años, ya que por un lado la proliferación de los transfers y por otro la aparición de programadores expertos capaces de penetrar en los más sofisticados sistemas de protección, han demostrado a los creadores de juegos que todo intento en este sentido se ha convertido en inútil. Por consecuencia, y salvo contadas excepciones, casi todos los programas comerciales de la actualidad se distribuyen sin protección, por lo que carece de sentido molestarse en crear un copiator que sea capaz de comprender ficheros grabados a otras velocidades.

En cualquier caso, este pro-

grama no ha sido creado para facilitar la labor de los piratas, sino únicamente para permitir al usuario legítimo hacer copias de seguridad de los programas que él mismo compra o diseña. La copia indiscriminada de programas para su posterior venta y distribución tiene un nombre: piratería, una práctica que sigue siendo completamente ilegal y produce un daño irreparable a la industria del software.

Puesta en marcha

Para disponer del copiator basta con teclear y salvar con autoejecución el cargador basic para a continuación usar el cargador universal para teclear el segundo listado en código máquina de 3892 bytes de longitud. Aunque haya sido creado y testeado sobre un Plus3,

Este copiator puede ser utilizado, además de en un +3, en cualquier modelo de 128K.

no vemos razón alguna para que el programa no pueda correr perfectamente en cualquier modelo de Spectrum que disponga de 128K de memoria.

Una vez en marcha observamos dos zonas diferentes de información. En la parte superior de la pantalla aparece el texto de copyright y un breve mensaje que nos recuerda que podemos pulsar la tecla Edit para obtener una pantalla de ayuda. En la parte inferior observamos una barra azul que señala el modo en el que se encuentra trabajando el programa (inicialmente modo comando, que significa que el programa está a la espera de que se pulse una tecla de comando) y otra barra roja que indica el número de ficheros cargados y la memoria libre disponible.

Tal como señala la pantalla de ayuda que se obtiene el pulsar Edit (hazlo ahora para comprobarlo) cuando el programa se encuentra en modo comando reconoce diversas pulsaciones de teclas. Las más importantes son las teclas L, S, V y M que conducen a las opciones Load, Save, Verify y Merge, además de la ya citada tecla Edit y una serie de teclas (las

cuatro teclas cursoras, las dos teclas de Vídeo, Extra y Borrar) que permiten al usuario escoger con exactitud los ficheros que serán grabados de entre todos los existentes.

LOAD. La tecla L (Load) pone al programa en modo carga, del cual únicamente se puede salir pulsando la tecla Break, tal como indica un breve mensaje en la parte superior de la pantalla. Tras poner en marcha el cassette el programa irá leyendo los ficheros que se encuentren en el mismo, asignándoles un número a partir de uno. Debemos aclarar que para nuestro copiator el concepto de fichero hace referencia a un único bloque de datos con cualquier longitud y flag, por lo que a este respecto los programas grabados con el comando SAVE del Spectrum constan de dos ficheros o bloques (el de cabecera y el de datos) mientras que los programas sin cabecera constan de un único bloque.

El copiator es capaz de leer ficheros grabados con cualquier flag y está dotado de un mecanismo único por el cual es posible detectar si los ficheros han sido cargados correcta-

mente a pesar de que su longitud sea inicialmente desconocida. A este respecto el copiator rechazará cualquier fichero que dé error de carga (sea por estar deteriorado o porque el usuario haya detenido prematuramente el cassette), apareciendo en ese momento un mensaje de error y procediéndose a seguir cargando. También aparecerá un mensaje de error, retornándose sin embargo al modo comando, si se intentan cargar más de 99 ficheros o se agota la memoria disponible.

Según se van cargando los ficheros la información referente a los mismos va apareciendo en la parte central de la pantalla. Se trata de una lista que hace referencia a un máximo de 16 ficheros para cada uno de los cuales se señala su número y una serie de datos específicos. Si el fichero es una cabecera standard de Spectrum (es decir, un fichero de flag 0 y 17 bytes de longitud) se imprimen los datos que se puedan extraer de la misma: el tipo de programa (basic, matriz numérica, matriz alfanumérica o bytes), su longitud y los datos referentes a cada tipo (línea

Al utilizar la memoria adicional del +3 se ha obtenido un buffer de más de 119.000 bytes para copia.

LISTADO 1

```
10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 32767: LOAD "TAPE.BIN"CODE
32768: POKE 23399,4: PAUSE 1: RA
NDOMIZE USR 33536
```

LISTADO 2

```
1 000000000000000000001818 46
2 1818180018006666666600 4200
3 000000003C000866666666 5520
4 6600183E583C1H7C1800 5100
5 00C6CC1830666600386C 9300
6 0000000000C1830303018 2040
7 3876DCC0760018183000 8120
8 0000000000C1830303018 2040
9 000030180C000C183000 1920
10 006666CFF3C56000000018 6030
11 187E1818000000000000 1920
12 0018183000000007C000 2200
13 0000000000000000181800 4800
14 CED6E6C67C0018381818 11000
15 18187E003C666666666666 6000
16 7E003C46061C0666663C00 4500
17 18385898FE183C007E5E 8820
18 603C0666663C003C66667C 5060
19 6666663C007E4606001818 7200
20 18003C6666663C66663C00 6120
21 3C6666663E0666663C0000 4940
22 1818001818000000001818 1440
23 001818300C1830663018 3480
24 000000007E00007E0000 4500
25 6030180C183066003C00 6540
26 050C1800180018001818 1380
27 18181800183C66667E66 5880
28 6600FC66667C66666F00 11380
29 3C66660C06663C00F86C 12560
30 66666666CF800FE626878 12380
```

```
31 6862FE00FE6666786860 12320
32 F0003566C00C6E7E00 13160
33 6666667E6666666607E18 8880
34 181818187E001E0C0C0C 2880
35 CCCC7800E66666C786C66 12980
36 E600F06060606266FE00 12120
37 C6E6E6E6E6D666C600C6E6 19820
38 F6DEE6C6C6003866C6C0 16300
39 006666786066 11300
40 F0003866C6C6DACC7600 13400
41 FC66667C6C66E2003C66 11780
42 603C066663C007E5A1818 5880
43 18183C0066666666666666 7200
44 3C00666666666666663C1800 6540
45 C6C6C6D6E6E6E6E600C65E 18040
46 38386C6C6C60066666663C 9820
47 18183C00E6C58C183266 8760
48 FE003C03030303030300 6140
49 0C18381818183C003C00 2960
50 0C0C0C0C0C0C00183C7E18 3420
51 18181800000000000000 7200
52 00FF1800183066663C00 6090
53 0000780C70CC7800E0E0 10260
54 7C66666666C06670003C66 7800
55 606663C0010C07CCCCCCC 10340
56 760000003C667E603C00 5620
57 1C3C3078303078000000 4720
58 3E66663E067CE066C7E 10040
59 6666663E1818181818 5360
60 3C0002000E06066666663C 3520
61 E0606666C786C60003818 10680
62 181818183C0000006CFE 5180
63 D6D6C6000000D86666666 11480
64 660000003C66666666663C00 5280
65 0000FC66667C66F00000 8340
66 76CCCC6C0C1E0000D86C 10000
67 606F000000003C603C06 6540
68 7C0030307C303030301C00 5220
69 00006666666666663E00000 4700
70 666666663C18000000C60 8020
71 D6FE6C0000000C66C386C 10460
72 C600000066666666663E067C 6960
73 00007E4C18307E000C1E 4360
74 3C6666663C000C183C66 6240
75 7E003C000C186666666666 7260
76 3E000C18780C7C0C7600 6760
77 3C66D6B91910D6663C340 13240
78 83000000000000000000 13100
79 00008C0C38C18C28C 13300
80 1000C01100C01300C014 64480
81 00C01600C01700C0128C 7790
82 D115C0D00F331C05DED 14570
```

```
86 5B535C2A595CCDE519CD 11550
87 481621007F222365CAF32 76300
88 3032328D5C30FE3213493 6900
89 220A832A3583220883CD 7700
90 6B0D3E02CD0116CD488D 8300
91 16000011031007202020 1610
92 20202053757065725461 8040
93 7065436F706965722031 9040
94 20E308611061000202843 20760
95 29205056472620406F 7360
96 737C02E26F64725C6775 9300
97 657A203139393006FF31 7750
98 C05D0F213A5CCD488D16 11610
99 02001102100720202020 11720
100 2050756C736120456459 80560
101 74207061726120617975 9360
102 546106FFAF0C3285C00D 12630
103 863A1883CD2088CD1D85 10900
104 FE04283BF05254CF07 9930
105 CA6788FE08CA84F0E9 14960
106 CAE284F0A2858FE0B28 12570
107 46FE0CA58DF0E4CA76 16370
108 8DFE4CA938FE530CA76 15030
109 87FE56CAE787FE4D0CA4 16510
110 8718BEC018528693A18 10110
111 833D28B33E01321883CD 6840
112 208B18A9CD118528A421 9560
113 1883BE289E77CD208818 10620
114 98CD118528933A18833D 9960
115 CD1185CA0843A188321 9480
116 3A1883218583BE0A83E 9100
117 3C21188356773DE60F5F 8540
118 7A3D6E60F5721000F0E5 6820
119 2813210F0E52280C01 4300
120 C832CD1685CD6D88C30D 12710
121 843A1883CD2088C30D54 4060
122 CD1185CA0843A188321 9480
123 1783BED20D84211683BE 10750
124 CA0D8477C0D88C30D54 4060
125 CD1185CA0843A188321 9480
126 1583BECA084D0AD8421 10860
127 1783BECA08477CD06D8 12630
128 C30D843A18833219833E 9360
129 3A19833218833E9A83E 8140
130 A7C9000078B120FAC9D0 14120
131 C630E6DFD0B1AEC0BF02 15020
132 FCDB016E28F70A085C09 12100
133 0011011007FF1A72010 71600
134 0011011007FF1A72010 71600
135 CD483020202020202020 6420
136 2020204D4F444F20434F 5770
```




de autoejecución de los programas basic, letra con que fueron salvadas las matrices y dirección de comienzo de los bloques de bytes). En todos los de-

más ficheros se indica únicamente flag y longitud.

SAVE. Si hay ficheros en la memoria del ordenador (en caso contrario aparecerá un mensaje de error volviéndose al modo comando) la pulsación de la tecla S pondrá al programa en modo grabación, por lo que el cassette debiera haber sido pueste previamente en marcha para grabar. Los ficheros son salvados en el mismo orden en que fueron cargados con una pequeña pausa entre uno y otro, pausa que podemos in-

El objetivo de este programa es permitir al usuario legítimo efectuar sus propias copias de seguridad.

crementar a voluntad dejando pulsada la tecla P. En ese caso al finalizar la grabación de un fichero el programa se pondrá en modo pausa y no continuará grabando hasta que dicha tecla sea liberada. También podemos abortar la grabación en cualquier momento y volver al modo comando pulsando Break mientras un fichero esté siendo grabado.

Sin embargo no es imprescindible grabar todos los ficheros de la lista, sino que es posi-

```

1338 4D414E444F06FF187FC3D 837
1339 01CCD488D202020202020 638
1340 02020202020204D444F 495
1341 80434152474106FF135D 760
1342 02021FC0488D20202020 569
1343 02020202020204D444F 495
1344 4752414241434944F4E06 552
1345 FF1833C3D201FCD488D20 913
1346 02020202020204D444F 495
1347 05554552494549434143 684
1348 494F4E06FF1313C0D488D 959
1349 02020202020202020202 320
1350 0204D44444F2050415553 680
1351 4106FF3E02C30116CD48 885
1352 001602000110210072020 271
1353 050755C736120427265 862
1354 1682070617261206361 884
1355 0301635616170205F09F 1266
1356 CD00115CD488D15010011 886
1357 0210007FF3A0583FE0A3E 800
1358 200C10003A058306094F 547
1359 04283DC0488D20666963 1168
1360 6855726583FF3A0583FE01 1134
1361 3E73C410003E20070174 815
1362 FE0C25D0014A02C0E2B2D 923
1363 0100C0D2B2D0F0F038 811
1364 DD21348FDD4E01D04602 1042
1365 78B1280CD2B2DEDF0338 941
1366 010600D009189C0DE32D 971
1367 CD488D20627974657320 1033
1368 0696272657306FFFE02 966
1369 0301163E01CD3205F0E4 1102
1370 85AF32058321348F2206 962
1371 7311358F01580277ED0B 767
1372 213483220A8323A358322 651
1373 08833E01321883C02088 783
1374 080586D02A08833F2A08 1059
1375 83FD7E90321383D0214 985
1376 3D002009FD220E337 1016
1377 CD978DA72047DD20883 1161
1378 FD220A83FD213A5C2A06 912
1379 833A0383723732327223 776
1380 3A13837723E058148373 956
1381 3272232206833E013216 640
1382 833A05833C3205833217 494
1383 63C02008CD038ACDE485 1105
1384 9BCDD088AC3D383FD213A 1507
1385 93CD2008CD038ACDE485 1105
1386 18863D2006CD2C8AC3D3 1050
1387 83C0588AC3D383C0D1185 1454
1388 0A93863E01CD3285CDE4 1367
1389 833A05833C3205833217 494
1390 2088320A0E8308A08303 739
1391 CD286CD11852006CD078A 1279
1392 C3D3833E02CD2C85CDE4 1422
1393 85CD03853A1683CD0C89 1229
1394 3A1683FD5DD5321883FD 1364
1395 213A5C2008DD0C8837E 1112
1396 030CD0839D7E00DD5E 1198
1397 01D5602DD6E04DD6E605 973
1398 85DDE1CD8D8EFD213A5C 1599
1399 3809CD0A85CD2C8AC3D3 1206
1400 8301E8FD0C1685CD0EA8 1553
1401 DDE1F1110600DD192117 1012
1402 83BE30033C18ACDD0A85 976
1403 C3D383C0D11852006CD07 1350
1404 8AC3D3833E03CD3285CD 1333
1405 FE485CD083853A1683CDCA 1320
1406 893A1683F5D0E5321883 1248
1407 FD213A5CDD208BDD0C80 1039
1408 7E202CCDD689DD7E00DD 1205
1409 8E01DD5602D0654D065 1036
1410 05E5DDE131383A7CD097 1403
1411 8DFD213A5CA7201A3A083 853
1412 83211383AE2014D0E1F1 1227
1413 110600DD1921178BE30 694
1414 0E3C18B03D2005CD0A88A 886
1415 1803CD2C8ACD0A85CD3D3 1168
1416 83CD488D150400110710 615
1417 200606204C3D4CE6F6164 567
1418 0C533D5057176652CE563D 778
1419 56657269667920CD3D4D 888
1420 55726765506205C05061 775
1421 757361206556E20536176 902
1422 6E2CA96E74706F3D4D66 908
1423 8E0E080611508305699 407
1424 54655F20655F726D616C 993
1425 FE566964556F20696676 915
1426 5572736F3A061001206D 663
1427 6F76657220616C207072 939
1428 696065722F756C74696D 1031
1429 6F20669636865726F06 885
1430 13032043726F0736FF78 790
1431 322547726961001206 916
1432 62616A6F3A061001206D 634
  
```

```

2033 6F7665722070756E7465 1032
2034 726F0606100320437572 586
2035 736F72657320697A7175 1045
2036 69657264612F64657265 980
2037 63361336110812060606 619
2038 72636172220636F6D6965 981
2039 6E7A6F20792066696E61 942
2040 6C06100320426FF727251 667
2041 722F45787472613A0606 747
2042 100120696E7665727469 818
2043 7220615320606126361 899
2044 20646520625F72726164 899
2045 6F062066C96265726172 886
2046 206669636865726F7320 915
2047 626F727261646F730606 872
2048 05100020202020202020 246
2049 2050554C534120554E41 681
2050 205445434C41060606FF 666
2051 CD1D85C3D383D0212E8F 1347
2052 110600DD193D20FBFD21 899
2053 3483110300DD7E03E67F 910
2054 FDBE00C8FD1918F301FE 1443
2055 DFED781FD83C04CD3265 1281
2056 01FEDFD781F30FB3E02 1299
2057 CD32168CD488D1100100 685
2058 12315820002020202020 903
2059 2020202004555252F5220 554
2060 444520434152474106FF 780
2061 AFC3FC8ACD488D110010 1211
2062 071201160200020202020 178
2063 20202053452048412050 529
2064 554C488D488D1100100 685
2065 414806FFAFC3FC8ACD48 1438
2066 8D110010071201160200 224
2067 2020202020202020204D 365
2068 454D4F524941204C4C45 698
2069 4E4106FF3E01F87CDD48 1146
2070 8D110010071201160200 224
2071 202020202020204454D4 411
2072 83341444F2050415553 993
2073 4845524F5306FEFF18 987
2074 51CD488D110010071201 558
2075 16020020202020202020 335
2076 524F5220204445205645 681
2077 494649434143494F4E06 651
2078 FF3E01F852C0A7801190 1068
2079 10071201160200202020 162
2080 202020202020204D454D 494
2081 52494120654413494106 614
2082 FF0650E00060078D3FE 1280
2083 10FB0D20FB6F1A728890 1016
2084 FEBFD48C0B1938E69FD3 1654
2085 FEBD488D1200F0C9D0E5 908
2086 3DE0F0601321A83D0D21 1239
2087 2EBF110600DD193D20FB 802
2088 CD488D160400FF3A1A83 914
2089 0610A4FD7E03A72810C5 871
2090 79CD488C10C110600DD 1110
2091 1910EC180EC0488D1100 750
2092 FF3E06D73E06D710F6CD 1290
2093 CD88DDE1C93A0858F78 1455
2094 218058010002CB8E2308 691
2095 78B120F8211683CD0A88 1278
2096 2005C8FE23C8FE211783 1173
2097 CD888B2005C8FE23C8FE 1501
2098 211883CD0A888C0232306 971
2099 1E0C8FE2310F6C93A1A83 1205
2100 5E0A83F0C07BE60F21 1357
2101 8058112000C8471910FD 830
2102 BFC9F53E0732E288AF32 1346
2103 E488DD8C0B37E280A3E0 1034
2104 32E28B3E0732E488CD48 1178
2105 8D11071000FFFE10604F 762
2106 FE03CE20DC100CCD4260 1006
2107 3E11D73A1283F5D73E10 1039
2108 07FF1FE043E073601A7D 1230
2109 3A12833CFE0720023E01 625
2110 3212833E20DD7DD7E00A7 1022
2111 200EDD06E01D06602111 737
2112 00A7ED52282ECC486D46 1060
2113 6C65E73AFF0600DD4E00 926
2114 4D428D0C488D179C0A4C 1411
2115 6F5E0697475643AFFDD 2596
2116 4E01DD4602CD42803E06 2592
2117 D7C9CD098DFD213A5C3A 1057
2118 1B53FE0430C426006F29 650
2119 112C83195E2356E8E921 933
2120 1C63060A7FE203806A7 816
2121 4A53C117A3E0C07A28 906
2122 EFC9CD488D060524F473A 1228
2123 FFC0D758C3E2607ED4628 1366
2124 833E808B2008CD486D4E 1044
2125 4F52554EFF1803CD428D 1018
2126 3E2CD7ED482683CD428D 1214
  
```

```

327 CD488D2906FFC9CD488D 1339
328 4441544E3AFFCDF88C18 1207
329 E3CD488D444154243AFF 1229
330 CDF8C0E80718D0C048 1417
331 8D434F44453AFFCD758C 1199
332 3E28D7ED4B2883CD428D 1212
333 1B88CD758C3E28D73A29 1086
334 83E61FF65007C9CD0689 1706
335 FD7E00D901FD7FEED7909 1552
336 DD6E04DD6605111B8301 639
337 1100ED07881C87C0540 1248
338 F7FD23FD23FD23FD7E00 1490
339 D9FD5E01FD5602ED7505 1477
340 D9E118E0CD2B2DC3E32D 1450
341 221083E17EFFF732803 1119
342 D718F7E52A1083C9CD11 1327
343 852006CDD78AC3D3833 1354
344 DD7703C3D383CD118520 1267
345 06CDD78AC3D383D02134 1407
346 8F110600DD7E03A7CAD3 1096
347 83DDC8B03BEDD1913F10 1476
348 01FD7F110300FD7E00ED 1817
349 79D91100001408150607 430
350 4F26021F8E8D8BFF1FE6 1714
351 200F5034FBFC0E281E830 1219
352 FA21150410FD2E87CB520 958
353 F9CD4D8E30E8069CCD4D 1400
354 8E30E43EC6B830E02420 1292
355 F106C9CD518E300578FE 1511
356 D430F4CD518E0D79E05E 1504
357 4F26021F8E8D8BFF1FE6 1714
358 3011DD7500111CB117D 789
359 320383AF791F4F1800DD 843
360 7E00AD0C0DD21308DD7C 1119
361 D852015D9DF19FD7E00 1329
362 A7285EED79FD6E01FD66 1378
363 02E5DD0E1D906822E01CD 1338
364 4D0DD03E8C880183C0507 1279
365 D2378E7CAD0E32048318 1016
366 ACCD518E0D3E163D20FD 1238
367 A704C83E7FDBFE1FD0A9 1441
368 E6208F3792F4FE07F6 1295
369 08D3FE7C99FD3FE180D 1617
370 2B3E7F0BFE1F3E82D03A 1066
371 043A7083851C991507 1399
372 D3FE3E03C9D901FD7F11 1346
373 0300FD6E00ED69D9212E 1004
374 8FE5218D1FCB7FE20321 970
375 980C08130D28E034710 607
376 FED3FE0E06A42D20F5 1464
377 052SF2AF8E062F10FD3 1135
378 FE3E06370F062D3E01 1125
379 03B808C3B8E78B328 1092
380 0CCDD6E007CAD673D0137 861
381 C3FC8E6C18F479C67810 1425
382 FE3004064210FD3FE06 1119
383 3E20E05A9FC3CB15C2BE 1226
384 8E1BD023DD7CDD0B5201 1222
385 D9FD19FD7E00ED79FD 1535
386 01FD6502E5DD01D06631 1305
387 0E7FDBFE1F0D7A3C2D5 1490
388 8E063B10FEC995AFD3FE 1563
389 F1C90000000000000000 442
  
```

SALVAR COMO «TAPE.BIN»

DUMP: 32.768
N.º DE BYTES: 3.892

titud los ficheros que deseemos salvar de entre los disponibles. Para ello antes de entrar en modo grabación será necesario utilizar ciertas teclas que explicaremos más adelante.

VERIFY. Del mismo modo que la opción anterior, la opción VERIFY solo tiene efecto si previamente han sido cargados ficheros en la memoria del ordenador. Si es así, con esta opción podemos proceder a verificar si las grabaciones realizadas son correctas, de modo que será necesario rebobinar el cassette hasta el punto donde se encuentren los ficheros a verificar y ponerlo en marcha. Si un fichero se encuentra grabado correctamente se procederá con el próximo de la lista hasta agotar todos los ficheros seleccionados, pero si por desgracia algún fichero da error de verificación aparecerá un mensaje insistente en pantalla que no se quitará hasta que se pulse Intro, momento en el que se retornará al modo comando. Hemos optado por esta manera de informar del error pues permite que el usuario deje al programa en modo verificación sin tener que estar presente, pues si al volver ha habido un error el programa seguirá indicándolo y sabremos además cuál es el fichero incorrecto observando la barra parpadeante (más información sobre dicha barra en próximos párrafos).

Como en la opción anterior, es posible verificar selectivamente un grupo de ficheros, si bien lo más habitual es que los ficheros a verificar sean los mismos que acaban de ser grabados.

MERGE. Esta opción sirve para entrar en modo carga sin perder los ficheros ya cargados, añadiendo los nuevos a partir del último cargado anteriormente. Si la memoria se encontraba vacía no se produce ningún error sino que se entra sin más en modo carga como si se hubiera pulsado la tecla L.

OTRAS TECLAS. Pasamos a continuación a explicar la utilidad de una serie de teclas auxiliares, la mayoría de las cuales guardan relación con la selección de ficheros para una pos-

terior grabación o verificación (recordamos que todas estas teclas son sólo válidas en modo comando). Antes indicaremos que, al retornar de un comando LOAD o MERGE, se imprime una lista de ficheros tal como ya hemos explicado, en la cual aparecen tres elementos parpadenates, de los cuales dos están colocados sobre sendos números de fichero y otro sobre la barra de información de uno de los ficheros. Los números parpadeantes hacen referencia al primer y último ficheros que serán grabados o verificados, mientras que la barra señala al fichero actual y puede ser movida tal como vamos a explicar seguidamente.

Edit. Hace aparecer una pantalla de ayuda que desaparece pulsando cualquier tecla.

Cursores arriba-abajo. Mueven la barra que señala al fichero actual en la dirección indicada, no siendo posible evidentemente ir más allá del primero o último. Estas teclas, como las siguientes, carecen de efecto si la memoria del ordenador está vacía.

Vídeo normal-Vídeo inverso. Desplazan la barra antes indicada al primer y último fichero respectivamente. Si la barra ya se encontraba en dichas posiciones estas pulsaciones no tienen ningún efecto.

Cursor izquierda. Marca el fichero actual como primer fichero a grabar o verificar, momento en el que su número comenzará a parpadear. Esta pulsación carecerá de efecto si el fichero actual ya está marcado como primero o si posee un número igual o superior al fichero marcado como último.

Cursor derecha. Igual que la tecla anterior pero para señalar el último fichero a salvar o verificar. Con la actuación conjunta de ambas teclas podemos señalar el rango de ficheros dentro de los disponibles que vamos a manejar en opciones posteriores. Al volver de las opciones LOAD y MERGE los indicadores de primer y último fichero quedan ajustados para los límites físicos de la lista, y la barra parpadeante que señala el fichero actual se

sitúa sobre el primero de la lista.

Borrar. Marca el fichero actual como borrado, el cual no será grabado ni verificado aunque se encuentre dentro del margen comprendido entre el primer y último fichero a manejar. De este modo es posible definir una lista de ficheros a grabar dentro de la cual pueden aparecer ficheros que no nos interesen. Los ficheros borrados quedan identificados pues su número aparece sobre fondo rojo.

Extra. Libera todos los ficheros borrados, los cuales vuelven a tener su número sobre color negro para señalar que se encuentran de nuevo disponibles.

Algunos datos técnicos

El programa reside a partir de la dirección 8000 h ya que la ULA tiene prioridad sobre el Z80 en las direcciones 4000h-7FFFh, lo que provoca que toda rutina ubicada en dichas direcciones sea detenida a intervalos relativamente aleatorios que serían fatales para las rutinas que acceden al cassette, las cuales requieren una temporización muy estricta. Desde el interior del copiado hacemos que todas las páginas de RAM disponibles (incluso las páginas 2 y 5 que también son direccionadas entre 4000h-BFFFh) sean accesibles en el último segmento de la memoria, de forma que si restamos de los 128 Kbytes disponibles los 3892 que ocupa el propio programa, los 6912 de la memoria de pantalla y los algo menos de 500 que ocupan las variables del sistema nos quedan más de 119.000 bytes para almacenamiento de datos.

Evidentemente las rutinas de carga y grabación han tenido que ser profundamente modificadas para gestionar ellas mismas la conmutación de bancos de memoria. Para ello hemos empleado el mínimo de instrucciones imprescindible para que las rutinas detecten cuándo se ha alcanzado el final de una página para acceder a la siguiente.

Pedro J. RODRIGUEZ

El manejo del programa es sumamente sencillo y sus principales comandos nos permiten salvar, cargar o verificar archivos.

CONSULTORIO

CARGADOR EN LÍNEAS REM

Tengo un Spectrum 48k y deseo hacer un cargador para mis programas. Dicho cargador es en código máquina y me gustaría que se hallase ubicado en una línea «REM» para ejecutarlo desde el basic. He visto que muchos programas comerciales utilizan este sistema de carga ya que es muy fiable y no permite editar líneas del basic protegiendo al cargador de cualquier pirata. Les ruego que me cuenten cómo se hacen este tipo de cargadores, ya que he intentado por varios medios y no logro hacerlo.

Diego J. ALBERTI-Argentina

■ Como imagino que sabrás, todo lo que se ponga detrás de una sentencia REM no significa nada para el intérprete de basic; esto nos da la oportunidad de colocar ahí un programa en código máquina.

La forma de colocarlo depende de la longitud del programa. Para programas cortos es relativamente sencillo, pero la cosa se complica para programas largos.

Lo primero que tenemos que hacer es crear una línea REM de más longitud que la del programa que queremos introducir. Aquí es donde viene la complicación, pues mientras la línea nos quepa en pantalla, todo va bien, el problema es cuando la línea no cabe. En este caso tendremos que hacer un pequeño programa en código máquina que nos la cree.

Este consistirá en crear un espacio a partir de la dirección que le digamos. Una vez que tenemos la línea creada, debemos meter nuestro programa en ella. La dirección de inicio de la zona preparada, viene dada por el inicio del programa basic (23635+256*23636)+6. La forma más fácil de realizarlo es tener el programa en la cinta y hacer un LOAD "" CODE (23635+256*23636)+6.

Ya lo tenemos todo listo y preparado para ser ejecutado. Hay que tener en cuenta que al intentar dar un LIST

nos saldrá un error y no nos mostrará el listado. El truco para que lo saque es darle LIST 10 suponiendo que la línea REM sea la 1, o LIST la siguiente línea a ésta.

UNIDAD DE DISCO

Me gustaría saber si puedo poner una unidad de disco MSX al Spectrum +2 o qué otra unidad podría ponerle que no costara más que un +3.

José Juan HERRADOR-Alicante

■ Además de la unidad te hace falta un interface para conectarla al ordenador. El que te valga la unidad del MSX depende de la conexión de la que disponga.

El único interface que conocemos para el Spectrum es el Disciple o Plus D.

Lo mejor es que preguntes en una tienda especializada.

MICRODRIVE

Desearía saber si es posible conectar un microdrive al Spectrum +3 mediante el ZX-Interface 1. Si es así, ¿dónde puedo conseguir uno junto con los cartuchos?.

Cristo SAULO-Las Palmas

■ No sabemos para qué quieres un microdrive cuando el disco del +3 lo supera ampliamente en todos los aspectos. De todas formas no se puede conectar, pues el bus del +3 tiene variaciones con respecto al del Spectrum.

DIBUJOS

¿Me podías decir cómo se puede dibujar de forma más detallada que con PLOT y DRAW?

¿Cómo se pueden obtener colores como el morado, naranja, gris, etc... en el Spectrum? ¿Cómo se puede rellenar un dibujo?

La cinta del 202 estaba cortada cuando acaba el GUN-FRIGHT y no carga. ¿Qué hago?

Raúl DAVIA-Madrid

■ No sabemos a qué te refieres con lo de la forma más detallada. Si es a conseguir más puntos de los 256 x 196, no se puede, pues la resolución de la pantalla está limitada por hardware, esto es, por diseño eléctrico.

Si te refieres a poder manejar la resolución de una forma más cómoda, lo puedes hacer mediante un programa de diseño gráfico.

Al igual que la resolución, los colores están limitados a 16, con lo que conseguir las tonalidades que nos comentas es casi imposible. Decimos casi porque con un pequeño truco las podemos conseguir, aunque sólo un color por carácter y no los dos de los que disponemos normalmente.

El truco está en crear un rejilla mediante un gráfico definible por el usuario, al imprimirlo y combinando la tinta y el papel del carácter podemos obtener hasta 128 cuadrados de diferente color, (prueba a combinar rojo y amarillo para el naranja, etc...)

En cuanto a la cinta, debes asegurarte que el problema está en ella y no en tu sistema de carga. Una vez que te hayas asegurado, envíanos la cinta y te remitiremos una nueva.

TRASFERENCIA DE MEMORIA

Poseo un +3 y estoy interesado en pasar a disco el «BACKGAMMON» de Psion. Consta de dos bloques de C.M. El bloque principal es copiable sin problemas (se carga a partir de la dirección 24000), pero el segundo bloque me «hace la pascua» porque se carga en el buffer de la Zx-printer, siendo por tanto incompatible con el +3 basic.

Para sortear esta dificultad cargo el bloque desde disco a una zona de memoria libre (por ejemplo la zona de pantalla), después hago un Spectrum y aquí viene la dificultad, pues no tengo espacio en memoria para meter un programita en basic que traslade los bytes desde la dirección 16384 a la 23296

(en el cargador basic del BACKGAMMON hay un CLEAR 24000 que no puedo tocar).

¿Podrían darme una rutina en código máquina que haga este traslado y que también se ubique en la zona de pantalla? El bloque a trasladar consta de 250 bytes.

José María VIDA-Córdoba

■ El programa que te damos a continuación ubica en la dirección 50000 un programa en cm que traslada 250 bytes de la dirección 16384 a la 23296. Como es reubicable, sólo tienes que grabarlo en disco y después ponerlo donde quieras. Para ejecutarlo tienes que hacer RANDOMIZE USR dirección de inicio.

```
10 CLEAR 49999
20 FOR n=5e4 TO 50011
30 READ a:POKE n,a
40 NEXT n
50 DATA 33,0,64,17,0,91,
1,250,0,237,176,201
```

ART STUDIO

Tengo el Art Studio grabado. Aprendí a usarlo probando todas sus opciones. Sólo me queda duda en una, PRINT, ¿para qué sirve? ¿Dónde puedo conseguir el 3D GAME MAKER? ¿Para qué sirve?

Antonio OLVERA-Cádiz

■ La opción que mencionas sirve para sacar una copia impresa de la pantalla que está diseñada en memoria. Por supuesto hace falta una impresora que realice el trabajo. Además de esto debes configurar el Art Studio para que funcione para la impresora.

El 3D game maker es un programa que permite realizar juegos en tres dimensiones. Para esto nos da la opción de dibujar las paredes de las habitaciones, los objetos y los personajes que van a protagonizar las aventuras, todo ello de una manera bastante sencilla y asequible.

Si no lo tienen en tu comercio habitual lo puedes conseguir pidiéndolo por correo a Dro Soft o en algún club de usuarios.

AVERÍA INTERMITENTE

Utilizo el ordenador de forma intermitente (a veces lo tengo hasta un par de meses guardado). Cuando lo conecto no hay problemas, pero si lo uso durante varios días, al encenderlo, la pantalla se llena de puntos y tengo que esperar bastante rato para poderlos quitar (como si necesitase calentarse). Sucede que si lo guardo una temporada al volverlo a poner funciona bien. ¿Puede ser la fuente de alimentación? Con un tester me da 12V en vez de 9V. ¿Es normal?

Javier MARTÍN-Huesca

■ Las averías intermitentes son las más difíciles de reparar. Nos inclinamos por un mal contacto de la clavija de la fuente de alimentación o del monitor. De cualquier forma, lo mejor es que lo miren en el servicio técnico.

La medida de la fuente es la correcta pues la has medido en vacío, con lo que la tensión aumenta.

PROGRAMACIÓN Y PARSER

¿Hay que tener conocimientos de programación para usar un parser?

¿Para qué sirven el MONS y el GENS?

¿Hay que saber C/M o assembler para usar el gens o el mons?

¿Qué hay que hacer para que te publiquen un juego en la cinta de la revista?

¿Es necesario tener el título universitario para poder trabajar en una empresa productora de software?

Vicente TARIN-Valencia

■ Para manejar un parser, al igual que para manejar la mayoría de las utilidades para ordenador, no hace falta tener conocimientos de programación: están pensados precisamente para eso.

El GENS y el MONS son respectivamente un ensamblador y un monitor. El ensamblador sirve para tradu-

cir un programa escrito en lenguaje ensamblador a código máquina. El monitor además de realizar la operación inversa, nos muestra el funcionamiento del microprocesador para cualquier programa que queramos. Los programas susodichos están pensados y hechos para facilitar el trabajo cuando se programa en ensamblador, por lo que es evidente que el dominio del lenguaje es imprescindible.

La única condición para que la cinta incluya tu programa es que tenga un nivel de calidad lo suficientemente elevado como para que resulte interesante para el resto de nuestros lectores.

No creemos que sea en absoluto necesario ningún título para ser programador de una compañía de software: lo único que hace falta es ser bueno programando.

CARGADOR

¿Cómo puedo hacer que un gráfico se mueva de izquierda a derecha y al revés?

¿Cómo puedo hacer que se cargue primero un programa (cargador) y después se añada otro? ¿Y aplicado a una pantalla de presentación?

Y por último, en una consulta que os hice en otro número, pregunté cómo poner una clave. Todo sale bien hasta que para evitar un MERGE o un BREAK tenía que poner un número en la longitud de la última línea. ¿Cómo se hace eso?

Juan Carlos ALONSO-Barcelona

■ Mover un gráfico por la pantalla es teóricamente fácil, pues basta ir imprimiendo en sucesivas posiciones y borrándolo a la vez. Hasta aquí la cosa es sencilla, pero hacerlo bien ya es bastante más difícil y una explicación a fondo llevaría más de un artículo. De todas formas, ánimo e inténtalo.

Imaginamos que te refieres a programas en basic. La forma de hacerlo es mediante la sentencia MERGE. Lo mejor es numerar un programa de 10 a 1000 y otro de

2000 a 3000 por ejemplo. Una vez cargado el primero, éste puede cargar cuando quiera el otro. En cuanto a la pantalla de presentación, tenemos la instrucción LOAD "" SCREEN\$ que la carga en la zona correcta.

La mejor forma de cambiar la longitud de la última línea es colocar una línea del estilo 9999 REM. Consultamos la dirección final del programa basic que es la de inicio de variables menos 1. Para saber el inicio de las variables hacemos un PRINT 23627+256*23628. Ahora sabemos que la dirección de la longitud está en esta dirección menos 4. Luego con realizar un poke en esa dirección y en la siguiente con un 255 tenemos el antimerge puesto a punto.

RS232C Y DISCIPLE

Tengo un Disciple con una unidad de disco de 5 1/4 conectado a un Spectrum +, funcionando todo de maravilla. El problema surge al conectar al slot del Disciple un interface RS232 de MHT, ya que al hacer RUN sale el mensaje «NO DISK IN DRIVE» aunque tenga uno dentro.

Manuel VTE. FDEZ.-Castellón

■ A nuestro parecer el problema está en que tanto el Disciple como el RS232 utilizan los mismos puertos para direccionarlos. Al igual que a la memoria, a cada periférico se accede mediante unas direcciones a las que llamamos puertos. Si tenemos dos periféricos que atienden a las mismas direcciones, no funcionará ninguno de los dos.

La solución está en cambiar uno de ellos. Desafortunadamente, esto requiere realizar cambios tanto en el circuito eléctrico como en el software de manejo, lo cual puede ser un tanto complicado. Aunque quizás no lo sea para ti, nunca se sabe.

LENGUAJES

Me gustaría saber si en un Spectrum +3 se pueden uti-

lizar otros lenguajes. Si se puede, ¿cuáles son?

Eugenio DELFA-Barcelona

■ Además del basic existen para el Spectrum programas para poder trabajar en PASCAL, C, LOGO y FORTH. Por supuesto no contemplan el lenguaje en su totalidad, pero sí lo suficiente como para empezar a conocer cada uno de ellos.

COMPATIBILIDAD +3 AMSTRAD

Tengo un Spectrum +3. ¿Es compatible con los modelos de Amstrad CPC y PCW? ¿Significa esto que puedo utilizar cualquier programa de estos ordenadores?

¿Qué programa de Hisoft como ensamblador me recomendáis, el GENS-3 o el que ha salido hace poco? ¿Cualquier programa en assembler puede ser tratado con estos programas?

J. C. GARCÍA-S.C. de Tenerife

■ La compatibilidad entre el +3 y los otros ordenadores de la marca Amstrad es tan solo a nivel de datos en disco, es decir que los discos del CPC o PCW pueden ser leídos por el +3. Pero para el +3 lo leído son sólo datos y no programas ejecutables, por lo que podemos decir que no son compatibles. Las razones se encuentran las diferentes estructuras a nivel de hardware.

REVISTAS EQUIVOCADAS

Hace tiempo pedí al servicio de números atrasados seis revistas. Me mandaron todas pero dos estaban equivocadas, ¿se las puedo enviar?

Rafael CEBALLOS-Cádiz

■ Por supuesto. Lo que tienes que hacer es enviarnos las revistas confundidas adjuntando una carta explicando lo ocurrido, bien a la redacción o bien a la sección de números atrasados.

CONSULTORIO

PARAR EL MOTOR

Poseo un Spectrum +3 y al pasar un programa de cinta a disco tengo un inconveniente. Al cargar el programa desde disco, el motor sigue funcionando. ¿Hay alguna forma de evitarlo?

Eugenio MARTÍNEZ-Badajoz

■ La forma más fácil de hacerlo es colocar antes de la instrucción de ejecución del programa un PAUSE 0, así el ordenador se queda esperando a que pulsemos una tecla. Sólo tenemos que esperar a que se pare para pulsar la tecla y entrar en el juego.

PROBLEMAS CON EL +2

Me gustaría saber por qué algunos juegos que me he comprado (Mortadelo II, Pro Tennis Tour, Ninja Warriors) no van correctamente en el +2 (no en el «A»), ya que en la pantalla, una vez cargado el juego, salen unos atributos.

Carlos ALFONSO-Valencia

■ Es la primera noticia que tenemos sobre las incompatibilidades que nos comentas. En principio el +2 y el +2A a nivel de software son bastante compatibles. Todo de funcionar bien por lo que es posible que los juegos estén defectuosos. Igualmente te aconsejamos que cuando compres un juego verifiques en la carátula que funciona en tu ordenador.

CASSETTE EN EL PLUS 3

Yo tengo un +2 y quería renovarlo comprándome un +3, y quería saber si a este último se le puede acoplar un cassette que sirva tanto para grabar como para cargar. Y si necesita algún cable especial.

ANÓNIMO

■ EL +3 tiene una salida para un cassette exterior. El ca-

ble necesario es muy sencillo pues vale uno que tenga por un lado un jack pequeño estéreo y por el otro dos jack pequeños mono. Lo podrás adquirir en cualquier tienda.

EUROCONECTOR PARA +2

En el número 202, pág 23 en la sección +3 aparece la forma de conectar el Spectrum al EUROCONECTOR. Al principio del artículo habláis del +2 y +3, pero más adelante sólo habláis del +3.

Sergio BOVERALS-Castellón

■ El artículo vale tanto para el +3 como para el +2 sin distinción. La única diferencia entre el +2 y el +3 está en la unidad de disco, no en los conectores de vídeo.

MÁS DE 21 UDG

En el pasado número, publicaron que para conseguir en el Spectrum más de 21 gráficos, se debía almacenarlos previamente en otras posiciones de memoria. Bien, una vez almacenados en la posición 23676, ¿cómo puedo llamarlos e imprimirlos en la pantalla?

Jordi FERNÁNDEZ-Lérida

■ Una de las variables del sistema indica la dirección en la cual empiezan los gráficos definidos por el usuario. Para imprimir los gráficos que hemos colocado en la dirección 23676, debemos colocar ésta en las direcciones 23675 y 23676 mediante el sistema habitual, primero el byte menos significativo y después el más significativo.

¿SE AVERÍA?

Si mientras se carga un juego en mi ordenador Sinclair, apago el televisor ¿puede que se averíe el ordenador o el televisor?

Alberto VÁZQUEZ-Barcelona

■ El televisor es un aparato totalmente independiente

del ordenador y da igual que lo apaguemos o lo encendamos, es más, el ordenador trabaja igual de bien sin el televisor (los que no trabajaremos tan bien seremos nosotros).

Sin embargo, sí es posible que alguna vez se te haya bloqueado el ordenador al apagar el televisor y eso te haya llevado a pensar lo que nos dices. La razón de esto es que la fuente del Spectrum no está demasiado bien hecha y los parásitos que se producen al apagar cualquier equipo eléctrico se introducen en el ordenador y lo bloquean. Esto no estropea el ordenador, sino que simplemente lo bloquea hasta que realicemos un reset.

PROGRAMA COMO BYTES

Cuando grabo un programa BASIC como un bloque de bytes lo cargo con un programa cargador: 10 LOAD "" CODE : RUN, pero el programa no se ejecuta, sino que se me vuelve a ejecutar el programa cargador. ¿Qué tengo que hacer para cargar y ejecutar el programa en basic para no tener que detener el programa?

Carlos CES-La Coruña

■ Para grabar un programa en basic como bytes, debemos grabar delante de él todas las variables del sistema, así como las del programa. Esto es, la dirección que hay que colocar en el SAVE es 23552, longitud que es el resultado de restar la dirección del último byte de las variables del programa, el cual es el que figura en la variable del sistema ELINE (23641-42).

Una vez tengamos esto sólo deberemos colocar la sentencia de grabación una línea antes del comienzo real del programa. Este programa así creado se ejecuta automáticamente con sólo cargarlo mediante LOAD "" CODE.

MÁSCARAS

¿Cómo puedo conseguir que un Sprite se «pasee» por

el fondo o decorado de forma que la zona de la parrilla que no se use sea transparente y se pueda ver el decorado?

Esteban LEYBA-Cádiz

■ Para crear el efecto de transparencia debemos explicar el concepto de máscara. Cuando creamos un gráfico determinado en forma de sprite y queremos que ande por delante de un decorado, debemos definir también qué partes del sprite queremos que sean transparentes: esto es misión de la máscara. Luego, para imprimirlo, todo lo que tenemos que hacer es realizar un AND con la máscara y luego un OR con el sprite.

NÚMEROS ALEATORIOS

He realizado un programa de dominó y el problema que tengo es que cada vez que comienza una vez encendido el ordenador, salen los mismos números aleatorios. ¿Cómo puedo solucionar esto?

Augusto MARTÍNEZ-Valencia

■ El problema está en que los números que genera el ordenador no son aleatorios, sino pseudoaleatorios y para su creación necesitan un número inicial a partir del cual se sacan todos los demás; si el número es igual, los números que saca son siempre los mismos.

Está claro que la solución es colocar como primer número o semilla uno distinto cada vez. Lo que ocurre es que es la pescadilla que se muerde la cola: para sacar números distintos necesitamos una semilla distinta, pero para sacar una semilla distinta necesitamos un generador de semillas aleatorio, con lo que estamos otra vez en el principio.

La salida, sin embargo, existe, y consiste en emplear como semilla el contador que controla el tiempo que ha pasado desde que se ha encendido el ordenador, el cual siempre será diferente y se realiza con la instrucción RANDOMIZE 0.



ROBOCOP 2



ocean

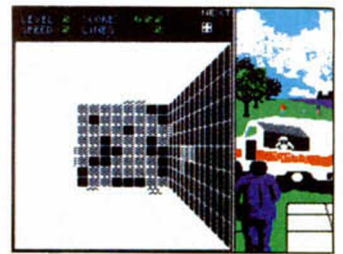
ROBOCOP TM & © 1990 Orion Pictures Corp. All Rights Reserved.

NUEVO

5 ESTRELLAS
MICRO HOBBY

WELLTRIS

Inesperado programa éste de Info-grames que busca reformar el genial Tetris sin revolucionar ni fichas ni conceptos.

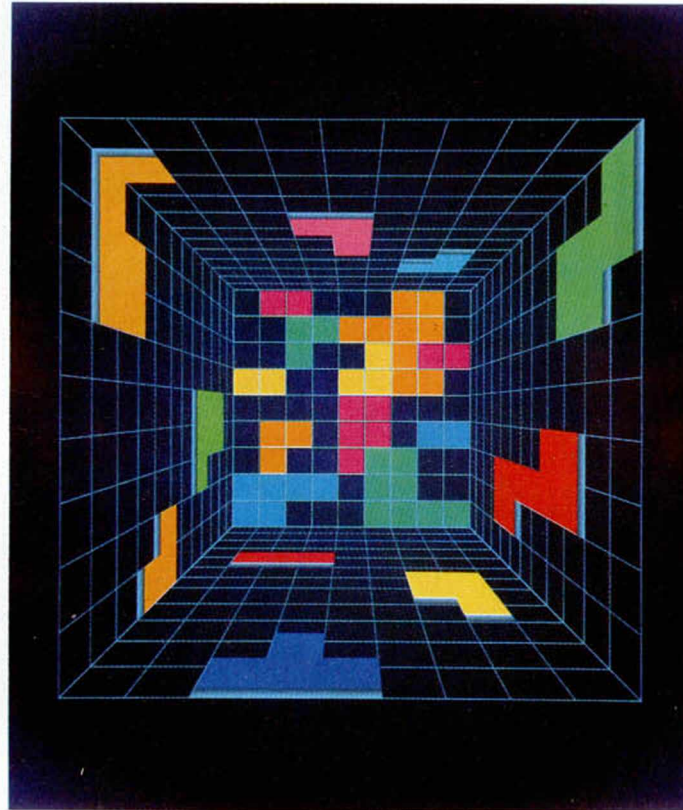


Desde la irrupción del Revolucionario con mayúscula Tetris, el mundo de las fichas ha andado muy ajetreado sin que en ningún caso se haya vislumbrado una posibilidad, siquiera mínima, de superación. O de variedad.

Welltris, el último intento por desbancar a la Rusia de la primera perestroika, no es a nuestro juicio el sustituto ideal, pero sí una alternativa bastante digna.

El camarada Pajitnov, héroe ruso de la programación y genio matemático, es el «ideador» de este nuevo programa.

Es evidente que si él no logra superar a su propio «Pinocho», no creemos que haya otro más cualificado para hacerlo. Sin embargo, en lugar de plantearse un vuelco conceptista, lo que ha hecho es proponer una sustitución y una añadidura. Por un lado cambia léxicamente el inicio «TE» por el de «WELL», que es lo mismo pero no es igual, y por otro se inventa una nueva perspectiva que además de propo-



ner más cálculos espaciales, aumenta espectacularmente la dificultad.

Welltris es Tetris con tres volúmenes y algo más. Lo contrario sería obviar lo que está demasiado clarificado. El nuevo juego se basa, como el anterior, en la habilidad para casar figuras realizadas a base de segmentos cuadrados en los espacios disponibles, con el objetivo de eliminar el mayor número de líneas posible.

Welltris cambia lógicamente de escenario. De la linealidad del primer Tris, monta un pozo con fondo en el que debemos depositar inteligentemente las piezas que se nos van ofreciendo. La «tri»dimensionalidad altera la mentalidad del antiguo jugador. El hecho de que las piezas puedan mo-

verse a través de cuatro paredes implica un cambio en los controles y otro en el punto de vista. De esta forma tendremos la posibilidad de movernos en dos sentidos: el normal, esto es izquierda-derecha, arriba-abajo, y el de las agujas del reloj (a favor o en contra).

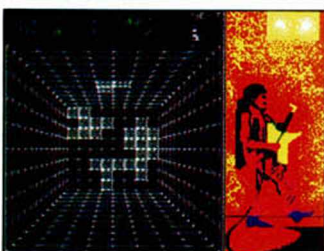
Igualmente hemos de pensar que las figuras, modificadas o no por los giros, van a parar a la línea contraria por la que llega. Esto es tan importante como saber cargarlo, porque si no estamos concentrados tendremos la idea de que la pieza se va a hospedar en la primera línea, y esto no es así.

La cosa se nos ha complicado. Cuando coloquemos mal una pieza y ésta quede a media anca con otra pa-

red, se nos anulará ese fondo hasta que hagamos una línea pegada a la pared. Ni de esto, ni de la posibilidad de usar las esquinas estamos muy seguros.

Con respecto a esto último, explicaros que cuando una pieza se sitúa en una esquina sus segmentos se disponen en la dirección adecuada hacia la pared en la que está esa sección, hasta que uno de los segmentos choque con alguna pieza que está obstruyendo. Sencillo ¿no?

La complejidad de la explicación no va a hacer de Welltris un juego original. Ya sea por la reiteración de Tetris, ya por la comparación con programas como Block Out, de los mismos tintes, Welltris cumplirá una de las nuevas normas del software tal y como lo sentimos últimamente: cuanto menos original más adictivo. Y sin embargo, es doblemente contradictorio: ¿puede ser poco original lo que supera con creces lo meramente original?.



GRÁFICOS	75%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	76%
ADICCIÓN	93%
Infogrames	
Inteligencia	
Balla/Kovats	
89%	



CHASE H.Q. II

El mejor programa de coches de todos los tiempos también tiene segunda parte, y... bueno, lo mejor es que se aplique el cuento...

¿Qué cuento?, pues el de las segundas partes, ese que dice que ninguna es buena y que luego tiene tantas excepciones. ¿Defraudados?, en absoluto, pero sí un tanto decepcionados por todas las expectativas que nos habíamos creado. Y es que se había hablado mucho de esta continuación, mucho y de-



masiado bien; quizá se habían exagerado muchos tintes, y en realidad no era para tanto.

La carrera-persecución que tenemos delante ha sa-



crificado el simulador en pos del arcade. Chase H.Q. era ante todo una perfecta carrera de coches, limpia, adictiva y muy sabrosa. Como se imaginaba poco original, no se dudó en añadir elementos arcade que incluyeran los disparos de la policía, la persecución implacable o los cargamentos de cocaína.

Con vistas a la segunda parte, Ocean se decantó por ofrecer más tiros, más variedad en la persecución y más señales que lo identificarían como puro juego.

Con ello se ha perdido la carrera. Ya no hay tanta limpieza ni claridad, por lo menos en lo que a la perspectiva se refiere. También se ha eliminado la sensación de velocidad que existía. Los gráficos añadidos, como los edificios, las desviaciones



de la carretera y los coches abundantes, por no citar más, han suprimido este importantísimo elemento.

Por contra la acción y la dificultad han aumentado muchísimo. Además de los Turbos que ya vimos en la primera versión, tendremos la posibilidad de que el copiloto se levante y enganche el gatillo para disparar sin piedad. Un punto de mira aparecerá pegado al coche enemigo y así tendremos la debida referencia para acabar con él.

Respecto a la dificultad, Chase H.Q. 2 se nos ha rebelado. Si ya antes era imposible, ahora con una perspectiva no muy lograda,



dentro, pero baja el arte de la buena competición, el alma que ya había guiado a nuestros detectives en su primera parte.

Con una actuación más estelar de otros elementos y, lo que es más importante, con un coche enemigo de lo más duro, se nos antoja complicadísimo.

Bueno, pues eso, que Chase 2 no es ni peor ni mejor, es sólo diferente. Sube la magia del arcade, de la acción, del espíritu de aventurero que todos llevamos

dentro, pero baja el arte de la buena competición, el alma que ya había guiado a nuestros detectives en su primera parte.

Cuando se trata de mejorar algo absolutamente inmejorable, las posibilidades de frustración siempre están presentes. A pesar de ello: High Quality.



GRÁFICOS	80%
MOVIMIENTO	90%
SONIDO	95%
ADICCIÓN	95%
Ocean Arcade	
Equipo Programación	
86%	

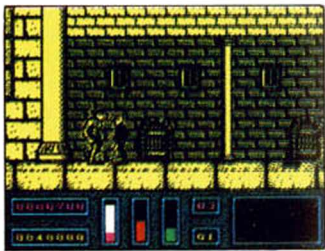
NUEVO



NIGHT HUNTER

Ubi presenta un programa vampiresco en el que adoptaremos el papel de malvados Conde Drácula o de Hombre-Lobo. El resultado: un programa de miedo.

Ya era hora de que los programadores nos dejaran ser por una vez los malos: tanto rescate de aviones, heroicidades y luchas sin fin contra el diabólico, nos estaban hartando. Ahora los papeles se



por la que penetrar. Cinco llaves, un pergamino, una botella roja y una cruz cumplen los requisitos de la aventura.

Cada vez que alcancemos los cinco niveles, cuando lleguemos a una ciudad, además de los ocho objetos nombrados, será imprescin-

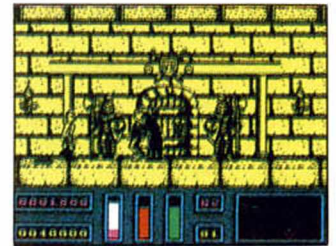
guiente nivel sin que tengamos que penetrar por ninguna puerta. Esto es más o menos lo que hace el tren de Cuenca sin parar en cercanías.

El decorado en el que nos hallamos es de lo más fantasmagórico. Paredes de ladrillo caduco, puertas con crucifijos en su frontal, antorchas llameantes y rejas han marcado y marcarán los instintos de un Conde malvado al que se le ha diseñado una personalidad nueva.

La zona tétrica está llena de trampas. Los agujeros mortales permanecen agazapados vestidos de camuflaje. Sólo el Vampiro, que puede volar sobre ellos, te salvará de la astucia de Van Helsing. El profesor, dicho sea de paso, no es el único astuto de la partida

de matavampiros, porque todos los enemigos que aparecen poseen inteligencia y características propias.

Así, los cazadores portan estacas de madera, los curas atacan con agua bendita, las brujas son invencibles y los policías han cargado sus

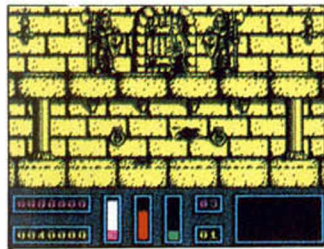


han cambiado y el malvado Conde Draco, perseguido por lo siglos de los siglos, es el protagonista al que debes guiar, defender y salvar de las garras del otrora magnífico profesor Van Helsing.

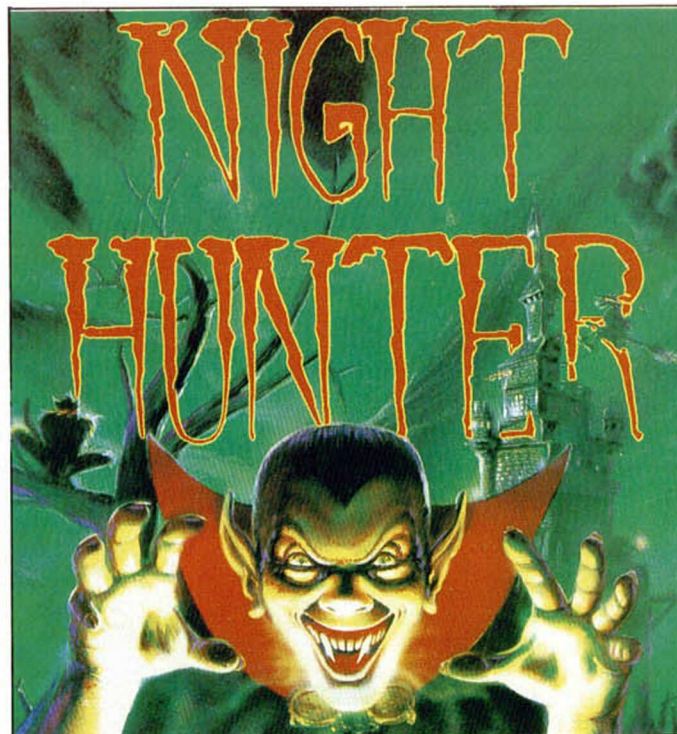
El programa de Ubi ataca con los mitos terroríficos de Vampiros y Hombres Lobo en un arcade con muchos ingredientes de videoaventura.

Nuestro bicho, que es el enlutado Conde de Transilvania, puede transformarse en ave voladora o en licántropo con un sólo golpe de joystick. Tales poderes le servirán para acometer pasos que sin esa forma serían insuperables, así como para aumentar su potencial físico.

El juego consta de innumerables niveles divididos en 20 pantallas cada uno. Para atravesar la zona de juego que propone el nivel deberemos recoger ocho objetos y encontrar una puerta mágica, azul o roja,



dible hallar una medalla. El talismán permitirá al Conde acceder directamente al si-



armas con balas de plata.

Negro se ha puesto el panorama para el dentado protagonista. Si no contara con sus mordiscos de sangre, sus insensibles amigos al transformarse y la posibilidad de que muchas puertas se abran con llave, no daríamos ni un duro por él. Pero como tiene unos gráficos divertidos, buena jugabilidad y atracción temática vamos a reconsiderar nuestra postura.

Bueno, los Juan sin miedo, Lovecrafts de pacotilla y jugones acelerados plan 5.ª marcha lo tenéis bien clarito con este juego. Además, es como para matarnos de risa.

GRÁFICOS	80%
MOVIMIENTO	85%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	87%



Ubi Soft
Videoaventura
Ali Ibrahim Rachid
85%

RICK DANGEROUS II

Lo que las minúsculas criaturas, invencibles aventureros, pequeños paladines y amantes de lo imposible en general estábais esperando, ya tiene nombre. Un dos en la quiniela de la adicción.

¿Por qué un dos?, porque viene de fuera y porque es una segunda parte, ¿te parece bien?. Pues, aunque no te guste, es así. Ricky, que pasó por ser el aventurero más bajito y dicharachero de tu pantalla, regresa sin



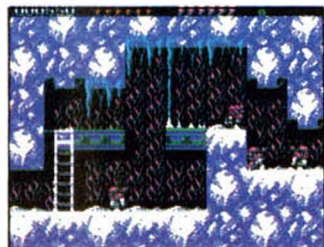
piedad y con más fuerza para que puedas seguir haciendo de él un gran, gran héroe.

Seguro que conoces muchos más programas que podíamos considerar imposibles, pero es también probable que no sepas del mismo número de juegos en el que te moleste igual perder. Nosotros no. Por eso nos hemos puesto pacientemente a jugar con Ricky, sin que éste tenga idea de nuestras desventajas con los nervios.

Si ya lo pasamos mal con el primer aventurero (que le

matan, que no bajas por ahí, que sube ahora, que calcula el tiempo...) no es que nos esperen mejores momentos con este otro. Ni por asomo: sufriremos más, gozaremos más, calcularemos mejor y aprenderemos a tomar decisiones arriesgadas, de esas que nos pueden costar un disgusto.

El disgusto de tener que volver a empezar, que se hace más angustioso cuando hemos luchado a brazo partido contra los adversarios del programa. Y que conste que Core —los programadores— no han pretendido enviar a nadie a luchar contra los elementos. La mayoría de vosotros ya



debería tener la lección aprendida, y bien aprendida después de haber pasado lo que habéis pasado.

Pero por si acaso es imprescindible haceros saber que este Rick viene variadito. Cuatro escenarios igual de complicados, coloristas y endiabladamente enredados acompañan al valiente. El Hyde Park de Londres, las cavernas heladas, los bosques y las minas atómicas

esconden laberintos, peligros, enemigos, paisajes exóticos y obstáculos insalvables.

La estructura sigue las mismas pautas que la primera parte. Muchos túneles, escaleras y un complicadísimo mapeado. Gráficos igual de pequeños, más divertidos si cabe, y colocados con muchísima más mala idea, junto a un movimiento simple, ni muy allá ni muy acá, completan el punto de vista de técnico.

Esto es lo menos importante, porque parece obvio que este tipo de juegos, en los que la dificultad está tan



excesivamente calculada y la adicción se encuentra en la imposibilidad de atravesar dos pantallas seguidas, sobresale por convertir al jugador en un ser paciente, hábil e ingenioso, cuya mayor virtud sería la de aprender de los errores.



GRÁFICOS	80%	Microstyle Arcade/Aventura Core Design 84%
MOVIMIENTO	80%	
SONIDO	88%	
ADICCIÓN	90%	



NUEVO



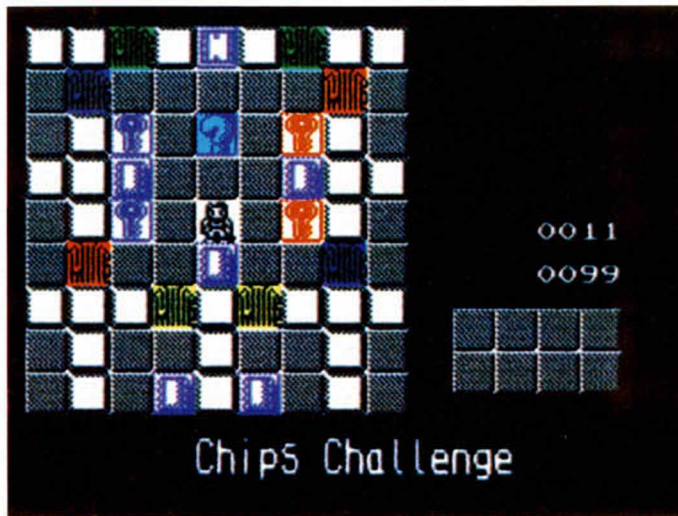
CHIPS CHALLENGE

Chips challenge es como las tomas falsas del Vip noche, un tiro... de adicción. Y una bomba inesperada para la creación de juegos. En un momento en que la variedad de soportes para juegos es inaudita, y en el que el presunto reinado lo ejercían ordenadores, ha sido una sorpresa encontrarnos con un arcade que proviene de una consola, y ha sido más que grato observar que la consola es la tan traída y llevada Lynx.

De una máquina tan potente no se podía esperar menos. Con Chips challenge ha hecho verdadero honor a su cometido, que no es otro que la diversión. U.S. Gold, en una búsqueda desesperada por encontrar nuevos caminos de adicción, no ha dudado en trasladar lo logrado por la Lynx a los ordenadores, que como el Spectrum, hace poco convertían lo suyo a las consolas.

Un sólo rasgo domina por encima de todo en este juego. El nivel de enganche es increíble, desagarrador y

U.S. Gold ha encontrado la explosión de adicción en un juego de origen inusual: ni más ni menos que la consola Lynx.



zadas a base de cuadrados en las que se hallan chips repartidos por todos los lados. Su misión es recogerlos al pasar por encima, sin detenerse en ningún momento del tiempo límite para com-

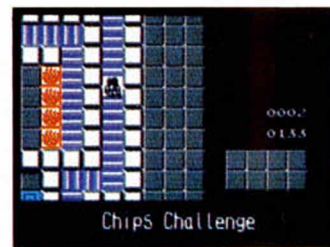
cuál es el momento preciso para atravesar tal o cual barrera, sino también para determinar, por ejemplo, qué camino sigue la corriente que tenemos enfrente y que nos arrastrará sin pie-

cen los ingleses. Con objeto de informaros sobre las características de cada nivel, la meta final y los rasgos de diferentes personajes, el propio programa sirve en cada fase un telegrama breve y conciso en el que explicará lo más importante y sustancial, junto a un código que será muy útil.

La variedad de casos planteados os tendrá en ascuas. A veces, si cometéis el error de caer en una trampa o de realizar algún paso erróneo, acabaréis la aventura sin más resultado que vuestro fracaso. Pero, vamos, si ahí no está la clave de la adicción que venga San Chip y lo vea. Y si no, hacer la prueba.

Gráficos pequeños pero lo suficientemente claros, junto a un scroll algo mareante por su brusquedad y el lio organizado de fichas completan el comentario técnico.

Sabia filosofía la de U.S. Gold que se ha permitido el lujo de subirse al carro de las consolas sin que vaya nunca en perjuicio nuestro. Al contrario.



único. Lo malo es que para conseguirlo han debido supeditar todos los demás elementos a la adicción, y eso es irreprochable aunque los gráficos, el movimiento o el decorado, se queden a las puertas de lo mínimamente exigible a estas alturas.

Chips Challenge se basa en los laberintos típicos de comecocos que tanto nos entusiasman hace unos años. La mecánica en el fondo es la misma, aunque los objetos varíen. Un pequeño hombrecillo recorre cientos de estructuras reali-

pletar una fase —qué no es multicarga, hombre, que no—.

En su duro camino a través de todos los niveles se encontrará con puertas que no se abren, llaves de diferentes colores, enemigos en forma de llama o de bicho, ladrones, teletransportadores, escudos y una infinidad de objetos que reclamarán tarde o temprano no sólo habilidad sino también inteligencia a raudales.

Hay situaciones en las que deberemos pararnos a pensar, no sólo para calcular

dad hacia algún punto, qué interruptor abre esa puerta o cuáles son los bloques que debemos mover para atravesar esa riada de fuego, es decir, agua y «fire» que di-



GRÁFICOS	50%	U.S. Gold Arcade
MOVIMIENTO	50%	
SONIDO	60%	Equipo programación
ADICCIÓN	95%	80%



La afamada marca inglesa de bólidos, con la inestimable ayuda de Gremlin, completa su estupendo palmarés con una victoria excitante sobre el ordenador.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremlin ha vuelto a renacer en ocho bits con Lotus. Están por llegar aún Suzuki y Toyota, lo que nos da rápidamente a entender que su futuro está en el motor. Apuesta fuerte pero poco arriesgada si tenemos en cuenta el elevado nivel de adicción que plantea este tipo de juegos y el entusiasmado apoyo de las marcas más rápidas y lujosas del mercado mundial.

Lotus Turbo Esprit, protagonista ya en un programa de persecución callejera y tridimensional, ocupa toda la pantalla en forma de dos recorridos, con dos jugadores, dos perspectivas y, a la postre, dos carreras. Así se ha entendido la chispa innovadora de Gremlin. Y no hay reproche, ni puede haberlo, cuando además de considerarse oportuno, es firme y técnicamente correcto.

Para lograr el intercambio móvil de posiciones se han diseñado dos juegos distintos. Uno está arriba, y el otro permanece abajo, mientras que si sólo participa un jugador, la zona inferior que-

da ocupada por un coche estático. Cada Lotus tiene perfectamente indicado cual es su velocidad, la marcha, el fuel, su posición en la carrera y el número de vueltas que ha hecho y le falta

adición que ha supuesto la introducción simultánea de dos participantes no sería tan importante si no estuviera compensado por el ritmo no perdido. Secuencias como éstas hemos visto en

aceleración, sensación de velocidad y exaltación de la competitividad, sin guerras ni premisas bélicas ni nada. Circuitos con dificultad adecuada y dosificada según avanzamos en el ranking final. Inmejorable efecto de cambios de rasante, saltos y curvas con derrapaje incluido.

Lo peor: El movimiento no se adecúa a la velocidad que llegamos a alcanzar, y la facilidad de maniobra y acoplamiento al circuito están todavía por ver. Pero hay un inconveniente de lo más latoso que no podemos obviar: la pobre sensación de profundidad que han dado al circuito provoca que éste se nos eche encima constantemente.

Desequilibrado promedio de ventajas y desventajas con un gran porcentaje a favor de las primeras que se concretarán mañana mismo en vuestra casa.



por hacer, lo que nos da una idea de lo bien que está aprovechado el espacio. Previamente, hemos tenido acceso a una pantalla de opciones en la que se nos permitirá hacer y deshacer. Se presentan como alternativas el cambio de niveles, desde el fácil al duro, el número de jugadores y los controles que pretendan elegir.

El acierto con vistas a la

otros títulos de fama, con la salvedad de que cuando participaban dos jugadores debían repartirse la velocidad y era siempre uno de ellos el que ganaba un sorteo premeditado.

Lotus es igual de veloz en un caso que en otro. Esto sublima la adicción como el gas que se expande por la sala.

Resumiendo:

Lo mejor: Suavidad en la



GRÁFICOS	88%	Gremlin Deportivo
MOVIMIENTO	87%	
SONIDO	90%	Ali Davidson
ADICCIÓN	95%	94%



NUEVO

¿Por qué Dick Tracy nos ha hecho esperar tanto?, ¿qué oscuros motivos le han impedido aparecer antes?, ¿es que nadie se ha dado cuenta de que ya estábamos impacientes?

En fin, como el propio Tracy comenta en las páginas del diario «era el momento de pasar a la acción». Era el tiempo exacto, que diríamos nosotros, para salvar todas aquellas inconveniencias que traía pegadas el programa. Existoso estreno cinematográfico, esperado lanzamiento en video y anhelado traslado a las pantallas del Spectrum, atemorizan al más pintado. Y es por eso que pensamos que su conversión no ha sido tan aplastante como hubiéramos deseado. Ahora bien, cuenta con una doble ventaja: primero la que le proporciona el gustillo de un nombre nada fácil de olvidar, y segunda, aquella que salta a la vista, un juego arcade pegadizo de induda-

ble atractivo.

Las noticias no acompañaban ese día, con la desaparición de Lip Manlls y la más que segura culpabilidad de Big Boy, se abría un enorme hueco que iba a llenar la violencia callejera. Tantas veces se especuló con la probable ascensión del detective a cabeza policial que cuando efectivamente lo hizo, se le antojó poco utilizar «métodos directos». Los programadores de Titus no lo pensaron así y decidieron atacar claramente con un producto de garra al que no se pudiera hacer sombra.

Medio bien y medio mal calculado. Por una parte el ataque era lógico, más aún después de que infinidad de héroes pelliculeros tenta-

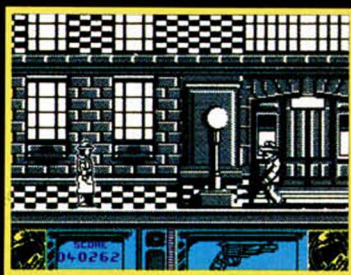
ran a la suerte desde sus pantallas, pero por otra ha resultado excesivamente simple. Titus no es especialista en conversiones, sólo Ocean o Image Works, que recordemos, se han lucido especialmente. Para empezar sin duda es un bocado demasiado grande para bocas pequeñas con dientes no muy afilados.

Y aún así lo han digerido y han hecho la digestión, sin necesidad de antiácido. Bueno, seguro que Tracy se les atragantaba al principio. Sobre todo por lo que al argumento se refiere. Con basarse en la película no se termina un videojuego, hay que, primero, adaptarse bien a las necesidades del guión, y después hacer del

juego un reto personal en el que puedan incluirse las sapiencias de la compañía en cuestión.

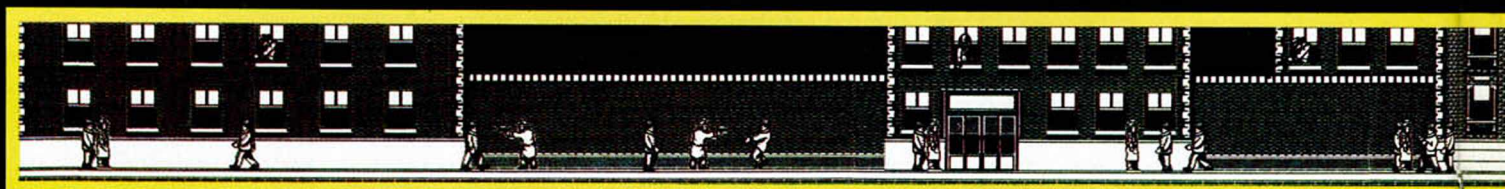
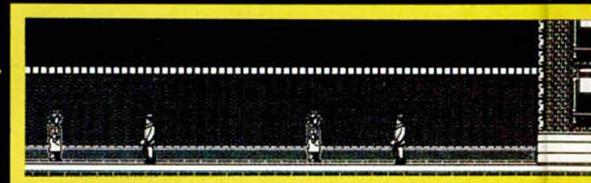
Dick Tracy es un arcade lineal, sencillote, diseñado en blanco y negro para los espectadores a color. Los gráficos utilizados son de lo más brillante y minuucioso en paisajes, casas, ventanas, lugares sin duda años 30, y algo monótonos en los personajes, gánsters tópicos de abrigo y metralleta. Dick lleva una gabardina que le diferencia del resto de hombres y que a nuestro gusto podía haber sido coloreada, es una sugerencia ¿no?

Respecto a la animación, deja que desear. El movimiento es excesivamente ortopédico, tanto los disparos

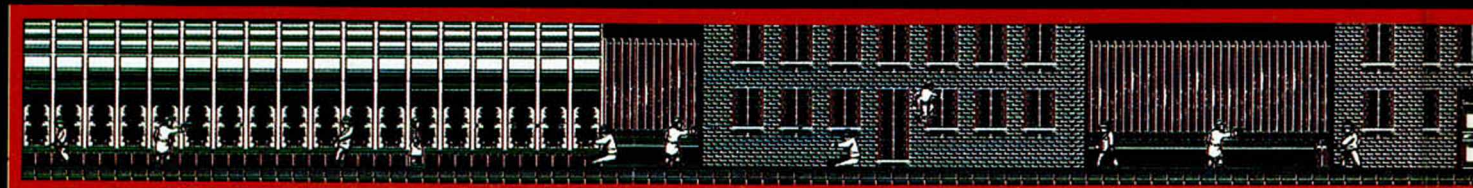


DICK TRACY

FASE 1

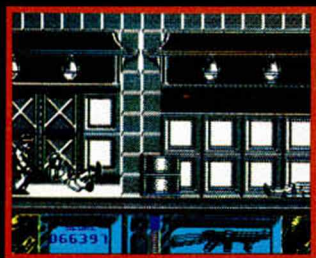


FASE 2



DICK TRACY

5 ESTRELLAS
MICRO HOBBY



como los puñetazos se acompañan de un brusco baile de Tracy, como si de una temblera se tratara. Más brusca es aún la rutina de muerte de los enemigos, y más simple si cabe, tanto que si los matamos por la espalda caen de igual forma que si nuestro disparo hubiera sido delantero.

Se trata de un juego multijugador en el que, más que

pasar de fase, lo que hacemos es avanzar a través de los diferentes decorados de la ciudad.

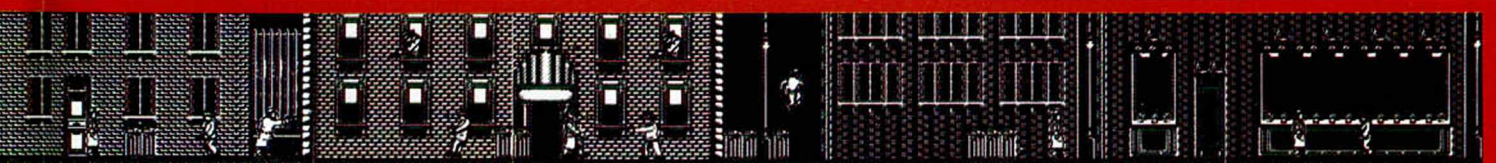
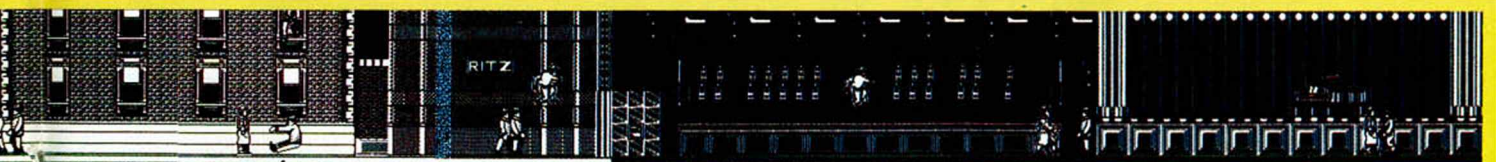
Es un alivio que cuando nos dan tantas veces como para hacer caer el cartelillo de Game Over, al menos podamos recomenzar donde nos hemos quedado, ahorrándonos tener que comenzar a cargar de nuevo.

Dick Tracy, el juego, ha sido como Dick Tracy, la película. Demasiada expectación no ha hecho el efecto previsto en las mentes de Titus, que aunque han sobresalido a nivel técnico, no se han esforzado todo lo preciso en cuanto a la jugabilidad, factor imprescindible. El resultado es que resulta excesivamente sencillo pasar de pantalla y de fase, lo

cual denota que le falta algo a este Tracy, algo que es importante y que queremos que averigues.

Las calles van a estar más seguras. De tu ordenador responde tú que para eso es tuyo. Pídele ayuda a Tracy.

GRÁFICOS	90%	Titus Arcade
MOVIMIENTO	80%	
SONIDO	—	Equipo programación
ADICCIÓN	80%	80%





El programa que edita Virgin y que ha realizado Core es, sin duda, el juego más absurdo, extraño e impredecible que hemos tenido oportunidad de ver. Aunque hayamos jugado con mil simuladores extraños, héroes raros, misiones incomprensibles o cualquier cosa similar que se te ocurra, el circo volante de Monty Python te romperá todos los esquemas.

El desarrollo del juego no tiene nada de particular. Mr



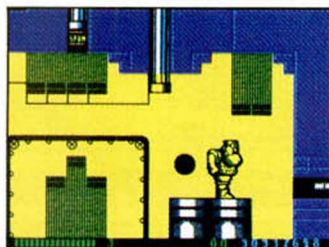
D.P. Gumby ha perdido la materia gris de su cerebro: se le ha escapado cuando echaba una carrera con ella. Nada de particular como veís. Entonces tiene que buscarla desesperadamente y para ello se incluye en un desgajado de personajes, escenarios y situaciones que a ninguna persona humana le hubiera cabido en la cabeza (si la tuviera, claro).

De arcade Daliniano podríamos denominar a lo proyectado a medias entre Core y el grupo de Terry Gilliam. Las razones son obvias, aparte de lo delirante de las imágenes y alucinante de su tratamiento, está la pesadilla, que sin duda lo fue, de su argumento. Todo lo que aquí pasa por original lo es, todo lo que te recuerde a otros juegos es mentira, todo lo que no te deje sorprendido cuéntamelo, porque no tiene ni un sólo detalle de desperdicio.

El circo volante es un engendro vivo de los cómicos. No me cabe la menor duda. Seguro que cuando se les



El espectáculo circense de los cómicos más absurdos de todos los tiempos, tiene en el Spectrum un programa a su medida.



planteó ser inmortalizados por un ordenador accedieron a condición de que... todo fuera suyo, ¿o fue por no quedar mal, y todo lo que vemos es un invento artificial que sólo quiere vacilarnos?. Ah!, si ellos son absurdos, yo lo soy más.

En cualquier caso, el programa es una joya superoriginal de gráficos y argu-



mento. Combina el blanco y negro-gris con los colores, el arcade con la aventura, los chistes con la Vida de Brian, los peces con los quesos, y tu mente con la mía sin que nos enteremos.

La pega más importante a nivel técnico se encuentra en el scroll, que parece extraño pero es raro, que proporciona sensación de brusquedad y mareo.

Esto perjudica pero poco la jugabilidad que exhibe el resto del programa, al mismo tiempo que la dificultad y el elevado número de enemigos hacen algo de

mella en eso.

Lo dicho, el juego que los Monty Python seguro jugarían es el juego que los Monty Python protagonizan: original, alocado, imprevisible, divertido, imaginativo, anglófono y psicotécnico.

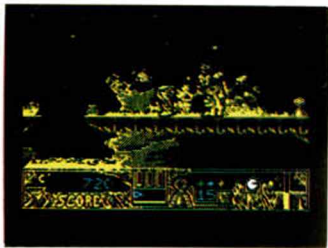


GRÁFICOS	95%	Virgin Arcade
MOVIMIENTO	80%	
SONIDO	80%	Core Design
ADICCIÓN	93%	
		91%

TWIN WORLD

Ulopa pasa de niño a hombre. Mientras, Ubi no puede prescindir del Spectrum y vuelve a él con este buen programa.

Como un Marco de los Apeninos a los Andes, anda Ulopa desquiciado en busca de un remedio que ilumine su reino. El malote-malote druida Maldur después de matar a su padre, arrasar el Castillo, las

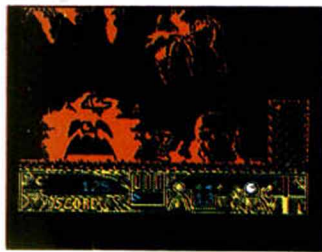


propiedades, las mujeres y los niños, se hizo con la forma más preciada del país: el Amuleto Sagrado. La oscuridad inundó la tierra, las cosechas no llegaban, la gente no salía de casa por temor a los atracos y Ubi gozaba todo y más por que ya tenía un buen argumento para iniciar un arcade.

Lo que ahora tenemos aquí no es sino la confirmación de que el Spectrum es inmortal, por un lado, y de que se pueden hacer, y de hecho se hacen, producciones espectaculares en ocho bits.

De todas formas no les ha sido muy difícil a los miembros de Ubi traerse a Ulopa a nuestros ordenadores. Es un arcade sencillo, de esos en los que los objetos son todo y parte, la habilidad es un grado y la diversión está garantizada. Y no por ello se han descuidado detalles en los gráficos, ya de escenarios, ya de personajes; ni en el movimiento ni en el sonido, que a la postre no son más que condimentos del plato fuerte que es la adicción.

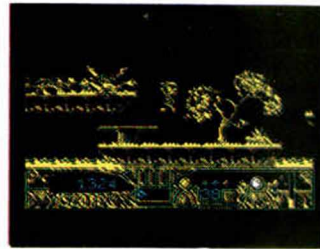
Ideado como un arcade lineal de saltitos, trampas y túneles escondidos, Twin



World pretende que nos comamos el coco buscando el amuleto en cada nivel. Pero como para encontrar el amuleto es imprescindible tener armas que acaben con los bichos, saltos especiales, bonus por lo que pueda ocurrir, y lo que es aún más difícil, llegar hasta una puerta determinada, pues nos vamos a tener que recorrer el gran mapa que se ha diseñado.

Los escenarios son muy variados. Empezamos en unos bosques, pasamos por las aguas y terminamos en un castillo donde Maldur, como Jabba The Jack, ha aposentado su fina figura. Las puertas que pueblan el decorado son en todo caso atravesables y de seguro que nos pueden conducir a lugares recónditos donde se halla la piecicita que nos estaba haciendo la pascua.

Movimiento y scroll han sido trabajados exhaustivamente porque no han perdido ni un ápice de la suavi-



dad original. Por contra los gráficos nos parecen algo sucios, o mejor confusos porque la idea de interpretar los colores desde una perspectiva algo pastosa, con ceras Manley, no ha sido muy afortunada.

Se echa de menos también algo de rapidez en la acción. Suponemos que eso dependerá de cada jugador, pero a nosotros nos ha parecido lento el desarrollo

general de los acontecimientos. ¿Aburrido?, en absoluto, sólo que con algo más de velocidad todo el juego ganaría, y la adicción aumentaría unos enteros.

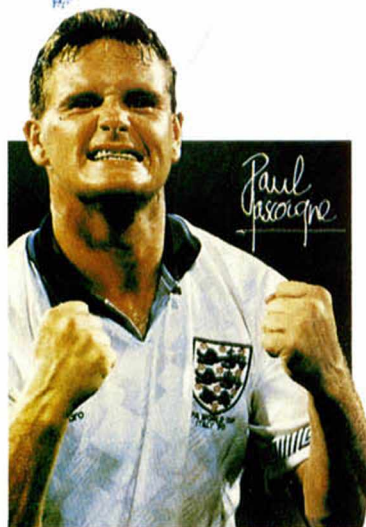
Ulopa marca el regreso de la videoaventura comedia, sin saturaciones ni extravagancias. Hay cuatro objetos imprescindibles pero sólo hay que buscarlos, encontrarlos y cogerlos, de su utilización ya se encarga el programa, que es muy listo. Además, el tema que han escogido es el más plástico y el que mejor se presta a la combinación con el arcade, que es de hecho lo que se ha conseguido al final. En la variedad está el gusto.



GRÁFICOS	80%
MOVIMIENTO	90%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	90%
Ubi	
Videoaventura	
Equipo programación	
85%	



NUEVO



GAZZA II

Paul Gascoigne, futbolista muy popular en Gran Bretaña, repite papel estelar en un programa realizado a la medida de sus facultades.

paraciones son en todo caso odiosas optaremos por introducirnos en lo que haya dado de sí el segundo tiro de Empire.

El fútbol de Gazza visto por su programadores es en primer término bonachón, sencillo y decidido a sacrificar la espectacularidad en la búsqueda de la adicción. Contrariamente al juego de Gascoigne, su programa carece de garra, ritmo y posición, defectos que sustituye por la rapidez, el encontronazo y el juego eminentemente embarullado, o sea, como la selección brasileña.

Pocas son las opciones que se nos ofrecen. Tiempo

de duración y controles son las más prácticas, al margen del contrincante que se reparte entre diez temibles enemigos contando con la aparición española.

Jugar al fútbol con Gazza es a priori más sencillo que con los demás simuladores. La simpleza más absoluta vuela sobre el campo y junto a unos pequeñísimos marcadores y un cuadrado semitransparente que teóricamente marca alguna ¿ posición ?, nos encontramos la mayor parte de ocasiones fuera de sitio. La cámara por la que vemos el partido desde un plano aéreo algo escorado, minimiza tanto el terreno de juego que fuerza



a la desorientación.

Nos ha sorprendido jugar contra futbolistas que han tomado el sol como poco tras unas rejillas. Se han pasado un mucho a la hora de diseñar a los contrincantes; vestirlos de sombras rayadas nos parece un poco fuerte, por mucho que eso no les impida correr como las balas.



La segunda simulación conocida de Paul Gascoigne presenta al jugador inglés desde dos prismas opuestos: fenómeno de la pantalla y abusón de la misma. En ambos casos ha conseguido algo que poca gente, Butragueño y él, han logrado: aparecer dos veces como protagonistas absolutos de un deportivo indiscutible. Y como las com-

IRONMAN

Entre el barro, las vallas, los derrapes y los 4X4, Ivan Stewart es tan feliz como nosotros tripulando programas tan apetecibles.

Ivan «Ironman» Stewart es un destacado piloto de la modalidad 4X4 Super Off Road, cuyo nombre, como el de tantos otros deportistas, está pasando a la fama del ordenador. En lo que a él le importa y por lo que a

nuestro bien se refiere, es evidente que no ha venido en ningún caso mal, porque él ha salido ganando y nosotros enormemente satisfechos.

Super Off Road es un medio arcade, medio simulador de esas carreras tan espectaculares que tienen en los obstáculos y las adversidades físicas el motivo de su existencia. Unos cuantos co-

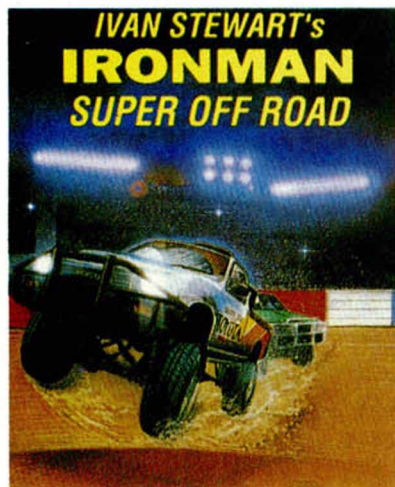
ches, todos especialmente preparados y modificados, pelean entre golpes, desastres en la carrocería y aventura pura, por cumplir un recorrido y acabar el primero.

Con objeto de trasladar tanto el riesgo como el espíritu deportivo de esta competición al Spectrum, los programadores de Graftgold se han imaginado muchos circuitos y les han dotado de un color amarillento con rojo y negro, y un montón de obstáculos de función imprevisible. Como el circuito ocupa toda la pantalla, han tenido que diseñar unos coches —lo más complicado sin duda— muy, muy pequeños a los que por fuerza debíamos ver.

Tales coches, entre los



que están el nuestro y el de un posible compañero, deben únicamente dejarse guiar. Y digo únicamente porque los vehículos casi se conducen solos, aceleran



Técnicamente es un fútbol mediocre caracterizado por la velocidad descontrolada de movimientos y scroll, y la brusquedad en la totalidad de las acciones.



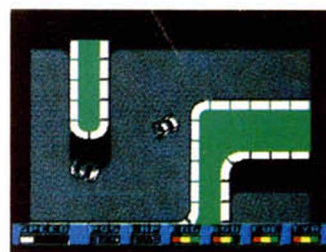
GRÁFICOS	60%
MOVIMIENTO	65%
SONIDO	50%
ADICCIÓN	68%
Empire	
Deportivo	
Equipo Programación	
65%	

de la misma forma y su respuesta ante los obstáculos es en la mayoría de los casos similar. Sin embargo no deja de ser difícil manejarlos. Precisamente por ser medio conducidos por el ordenador, nos toca a nosotros algo que podría llamarse ajuste, de velocidad, de derrapaje, de evitar obstáculos, de molestar al contrario, y por supuesto, de divertirnos.

GRÁFICOS	70%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	80%
Virgin	
Arcade/Simulador	
Graftgold	
77%	

SUPER CARS

Este nuevo programa de Gremlin revive las carreras de coches sobre circuitos de asfalto. Nada de originalidad, pero todo calidad y adicción.



Supercars tiene rasgos bastante creativos, los cuales se reparten en las 7 pistas que os aguardan en la competición, cada una más ruda y engorrosa que la anterior.

Una vez llegado el momento de empezar podréis elegir entre correr, así porque sí, o examinar la primera pantalla. En ella observareis la presencia de un letrero que dice GARAGE y un edificio a su lado que corresponde a un concesionario muy especial de vehículos. Pero, bueno, vamos a correr.

El primer circuito está chupado. Mediante una pers-

pectiva aérea, no excesivamente cuidada y en la que se echa de menos un scroll más potente y un movimiento más fluido, veremos cómo



nuestro bólido consigue trazar todas las curvas y llegar de los primeros a la meta.

Si ganáis os darán 20.000 \$, con los que entraremos en el garaje. Una maciza rubia que vende de todo muerba nos puede suministrarlos respuestos. Un motor, ruedas, fuel y carrocería serán los objetos más necesarios. Luego tenemos que si el turbo, que si los misiles, que si la aceleración...

Si todo nos sale bien, podremos también entrar en la oficina de venta. Allí regatearemos mediante diálogos elegidos con un vendedor que tan pronto puede darnos un coche a la mitad como echarnos de la tienda por groseros. La educación ante todo.

La música es envidiable, rítmica y conjuntada con cada operación que realizamos en la pista. Lo único malo es esa maldita sensación de tortuga que nos invade cuando vamos a «toda velocidad».



GRÁFICOS	80%
MOVIMIENTO	60%
SONIDO	90%
ADICCIÓN	75%
Gremlin	
Arcade	
Equipo programación	
75%	

YOGI BEAR & FRIENDS

Han cambiado los conceptos de Hi Tec a la hora de programar a este segundo Yogui. Claro, es lógico, ahora viene con sus amiguitos.

Los autores de este programa son los expertos miembros del equipo Twilight, autores de, por ejemplo, la conversión de «Plotting»; pero este Yogui no es nuestro oso rubioso, nos le han cambiado.

La aventura es radical-

mente diferente al primer desafío del oso. Mientras que en su huida de Yellowstone vivía de y para las plataformas, en esta búsqueda del tesoro, que es la nueva odisea, se abastece del arcade puro y colorista.

Pero no termina de con-

vencer. Las habilidades del oso se ven ahora salpicadas de pixels con brillo infinito y zonas unidimensionales por las que debemos buscar y recolectar una serie de objetos.

El resto lo forman colores estrambóticos, bruscos



cambios de pantalla y numerosos enemigos que nos envuelven insistentemente.

Arcade mil veces visto que no conviene ni por su aspecto ni por su adicción.



GRÁFICOS	58%	Hi Tec
MOVIMIENTO	60%	Arcade
SONIDO	70%	Twilight
ADICCIÓN	55%	55%



KARATEKA

La compañía norteamericana se estrena en España con un producto antiguo no sólo revisado, sino ya caduco y más que trasnochado.

El karateka de Broderbund no es quizá la forma correcta de afrontar el mundo del software. Han pasado los primerizos años de la alucinación con cualquier programa de Spectrum 48 K y los consumidores españoles de soft ni se andan por las ramas de la in-

genuidad, ni se permiten el lujo de comprarse un programa para «ver qué tal es».

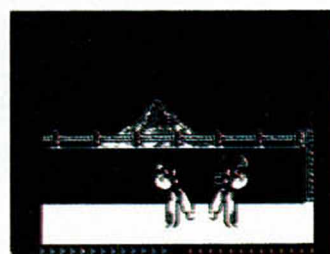
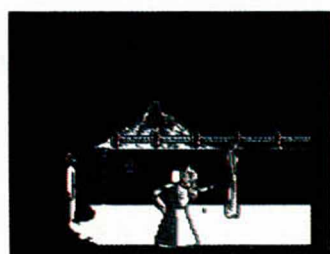
Desde 1986, la versión PC de este juego anda circulando por el mundo, indefectiblemente asociada al record. Ahora nos llega en Spectrum.

Karateka tiene un desarrollo similar a «Kung Fu Master», es decir, un scroll horizontal con grandes perso-

najes que vienen y van combatiendo a puño partido contra nosotros. El objetivo es rescatar a una princesa apresada, pobre de ella, pardiez. Es en eso en lo único que se parece al genial programa de Imagine.

Por lo demás ni los enemigos son abundantes, en plan arcade, ni existen los colores, ni hay rapidez, ni adicción, ni nada... Es más,

el decorado no pasa de lo liso, como el conjunto general del programa, que pasará con más pena que gloria por las pantallas de nuestros Spectrums.

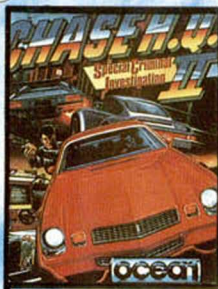


GRÁFICOS	40%	Broderbund
MOVIMIENTO	30%	Arcade
SONIDO	—	Gamart
ADICCIÓN	40%	40%

TODOS LOS EXITOS PARA TU SPECTRUM



↳ CARLOS SAINZ...1.295



↳ CHASE H.Q.2...1.200



↳ DESAFIO TOTAL ... 1.350



↳ ESWAT...1.200



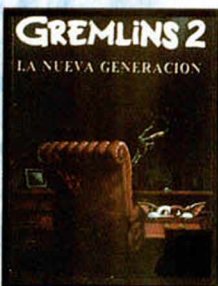
↳ GOLDEN AXE...1.200



↳ GOLDEN BASQUET...1.200



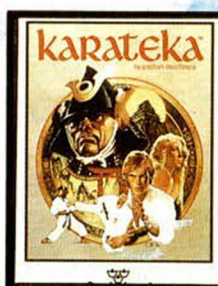
↳ GRAND PRIX CIRCUIT...1.200



↳ GREMLINS 2...1.200



↳ JAI ALAI...1.200



↳ KARATEKA ... 1.200



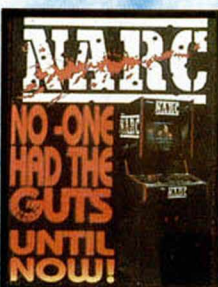
↳ KICK OFF 2...1.200



↳ LINE OF FIRE...1.200



↳ LOTUS...1.200



↳ NARC...1.200



↳ NARCOPOLICE...1.200



↳ PAK A TODA MAQUINA 2...1.750



↳ PAK DE CINE...1.750



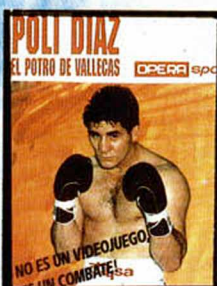
↳ PAK MULTISPORTS...1.500



↳ PAK PLATINUM...1.550



↳ PAK RUEDAS DE FUEGO...1.750



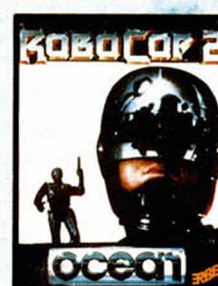
↳ POLI DIAZ...1.200



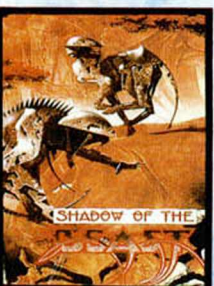
↳ PUZZNIC...1.200



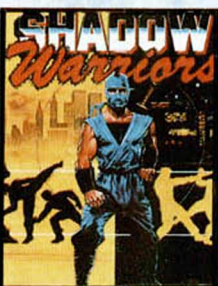
↳ REGRESO AL FUT.2...1.200



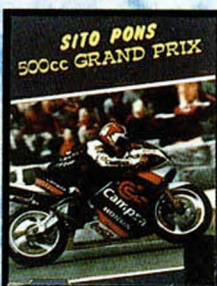
↳ ROBOPOL 2 ... 1350



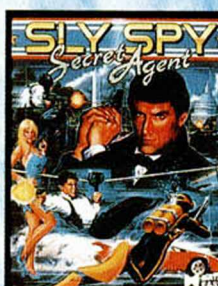
↳ SHADOW OF THE BEAST...1.200



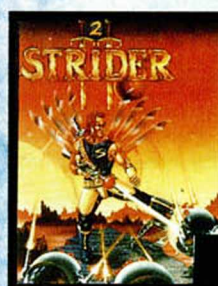
↳ SHADOW WARRIOR...975



↳ SITO PONS...1.295



↳ SLY SPY...975



↳ STRIDER 2...1.200



↳ TORTUGAS NINJA ... 1.350

Los precios indicados son para los juegos en cinta. Para saber el precio de la versión de disco, consultar por teléfono.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
 Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete)
 los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE _____
 APELLIDOS _____
 DOMICILIO _____
 POBLACION _____
 PROVINCIA _____ CODIGO POSTAL _____
 TELEFONO _____
 NUMERO DE TELECLIENTE _____

si aun no eres TELECLIENTE
poner NUEVO

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



TENER Y NO TEMER

Dedicamos esta quinta entrega del Breviario Básico del Aventurero a los objetos: dónde encontrarlos, cómo usarlos y no temerlos. Breviario Básico, entrega N.º 5. De los objetos y sus múltiples usos.

Hemos analizado en el anterior capítulo la forma de detectar en el habla de un PSI (PERSONAJE PSEUDO INTELIGENTE) las palabras claves para saber «tirar del hilo» produciendo más información y también los motivos por los cuales el autor había incluido ese personaje en particular dentro de la trama de la aventura.

Pero en una aventura, aparte de esos raros personajes, hay otras cosas mucho más abundantes: Objetos por todos lados. Aunque ya dedicamos un completísimo estudio a ellos, como eso fué hace más de dos años, daremos hoy un repaso a todo ello, añadiendo un montón de cosas nuevas.

OBJETIVO: OBJETOS

Si una aventura transcurre en un mundo, entonces, como cualquier mundo real, estará plagada de toda clase de cachivaches.

Muchos formarán parte del decorado, y entonces están para dar ambiente en las descripciones o para ser examinados en busca de más información, pero otros son «manipulables» y son fundamentales para el juego, son los que tienes que entregar, cambiar, unir, etc.

Hay objetos que son contenedores para otros objetos y de los que se pueden «sacar» cosas o «meter» cosas. Este punto es muy importante y ha sido objeto de muchas confusiones. Me explicaré.

Los más modernos parsers tratan estos contenedores de manera diferente y también a los que tengan dentro. En nuestra mente, si abres un cajón y resulta que dentro hay un revolver, diríamos «coger revolver». Bien, pues resulta que un ordenador no es

algo tan flexible, si has definido el cajón como un contenedor, las cosas que hay dentro no se pueden coger, sino SACAR DE y METER EN.

Hay otros objetos que se pueden llevar puestos encima y nos sirven de protección o para poder llevar más objetos en las manos. Porque, como en la vida misma, sólo podrás llevar cierto número de objetos o cierto peso.

Aparte de este evidente uso, los objetos son «la chicha» del juego, y adivinar para qué son es lo importante.

Muchas veces es evidente, otras veces bastante oscuro, otras veces imposible de saber hasta que aparezca el objeto con que encaja, bien sea física o mentalmente, y otras veces han sido puestos allí por el taimado autor para que desvíen tu atención de cosas más importantes.

¿DÓNDE ESTÁN? MATERILE RILE LO

El autor los puede haber desperdigado por toda la aventura, con tan



M. SAMUDIA

mala baba que casi al final está el que sirve para encontrar uno que había al principio y que te sirve para abrir toda una nueva e insospechada línea de juego.

La mayoría de las veces estarán escondidos y no aparecerán hasta que examines algo o abras algún contenedor.

Y otras veces tendrás que ganártelos a pulso convenciendo a algún personaje para que te los dé. Esta interacción entre PSI y objetos es de lo más interesante y mas enriquece una aventura.

No te olvides que, ya desde el principio puede el autor haberte dado algún objeto, y que puede estar en algún bolsillo o escondido en alguna parte de tus ropas o incluso anatomía.

Por eso, toda aventura debe comenzar con un Inventario y un «Examinarme a mí», te ahorrarás muchas vueltas inútiles.

RECUERDA QUE...

En esos mundos también hay formas mágicas de iluminar un lugar mediante un encantamiento general (toda la habitación) o particular (hacer luminoso un objeto).

Si te han dado un objeto frágil, pro-

bablemente te hayan dejado una trampa para que se te rompa.

Muchas veces se te dan, o encuentras, una serie de cosas que no tienen hasta que las hayas unido para formar otra.

Siempre no es el uso obvio el que se espera que le des al objeto, así, un casco puede servir para llenarlo de agua y apagar un incendio.

Busca escondites en las paredes y techo, cava agujeros si el suelo te lo permite, aparta cortinas, tapices, cuadros, hierbas y matosjos.

En los bosques se puede subir a algunos árboles, sacudir otros, cortar alguna parte para hacernos un bastón o cuerdas.

Si dentro de una grieta muy pequeña para tus manos hay un objeto, busca algo para extraerlo, y si es de metal piensa incluso en un imán.

VIEJOS OBJETOS DE NUEVAS FORMAS

Aunque se aparte un poco de nuestra exposición, no se puede dejar de hablar hoy día de los objetos encontrados entre los gráficos de las modernas aventuras de 16 bits.

El asunto es que éstos juegos basan su atractivo en sus móviles y muy completos gráficos, y entonces los ju-

gadores deben usar el ratón para moverse, interactuar y destacar cosas.

Pues bien, para los que estén en estas aventuras, sólo un consejo: Casi todas las escenas esconden pequeños objetos, con frecuencia difíciles de ver. Entonces lo importante es la perseverancia; pasear con el ratón por TODA la pantalla hasta descubrir que lo que parecía una mancha redonda era en realidad una manzana.

Pero todos estos juegos son otra historia y, a pesar de su innegable calidad, tienen una filosofía bastante más distinta de lo que a nosotros nos ocupa.

RESUMEN FINAL

Nunca hay que dar nada por sentado con respecto a los objetos, sirven para las cosas más diversas.

No tener miedo de probar las acciones más insólitas con los objetos, a veces la desesperación nos hace encontrarles el uso adecuado.

Recuerdo aquí dos reglas de oro que en su tiempo di, todavía hoy son válidas:

1-Hay dos modos de usar un objeto: el que tu intentas y el correcto.

2-El objeto del que decides prescinderte porque te estorba será el próximo que necesites.

NOTICIAS DESDE MI RINCÓN

1- La segunda parte de la Trilogía de Ci-U-Thán, llamada Tulúm y Cobá, los Templos Sagrados, estará a punto de salir para cuando ésto leáis. Trata de las aventuras de Doc Monro en Yucatán. El formato y la presentación es la misma que Cozumel, pero la jugabilidad se ha incrementado muchísimo.

2- Dentro de poco tendremos en España aventuras hechas con el sistema Hipercard. Se trata de un método que permite penetrar dentro de cualquier dibujo que aparece en pantalla y de esta forma cruzar puertas, examinar dentro de cajones, etc. ¿Para cuándo?

Para cuando Aventuras A.D. termine con la citada trilogía y otros compromisos anteriores y acabe la nueva conversión del DAAD.

3- La versión del DAAD, (que no tiene nada que ver con el PAW), con que se hizo la Aventura Original, y que permite hacer juegos en todos los ordenadores, está a la venta. Sabemos que ya hay negociaciones con algunos grupos interesados. Esto es bueno porque se abriría el mercado de éste tipo de juegos.

ANDRES RUMIANTE SAMUDIO - 1991

CONCURSO DE AVENTURAS

Tras la última selección, en la que 31 aventuras pasaron a la siguiente fase, he revisado 10 de ellas, y tras un exhaustivo análisis, paso a citar las que han sido seleccionadas y aquellas que se han quedado en esta fase:

AVENTURAS ELIMINADAS:

-PALACE HOTEL, de Carlos García de Paredes: Argumento no muy sólido, con problemas bastante retorcidos.

-GALEN, de Gerardo Oporto: Es muy similar a la ORIGINAL, tanto en argumento como en gráficos, pero es eliminada por su excesiva facilidad.

-PIRAMIDE, de David Elur y Eduardo Heras: Carece de gráficos, y en general no está demasiado pulida.

-EXCALIBUR, de José Damián de la Flor: La dificultad es excesiva en las primeras pantallas debido a problemas ilógicos. En los gráficos hay machaque de atributos.

-PERSECUCIÓN EN AUSTRALIA, de Rafael Vico: Pasable en general, con algunos fallos en el texto, pero no alcanza el nivel de sus competidores.

Y A CONTINUACIÓN, LAS SELECCIONADAS:

-OLIMPO EN GUERRA, de Eduardo José Villalo-

bos: Aventura perfectamente aceptable, agradable de jugar y con gráficos funcionales.

-EL LIBRO NEGRO, de Year Zero Software: A medida que quedan menos aventuras, es mas difícil realizar la selección. El argumento es interesante, y se ha desarrollado correctamente.

-EL SEÑOR DEL DRAGON, del Grupo Creators Union: Los problemas no son muy complicados en la mayoría de los casos. Los gráficos cumplen su función.

-DIATMAR, de Santiago Marqués Solís: Incluye gráficos animados, similares a los de JABATO. Fantasiosa y prolifica en detalles.

-JOHNNY WAYNA, de Pedro Amador López: Como el nombre indica, está ambientada en el Oeste. Destaca su gran cantidad de PSI, y que los gráficos de estos se muevan cuando hablan.

Ante todo debo dejar claro que para hacer esta selección he tenido en cuenta muchos más factores que los enunciados, pero por falta de espacio, tan sólo he consignado los más remarcables, ¿vale? Pos eso.

NOTA: Ha estado muy muy reñido, y las eliminadas no son malas, simplemente las hay mejores...

Juanjo Muñoz

Aula Spectrum

PROGRESIONES

De todos los colores y sabores: para el neófito, el matemático y el vago, las progresiones de DIEGO CAMPOS, de Nerja, no sólo van a ayudarte a resolver las operaciones para muchos complejas que aborda este campo matemático, sino que incluso te recordarán la materia en la que te estás metiendo.

Para nosotros el programa de Diego es muy completo. Aparte de la opción de apuntes en la que se explican las peculiaridades, objetivos y fórmulas de las progresiones, presenta dos opciones más que entran de lleno en el área resolutiva: progresiones aritméticas y geométricas.

Ambas alternativas presentan sendos submenús. La primera nos permitirá hallar la razón aritmética, el último término, un número N de términos o el primero de ellos a partir de un sólo dato que en principio introduzcamos.

La segunda, correspondiente a las progresiones geométricas, facilita muchos hallazgos. Por ejemplo, la suma de una progresión creciente, decreciente, el primer término, el término deseado y la razón.

No confundir progresar con progresiones, aunque el objetivo de esta programa sea el progreso matemático. Imprescindible.



TODAS LAS MAYÚSCULAS SUBRAYADAS DEBEN SER INTRODUCIDAS EN MODO GRÁFICO

```

5 REM DIEGO CAMPOS DIAEZ
      GOMA-SOFT (NERJA)
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
20 PRINT AT 1,4: "ULO CALC"
25 PRINT PAPER 4; AT 5,9: "PROGR
ESIONES"
30 PRINT AT 7,4: INK 4; "@ GOM
A-SOFT 7/12/1989"
40 PRINT AT 10,3: "1- PROGRESIO
N ARITMETICA"
50 PRINT AT 13,3: "2- PROGRESIO
N GEOMETRICA"
60 PRINT AT 16,3: "3- APUNTES"
70 PRINT #0; AT 1,4: "PULSA LA O
PCION DESEADA"
80 PAUSE 0
90 IF INKEY$="1" THEN GO TO 14
0
100 IF INKEY$="2" THEN GO TO 10
10
110 IF INKEY$="3" THEN GO TO 16
70
120 IF INKEY$<"1" OR INKEY$<"
2" OR INKEY$<"3" THEN GO TO 90
130 GO TO 90
140 REM PROGRESION ARITMETICA
150 CLS
160 PRINT AT 2,6: "PROGRESION AR
ITMETICA"
170 PRINT AT 6,4: "An=A1+(n-1)*r
"
180 PRINT AT 5,21: "(A1+An)*n"/2
AT 7,25: "
190 PRINT AT 10,1: "1-HALLAR TER
MINO DESEADO En"; "2-SUMAR TO
DOS LOS TERMINOS"; "3-HALLAR PR
IMER TERMINO En"; "4-HALLAR N
DE TERMINOS En"; "5-HALLAR LA
RAZON r"; "6-VOLVER MENU "
200 PRINT #0; AT 0,4: "PULSA LA O
PCION DESEADA"
210 PAUSE 0
220 IF INKEY$="1" THEN GO TO 30
0
230 IF INKEY$="2" THEN GO TO 44
0
240 IF INKEY$="3" THEN GO TO 59
0

```

```

250 IF INKEY$="4" THEN GO TO 73
0
260 IF INKEY$="5" THEN GO TO 87
0
270 IF INKEY$="6" THEN GO TO 10
280 IF INKEY$<"1" OR INKEY$<"
2" OR INKEY$<"3" OR INKEY$<"4"
OR INKEY$<"5" OR INKEY$<"6" T
HEN GO TO 220
290 GO TO 220
300 REM SELECCIONAR CUALQUIER TERMINO
310 CLS
320 PRINT AT 2,8: "INTRODUCE DAT
OS"
330 PRINT AT 6,4: "S=?"
340 PRINT AT 8,4: "A1=": INPUT A
1
350 PRINT AT 10,4: "n=": INPUT n
PRINT AT 10,6: n
360 PRINT AT 12,4: "r=": INPUT r
PRINT AT 12,6: r
370 PRINT AT 7,15: "An=A1+(n-1)*
r"
380 PRINT AT 9,15: "An="; A1; "+("
n-1)*r"
390 LET An=A1+(n-1)*r
400 PRINT AT 11,15: "An="; An
410 PRINT AT 20,7: "ENTER PARA V
OLVER"
420 PAUSE 0
430 GO TO 140
440 REM SUMA DE TERMINOS
450 CLS
460 PRINT AT 2,8: "INTRODUCE DAT
OS"
470 PRINT AT 6,4: "S=?"
480 PRINT AT 8,4: "A1=": INPUT A
1
490 PRINT AT 10,4: "n=": INPUT n
An: PRINT AT 10,7: An
500 PRINT AT 12,4: "n=": INPUT n
PRINT AT 12,7: n
510 PRINT AT 6,17: "(A1+An)*n"/2
AT 7,15: "S="; S; "AT 8,21: "
2"
520 PRINT AT 10,17: "AT 8,18: "(n-1)
n"
530 PRINT AT 11,15: "S="; S; "AT 12,21: "2"
540 LET S=(A1+An)*n/2
550 PRINT AT 14,15: "S="; S
560 PRINT AT 20,7: "ENTER PARA V
OLVER"
570 PAUSE 0
580 GO TO 140
590 REM HALLAR PRIMER TERMINO
600 CLS
610 PRINT AT 2,8: "INTRODUCE DAT
OS"
620 PRINT AT 6,4: "A1=?"
630 PRINT AT 8,4: "An=": INPUT A
n
640 PRINT AT 10,4: "n=": INPUT n

```

```

PRINT AT 10,6: n
650 PRINT AT 12,4: "r=": INPUT r
PRINT AT 12,7: r
660 PRINT AT 7,15: "A1=An-(n-1)*
r"
670 PRINT AT 9,15: "A1="; An; "-("
n-1)*r"
680 LET A1=An-(n-1)*r
690 PRINT AT 11,15: "A1="; A1
700 PRINT AT 20,7: "ENTER PARA V
OLVER"
710 PAUSE 0
720 GO TO 140
730 REM NUMERO DE TERMINOS
740 CLS
750 PRINT AT 2,8: "INTRODUCE DAT
OS"
760 PRINT AT 6,4: "n=?"
770 PRINT AT 8,4: "S=": INPUT S:
PRINT AT 8,6: S
780 PRINT AT 10,4: "A1=": INPUT
A1: PRINT AT 10,7: A1
790 PRINT AT 12,4: "An=": INPUT
An: PRINT AT 12,7: An
800 PRINT AT 6,20: "S+2"; AT 7,15
; "n="; AT 8,18; "S+2"; (A1+An)
810 PRINT AT 10,19: S; "+2"; AT 11
15; "n="; AT 12,18; "AT 12,18: "
1"
820 LET n=(S+2)/(A1+An)
830 PRINT AT 14,15: "n="; n
840 PRINT AT 20,7: "ENTER PARA V
OLVER"
850 PAUSE 0
860 GO TO 140
870 REM HALLAR r
880 CLS
890 PRINT AT 2,8: "INTRODUCE DAT
OS"
900 PRINT AT 6,4: "r=?"
910 PRINT AT 8,4: "An=": INPUT A
n: PRINT AT 8,7: An
920 PRINT AT 10,4: "A1=": INPUT
A1: PRINT AT 10,7: A1
930 PRINT AT 12,4: "n=": INPUT n
PRINT AT 12,6: n
940 PRINT AT 6,18: "An-A1"; AT 7,
15; "r="; AT 8,18; "(n-1)
950 PRINT AT 10,18: An; "-"; A1; AT
11,15; "r="; AT 12,18; "AT 12,18: "
1"
960 LET r=(An-A1)/(n-1)
970 PRINT AT 14,15: "r="; r
980 PRINT AT 20,7: "ENTER PARA V
OLVER"
990 PAUSE 0
1000 GO TO 140
1010 CLS
1020 PRINT AT 2,6: "PROGRESION GE
OMETRICA"
1030 PRINT AT 6,5: "An=A1*r^(n-1)
"
1040 PRINT AT 10,1: "1-HALLAR EL
TERMINO DESEADO"; "2-SUMA PROGR

```



```

ESION DECRECIENTE"" 3-SUMA PRO
GRESION CRECIENTE"" 4-HALLAR P
RIMER TERMINO $A1"" 5-HALLAR P
LA RAZON $r; AT 6-VOLVER MENU"
1050 PRINT #0; AT 0,4;"PULSA LA O
PCION DESEADA"
1060 PAUSE 0
1070 IF INKEY$="1" THEN GO TO 11
50
1080 IF INKEY$="2" THEN GO TO 12
90
1090 IF INKEY$="3" THEN GO TO 14
30
1100 IF INKEY$="4" THEN GO TO 15
70
1110 IF INKEY$="5" THEN GO TO 17
10
1120 IF INKEY$="6" THEN GO TO 10
1130 IF INKEY$<"1" OR INKEY$<"2"
OR INKEY$<"3" OR INKEY$<"4"
OR INKEY$<"5" OR INKEY$<"6" T
HEN GO TO 1070
1140 GO TO 1070
1150 REM HALLAR TERMINO DECRECI
1160 CLS
1170 PRINT AT 2,8;"INTRODUCE DAT
OS"
1180 PRINT AT 6,4;"An=?"
1190 PRINT AT 8,4;"A1=": INPUT A
1: PRINT AT 8,7;A1
1200 PRINT AT 10,4;"n=": INPUT n
: PRINT AT 10,6;n
1210 PRINT AT 12,4;"r=": INPUT r
: PRINT AT 12,6;r
1220 PRINT AT 9,15;"An=A1+r*(n-1)
"
1230 PRINT AT 9,15;"An=";A1;"*";
r;"*(n-1)"
1240 LET An=A1+r*(n-1)
1250 PRINT AT 11,15;"An=";An
1260 PRINT AT 20,7;"ENTER PARA U
OLVER"
1270 PAUSE 0
1280 GO TO 1010
1290 REM SUMA P. DECRECIENTE
1300 CLS
1310 PRINT AT 2,8;"INTRODUCE DAT
OS"
1320 PRINT AT 6,4;"S=?"
1330 PRINT AT 8,4;"A1=": INPUT A
1: PRINT AT 8,7;A1
1340 PRINT AT 10,4;"An=": INPUT
An: PRINT AT 10,7;An
1350 PRINT AT 12,4;"r=": INPUT r
: PRINT AT 12,6;r
1360 PRINT AT 6,17;"A1-An*r"; AT
7,15;"S="; AT 8,19;"r-1"
1370 PRINT AT 10,17;A1;"-";An;"*
";r;"*(n-1)"
1380 LET S=(A1-An*r)/(1-r)
1390 PRINT AT 14,15;"S=";S
1400 PRINT AT 20,7;"ENTER PARA U
OLVER"
1410 PAUSE 0
1420 GO TO 1010
1430 REM SUMA P. CRECIENTE

```

```

1440 CLS
1450 PRINT AT 2,8;"INTRODUCE DAT
OS"
1460 PRINT AT 6,4;"S=?"
1470 PRINT AT 8,4;"An=": INPUT A
n: PRINT AT 8,7;An
1480 PRINT AT 10,4;"A1=": INPUT
A1: PRINT AT 10,7;A1
1490 PRINT AT 12,4;"r=": INPUT r
: PRINT AT 12,6;r
1500 PRINT AT 6,17;"An*r-A1"; AT
7,15;"S="; AT 8,19;"r-1"
1510 PRINT AT 10,17;An;"*";r;"-";
A1; AT 11,15;"S="; AT 12,19;r;"-1"
1520 LET S=(An*r-A1)/(r-1)
1530 PRINT AT 14,15;"S=";S
1540 PRINT AT 20,7;"ENTER PARA U
OLVER"
1550 PAUSE 0
1560 GO TO 1010
1570 REM HALLAR PRIMER TERMINO
1580 CLS
1590 PRINT AT 2,8;"INTRODUCE DAT
OS"
1600 PRINT AT 6,4;"A1=?"
1610 PRINT AT 8,4;"An=": INPUT A
n: PRINT AT 8,7;An
1620 PRINT AT 10,4;"r=": INPUT r
: PRINT AT 10,6;r
1630 PRINT AT 12,4;"n=": INPUT n
: PRINT AT 12,7;n
1640 PRINT AT 6,20;"An"; AT 7,15;"
A1="; AT 8,17;"r*(n-1)"
1650 PRINT AT 10,20;An; AT 11,15;"
A1="; AT 12,17;r;"*(n-1)"
1660 LET A1=(An)/(r*(n-1))
1670 PRINT AT 14,15;"A1=";A1
1680 PRINT AT 20,7;"ENTER PARA U
OLVER"
1690 PAUSE 0
1700 GO TO 1010
1710 REM HALLAR LA RAZON
1720 CLS
1730 PRINT AT 2,8;"INTRODUCE DAT
OS"
1740 PRINT AT 6,4;"r=?"
1750 PRINT AT 8,4;"An=": INPUT A
n: PRINT AT 8,7;An
1760 PRINT AT 10,4;"A1=": INPUT
A1: PRINT AT 10,7;A1
1770 PRINT AT 12,4;"n=": INPUT n
: PRINT AT 12,6;n
1780 PRINT AT 6,15;"n-1"; AT 7,15;"
r="; AT 6,20;"An"; AT 6,2
6;"A1"

```

```

1790 PLOT 135,127: DRAW 10,-20:
DRAW 10,20: DRAW 40,0
1800 PRINT AT 10,15;n;"-1"; AT 12
15;"r="; AT 11,20;An; AT 1
3,20;A1
1810 PLOT 135,87: DRAW 10,-20: D
RAW 10,20: DRAW 40,0
1820 LET r=(An/A1)*(1/(n-1))
1830 PRINT AT 15,15;"r=";r
1840 PRINT AT 20,7;"ENTER PARA U
OLVER"
1850 PAUSE 0
1860 GO TO 1010
1870 CLS : PRINT AT 1,12;"APUNTE
S"
1880 PRINT AT 3,10;"P. ARITHMETIC
A"
1890 PRINT AT 6,1;"EJEMP: 2,4,5,8
,10"; AT 7,7;"↑ ↑ ↑ ↑"; AT 8,6;"
(A1+A3+A4+A5)= TERMINOS"; AT 8,6;"
1900 PRINT AT 10,2;"N=6"; AT 10,6;"
R=2 La razon es lo que le vamo
s sumando al primer termino asi
corriativamente"" Ejemp: el
primer termino es 2, si a dos le
sumamos la razon ob-tendremos e
l segundo termino 2+2=4 y si a 4
le volvemos a sumar la razon ob
tendremos el tercer termino que
es 6"
1910 PRINT #0; AT 1,4;"ENTER PARA
CONTINUAR"
1920 PAUSE 0
1930 CLS
1940 PRINT AT 1,12;"APUNTES"
1950 PRINT AT 6,2;"Suma de una p
rogresion aritme-tica: 2+8+11+14+
17 la suma de es-tos terminos es
57 pero es muchomas facil hacer
la formula solamente poniendo l
a razon, el pri-mer termino y e
l ultimo termino."
1960 PRINT AT 14,2;"La progresio
n puede ser decre-ciente, siendo
la razon negativa=-2.";" Ej
emp: 10,8,6,4,2"
1970 PRINT #0; AT 1,4;"ENTER PARA
CONTINUAR"
1980 PAUSE 0
1990 CLS
2000 PRINT AT 2,12;"APUNTES"; AT
4,10;"P. GEOMETRICA"
2010 PRINT AT 6,2;"En la progres
ion geometrica es igual pero en v
ez de sumar mul-tiplicamos.""
Ejemp: si la razon es 3 iremos
multiplicando por 3 donde los
terminos seran los siguientes 4,
12,36,108,324"
2020 PRINT #0;"La progresion se
ra creciente si la razon es may
or que 1 y de-creciente si es me
nor que uno."
2030 PRINT #0; AT 1,3;"ENTER PARA
VOLVER AL MENU"
2040 PAUSE 0
2050 GO TO 10

```

INTERESES

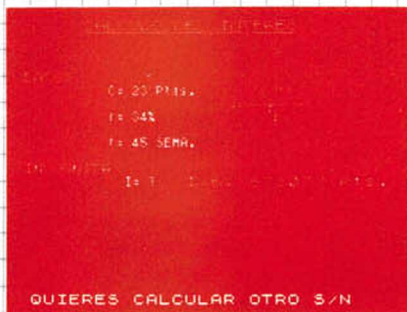
El mismo autor del programa de las progresiones ha incluido en la cinta una gran utilidad que pese a tener un listado código máquina hemos decidido incorporarla a esta sección.

El programa tiene como objetivo principal el cálculo del interés simple en función de una cantidad, tiempo y montante determinado. Nuevamente nos hallamos ante una utilidad muy completa que incluso juega con un sistema de caracteres alterado.

Presenta seis opciones:

- Cálculo del interés simple.
- Cálculo del montante.
- Cálculo del capital, tanto y tiempo en interés simple.
- Cálculo del capital, tanto y tiempo en función del montante.
- Fin.

Como Diego Campos ha realizado este programa igual de simple que de completo, cualquier operación que parta de una base más o menos cualificada no tendrá ningún problema para desarrollarse. Mercedamente imprescindible.



LISTADO 1

```

1 REM DIEGO CAMPOS DIANEZ
2
3 GOMA SOFT (NERJA)
5 REM *PRESENTACION*
9 CLEAR 62665
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS
20 POKE 23658,8
25 PRINT AT 10,3; INK 4; BRIGH
T: FLASH AT "PARA EL CASSET": P
AUSE 75: CLS
30 LET D$="GOMA-SOFT": LET Y=4
LET C=0: GO SUB 9200
40 PRINT INK 4; AT 8,12;"Presen
ta"
50 LET D$="Interes Simple""
LET Y=11: LET C=1: GO SUB 9200
60 LET D$="© 1990": LET Y=16:

```

```

LET C=0: GO SUB 9200
70 PRINT "TAB 10; INK 4;"PUL
SA PLAY" FOR N=0 TO 100: NEXT N
80 LOAD "CODE 64203,1165: RAN
DOMIZE USR 64203
85 POKE 23658,8
90 PAUSE 50: CLS
100 PRINT AT 10,2;"ESPERA UN MO
MENTO POR FAVOR"
110 GO SUB 7400
120 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: C
LS
130 REM *MENU PRINCIPAL*
140 LET M=0: GO SUB 7000
150 INK 5: CLS
160 PLOT 7,154: DRAW 245,0: DRA
W 0,-24: DRAW -245,0: DRAW 0,24
170 PRINT INK 2; AT 2,9;"MENU PR
INCIPAL"
180 LET M=3: GO SUB 7000
200 PRINT INK 4; AT 9,4;"1- CALC
ULO INTERES SIMPLE"
210 PRINT INK 4; AT 11,4;"2- CAL

```

```

CULO DEL MONTANTE"
220 PRINT INK 4; AT 13,4;"3- CAL
CULO DEL CAPITAL, TANTO Y TIEMPO
EN"; AT 15,7;"INTERES SIMPLE"
230 PRINT INK 4; AT 17,4;"4- CAL
CULO DEL CAPITAL, TANTO Y TIEMPO
EN"; AT 19,7;"FUNCION DEL MONTAN
TE"
240 PRINT INK 3; AT 21,4;"5- FIN"
250 PAUSE 0: LET R$=INKEY$
270 IF R$="1" THEN GO TO 1000
280 IF R$="2" THEN GO TO 2000
290 IF R$="3" THEN GO TO 2500
300 IF R$="4" THEN GO TO 4000
310 IF R$="5" THEN GO TO 9900
320 IF R$="5" OR R$<"1" THEN GO
TO 250
1000 REM *CALCULO DEL INTERES*
1005 CLS
1010 LET M=1: GO SUB 7000
1020 PLOT 50,159: DRAW 132,0

```



```

1030 PRINT AT 1,7;"CALCULO DEL I
INTERES"
1040 LET M=2: GO SUB 7000
1050 PRINT AT 5,2;"DATOS:"
1060 LET M=3: GO SUB 7000
1070 PRINT INK 4;AT 6,13;"C=";AT
8,13;"r=";AT 10,13;"t="
1080 LET M=2: GO SUB 7000
1090 PRINT AT 12,2;"INCOGNITA:"
1100 LET M=3: GO SUB 7000
1110 PRINT INK 4;AT 13,15;"I=?"
1120 GO SUB 7100
1130 PRINT INK 4;AT 6,16;C;" Pta
s"
1140 GO SUB 7150
1150 PRINT INK 4;AT 8,16;r;"%"
1160 GO SUB 8500
1170 PRINT INK 4;AT 10,16;t;" ";
B$(X)
1180 LET M=4: GO SUB 7000
1190 PRINT AT 7,35;"I=";PLOT 15
0,115: DRAW 40,0
1200 PRINT AT 6,40;"C r t";AT 8,
40;"B"
1210 LET M=0: GO SUB 7000
1220 LET I=C+r*t
1230 LET I2=B
1240 LET I=I1/I2
1250 PRINT AT 13,14;"I=";I;" Pts
1260 PRINT #0;AT 0,2;"QUIERES CA
LCULAR OTRO S/N"
1265 RANDOMIZE USR 64395
1267 PAUSE 0: LET Z$=INKEY$
1270 IF Z$="S" THEN GO TO 1000
1280 IF Z$="N" THEN GO TO 120
1290 IF Z$("<"S" OR Z$("<"N" THEN
GO TO 1265
2000 REM *CALCULO DEL MONTANTE*
2010 CLS
2020 LET M=0: GO SUB 7000
2030 LET T$="CALCULO DEL MONTANT
E"
2035 LET L=LEN T$+8
2040 LET D=(32-LEN T$)/2
2050 PRINT AT 1,D;T$
2060 PLOT D+8,L-1: DRAW L,0
2070 LET M=2: GO SUB 7000
2080 PRINT AT 5,2;"DATOS:"
2090 LET M=3: GO SUB 7000
2100 PRINT INK 2;AT 6,13;"C=";AT
8,13;"r=";AT 10,13;"t="
2110 LET M=2: GO SUB 7000: PRINT
AT 12,2;"INCOGNITA:"
2120 LET M=3: GO SUB 7000: PRINT
INK 2;AT 13,15;"M=?"
2130 GO SUB 7100
2140 PRINT INK 2;AT 6,16;C;" Pts
"
2150 GO SUB 7150
2160 PRINT INK 2;AT 8,16;r;"%"
2170 GO SUB 8500
2180 PRINT INK 2;AT 10,16;t;" ";
$(X)
2190 LET M=4: GO SUB 7000
2200 PRINT AT 7,35;"M=C+";PLOT
165,115: DRAW 30,0
2210 PRINT AT 6,43;"C r t";AT 8,
45;"B"
2220 LET M=0: GO SUB 7000
2230 LET G1=C+r*t1/B
2240 LET G2=1+G1
2250 PRINT AT 13,14;"M=";G;" Pts
"
2260 PRINT #0;AT 0,2;"QUIERES CA
LCULAR OTRA VEZ S/N"
2270 RANDOMIZE USR 64395
2272 PAUSE 0: LET Z$=INKEY$
2280 IF Z$="S" THEN GO TO 2000
2290 IF Z$="N" THEN GO TO 120
2310 IF Z$("<"S" OR Z$("<"N" THEN
GO TO 2280
2320 REM *CALCULO DEL C,R,T EN IS*
2330 PLOT INK 6,7,167: DRAW INK
6,240,0: DRAW INK 6,0,-24: DRAW
INK 6,-240,0: DRAW INK 6,0,24
2340 LET M=0: GO SUB 7000
2350 PRINT INK 1;AT 2,9;"INTERES
"
2360 LET M=3: GO SUB 7000
2370 PRINT INK 3;AT 7,6;"1- CALC
ULO DEL CAPITAL"
2375 PRINT INK 3;AT 10,6;"2- CAL
CULO DEL REDITO"
2380 PRINT INK 3;AT 13,6;"3- CAL
CULO DEL TIEMPO"
2390 PRINT INK 3;AT 16,6;"4- MEN
U PRINCIPAL"
2400 PAUSE 0: LET D$=INKEY$
2410 IF D$="1" THEN GO TO 3000
2420 IF D$="2" THEN GO TO 3500
2430 IF D$="3" THEN GO TO 3800
2440 IF D$="4" THEN GO TO 120
2450 IF D$="4" OR D$("<"1" THEN GO
TO 2600
3000 REM *CALCULO DEL CAPITAL*
3001 CLS
3005 LET M=0: GO SUB 7000
3010 LET T$="CALCULO DEL CAPITAL
"
3040 LET L=LEN T$+8: LET D=(32-L
EN T$)/2
3050 PRINT AT 1,D;T$
3060 PLOT D+8+3,L+7: DRAW L,0
3070 LET M=2: GO SUB 7000
3080 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
,2;"INCOGNITA:"
3090 LET M=3: GO SUB 7000
3100 PRINT INK 2;AT 6,13;"I=";AT
8,13;"r=";AT 10,13;"t=";AT 13,1
5;"C="
3110 GO SUB 7200
3120 PRINT INK 2;AT 6,16;I;" Pts
"
3130 GO SUB 7150
3140 PRINT INK 2;AT 8,16;r;"%"
3150 GO SUB 8500

```

```

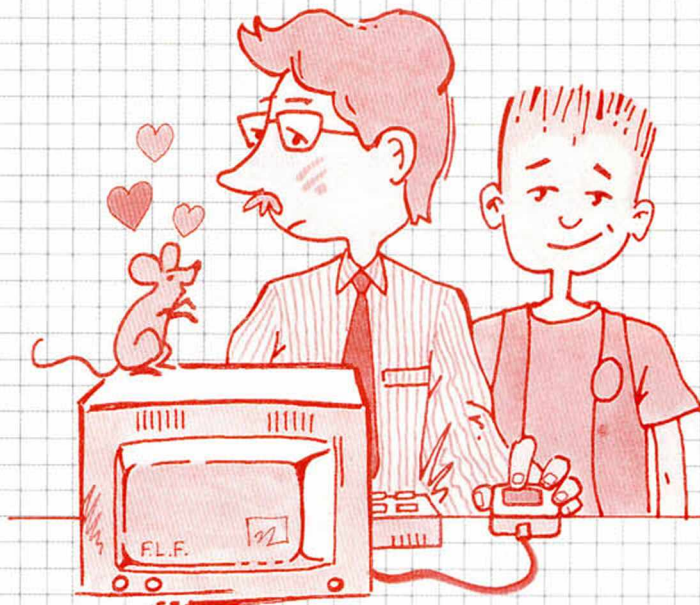
3160 PRINT INK 2;AT 10,16;t;" ";
B$(X)
3170 LET M=4: GO SUB 7000
3180 PRINT AT 7,35;"C=";PLOT 15
0,115: DRAW 30,0
3190 PRINT AT 6,40;"B I";AT 8,40
;"r t"
3200 LET M=0: GO SUB 7000
3210 LET C1=B+I
3220 LET C2=r*t
3230 LET C=C1/C2
3240 PRINT AT 13,14;"C=";C;" Pts
"
3250 PRINT #0;AT 0,2;"PULSE UNA
TECLA PARA SALIR"
3255 RANDOMIZE USR 64395
3270 PAUSE 0
3280 GO TO 2500
3290 REM *CALCULO DEL REDITO*
3300 CLS
3310 LET M=0: GO SUB 7000
3320 LET T$="CALCULO DEL REDITO"
3330 LET D=(32-LEN T$)/2: LET L=
LEN T$+8
3340 PRINT AT 1,D;T$: PLOT D+8,L

```

```

0,115: DRAW 30,0
3360 PRINT AT 6,40;"B I";AT 8,40
;"r t"
3365 LET M=0: GO SUB 7000
3370 LET T1=B+I
3375 LET T2=C+r
3380 LET T=T1/T2
3385 PRINT AT 13,14;"t=";T;" ";B
$(X)
3390 PRINT #0;AT 0,2;"PULSE UNA
TECLA PARA SALIR"
3391 RANDOMIZE USR 64395
3393 PAUSE 0
3395 GO TO 2500
4000 REM *CALCULO DEL C,R,T, EN
FM*
4010 CLS
4020 PLOT INK 6,7,167: DRAW INK
6,240,0: DRAW INK 6,0,-24: DRAW
INK 6,-240,0: DRAW INK 6,0,24
4030 LET M=0: GO SUB 7000
4040 PRINT INK 1;AT 2,12;"MONTAN
TE"
4050 LET M=3: GO SUB 7000
4060 PRINT INK 2;AT 7,6;"1- CALC

```



```

+15: DRAW L,0
3560 LET M=2: GO SUB 7000
3570 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
,2;"INCOGNITA:"
3580 LET M=3: GO SUB 7000
3590 PRINT INK 2;AT 6,13;"I=";AT
8,13;"r=";AT 10,13;"C=";AT 13,1
5;"t="
3600 GO SUB 7200
3610 PRINT INK 2;AT 6,16;I;" Pts
"
3620 GO SUB 8500
3630 PRINT INK 2;AT 8,16;t;" ";B
$(X)
3640 GO SUB 7100
3650 PRINT INK 2;AT 10,16;C;" Pt
s"
3660 LET M=4: GO SUB 7000
3670 PRINT AT 7,35;"r=";PLOT 15
0,115: DRAW 30,0
3675 PRINT AT 6,40;"B I";AT 8,40
;"C t"
3680 LET M=0: GO SUB 7000
3690 LET R1=B+I
3700 LET R2=C+r
3710 LET R=R1/R2
3720 PRINT AT 13,14;"r=";R;"%"
3730 PRINT #0;AT 0,2;"PULSA UNA
TECLA PARA SALIR"
3740 RANDOMIZE USR 64395
3750 PAUSE 0
3760 GO TO 2500
3800 REM *CALCULO DEL TIEMPO*
3805 CLS
3810 LET M=0: GO SUB 7000
3820 LET T$="CALCULO DEL TIEMPO"
3830 LET L=LEN T$+8: LET D=(32-L
EN T$)/2
3840 PRINT AT 1,D;T$: PLOT D+8,L
+15: DRAW L,0
3850 LET M=2: GO SUB 7000
3860 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
,2;"INCOGNITA:"
3870 LET M=3: GO SUB 7000
3880 PRINT INK 2;AT 6,13;"I=";AT
8,13;"r=";AT 10,13;"C=";AT 13,1
4;"t="
3890 GO SUB 7200
3900 PRINT INK 2;AT 6,16;I;" Pts
"
3910 GO SUB 7150
3920 PRINT INK 2;AT 8,16;r;"%"
3930 GO SUB 7100
3940 PRINT INK 2;AT 10,16;C;" Pt
s"
3945 GO SUB 8000
3950 LET M=4: GO SUB 7000
3955 PRINT AT 7,35;"t=";PLOT 15

```

```

ULO DEL CAPITAL"
4070 PRINT INK 2;AT 10,6;"2- CAL
CULO DEL REDITO"
4080 PRINT INK 2;AT 13,6;"3- CAL
CULO DEL TIEMPO"
4090 PRINT INK 2;AT 16,6;"4- MEN
U PRINCIPAL"
4100 PAUSE 0: LET X$=INKEY$
4110 IF X$="1" THEN GO TO 5000
4120 IF X$="2" THEN GO TO 5500
4130 IF X$="3" THEN GO TO 6000
4140 IF X$="4" THEN GO TO 120
4150 IF X$("<"1" OR X$("<"4" THEN GO
TO 4100
5000 REM *CALCULO DEL CAPITAL*
5005 CLS
5010 LET M=0: GO SUB 7000
5020 LET T$="CALCULO DEL CAPITAL
"
5030 LET L=LEN T$+8: LET D=(32-L
EN T$)/2
5040 PRINT AT 1,D;T$: PLOT D+8+3
EN T$)/2
5050 LET M=2: GO SUB 7000
5060 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
,2;"INCOGNITA:"
5070 LET M=3: GO SUB 7000
5080 PRINT INK 3;AT 6,13;"M=";AT
8,13;"r=";AT 10,13;"t=";AT 13,1
5;"C="
5090 GO SUB 7300
5100 PRINT INK 3;AT 6,15;G;" Pts
"
5110 GO SUB 7150
5120 PRINT INK 3;AT 8,16;r;"%"
5130 GO SUB 8500
5140 PRINT INK 3;AT 10,16;t;" ";
$(X)
5150 LET M=4: GO SUB 7000
5160 PRINT AT 7,35;"C=";PLOT 15
0,115: DRAW 30,0
5170 PRINT AT 6,40;"B M";AT 8,39
;"r+r t"
5180 LET M=0: GO SUB 7000
5190 LET C1=B+I
5200 LET C2=B+r*t
5210 LET C=C1/C2
5220 PRINT AT 13,14;"C=";C;" Pts
"
5230 PRINT #0;AT 0,2;"PULSE UNA
TECLA PARA SALIR"
5240 RANDOMIZE USR 64395
5250 PAUSE 0
5260 GO TO 4000
5500 REM *CALCULO DEL REDITO*
5505 CLS
5510 LET M=0: GO SUB 7000

```



```

5520 LET T$="CALCULO DEL REDITO"
5530 LET L=LEN T$+8: LET D=(32-L
5540 PRINT AT 1,D,T$: PLOT D*8,L
5550 DRAW L,0
5560 LET M=2: GO SUB 7000
5570 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
5580 "INCOGNITA:"
5590 LET M=3: GO SUB 7000
5600 PRINT INK 3;AT 6,13;"M=";AT
5610 8,13;"t=";AT 10,13;"C=";AT 13,1
5620 "r="
5630 GO SUB 7300
5640 PRINT INK 3;AT 6,16;G;" Pts
5650
5660 GO SUB 8500
5670 PRINT INK 3;AT 8,16;t;" " ;B
5680 $(X)
5690 GO SUB 7100
5700 PRINT INK 3;AT 10,16;C;" Pt
5710 $(X)
5720 LET M=4: GO SUB 7000
5730 PRINT AT 7,35;"r="; PLOT 15
5740 0,115: DRAW 30,0
5750 PRINT AT 6,39;"B (M-C)";AT
5760 4,0;"r"
5770 LET M=0: GO SUB 7000
5780 LET T$="CALCULO DEL TIEMPO"
5790 LET L=LEN T$+8: LET D=(32-L
5800 EN T$)/2
5810 PRINT AT 1,D,T$: PLOT D*8,L
5820 15: DRAW L,0
5830 LET M=2: GO SUB 7000
5840 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
5850 "INCOGNITA:"
5860 LET M=3: GO SUB 7000
5870 PRINT INK 3;AT 6,13;"M=";AT
5880 8,13;"t=";AT 10,13;"C=";AT 13,1
5890 "r="
5900 GO SUB 7300
5910 PRINT INK 3;AT 6,16;G;" Pts
5920
5930 GO SUB 7150
5940 PRINT INK 3;AT 8,16;r;"%"
5950 GO SUB 7100
5960 PRINT INK 3;AT 10,16;C;" Pt
5970 $(X)
5980 GO SUB 8000
5990 LET M=4: GO SUB 7000
6000 PRINT AT 7,35;"t="; PLOT 15
6010 0,115: DRAW 30,0
6020 PRINT AT 6,39;"B (M-C)";AT
6030 4,0;"r"
6040 LET T1=B*(G-C)
6050 LET T2=C*r
6060 LET T=T1/T2
6070 PRINT AT 13,14;"t=";T;" " ;B
6080 $(X)
6090 PRINT #0;AT 0,2;"PULSE UNA
6100 TECLA PARA SALIR"
6110 RANDOMIZE USR 64395
6120 PAUSE 0
6130 GO TO 4000
6140 REM *CALCULO DEL TIEMPO*
6150 CLS
6160 LET M=0: GO SUB 7000
6170 LET T$="CALCULO DEL TIEMPO"
6180 LET L=LEN T$+8: LET D=(32-L
6190 EN T$)/2
6200 PRINT AT 1,D,T$: PLOT D*8,L
6210 15: DRAW L,0
6220 LET M=2: GO SUB 7000
6230 PRINT AT 5,2;"DATOS:";AT 12
6240 "INCOGNITA:"
6250 LET M=3: GO SUB 7000
6260 PRINT INK 3;AT 6,13;"M=";AT
6270 8,13;"t=";AT 10,13;"C=";AT 13,1
6280 "r="
6290 GO SUB 7300
6300 PRINT INK 3;AT 6,16;G;" Pts
6310
6320 GO SUB 7150
6330 PRINT INK 3;AT 8,16;r;"%"
6340 GO SUB 7100
6350 PRINT INK 3;AT 10,16;C;" Pt
6360 $(X)
6370 LET M=4: GO SUB 7000
6380 PRINT AT 7,35;"t="; PLOT 15
6390 0,115: DRAW 30,0
6400 PRINT AT 6,39;"B (M-C)";AT
6410 4,0;"r"
6420 LET T1=B*(G-C)
6430 LET T2=C*r
6440 LET T=T1/T2
6450 PRINT AT 13,14;"t=";T;" " ;B
6460 $(X)
6470 PRINT #0;AT 0,2;"PULSE UNA
6480 TECLA PARA SALIR"
6490 RANDOMIZE USR 64395
6500 PAUSE 0
6510 GO TO 4000
6520 REM *
6530 POKE 65223,M: LET MODE=USR
6540 65222
6550 RETURN
6560 REM ***
6570 INPUT "CAPITAL ";C
6580 IF ABS C>99999999 THEN GO T
6590 0 7110
6600 RETURN
6610 REM *****
6620 INPUT "REDITO ";r
6630 IF ABS r>99999999 THEN GO T
6640 0 7150
6650 RETURN
6660 REM *****
6670 INPUT "INTERES ";I
6680 IF ABS I>99999999 THEN GO T
6690 0 7200
6700 RETURN
6710 REM *****
6720 INPUT "MONTANTE ";G
6730 IF ABS G>99999999 THEN GO T
6740 0 7300
6750 RETURN
6760 REM *****
6770 DIM A$(10,5): DIM B$(10,6)
6780 FOR N=1 TO 10
6790 READ A$(N),B$(N)
6800 NEXT N
6810 RETURN
6820 DATA "100","A.O.S.",200,"SE
6830 ME.",300,"CUAT.",400,"TRIM.",
6840 "600","BIME.",1200,"MESES",2
6850 400,"QUIN.",5200,"SEMA.",360
6860 00,"D.C.",36500,"D.N."
6870 8000 REM *****
6880 LET M=4: GO SUB 7000
6890 PRINT AT 5,40;"1- A.O.S.";AT
6900 6,40;"2- SEMESTRES";AT 7,40;"3-
6910 CUATRIMESTRES";AT 8,40;"4- TRIME
6920 STRES";AT 9,40;"5- BIMESTRES";AT
6930 10,40;"6- MESES";AT 11,40;"7- 0
6940 UINCENAS";AT 12,40;"8- SEMANAS";
6950 AT 13,40;"9- DIAS"
6960 INPUT "EN QUE ESTAS EXPRESA
6970 SAR EL TIEMPO ";X
6980 IF X=9 THEN GO TO 8100
6990 LET B=VAL A$(X): GO TO 8200
7000 INPUT "DIAS COMERCIALES O N
7010 ATURALES C/N ";LINE F$
7020 IF F$="C" THEN LET X=9: LET
7030 B=VAL A$(X): GO TO 8200
7040 IF F$="N" THEN LET X=10: LE
7050 T B=VAL A$(X): GO TO 8200
7060 IF F$<>"C" OR F$<>"N" THEN
7070 GO TO 8100
7080 FOR F=4 TO 14
7090 PRINT AT F,40;"
7100 8210 "PRINT AT F,40;"

```

```

8230 NEXT F
8240 LET M=3: GO SUB 7000
8250 RETURN
8260 REM *****
8270 INPUT "TIEMPO ";t
8280 IF ABS t>99999999 THEN GO T
8290 0 8510
8300 IF ABS t>99999999 THEN GO T
8310 0 8510
8320 LET M=4: GO SUB 7000
8330 PRINT AT 5,40;"1- A.O.S.";AT
8340 6,40;"2- SEMESTRES";AT 7,40;"3-
8350 CUATRIMESTRES";AT 8,40;"4- TRIME
8360 STRES";AT 9,40;"5- BIMESTRES";AT
8370 10,40;"6- MESES";AT 11,40;"7- 0
8380 UINCENAS";AT 12,40;"8- SEMANAS";
8390 AT 13,40;"9- DIAS"
8400 INPUT "EN QUE ESTAS EXPRESA
8410 O EL TIEMPO ";X
8420 IF X=9 THEN GO TO 8600
8430 LET B=VAL A$(X): GO TO 8700
8440 INPUT "DIAS COMERCIALES O N
8450 ATURALES C/N ";LINE F$
8460 IF F$="C" THEN LET X=9: LET
8470 B=VAL A$(X): GO TO 8700
8480 IF F$="N" THEN LET X=10: LE
8490 T B=VAL A$(X): GO TO 8700
8500 IF F$<>"C" OR F$<>"N" THEN
8510 GO TO 8600
8520 FOR O=4 TO 14
8530 PRINT AT O,40;"
8540 8720 NEXT O
8550 LET M=3: GO SUB 7000
8560 RETURN
8570 REM ***
8580 LET X=(32-LEN D$)/2: FOR F=
8590 1 TO LEN D$
8600 LET P=15360+8*CODE D$(F)
8610 FOR Z=65368 TO 65383 STEP 2
8620 POKE Z,PEEK P: POKE (Z+1),C
8630 IF C=1 THEN POKE (Z+1),PEEK P
8640 LET P=P+1: NEXT Z
8650 PRINT INK 2;AT Y,X;CHR$ 144
8660 : INK 6;AT Y+1,X;CHR$ 145: LET X
8670 =X+1
8680 NEXT F
8690 RETURN
8700 REM FIN
8710 LET M=3: GO SUB 7000
8720 CLS
8730 FOR J=0 TO 35
8740 READ Z
8750 PRINT AT 10,7+J;CHR$ Z;
8760 NEXT J
8770 DATA 78,69,82,74,65,32,50,5
8780 2,45,69,110,101,114,111,45,49,57
8790 6,57,48,32,32,32,34,66,66,77,80,8
8800 9,82,69,32,115,111,102,116,34
8810 PAUSE 200: NEU

```

```

35 B928030C1826FDCB014E 842
36 C2380A3E1888C8043A42 858
37 FF4F3E22914F1815FE09 962
38 20193A915CF5F365701 992
39 3E20CD74DF132915CC7 1371
40 D90D3E3FC316DFD0E020 1124
41 0FFDCB014EC0C0E0E21 1010
42 CD55005E18E5FE10384 1114
43 FE1530061187FCC37D0A 1064
44 117EFC18F81187FCC320F 1136
45 SCC3800A11C0DFB0C800A 1241
46 2A0E5C577DF16D0A1122 905
47 20284443A42FF309138 858
48 003E21914FFDCB014E20 899
49 A43E1690DA9F1E3C4704 934
50 FDC0246C2550ACFC0BE31 1311
51 DA860C188C3A42FF3D6C 1156
52 3E47CDD0308673E2191 970
53 6F7C953005673A42FF84 1051
54 C307FC302137A20E004F 945
55 097E26005F292929E4B 719
56 44FF0911925C010800E 833
57 B011925C213901E0484 902
58 FF091AB61223131AB612 770
59 CD830B1E038EFC01CFD 1322
60 3C00A9FE063C0FE8038 1371
61 50FE90303E47C380B3A 989
62 43FFFE02382BF043815 1012
63 21925C06087EE6C047E 1038
64 E60C1717B1772310F218 901
65 12E1925C06087EE6E04F 962
66 7EE60E17B1772310F3CD 1188

```



LISTADO 2

1	11CBF4C06BFB7E5FE6E0	1702
2	577BE61F5F1E638B257	1108
3	7817E62482577B1717E6	1076
4	04B277230B768120DF11	916
5	14F5CD78FB4005403610	1049
6	5640F640956801540154	883
7	015401540011CB7C066	949
8	F87E5FE68057CB1378E6	1492
9	00B257CB1378E660B257	1333
10	CB1378E660B2577230B78	1094
11	B120E01110CF7C078F80	1553
12	01A007A002A001A002A0	813
13	2310051003800500450	420
14	04503320568003100410	420
15	0E10C9000879001A0000	853
16	03500C0875001A000C9	864
17	21003D010003D05E0B9	921
18	3E11C9E105007E7272E	1155
19	4FB72806E809EB2318F2	1088
20	ESC9DD2A4F5C11C0FBDD	1558
21	7300DD7201010000C9F5	598
22	D5E5218B5C7EE60A2006	1158
23	11C0FB732372E1D1F1FF	1667
24	C93EFBED47ED5E76C93E	1534
25	3605F4DD360609C9C003	1002
26	08FE20D216DFDE18D253	1353
27	FCB7CA53FCFE06DA16FD	1725
28	20343E2191573A42FFBA	976
29	200216001F5F92280230	418
30	0F83573A43FF180290FB	1046
31	FE03200578C5787C83E	1008
32	20FDCB01C6D5C016FD01	1589
33	1520F2C9FE08201E3E21	915

```

67 030B11925C1828D6A5D2 922
68 100CC615CE5D4E785C18 995
69 05CE5ED4B44FFDCB0186 1428
70 FE202004FDCB01C62600 1015
71 6F29292909091EB3E2191 911
72 673A42FFBC3E21201005 816
73 4FFDCB014E238055C5CD 1277
74 CD0EC1D179B90055C5CD 1441
75 D1C53E1890FDCB024628 1204
76 05C616FD963187878747 1153
77 3EAF9047C53A43FF6F3E 1202
78 0895473E21914FAF8110 867
79 FDC14FCDA223341FFFD 1457
80 C0C452804014000093A 451
81 13FF47AF371710FC3235 1017
82 FF0608783236FF3A41FF 1126
83 B7286347D51AFDCB5756 1261
84 28012F4F3A35FF2FA14F 820
85 3A35FF57790E001EFFF8 1076
86 3FCB1937CB1ACB1810F5 1066
87 FDCB57452807AE772379 1109
88 AE180FF57AA672378A6 1189
89 772BF18677237986773A 1219
90 36FFFE08200D28C08EFE 1260
91 2378FEFF2803CD8EFD1 1520
92 3A35FF47132B241096C1 895
93 0DC91AFDCB575628012F 957
94 4F3A35FF2FA1FDCB5746 1266
95 2803AE18064F3A35FFAE 858
96 B1773A36FFFE08C8E8FE 1525
97 2318CBFDCB014EC0E5D5 1431
98 7C0F0F0E603F65867ED 1076
99 5B8F5C7EAB82ABFD0B57 1499
100 762808E6C7C857200E2 1157
101 38FDCB5766280E6F8CB 1430
102 6F2002EE077D1E1C93E 1206
103 03FE05D29F1E473A43FF 1112
104 2DC2FF11885CEBCD25FF 1481
105 7C0D2CFF11885C0CD25FF 1366
106 78B7280C062FB1815CD 1233
107 BAFB85ED4885C9D9080E 1439
108 06003E21914F022845C 592
109 43783243FF16005F2137 764
110 FF197E3242FF783D3005 1011
111 21365C18062146FFC0D2F 819
112 FF1144FF7E1223137E12 937
113 C9214EFFF8716005F19C9 1045
114 07102824R340616E69 836
115 BF5803363C36F003C0B 969
116 F3CBF6CBF62115211821 1285
117 18211821180000000000 138

```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 1.165

O.C.A.S.I.O.N.E.S.

***¿Intentaste** crear tu propio juego en código máquina del Spectrum y no pudiste al estar solo? Ahora ya puedes, simplemente llama a David (91) 269 90 81 de lunes a jueves de 8,00 PM a 10,00 PM, y sábados y domingos por la mañana.

***Eh, tú!** Vendo Spectrum +3 (disco), 1 año de uso, con más de 60 juegos (Cabal, X-Out, Op. Wolf y Thunderbolt) y 2 joysticks, precio a convenir. Llama rápido al (956) 76 35 05. Noches. Darío.

***Atención!!** Vendo Spectrum + 48K con un interfaz Kepstom, 2 joystick, todos los cables y fuente de alimentación (todo en perfecto estado), más de 100 juegos (la mitad originales) y utilidades por 20.000 ptas. Llamar de 2 a 3 PM y de lunes a viernes. Tel. (91) 266 98 24.

***Vendo** ordenador Spectrum +2 con joystick Telemach 200, más 32 juegos nuevos (Shadow Warriors, Dynasty Wars, Magic Johnson). Todo por 35.000 ptas. Todo nuevo. Tel. 27 36 82 de Cádiz.

***Aventureros!** Estoy interesado en cambiar aventuras conversacionales solamente si vives en San Fernando. Y si no eres de San Fernando me gustaría cambiar información, soluciones... sobre las aventuras conversacionales. Diego Junquera Barros. C/ Goya n.º 7, 3.º A. 11100 San Fernando (Cádiz). Tel. 89 95 91.

***Estoy** interesado en formar un club con usuarios de toda España para intercambio de pokes, mapas, información... interesados escribir a Ramiro Mostaza Claro. C/ Colón 6, 2.º D. 47005 Valladolid o llamar al (983) 39 94 01 preferiblemente noches.

***Compro** el programa 1942 por 350 ptas (original). Interesados llamar al teléfono (948) 12 03 52. Juanmari de 2,30 a 3 h.

***Desearía** contactar con usuarios de +3 en Algeciras para fundar un club. Llamar al 65 56 24 de 6 a 7. Juanjo.

***Compro** Spectrum +2 o +2A averiado (para conseguir un circuito integrado). Raul Gallego.

Tel. (91) 763 66 30.

***Cambio** Rambo III, Fight-pilot, Kung Fu Master y Cazafantasmas originales por Saboteur I y II o por lo Mejor de Dinamic. Llamar por las noches al 57 09 69 de Pontevedra.

***Compro** Strip-pokers. Me interesaría mucho conseguir el Candy y el Samantha Fox. Compro también de importación. Escribeme. Sólo compro originales. Jorge Juan: Navarro. C/ María Auxiliadora 122-128, 2.º 3.ª. 08912 Badalona (Barcelona).

***Vendo** 7 juegos originales (Beach Volley, Powerdrift, Batman, etc.) y 8 cintas Microhobby por 5.000 ptas. Interesados escribir a: Alejandro Campo, C/ Prat de la riba 62 At. 08921 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona).

***Quisiera** contactar con usuarios de toda España para intercambiar pokes, mapas, juegos, etc. Interesados escribir a: Fernando Palomares Fernández. C/ Málaga n.º 35. 26006 Logroño (La Rioja).

***La oferta** del siglo!! Vendo ordenador Spectrum +2A + joystick zero-zero + 90 juegos + pistola óptica + manuales + revistas Microhobby. Todo por 30.000 ptas. Tel. (93) 751 30 78, tardes. Dani.

***Vendo** los juegos Sabotaje, Bloody, Funky Punky al precio de 350 ptas. cada uno. Son originales. Llamar de 13 a 14,30 y de 5 a 10,00 de la noche. Spectrum. Tel. 41 10 00 de Castellón.

***5.000 ptas.** por el curso completo de C/M de Microhobby. Tel. (968) 26 56 25

***Vendo** Spectrum +, completo, por 15.000 ptas. También vendo revistas MM por 100 ptas. y juegos por 500 ptas. Todo en buen estado. Llamadme o escribidme. Tel. (91) 891 24 31. Gustavo Molina Chulvi. C/ Luna n.º 1, 1.º izda. 28300 Aranjuez (Madrid).

***Ocasión!** Vendo Spectrum +2 + 100 juegos + 2 joystick + revistas Microhobby + cables. Tel. (981) 87 13 61. La Coruña. Fran. 18.000 ptas. negociables.

***Ocasión!** ZX Spectrum

+2A, joystick, pistola óptica (+ juegos) más 20 juegos originales (D. Dragon II, etc.) todo por 30.000 ptas. Garantía en blanco. Tel. 38 95 14 de Gijón.

***Oferta!** Vendo 15 juegos originales para Spectrum entre ellos: Sam Warrior, Desolator, Myth, Andy Capr, etc. Por tan solo 5.500 ptas. Si queréis divertir os ésta es vuestra oportunidad. Corred que os los quitan. Tel. 37 27 84 de Valladolid.

***Hola** amigos. Quisiera correspondencia con usuarios del Spectrum +2 128K para cambiar impresiones sobre programas de toda clase, pokes, listados, cargadores, programas, etc. Aprovechar amigos. Juan José Puchades Parreño. C/ Ferran D.º Aragón 55 - 2 - 7P. 46680 Algemesi (Valencia).

***Desearía** cambiar todo lo referente a un Spectrum 48K (programas, pokes, etc.). Interesados escribid a: Alvaro Sánchez Guillén. Nucleo Santa Isabel bloque 5B piso 3.º derecha. Sevilla 41006. No lo olvidéis.

***Vendo** Spectrum +2, 1 joystick, packs Erbe 88, Top by Topo, 84 juegos (Batman, Italia 90, Los Intocables, F15 Strike Eagle, etc.) y 3 revistas Microhobby con sus cintas. Tel. 41 62 18 de Las Palmas.

***Ocasión** Spectrum +2 (128K) + joystick + pistola óptica Gun Stick a estrenar + 200 programas + manual por 19.000 ptas. Llamar al tel. (943) 39 59 20. Javi. Horario de 19 a 21 horas.

***Vendo** Spectrum 48K con joystick, revistas, fantásticos juegos, grabadora, manual de instrucciones. Precio a convenir. Tel. (93) 427 73 07.

***Nuevo** BBS gratuito. 24 horas al día. 1.200 ptas. 8N1. Marca el (971) 37 17 60. Conecta.

***Vendo** ordenador ZX Spectrum +2A, pistola (6 juegos para ella), joystick, multitud de juegos originales, revistas Microhobby y Micromanía, accesorios y embalaje. P.V.P. 20.000 ptas. Llamar al (91) 695 02 30. Ignacio.

***Interesa** Comprar +3 y

impresora junto o separado. Precios a convenir. Llamar horas de comer. Tel. 525 81 10 de Alicante.

***Vendo** Action Pack, Spectrum +2 nuevo, pistola óptica + 2 joysticks + 30 juegos (Viaje al centro, Tetris, Power Drift, Rambo III, etc.) y mucho más por 25.000 ptas. No te pierdas esta ocasión. Tel. (96) 276 01 55.

***Compro** el cartucho copiadador Transtape 3 en buen estado por 5.000 ptas. y regalo los juegos originales Desolator, HATE y Mad Mix Game. Interesados llamar al tel. (91) 715 59 85. Antonio.

***Quieto.** Este es tu anuncio. Si te gustan las aventuras, ¿por qué no te compras una revista de aventuras? Por 200 pesetas estarás informado de todo lo que se cuece en este fantástico mundo. Escribenos y te contaremos. Enrique García Martín, C/ Herreín n.º 1, 4.º izda. 50002 Zaragoza. Animo, esperamos vuestras cartas.

***Cambio** los juegos: Australian games, Tetris, Plotting, Rick Dangerous y el Poder Oscuro por Bubble Bobble. Interesados llamar al (968) 84 30 46. David. Mañanas de 10,30 a 1,30.

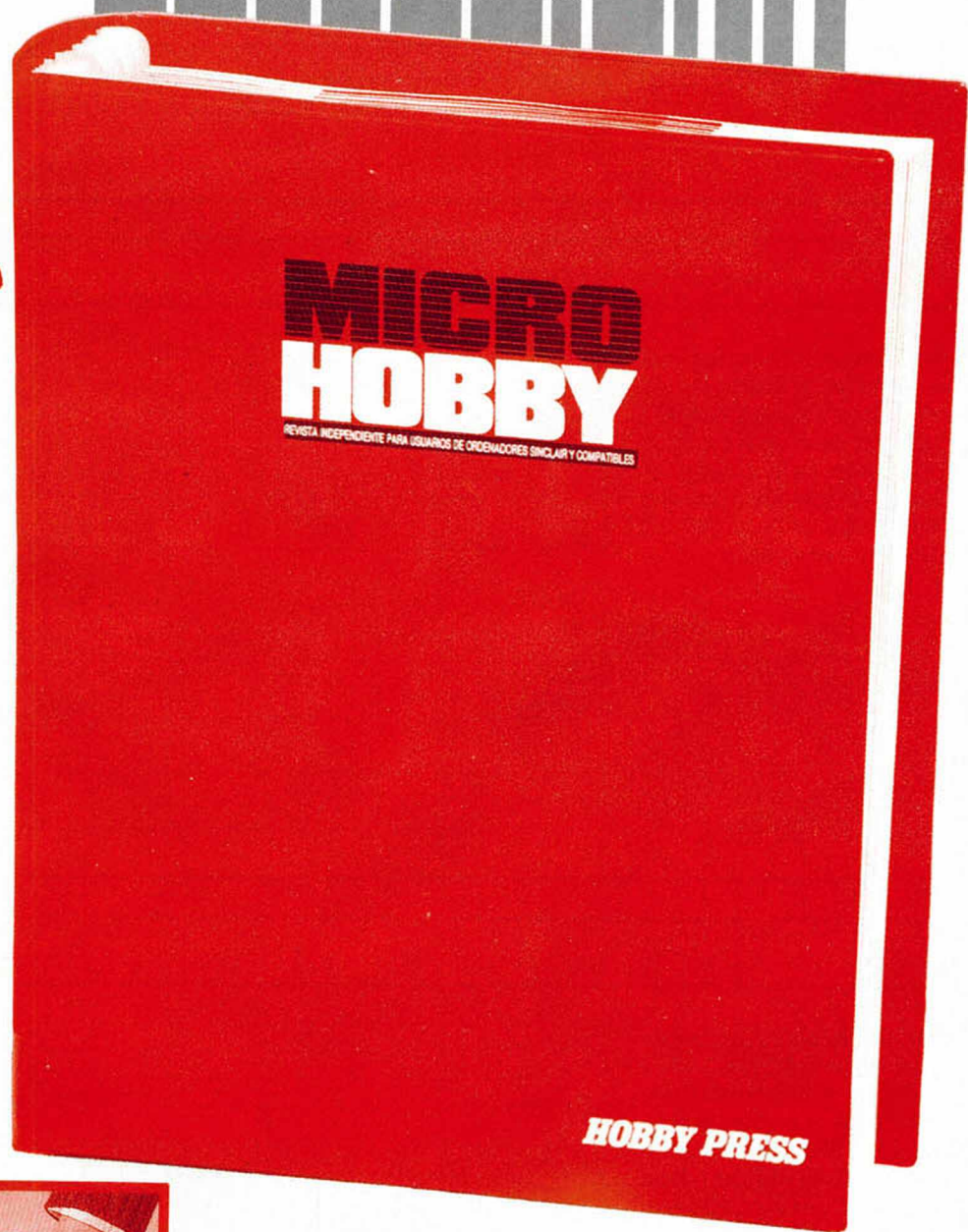
***Impresionante:** programas originales, Zenon, Perico Delgado, Operation Thunderbolt, Hard Drivin, Pictionary, Dan Dare III, Tiburón, Red Heat, Super Hang On, Passing Shot. Todos por 3.950. Regalo de joystick Kempston. Tel. (91) 239 98 33.

***Vendo** ZX Spectrum 128 + 2A con 2 joysticks, más de 300 juegos y más de 45 revistas + TV color philips-radiola 14" + mesa ordenador y TV con tabla corredera, todo con menos de 4 meses de uso. Todo por 65.000 ptas. Aparte vendo cassette Philips para 48 K por 4.000 ptas, pistola gun stick por 4.000 ptas. También joystick Zero Zero 48 K por 1.000 ptas. Tel. (943) 27 92 91.

***Por cambio** de equipo vendo por ser incompatible en el +2A transtape 3 (en garantía) 5.000 ptas. Preguntar por Jose Luis (93) 237 21 26 de 21 a 22 horas. Barcelona.

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.

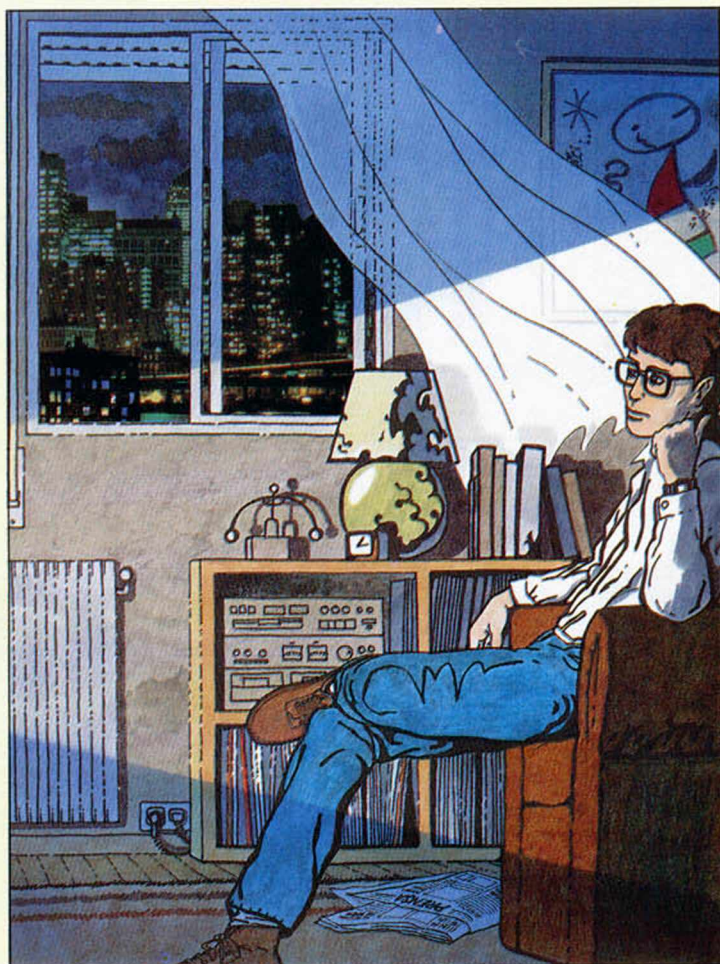
CONTRASTES

A sí un rato, aprieta el mando a distancia de la televisión. «Ver cualquier imagen ajena a mi circunstancia, distraerá mi mente», piensa. Pulsa una tecla:

Vista del altiplano boliviano. Amanecer en una aldea. La cámara nos acerca a una choza. En el interior se adivinan los primeros ruidos y movimientos del día. Al cabo de un rato, un muchacho sale con una vasija de barro. Ojos negros, pelo corto, flequillo leve. Camina decidido, instintivamente. Una música de flauta se clava en la luz indecisa y el tambor, ritmo ronco, se extiende por la meseta amortiguando la acuidad de la flauta. Este sonido acompaña todo el reportaje. Sólo desciende cuando la voz de la presentadora se hace presente a nuestros oídos; ahora dice que realizada la presentación bajarán a la calle a captar la opinión de los ciudadanos medios que luego alternativamente irán contrastando con la de especialistas políticos, intelectuales...

La cámara sigue al niño y una voz femenina narra:

Pedro tiene diez años. Vive en el altiplano boliviano. Se levanta muy temprano. Lo primero que hace al despertar es nombrar a su padre recientemente muerto porque tosía mucho. Lo trajeron de la mina un atardecer ensangrentado y lo enterraron allí mismo, tras la casa, junto al corral que barre todos los días el niño. Pedro luego va a por agua al otro lado del pueblo. Cuando vuelve da de comer a las gallinas. Mientras, su hermana, apenas dos años más que él, ha fregado los cacharros y ha preparado las comidas: patatas cocidas o quiñoa. La madre se encarga de sacar adelante a la familia que pronto aumentará porque antes de marcharse definitivamente Nicolás, el esposo, le dejó en las entrañas el mensaje de una nueva vida. Paula con toda la gravidez de su cuerpo se pasa el día entero lavando piedras para extraer algo de estaño de la tierra. Pilar, la hija prematu-



Luis ha trabajado hasta muy tarde. Está cansado. «Lo mejor será relajar la mente, relajarse», piensa. Se acerca a la ventana, la abre: una bocanada de frescor le recorre. Aspira la fragancia vivificante de los árboles verdecidos, de los tallos nuevos: se reconcilia con la naturaleza; recuerda que pertenece a ella.

ramente mujer, saca las piedras, Pedro las acarrea en una pesada carretilla y Paula las trabaja. Tiene en su mente una sola cosa: conseguir más dinero para poder pagar la inscripción de Pedro en la escuela, la mina no es futuro para nadie y menos para su hijo. Pilar es otra cosa; Pilar es una niña y no necesitará más que un marido y hacer las cosas que ya hace para pasar su vida. De todos modos ha aprendido, igual que Pedro, a leer, a escribir y las cuatro reglas matemáticas en la escuela a la que acuden por las tardes.

Luis no quiere oír más y ejerce su dominio con el pequeño aparato que abre y cierra las puertas de la televisión. Se le ha quedado grabada la imagen del niño. La profunda oscuridad de sus ojos le hacen pensar en Pito. «Pito desapareció hace ya tanto... y parece nada...»

Este es el motivo de que Luis trabaje tanto. «Tienes que aprobar el curso y no puedes abandonar a tu hermano allí metido... Él parece

ahora feliz y tú sin embargo... yo estoy hecho polvo. Desespero de hallar la paz a que todo ser humano tiene derecho». Una luz azulada refleja en los cristales y Luis deja de ver. Se embriaga de luz eléctrica. Respira profunda, lentamente. Quiere aspirar toda esa vida que late allí fuera y hacerla suya. «Por qué tengo que empeñarme en esto. Estoy agotado y luego no rendiré en los exámenes y el perjudicado seré yo. ¿Es que no puedes olvidarte de todo y captar toda esa belleza, esa serenidad que cala en el alma y te reconcilia con la naturaleza?».

—Demagogia. Pura demagogia. Crear la intranquilidad, producir cargo de conciencia, despertar sentimientos de culpabilidad en las mentes de los niños, de los jóvenes, de los adultos. Fomentar el sentimentalismo es que aparezcan estas historias sobre la miseria de algunos países, en las revistas, en la televisión. Aunque digan que son reales, auténticos, aunque vengan firmados por la mismísima Unesco. De modo que no tengo nada

que contestar a sus preguntas. Adiós. Buenas. — Es la respuesta de un señor de mediana edad. Bien trajeado, con la indignación colgando de su abultado belfo.

Luis vuelve a apagar la televisión con el mando a distancia: no le interesa la opinión de ese individuo. Vuelve a encenderla pero baja la voz hasta el volumen cero.

«Mi hermano ha desaparecido, sí, pero este hecho no puede influirme de por vida. Frenético buscarle, enfrentado a mis padres, ¿por qué no hacer como ellos: pensar que ha desaparecido dejando atrás un poso amargo de dolor, mientras se espera en la policía como única posibilidad de retorno?»

Se hecha en la cama. Se estira sobre el lecho y se sorprende de los límites de su cuerpo, como si de pronto advirtiera que tiene un cuerpo material, físico. Su mente aún despierta, vaga, cansinamente por estos pensamientos que constituyen su vida.

«Pero en este caso la policía... ni esta esperanza hay... y más desde que se desarticuló la banda de esquizofrénicos que operaban las vegetaciones de los niños para conseguir un mundo de inteligentes. Era la última ilusión que albergaban mis padres. Ahora sólo les cabe esperar, desear el milagro. Y no hay quien los aguante. Pensar que parecían seres inteligentes, más o menos cultivados o al menos con unas cuantas ideas respecto a la educación, la relación con los hijos, la vida... ¡Pobres! Y la manía que les ha entrado de que estoy loco. Claro que mirado desde fuera no les falta razón: buscar a un hermano dentro de un ordenador... A veces pienso si no tienen razón, si no me habré inventado yo toda esta historia...»

Los ojos en el cristal de la ventana, hecho de tanta luz artificial, perdido en su más allá mental, no siente nada. Empieza a hacer frío en la habitación. «Todo su inmenso dolor, su impotencia, su soledad, su perspicacia para seguir las pistas de los malhechores... No estoy loco, ya lo sé, pero me siento tan aislado, tan compadecido... que te gustaría que todo fuera mentira, incluso prefería estar loco, que te tratara un psiquiatra. Aunque no viera nunca más a mi hermano. Para colmo él parece feliz. Él me lo dijo: ya que no puedo, de momento, salir de aquí creo que lo más inteligente es aceptar la situación, vivirla, apurarla, extraer su parte buena, mejorar aquello que esté dentro de mis posibilidades. Es como la vida ahí fuera, me dijo, aunque muy mala, pocos piensan en renunciar a ella. Se fija en la televisión, sube la voz de ésta:

—Qué podemos hacer nosotros. A ver qué, ¿eh?... ¿qué?... nada. Que se encargue quien deba hacerlo. Los organismos competentes. Los ricos. Esos. Que den parte de sus riquezas.

—Que no vendan tantas armas, que las reciclen en comida... o vamos, con lo que sanquen de venderlas, que compren comida. O que no las fabriquen y hagan fábricas de comida. Para que haya trabajo y eso.

Luis quita la voz a su enemigo: «Yo no puedo más. No quiero seguir con el enfrentamiento con papá y mamá, con su desprecio, su silencio culpador, con estas horas mías de asueto dedicado a buscar sistemas para sacar a mi hermano de ahí. Y luego que te ven-

ga él diciendo que está a gusto. Que si no estoy loco por lo que suponen mis padres, voy a acabar por estarlo a fuerza de tanto trabajo mental. Porque qué afán, qué ansia de estudiar, de ensayar, investigar verdades o saltar de un campo a otro te ha invadido; da lo mismo: informática, política, sociología, biología, física, microneurocirugía... cualquier cosa, da lo mismo. El caso es saber un poquito más cada momento. Por eso lo lees todo. Lo estudias todo. Te estás haciendo un sabio, un erudito inaguantable... ¡inaguantable en verdad!... No, es muy interesante saber, es muy importante relacionar. He aprendido a reflexionar...»

En el estudio de la televisión, la presentadora se rodea a izquierda y derecha, de famosos intelectuales, políticos, diplomáticos que debaten el tema del día y cuando Luis sube la voz, la televisión está diciendo:

—Estos reportajes, como las obras de arte críticas con la sociedad, no tienen en el seno de las comunidades occidentales más función que la catártica, la purificación.

—Efectivamente y en esto coincido con mi ilustre oponente intelectual— tercia el que físicamente se sienta enfrente del que antes hablara. —Tales documentos se utilizan para lavar nuestras conciencias. Mediante ellos nos reconocemos periódicamente perversos, insolidarios, egoístas. Nos remuerde entonces la conciencia y lo gritamos (usamos, la sociedad usa, la televisión, las revistas como boca vociferante) para que así, confesión realizada, nos sintamos exculpados. Quizá paguemos una penitencia: una limosna, una suscripción, una cuota... y ya tranquilos, hasta la próxima.

—Occidente, aun en sus individuos más ateos o agnósticos, tiene una mentalidad, una espiritualidad cristiana— corrobora un tercero. Luis da al mando. La voz se ahoga en el silencio como un bodón agotado en la expansión de su onda.

«Ahora eres consciente de tí, de tu ser persona, de tu ser individuo en la sociedad. Me siento orgulloso y ha sido gracias a él, gracias a Pito, que me ha puesto en el camino de la reflexión. Me siento orgulloso de advertir mi nadería, mi insignificancia, mi ser diminuto inmerso en la sociedad y en el cosmos. Y así con la mirada perdida, con los últimos tendones sacudiendo su tensión, con ambiente frío y la humedad fresca, no se sabe si duerme o vela sumido en su pensar.

«Antes sólo te interesaba el deporte, estudiar... bueno, ir pasando cursos. Ahora tu ilusión es saber, conocer. Antes eras un tonto útil, muy simpático, muy agradable, muy atractivo, deseoso de quedar bien con las niñas y con todo bicho viviente con tal de que ello redundara en beneficio propio; estudiabas por estudiar y llenabas el tiempo en absurdos ocios a la vez que derrochabas un dinero que no habías ganado, un dinero que no merecías y que tanto están necesitando otros; lo gastabas en cualquier tontería de esas que este mundo consumista (ahora me doy cuenta) nos hace creer necesarias para vestir, para salir a la calle, para circular por la ciudad, para divertirnos.

Luis vuelve a conceder, como un dios om-

nipotente, con su pequeño utensilio a larga distancia, el don de la voz a aquellos seres que pululan como enanos, como marionetas dentro de la caja de plástico y vidrio. Ahora en la calle, una entrevistadora anónima recoge estas declaraciones a un grupo de jóvenes de ambos sexos:

—Los estados. Son los estados. Ellos deben ocuparse de que esto no ocurra.

—Pero qué son los estados. Quién los forma.

Ellos sí podían evitar tanta injusticia, tanta desigualdad, tanta hambre. Ellos poseen las estructuras para hacerlo.

—Pero como detrás de las guerras hay dinero, sólo dinero...

«Buenos», piensa Luis. «No está ahí la vida», sigue el hilo de su anterior pensamiento «no es esa la luz que se necesita para vivir, para ser feliz. Son demasiados neones, demasiadas luces de demasiados cambiantes colores los que nos ofrecen y sólo pueden conducirnos a la obsesión neurótica de verlas todas, sin ver realmente ninguna, enloqueciéndonos a todos. Eso sí que enloquece. Esa es la verdadera locura. Una locura que ordena, clasifica; una locura que nos mantiene ocupados en lo que ellos quieren, deslumbrados ante tanta vistosidad y colorismo, obligatoriamente objeto de compra... y gastamos, gastamos... Porque así nos pensamos y no damos la lata. Porque así nos desprecupamos y delegamos nuestras responsabilidades, nuestros sentimientos, pensando que ellos pueden y deben resolverlo todo.

—Rezar. Apelar a las conciencias cristianas.

—Contesta una mujer— Rezar, rezar mucho por ellos. Rezar en todas partes y a todas horas. Cualquier tiempo, cualquier lugar es bueno y todas las oraciones aplicarlas siempre por ellos, a la intención de los pobrecitos que mueren de hambre. También recoger dádivas, limosnas, hacer cuestaciones... sacar algo de dinero para ellos, pero sobre todo, lo que he dicho: rezar. —Y la buena señora se va como se va la voz hacia el silencio bajo el poder de Luis al apretar el mando.

La noche se ha olvidado de él y aunque se hace notar con el frío creciente en la habitación, Luis, absorto en sus cavilaciones, se preocupa en colocar esas opiniones tomadas al azar en el sistema de su pensamiento.

«Caray, cómo se le embala a uno la mente cuando se la deja suelta y se la alimenta. Gracias, Pito; éstas son ideas, buenas o malas, pero ideas, que antes, simplemente no tenía. No cejaré en el intento de sacarte de ahí. Has hecho tanto por mí... tú tienes tanto que ver en esto, en este mundo mío de la reflexión...»

Pito, tú has visto conmigo esos fragmentos del documento sobre la vida en esa zona de Bolivia... he preferido ignorar el resultado de la encuesta... Resultaba tan frío en lo referido al niño, tan despegado en los entrevistados y en los contertulios...»

Luis cierra los ojos. Los abre cuando estornuda y los vuelve a cerrar. Se desnuda pesadamente. Se mete bajo las sábanas. Se le ha metido en el cuerpo, sin notarlo, todo el frío de la noche. El sueño le invade. Se queda dormido.

José PONS

CHIPS CHALLENGE

De la consola Lynx al Spectrum directamente, el desafío de los Chips cumple a la perfección sus ansias «adicionantes». Con un mecanismo sencillísimo, basado en los típicos laberintos de llaves, puertas de diferentes colores y trampejas variadas, U. S. Gold ha conseguido engancharnos al ordenador sin que nos demos ni cuenta. Y esta demo es sólo el principio.

Parece mentira que un hombrecillo de dos pixels de altura nos hunda en la miseria de la ocupación laboral, porque seguro que luego aparece tu madre por la puerta de la habitación y te cuestiona si estás haciendo los deberes:

—«No mamá, estoy jugando al Chips challenge con la megademo de Microhobby, ¿qué pasa, no?».

Las teclas de control son:

6 Izquierda	7 Derecha
8 Abajo	9 Arriba
0 Mover bloques	P Abortar



MICRO HOBBY

A: DEMO DE CHIP'S CHALLENGE y TEST DRIVE II
B: NEMESIS, HUMPHREY y CARGADORES

34

CONTIENE

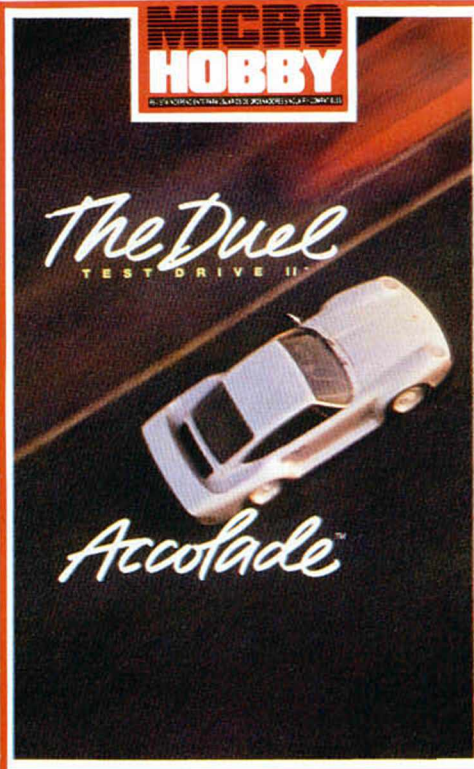
Demo de «CHIPS CHALLENGE» de U.S. Gold, «TEST DRIVE II» de Accolade, «NEMESIS» de Imagine/Konami, «HUMPHREY» de Zigurat y Cargadores.



TEST DRIVE 2

Bautizado como «The Duel», la segunda parte del «sui generis» examen de conducción de Accolade, nos acerca una vez más al mundo de los simuladores de coches. Nadie como la compañía americana nos pondrá mejor a lomos de un Porsche 959 en dirección al sueño del desierto. Nadie, excepto el que haya puesto a nuestro lado al Ferrari F-40 que corre más y vacila lo suyo.

La perspectiva utilizada es la típica. Sentados frente al cuadro de controles manejaremos nuestro carro que por cierto es muy complicado - como todos los de Accolade- intentando simular una conducción lo más real posible. Las carreteras tienen sus cuestas, sus vehículos que vienen y van, sus limitaciones de velocidad y los locos que adelantan a más de 200 Km/h. Tú no te pases por lo que luego pueda decir el Sr. Ministro de Obras Públicas.



MICRO HOBBY

A: DEMO DE CHIP'S CHALLENGE y TEST DRIVE II
B: NEMESIS, HUMPHREY y CARGADORES

34

CONTIENE

Demo de «CHIPS CHALLENGE» de U.S. Gold, «TEST DRIVE II» de Accolade, «NEMESIS» de Imagine/Konami, «HUMPHREY» de Zigurat y Cargadores.



**MICRO
HOBBY**
REVISTA INDEPENDIENTE PARA JUGADORES DE ORDENADORES SAGAFI + COMPATIBLES

NEMESIS

Ya no hay juegos como los de antes, tan sencillos, tan adictivos, tan nuestros. Ahora que si gráficos, que si soniditos, pero al final nada de diversión. Cuando el Spectrum no hacía mucho que había nacido, Imagine/ Konami destripaba Joysticks con programas tan hipermeganoplásticos como Nemesis, con sus naves y todo.

Y el caso es que este juego no tiene nada, de nada, si lo comparamos con los actuales. Sólo una mininave interplanetaria de disparo flojo y un escenario simple hasta la médula, bastan para hacer de un juego un éxito alucinante. Y como en Microhobby apreciamos lo antiguo, más aún si es la fuente de cualquier arcade, pues aquí tenéis la odisea espacial de Nemesis y que ustedes lo disfruten.

Nota: La demo de CHIPS CHALLENGE y el juego NEMESIS, deben ser cargados en el modo 48 K de los ordenadores de 128 K.

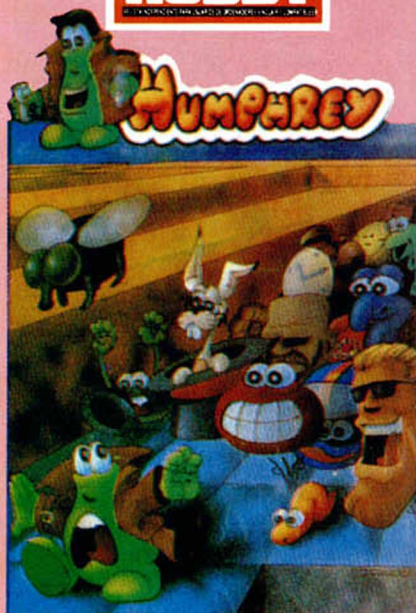
INSTRUCCIONES DE CARGA



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.

**MICRO
HOBBY**
REVISTA INDEPENDIENTE PARA JUGADORES DE ORDENADORES SAGAFI + COMPATIBLES

HUMPHREY

Zigurat revolucionó el mundo de los come cocos cuando apostó por la llegada de Humphrey, un excéntrico bicho que se dedicaba a pintar las baldosas de colores en su mundo plano. Nadie como él supo congeniar con los chavales de una forma tan simpática, dejándose hacer y llevar a todos los lados, y aprovechando como no todas las ocasiones.

Lo del nombre ya tiene su cosilla, Humphrey nos recuerda al ídolo de la pantalla, al encandilador serio de nenitas Casablanqueras, y eso tiene su tirón; y por otro lado, lo adictivo del come cocos convencional se aprovechó en la medida de lo posible, añadiéndose imaginativos conceptos que no chocaran con la línea original que se pretendía mantener.

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.

LA REVISTA DE LOS NUEVOS TIEMPOS



¡DESCÚBRALA!
Ya a la venta
el n.º 7

¿POR QUÉ MATARON A JUAN PABLO I?

Desvelamos todas las tramas negras que operan en el Vaticano y que estuvieron implicadas en el supuesto asesinato de Juan Pablo I.

EL INVENTOR QUE CREÓ EL FUTURO



Nikola Tesla es un desconocido, pero él imaginó muchos de los inventos que hoy nos son indispensables.

EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA

Una fantástica hipótesis asegura que la perdida Arca de la Alianza era una máquina de fabricar alimentos.

SIETE, EL NÚMERO SAGRADO

En todas las culturas, existe una atracción especial hacia el siete, hasta el punto de ser el número más solicitado en los juegos de azar.

ASÍ SE FABRICA UN FANTASMA

En un experimento se inventó el nombre y la biografía de un espíritu. Al año comenzó a manifestarse en las invocaciones.

EL EXTRAÑO CASO DE LOS TELETRANSPORTADOS

Muchas personas aseguran haber desaparecido en un lugar y aparecido en un paraje remoto. Año cero ha hablado con los protagonistas.

¿SE ACERCA UNA NUEVA ERA GLACIAR?

Unos científicos apuestan por una pronta glaciación, mientras otros creen que el planeta se está calentando.

LAND-ART: LOS ALQUIMISTAS DEL PAISAJE

El Land-Art manipula grandes espacios abiertos, pero tiene además un gran componente mágico y ecológico.

ZANSKAR, EL VALLE PERDIDO DEL TIBET

Tan grande como Suiza, pero despoblado, es señalado como el lugar donde habitan los inmortales: el mítico Shangri Lá.

ÚLTIMOS HALLAZGOS SOBRE GEMELOS

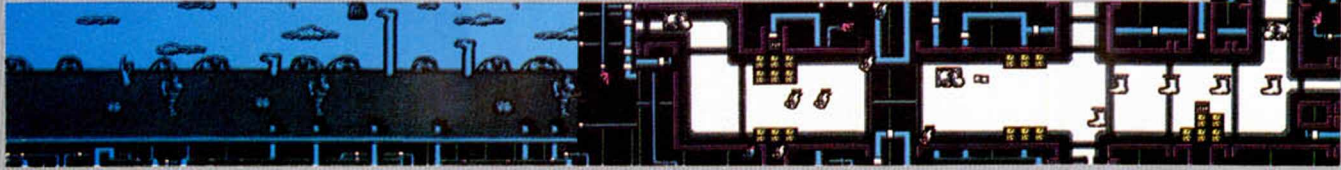
Año Cero ha volado a Estados Unidos para saber si lo que impulsa a los gemelos a actuar de la misma forma es un mecanismo paranormal o genético.



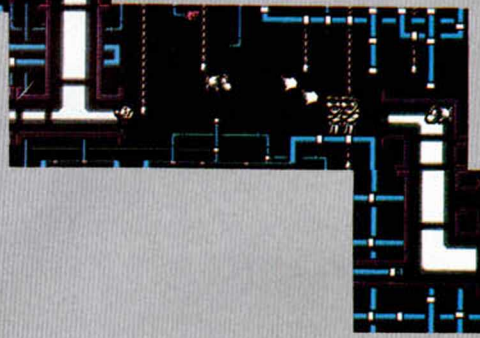
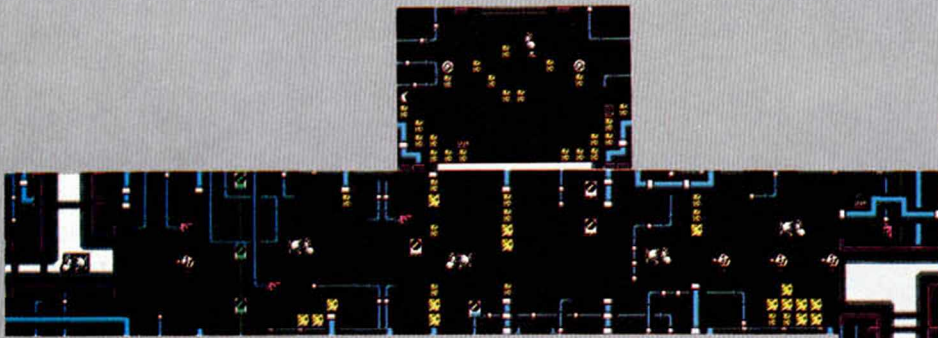
Y ADEMÁS...

La conquista del espacio personal. El nuevo rostro del sistema solar. Ejercicios para defenderse del ordenador. Tome el pulso a su memoria. El museo negro de Scotland Yard. Existe el rayo en bola.

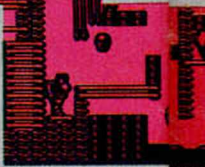
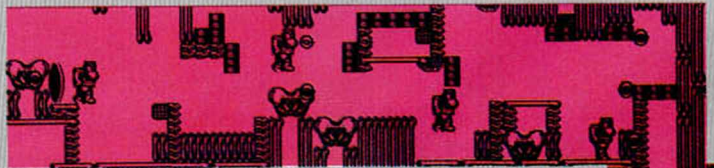
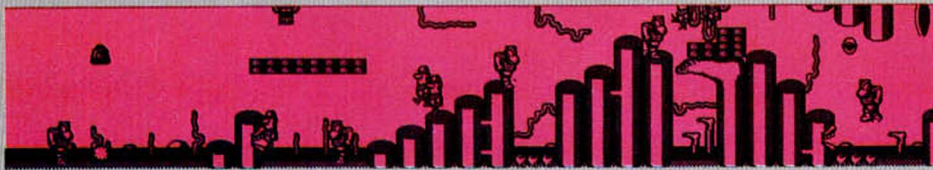
Fase 1



Monty



Fase 2



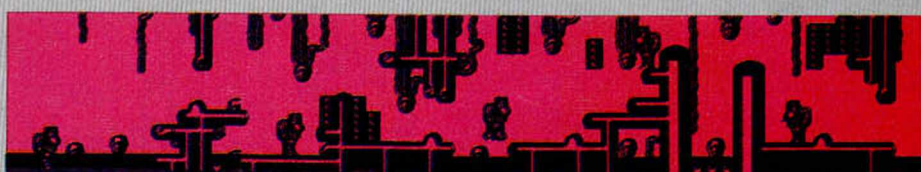
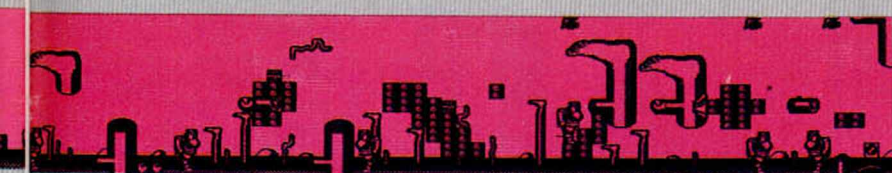
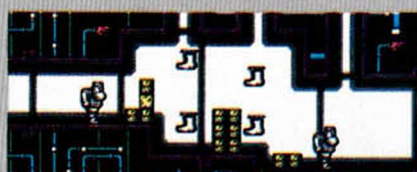
MIS



FAVORITOS

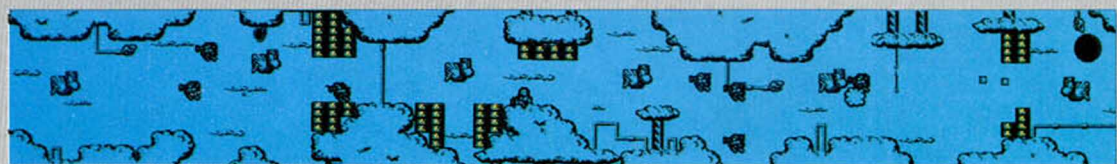


Python's Flying Circus

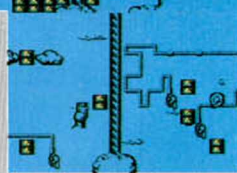
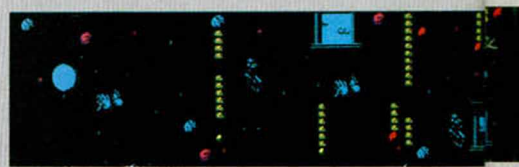


**MICRO
HOBBY**
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SIN CLAY + COMPATIBLES

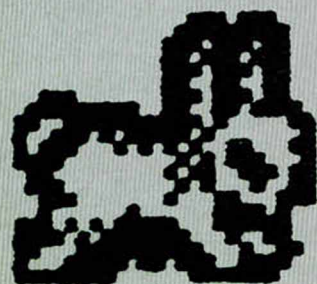
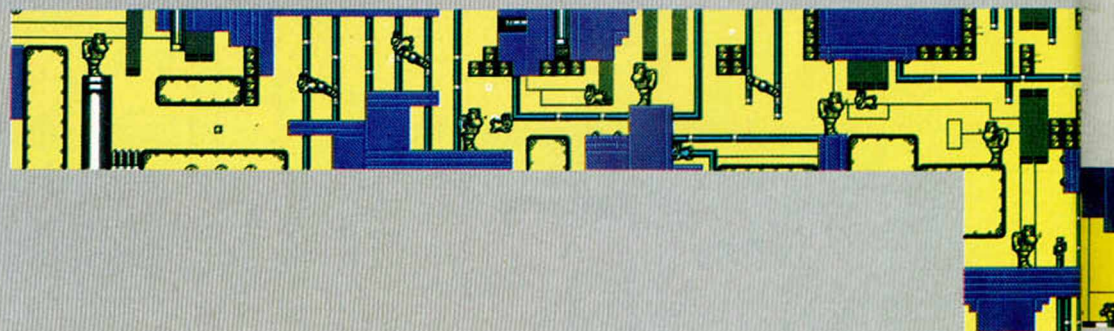
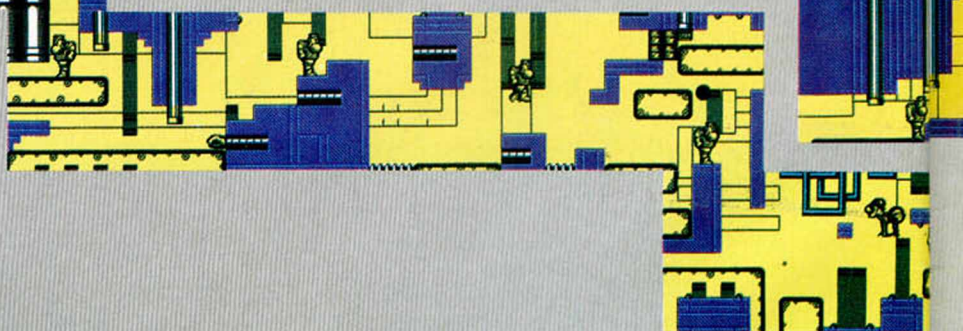
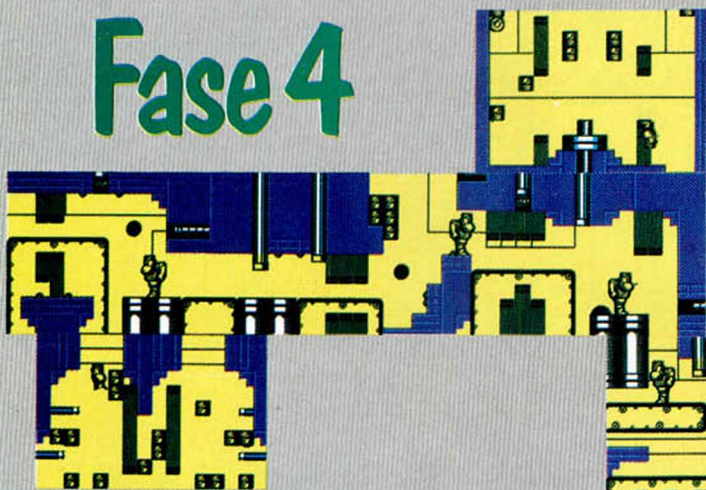
Monty Python's Flying Circus

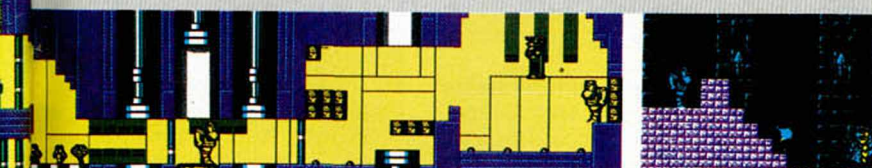
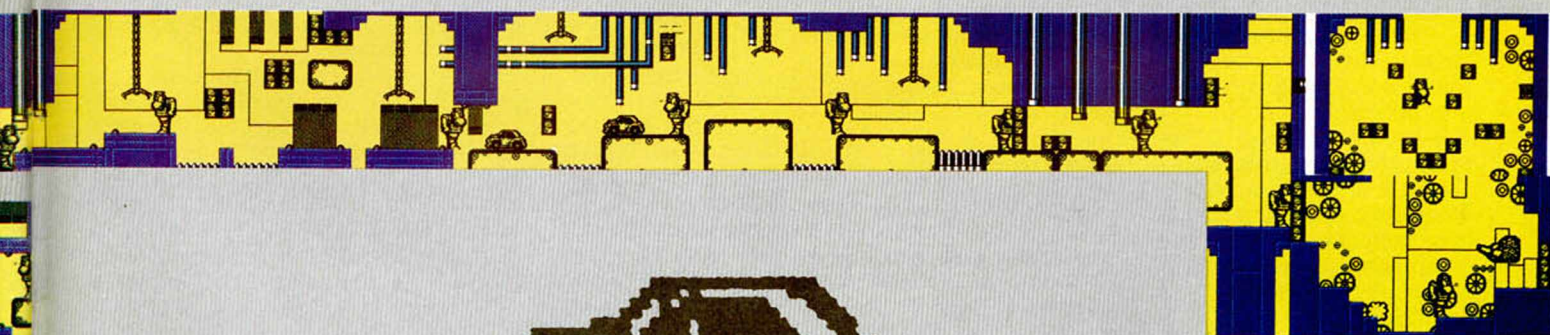
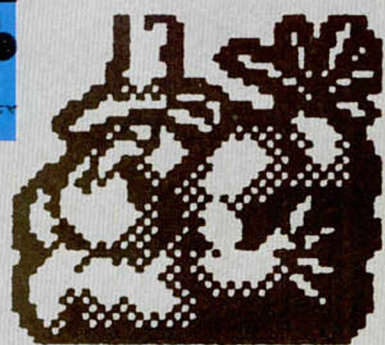
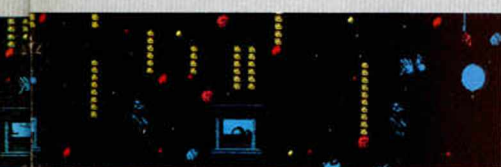
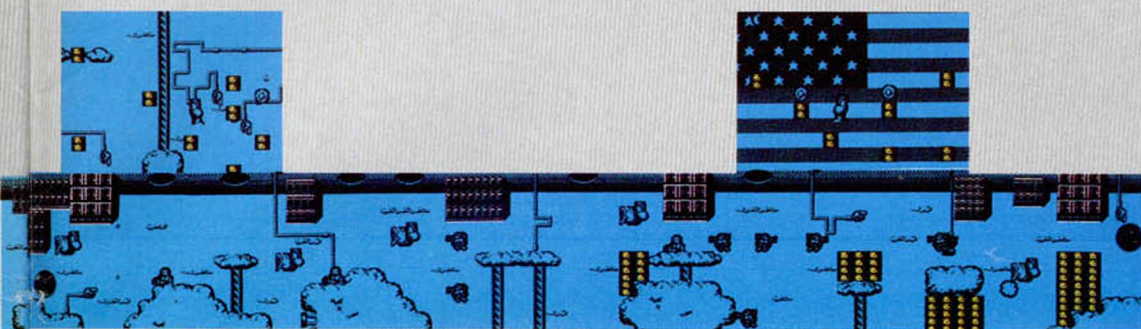


Fase 3



Fase 4







Microhobby Transilvánico

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo Archival, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

La joven doncella Hebill cose dulcemente una de las rasgadas alas del dragón Smaug, mientras roe un seco chupa-chup de meñique, cuando irrumpe en la habitación el engendro del Yiepp con el último número del Microhobby Transilvánico. Su inmundada cara transpira satisfacción.

—«Nueva aventura en Yucatán» —lee con su babochirriante voz. Para luego exclamar con cínico gozo.

—«¡Como se van a los aventurerillos españoles!».

Nadie le presta atención. El agónico Archivero permanece concentrado en un interesantísimo intento de ganar el record Guinness para mocopelotillas.

Pero la joven suspira. Se levanta a consultar la vetus-

ta enciclopedia y, en silencio, cambia sus medievales ropajes por recio equipo campero y prepara su atilío.

Y entre la ventisca y la escarcha, evitando de milagro los ataques Kamikases de los cuasicarámbanos vampiros, hacia esos lejanos paraísos tropicales fuese la amazona en busca de claves para poder ayudar a los aventureros en apuros.

¡Para que luego os quejéis!

SEAS OF BLOOD

D. Kai, de Llodio, Alava, nos cuenta algunos de los problemas que tiene con esta aventura: —¿Dónde se encuentra el Skull of Salt que me piden los Sea Sprites? Primero debes de ayudar a las Sprites para que te den la poción que te permite respirar debajo del agua, luego, examina los huesos y encontrarás el Cuerno del Unicornio. En el Wreck (naufregio) tienes que derrotar a Krell y coger el Skull of Salt.

—¿Cómo puedo acabar con el Zombie de Assur? Debes tener el Silvet Cutlass (Alfange de Plata); lo obtendrás el si le das el Skull a los Sprites



—¿Cómo mover el large Boulder que se encuentra en Roc? ¿Se puede hacer algo con el ave de esta localidad? El Large Boulder lo mueves con «Push Boulder», con ello matarás a los trogloditas y podrás entrar en el pasillo para encontrar otro tesoro en el arcón. En cuanto al Roc, sólomente sirve para llevarte de forma aleatoria hacia su nido.

—En Ice Mountain se produce una especie de desprendimiento y aparece algo llamado Cravass, no encuentro el significado por lo que no sé qué hacer con ella. Después del desprendimiento lo que se produce es un Crevasse, que es una grieta profunda en el suelo de un glaciar, donde lo que haces es caerte.

—¿Es necesario matar al Horror de Volcanic Island? Sí, el Horror debes de matar-

lo o no podrás salir con vida de esa isla.

—¿Es necesario navegar por los Rivers al Oeste de Walls of Kish? No debes ir al Oeste, lo que debes hacer es tirar el gancho cuando te encuentres en la base de los Cliffs, y luego escalar la cuerda hasta llegar al Cliff Top. Pasados unos matorrales encontrarás el pueblo de Kishian donde debes derrotar a Miliria y entrar en el Hall, también debes derrotar al Sith Orb para coger el Opalo.

AVENTURA ORIGINAL I

D. Félix Hernández Campos, de Madrid. Pregunta: ¿sirve de algo la espiral? Por el momento la espiral es inespugnable, quien sabe si en un futuro le encontraremos utilidad.

D. José García del Pozo,

de Madrid, dice que se está volviendo loco y canoso intentando abrir la reja. Y es que mi atrevido aventurero, ¿habéis intentado con la llave abrir el candado?

D. Juan Carlos Miranda Corraliza, de Madrid, después de meterse con la fragancia que despiden mi señor, quiere encima que le ayude a coger la llave. Para cogerla tienes que subirte al árbol, y una vez arriba moverlo.

La botella puedes llevarla con agua o sin agua, pero es un objeto indispensable para la segunda parte.

D. Rubén Colomina Cito, de Zaragoza. Pregunta: 1- ¿Cómo se sube al árbol? Para subir al árbol tienes que teclear:

2- ¿Dónde está la tortilla? Anda con el señorito. Quiere yantar sin haber cumplido su cometido. Elfito te invita a la apetitosa tortilla de patatas después de que le hayas ayudado a encontrar su casa.

D. Javier García Vázquez, de La Coruña, desea solución a sus siguientes preguntas: ¿qué objetos se necesitan para entrar en la cueva? Para poder entrar necesitas: una llave, una linterna, una moneda, una botella y una tortilla. En cuanto a tus preguntas sobre la tortilla, están contestadas arriba.

D. Juan Carlos Redondo Hernando, de Valladolid. Después de la relación de todas sus posesiones, llegamos a la conclusión de que le falta la moneda; y la encontrarás chapoteando dentro de la casa.

D. Santiago López, de Ermua, Vizcaya, nos hace las siguientes preguntas: ¿Cómo puedo coger la llave? Subiendo al árbol y moviendo la rama conseguirás que caiga al suelo. ¿Puedo hablar o atrapar al enano del camping? Nunca podrás atrapar al escurridizo ladronzuelo. ¿Me puede dar algo? Sí, las gracias por dejarle todo tan a mano.

D. José M. Linero Maldonado, de Tarrasa, Barcelona. Pregunta: ¿Para qué sirven la botella y la moneda? La botella para llenarla de agua. Guarda la moneda, pues te hará falta en la segunda. Debes de saber que esta parte es para recolectar objetos que necesitarás en la segunda, y sin ellos no podrás pa-

sar. ¿Dónde está la tortilla? Tendrás que ganártela. ¿Qué hay que darle a Elfito para ganar su confianza? Solamente hay una cosa que puedes hacer por él: llevarlo a su casa. ¿Qué da Elfito? cada vez que le pido un favor me dice ¡no quiero! Cuando le dejes en su casa, y como agradecimiento, obtendrás la tortilla que tanto buscas.

D. Felipe Enriquez Domínguez, de El Bollo, Orense, parece un poco deshonriado por sus preguntas: ¿Se puede entrar en la espiral? No se puede entrar, se puso en reconocimiento a la original inglesa. ¿Qué hay que hacer en el volcán, la casa y la cascada? En el volcán tienes que ayudar a Don Enano dándole las botas. En la casa tienes que bajar al pozo, llevando luz, claro. En la cascada puedes llenar la botella. ¿Cómo se entra en la cascada? A la Gran Cascada no te acerques, no vaya a salpicarte. Las demás preguntas están contestadas más arriba.

D. David Fernández Vigo, de Las Palmas, Canarias. ¿Cómo conseguir la llave que se encuentra en el árbol? Mover rama. ¿Qué hago con la moneda de los Elfos? Ya contestada.

D. Pedro Antonio Sánchez Ruiz, de Cartagena, Murcia, nos escribe desesperado con las siguientes preguntas: ¿Cómo me hago amigo de Don Enano? El enano no es nada amistoso, así que dale las botas y déjale en paz. ¿Cuál es la palabra con la que puedo darle las botas? DAR BOTAS. ¿Cuál es la clave de acceso? ¡Y Dale! Termina la aventura y lo sabrás.

D. Fernando Tamames Rodríguez, de Salamanca. Nos dice: Tres veces he terminado la primera parte y he conseguido tres claves de acceso distintas, ¿en qué se diferencian? ¿Qué consecuencias traerá el usar una u otra? ¿Cuál es la mejor?

Por el momento te puedo adelantar que pueden salir hasta cuatro claves distintas, dependiendo de cómo lleves los objetos apagados/encendidos, llenos/vacios.

Te puedes evitar el tener que ir a llenar la botella la primera vez. La mejor es la que te da con la botella llena y la linterna encendida.

AVENTURA ORIGINAL II

D. Salvador Maneus Bonfill, de Barcelona. ¿Qué palabras se tienen que poner en la localidad Fisura Este para que aparezca el puente? Simplemente tienes que usar varita o agitar varita en esa localidad y la magia hará lo demás, claro que tienes que llevar la varita.

D. Miguel Angel García Moreno, de Linares, Jaén. ¿Cuál es el objeto recuperable que hay que darle al troll Chulangas? Tienes que darle el Huevo de Oro. ¿Para qué sirve el oso Peposo? Con el oso evitarás tener que darle otro tesoro al Chulangas del troll, además cuando lo liberes obtendrás un nuevo tesoro. ¿Para qué sirve la varita además de para hacer puentes? Para darte algún problema al intentar coger al pájaro, pues éste se asusta si la llevas. También puedes convertir a un pajarito en un temible dragón. ¿Dónde está la habitación Negra? Está al Norte de la habitación Mágica, que a su vez está al lado de la alcoba. ¿Dónde está el tridente? En la Cascada que hay detrás de la puerta del gigante. ¿Qué tipo de magia hay que hacer en la alcoba de los Reyes? En la alcoba no hay ninguna magia, para ello has de ir al Este hasta la habitación mágica, dejando antes todos los objetos. Aunque te parezca raro, la encontrarás iluminada (que para eso es mágica) Desde allí con la palabra «Magia» te transportarás hasta otro sitio (donde, evidentemente, no habrá luz), lo que ha liado a un montón de gente, porque lo que creen es que se ha apagado la luz. ¿Dónde está la puerta del gigante? Llegarás después de trepar por una planta. ¿Qué hace falta hacer con las semillas además de echarle agua? Si no han crecido lo suficiente, echarles más agua, para que se convierta en un espléndida planta y poder trepar por ella.

D. Félix Hernández, de Madrid, nos hace las siguientes preguntas: ¿Cómo consigo las semillas? ¿hay que regarlas? (he probado con la botella, pero nada) Comprueba que la botella tenga agua, y mira la respuesta dada a Miguel Angel. ¿Qué debo de hacer para librarme del enano? Del enano Maluva no hay quien se libre, siempre

que aparezca coge el hacha y no te despistes. ¿Y para abrir la concha? Necesitas el Tridente.

D. José Antonio Jiménez Rodríguez, de Málaga, sin darnos más explicación nos pregunta: ¿Dónde se encuentra el último tesoro? En la cueva hay 14 tesoros, y no has especificado los otros 13 que ya has conseguido, por lo tanto no puedo ayudarte.

JABATO

D. Anónimo, de Anónimo, se dirige a este castillo para que le demos solución a sus preguntas: ¿Qué le tengo que decir a Taurus para que aparte al gladiador? Tienes que teclear: Taurus «lucha».

¿Cómo hacer que Taurus me siga en la segunda parte? Házselo saber. Cuando llego a Martus no me da la sangre. Martus no te va a dar sangre; en todo caso él se dignará a probar de la tuya. Lo que tienes que hacer es responder a su pregunta diciéndole que él es el señor de la noche, sentarte y esperar.

D. Fco. José Turrillo Moraga, de Ciudad Real. ¿Cómo puedo coger la pala para tenerla en mi poder? Puede ser que lleves demasiados objetos. Dale algo a Fideo para que te lo lleve y pídeselo más adelante cuando lo necesites.

D. Diego Junquera Barros, de San Fernando, Cádiz; y **D. Oscar Tejero**, de Pamplona, Navarra, se hayan en puertas de terminar la aventura. Si lleváis el anillo puesto, tenéis que quitároslo cuando brille, luego dejar libre a nuestro pequeño-vampiro y decirle a Taurus que libere a la bella Claudia. Mientras tanto, ocuparos del bicho con la mágica espada.

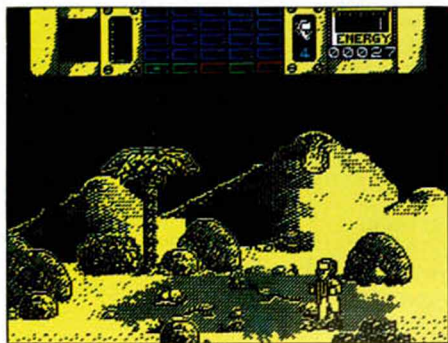
¿Volveremos a ver a la intrépida Hebilla? ¿Se hundirá en algún proceloso pantano? ¿Perecerá atacada por algún terrible conjuro en los Templos Yucatanos?

La solución en el próximo episodio.

ANDRÉS y HEBILLA - 1991

TOMES & POKES

TIME MACHINE



...Y aprovechando que nuestro colaborador Pedro José Rodríguez es tan fiero con los pokes como con el Plus 3, hemos decidido hacerlos llegar éstos para que los disfrutéis.

POKE 47494,0 - VIDAS INFINITAS
 POKE 47910,0:
 POKE 51893,0 - ENERGIA INFINITA
 POKE 51587,0 - ARMA INAGOTABLE

LA ESPADA SAGRADA



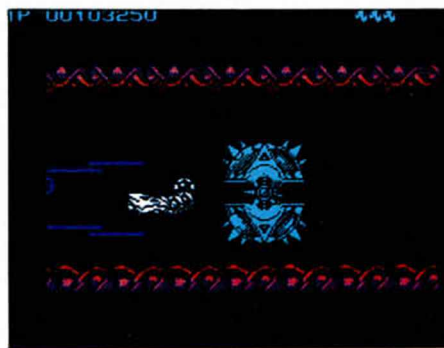
Pokes para Plus 3. Autor: Pedro José Rodríguez (¡qué peso!). Destinatarios: poseedores de Plus 3. Beneficiarios: los mismos. Agradecimientos: a él.

PRIMERA Y SEGUNDA FASE (Intro-

ducir en el menú de la página 1 de Ram)

POKE 55318,0:
 POKE 56792,0 - VIDAS INFINITAS
 POKE 55224,167:
 POKE 57394,167 - AGUA INFINITA
 TERCERA FASE (Introducir en el menú en la página 4 de Ram)
 POKE 59097,0:
 POKE 60573,0 - VIDAS INFINITAS
 POKE 59000,167:
 POKE 61085,0 - ENERGIA INFINITA

ST DRAGON



Como somos muy pillines y nos gusta que sudéis los juegos hasta que no podáis más, en el Microhobby anterior sólo os ofrecimos las claves para pasar los diferentes niveles de los que constaba este pedazo de juego. Pero como somos igualmente magnánimos ahora os decimos que si pulsáis X al cargar el juego, y tecléis BLIBLOP, obtendréis vidas infinitas. Y si además hacéis lo mismo con la palabra SLOBBERS, la inmunidad será vuestra medicina.

SHADOW OF THE BEAST



Cuando J.E., observó que sólo los poseedores de un Spectrum +3 iban a gozar de las ventajas de aquél poke que nos dejó Pedro José para este fenomenal juego, rompió a llorar. Venciendo su abu-

lia, se puso a desensamblar, a pokear, a investigar y, en cinco o cinco segundos y medio, nos dió estos numerajos. Tomad nota:

POKE 33220,0:
 POKE 33256,0:
 POKE 33257,0:
 POKE 37854,0 - Inmunidad (excepto para los monstruos más grandes)

Nota: No todo iba ser perfecto.
 Nota 1: J.E. es un compañero de la redacción.

TORTUGAS NINJA

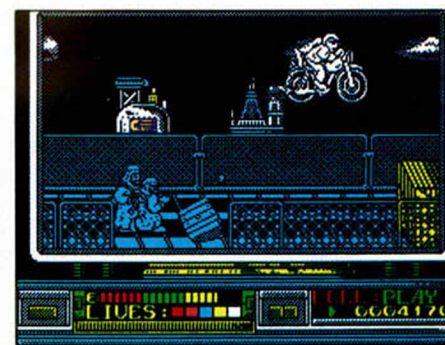


La Coruña. 19,00 h. José Manuel Dafonte y las Tortugas Ninja. ¿ En apuros?. La solución consiste en apretar :

«Inverse Video», «Delete», «E», «3», «5», «Q», «A», simultáneamente.

Cuando el «CHEAT MODE» esté «ON», la fuerza Ninja es toda tuya.

RESCATE EN EL GOLFO



Si queréis hacer de Rick un héroe invulnerable no tenéis más que pulsar simultáneamente las teclas (letras) que forman el nombre de ROSA, que según nos han dicho los miembros de Opera es el amor de un programador.

Además, la bomba no explotará si pulsáis JAQUEMATE.

SE LO
CONTAMOS
A...



V. ESPINOSA CASTELLÓ (VALENCIA)

Refranero Informático: «Tanto monta, monta tanto, el poke como el cargador».

Last Ninja II:

PRIMERA FASE:
POKE 36578,0 Inf. vidas.

SEGUNDA FASE:
POKE 35993,0 Inf. vidas.

TERCERA FASE:
POKE 36751,0 Inf. vidas.

CUARTA FASE:
POKE 36513,0 Inf. vidas.

QUINTA FASE:
POKE 36393,0 Inf. vidas.

SEXTA FASE:
POKE 36822,0 Inf. vidas.

Garfield:

POKE 37895,0:
POKE 37896,0 No tener hambre.

POKE 37772,0:
POKE 37773,0 No tener sueño.

POKE 33029,N:
POKE 33586,N N=Pantalla inicial.

POKE 33540,110:
POKE 33551,108 Comenzar con el ratón.

POKE 39831,201 No tener ataques de hambre.

PABLO DÍAZ (NAVARRA)

Por fin nos vimos en Manhattan Sur...

Freddy Hardest In Manhattan South:

POKE 59005,0 Inf. vidas.

POKE 60386,201 Juego rápido.

POKE 57502,5 Manhattan de noche.

POKE 58742,201 Sin enemigos.

POKE 57780,201 Freddy invisible.

ROBERTO GRANADO (BARCELONA)

Pokes con solera:

Jet Pac:

POKE 25020,0 Facilita el juego.

POKE 25018,0 Inf. vidas.

Pssst:

POKE 24934,0:

POKE 24983,0:

POKE 24986,0 Inf. vidas.

Underworld:

POKE 45019,201 Quitar monstruos.

POKE 36981,120 Vidas extras.

POKE 59376,0 Inf. vidas.

Zip Zap:

POKE 54065,0 Inf. energía.

Mickie:

POKE 46259,n n=núm. de vidas.

POKE 40759,0:

POKE 40760,0 Inmunidad en las clases.

POKE 40796,0:

POKE 40797,0 Inmunidad en los pasillos.

CARLOS RAMOS POVEDA (MADRID)

Refranero Informático: «Pokeo, luego existo.»

Stormbringer:

10 CLEAR 25170: POKE 23624,0

20 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE

30 POKE 38865,0: POKE 40161,0:
POKE 46183,99: POKE 46301,99:
POKE 46702,0

40 RANDOMIZE USR 37632

Humphrey:

Para conseguir vidas infinitas en este juego de Zigurat, sólo tendréis que pulsar simultáneamente las siguientes teclas: "E", "A", "S", "Y".

Rock'n Roller:

Para disfrutar de vidas infinitas tendréis que pulsar las "H", "E", "L", "P" simultáneamente cuando aparezcan los créditos del programa.

Astro Marine Corps:

Si queréis vidas y tiempo infinitos en este juego de Dinamic tendréis que introducir la palabra "CREEP" en la tabla de records una vez que hayáis terminado una partida.

SERGIO LUENGO GLEZ. (MADRID)

Navy Moves:

Código de acceso:63723

JUAN IGNACIO NATALI B. AIRES (ARGENTINA)

MICROHOBBY llega a todo el mundo...

After The War:

PRIMERA PARTE:

POKE 48944,0 Inmunidad.

POKE 48819,n n=número de vidas (0-255)

POKE 48950,0 Inf. vidas.

POKE 52093,201 Los enemigos te ignoran.

POKE 53371,201 No disparan los punkies.

SEGUNDA PARTE:

POKE 60000,201 Sin clave.

POKE 49001,0 Inf. vidas.

POKE 49186,201 Inf. tiempo.

POKE 51123,201 Casi sin enemigos.

POKE 55933,201 No disparan enemigos normales.

POKE 56247,201 No disparan enemigos grandes.

POKE 56637,201 No aparecen minas.

Nebulus:

POKE 43332,n n=núm. de vidas.

POKE 33666,201:

POKE 39329,201 Inf. vidas.

POKE 43611,0 Tiempo más largo.

POKE 43617,1 Tiempo larguísimo.

POKE 35269,201 Inmune a enemigos.

POKE 42863,201 Sin enemigos.

POKE 36807,201 Enemigos invisibles.

POKE 40721,201 Suprime la escena del submarino.

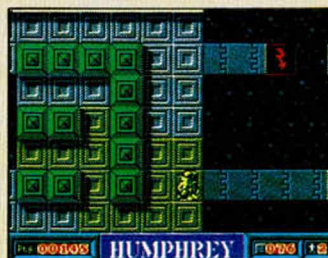
POKE 42012,201 El protagonista tiene frío.

Salamander:

POKE 42608,201 Enemigos invisibles.

POKE 42327,201 No borra la nave.

POKE 40649,201 Te muestra el camino.



Satan:

10 RESTORE: POKE 61695,0
 20 CLEAR 30000: LET N=0
 30 FOR X=61000 TO 61068
 40 READ A: POKE X,A: LET N=N+A
 50 NEXT X: IF N <> 7959 THEN
 PRINT "DATAS MAL": STOP
 60 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI-
 NAL": MERGE """: RUN 70
 70 MERGE """: LOAD """: CODE
 80 IF PEEK 61695=0 THEN RANDO-
 MIZE USR 61041

**ENRIQUE PÉREZ
(CANTABRIA)**

Antidiccionario de Informática: P-47:
 Agua. H-23: ¡¡Hundido!!

Flying Shark:

POKE 42464,n n=núm. de vidas.
 POKE 48930,201 Inmunidad.

POKE 25643,255:
 POKE 25644,255 Rompe muros de
 piedra.
 POKE 43575,255 Inf. vidas.

**ROGER VALLS
(BARCELONA)**

Refranero Informático: «El poke con
 suerte entra.»

Freddy Hardest:

FASE 1:
 POKE 63481,201:
 POKE 63585,201 Inmunidad.
 POKE 53248,201 Sin enemigos.
 POKE 64011,167 Inf. vidas.

FASE 2:

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

Hammerfist:

PRIMERA CARGA:

POKE 61424,1 Los edificios se caen
 solos.

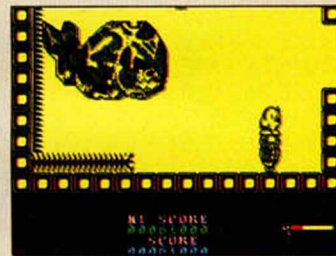
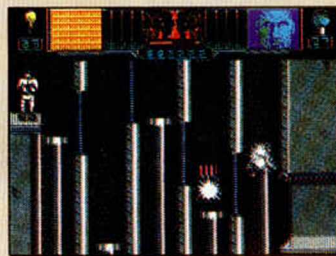
POKE 57631,0:
 POKE 57632,0:
 POKE 57633,0 No sale GEORGE.
 POKE 57649,0:
 POKE 57650,0:
 POKE 57651,0 No sale LIZZIE.
 POKE 57676,0:
 POKE 57677,0:
 POKE 57678,0 No sale RALPH.

Con las tres últimas opciones se puede
 elegir cuántos y qué monstruos quieres
 que salgan. Si eliges menos de tres y al
 jugar pierden su energía totalmente, el
 juego no acabará, por lo que habrá que
 abortarlo mediante las teclas CAPS+3.

Phantom II:

POKE 28404,0 Inmunidad.
 POKE 55229,2 Cambia el color de
 los objetos.

SE LO
 CONTAMOS
 A...

**New Zealand Story:**

Para conseguir vidas infinitas sólo es ne-
 cesario teclear la palabra "FLUFFY" en
 la pantalla desde la que se accede al jue-
 go, con lo que aparecerá impreso en di-
 cha pantalla la palabra CHEAT y podréis
 jugar disfrutando de tan interesante ven-
 taja.

**Fco. JOSÉ FDEZ. GARCIA
(LUGO)**

Refranero Informático: «El jugar y el
 pokear sólo es empezar.»

Gonzalezz:

Para disfrutar de vidas infinitas en este
 juego de Opera Soft tendréis que pulsar
 las teclas que componen la palabra
 "PAZ" en cada una de las dos fases.

720°:

POKE 45272,201 Inmunidad a enemi-
 gos móviles.
 POKE 36626,201 Mayor velocidad.
 POKE 38014,201 Sin frenos.
 POKE 44616,201:
 POKE 44621,201 Sin enemigos.
 POKE 44847,201 Enemigos inmóviles.

Sabre Wulf:

POKE 25602,255:
 POKE 25640,255:
 POKE 25641,255 Abre puertas.
 POKE 47132,54 Atraviesa selva.
 POKE 43777,54 Inmune a enemigos.
 POKE 41725,255 No limita vidas ex-
 tras.
 POKE 25642,255:

POKE 52212,62:
 POKE 52213,223 Inf. energía
 POKE 45357,0:
 POKE 45358,0 Inf. disparos.
 POKE 47511,167:
 POKE 47512,0 Inf. puño.
 SEGUNDA CARGA:

POKE 52417,62:
 POKE 52418,223 Inf. energía.
 POKE 45881,0:
 POKE 45882,0 Inf. disparos.
 POKE 47732,167:
 POKE 47733,0 Inf. puño.

TERCERA CARGA:

POKE 52290,62:
 POKE 52291,223 Inf. energía.
 POKE 45408,0:
 POKE 45409,0 Inf. disparos.
 POKE 47589,167:
 POKE 47590,0 Inf. puño.

CUARTA CARGA:

POKE 52410,62:
 POKE 52411,223 Inf. energía.
 POKE 45952,0:
 POKE 45953,0 Inf. disparos.
 POKE 47812,167:
 POKE 47813,0 Inf. puño.

Camelot Warriors:

POKE 50782,255 Inf. vidas.
 POKE 55918,201 Sin bichos.

Rampage:

POKE 56684,201 Inf. energía para
 los tres.
 POKE 64811,201 Quita teletipos.
 POKE 57949,201 No sale gente de
 las ventanas.
 POKE 56293,201 No helicópteros.

POKE 27710,201 Quita rayos.

**MANUEL PAULO PONAR
(CASTELLÓN)**

Refranero Informático: «Pokea mal y
 fallarás.»

Spirits:

POKE 51453,0 Inf. energía.
 POKE 48025,50 Inmunidad.
 POKE 51754,0 Inf. vidas.

Target Renegade:

POKE 51079,n+1 n=número de vidas
 del primer jugador.
 POKE 51077,n+1 n=número de vidas
 del segundo juga-
 dor.
 POKE 59912,180 No pierdes vida
 por final de ener-
 gía.
 POKE 63034,0 No pierdes vida
 por final de tiempo.

**GABRIEL LUACES FDEZ.
(LAS PALMAS)**

Pokes pasados por agua.

Titanic:

PRIMERA PARTE:
 POKE 54641,0 Inf. disparo.
 POKE 59189,0 Inf. vidas.
 POKE 58200,0 Los peces pequeños
 sólo andan hacia la
 izquierda.

SEGUNDA PARTE:

POKE 54693,0 Inf. disparo.

POKE 59530,0 Inf. vidas.
 POKE 58435,0 Los peces pequeños sólo andan hacia la izquierda.

Rescate Atlántida:

10 CLEAR VAL "24931": DIM A(VAL "3"): FOR X=PI/PI TO VAL "3": READ A\$: INPUT " INFINIDAD DE "+A\$+"? "; A\$: LET A(X)=VAL "50"-VAL "8"* (A\$="n" OR A\$="N"): NEXT X: FOR X=VAL "24932" TO VAL "24954": READ D: POKE X,D: NEXT X: PRINT " PON LA CINTA ORIGINAL ": LOAD "" CODE: POKE VAL "42275", VAL "100": POKE VAL "42276", VAL "97": RANDOMIZE USR VAL "41319"
 20 DATA "OXIGENO", "COMBUSTIBLE", "ENERGIA", 175, A(1), 230, 133, A(1), 248, 133, A(2), 48, 134, 62,

Pipemania:

10 CLEAR 25000
 20 PRINT "ESTE CARGADOR PROPORCIONA TIEMPO INFINITO . CUANDO QUIERAS QUE SALGA EL AGUA PULSA ENTER."
 80 INT " INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA. ": PAUSE 0: CLS
 40 POKE 23739,111: LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE: POKE 34011,0
 50 LET A=USR (PEEK 22526+256*PEEK 22527)

ENRIQUE VÁZQUEZ (PONTEVEDRA)

El sol está de luto.

Sol Negro:

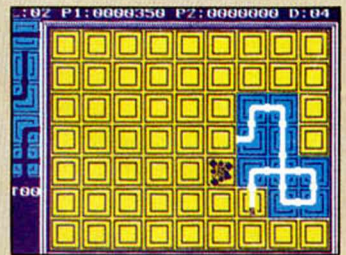
Para conseguir vidas infinitas en este

POKE 49027,0

Inf. vidas.

Bubbler:

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 Comenzar en la misma fase.
 POKE 57506,24 Pasar de fase cuando morimos.
 POKE 57129,n n=núm. de vidas.
 POKE 34732,n n=núm. de botellas a tapar fase 1.



119, A(3), 96, 133, 62, 201, A(3), 26, 133, 195, 99, 195

FRANCISCO VIDA BAREA (MADRID)

Antidiccionario de Informática: POKEADOR AUTOMATICO: Persona empleada en Microhobby que se sabe todos los pokes existentes de memoria.

H.A.T.E.:

5 MERGE "" : RUN
 10 35 POKE 53247,0: POKE 53251,24: REM VIDAS INFINITAS 9999 REM IMPORTANTE, NO ALTERAR EL NUMERO DE LAS LINEAS.

Wec Le Mans:

10 REM ** CARGADOR 48K Y 128K **
 20 CLEAR VAL "24699"
 30 LOAD "" CODE: LOAD "" SCREEN\$
 40 POKE VAL "63509", VAL "124": POKE VAL "63510", VAL "96": POKE VAL "63556", VAL "146": POKE VAL "63557", VAL "96"
 50 FOR N=VAL "24700" TO VAL "24743": READ A: POKE N,A: NEXT N
 60 RANDOMIZE USR VAL "63488"
 70 DATA 175,50,15,101,50,16,101,50,22,101,50,211,101,50,212,101,50, 213,101,195,1,129,175,50,242,101,50,243,101,50,249,101,50,211,102,50,213,102,195,1,129

Sir Fred:

POKE 46647,201 Inf. energía.

juego de Opera Soft sólo tendrás que pulsar la tecla "J". Si deseáis inmunidad deberéis pulsar las teclas "1", "2" y "J", teniendo en cuenta que podréis quitarla en el transcurso del juego pulsando esas teclas nuevamente.

ISRAEL MARCOS ALVAREZ (CANTABRIA)

Refranero Informático: «A pokes necios, programas sordos.»

Amo Del Mundo:

Para disfrutar del doble de vidas en este juego de Positive, tendrás que pulsar las teclas que componen la palabra "CROM" cuando, tras cargar la pantalla de presentación, ésta comienza a plegarse sobre el centro.

Phantis:

POKE 54216,0 Inf. vidas en la primera fase.
 POKE 57606,0 Inf. vidas en la segunda fase.

Indiana Jones y La Última Cruzada:

Teclando simultáneamente las letras que forman la palabra JIMBO en el menú nos encontraremos con succulentas ventajas. Prueba y verás...

ROBERTO SÁNCHEZ (TOLEDO)

Pokes cafeteros.

Saimazoom:

POKE 48768,0 Inf. agua.
 POKE 48554,0 Inf. tiempo.

POKE 34740,n

n=núm. de botellas a tapar fase 2.

POKE 34748,n

n=núm. de botellas a tapar fase 3.

POKE 34756,n

n=núm. de botellas a tapar fase 4.

POKE 34764,n

n=núm. de botellas a tapar fase 5.

POKE 57190,n

n=núm. de fase a comenzar menos uno.

POKE 42028,110:

POKE 42029,0

Sólo un tapón y pasas de fase.

POKE 57514,60

Una vida más al matarte.

POKE 57512,98:

POKE 57513,2:

POKE 57518,0:

POKE 57519,0

Inf. vidas.

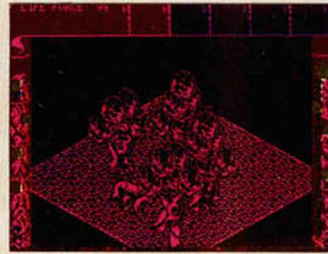
ABEL RUIZ RUBIO (BARCELONA)

Antidiccionario de Informática: LIST: INTELIGENT, ESPABILAT... Remitido por A.R.R.

Game Over:

10 CLEAR 65535: LOAD "" CODE: POKE 25037,201
 20 RANDOMIZE USR 25000
 30 REM PONER AQUI LOS POKES QUE OS INTERESEN Y QUE INFINIDAD DE VECES HA PUBLICADO MICROHOBBY
 40 RANDOMIZE USR 31620

SE LO
CONTAMOS
A...



JULIÁN ROBLES ATIENZA (BURGOS)

Hay quien sólo pide pokes para un juego, pero menudo juego...

Commando:

- POKE 59210,0 Desaparecen las trincheras.
POKE 59213,0 Desaparecen los puentes.
POKE 57869,195 El jeep no dispara.
POKE 59217,24 Enemigos inmortales.
POKE 61955,201 Enemigos no disparan.
POKE 62697,201 Enemigos sin bombas.
POKE 27773,58 Inf. granadas.
POKE 56981,24 Inmortalidad.
POKE 60699,64 Inf. metralleta.
POKE 58096,24 Muchísimos enemigos.
POKE 34213,0 No aparece el camino.
POKE 33700,201 No aparece el jeep.
POKE 33899,0 No aparece la moto.

- POKE 61955,201 No disparan los enemigos.
POKE 26746,0 No aparecen vidas extras.
POKE 57188,0 No quitas vidas en trinchera.
POKE 25686,201 Quita el sonido.
POKE 59252,n n=radio de acción de granada.
POKE 59190,n n=radio de acción del disparo.
POKE 60699,64 Repetición de disparos.
POKE 59833,201 Sólo se mueve un enemigo.
POKE 62570,24 Sus disparos no matan.
POKE 62649,134 Sus granadas no matan.
POKE 25973,n n=velocidad (normal=2)
POKE 25653,182: Inf. vidas.
POKE 31107,201 Vives al atropellarte el jeep.
POKE 58028,24 Vives al atropellarte la moto.

- POKE 59319,24 Vives al tocarte los enemigos.

JORGE GARCÍA MORENO (MADRID)

Refranero Informático: «Si no lo pokes no me lo creo.»

Antiraid:

- POKE 23309,201 Inf. vidas.
POKE 54639,1 Inf. energía.

The Great Escape:

- POKE 45619,0:
POKE 45928,0 Atravesar puertas.
POKE 41182,0 Inf. moral.
POKE 52395,201 Inmunidad.
POKE 56245,0:
POKE 56246,0 Multi objetos.
POKE 50209,201 Sin enemigos.

Fairlight II:

- POKE 31978,0 Inf. energía.
POKE 33627,24 Puertas abiertas.
POKE 35161,58 Inf. gema.
POKE 35228,58 Inf. alfombra.

Scooby Doo:

- POKE 28408,201 Sin enemigos.
POKE 29614,0 Inf. vidas.
POKE 29479,0 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.

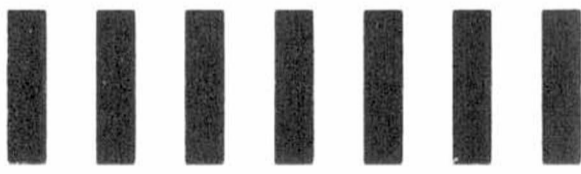
Después, poner nuevamente el cassette en marcha y cuando acabe de cargar el juego ya podréis disfrutar de las ventajas que ofrecen los POKES.

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.



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

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



**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 4.800 ptas. Esta suscripción me da derecho a recibir la **pistola óptica GUN-STICK** 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 225 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) _____
 Modelo de ordenador Spectrum _____

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 ptas. (pedido mínimo 10 ejemplares)

190: 495 ptas.

192, 194, 195: 550 ptas.

Resto a 395 ptas.

(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 ptas. (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 225 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 ptas.)
 Fecha de caducidad de la tarjeta _____
 Nombre del titular (si es distinto) _____

Fecha y firma

¡ALUCINANTE!

Al suscribirte a Microhobby por un año (11 números) te regalamos la pistola Gun-Stick y un juego*.

* Oferta válida solamente para suscripciones en España.

GUN

STICK



**UN
REGALO
VALORADO EN
4.950 PTAS.**

Esta suscripción incluye 11 números al año, (8 números normales, más 3 números extras con doble cinta) al precio de 4.800 ptas. En el caso de aumento del precio de venta o de mayor cantidad de números extras, el suscriptor no se verá afectado por ello durante la vigencia de su suscripción.

Rellena el cupón de la solapa o bien llámanos al teléfono 91/7346500 de 9,00 h. a 14,30 h. y de 16,00 h. a 18,30 de lunes a viernes.

Es muy importante que nos indiques el modelo de ordenador Spectrum que tienes.

*Conexión
directa al port de
Joystick de tu
ordenador
Spectrum.*

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.**

VÍDEO JUEGO

SPECTRUM

ATARI ST

CBM AMIGA



©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

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