

MENSUAL
395
Ptas.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA LOS AFICIONADOS SIN CLAVES COMPATIBLES

AÑO VIII - NÚM. 214



PLUS 3

**EL ÚLTIMO
ENSAMBLADOR**

**Mapa de
Lone Wolf**



¡NUEVO

**ROBOZONE
HEROQUEST
KONG'S REVENGE**

¡Nueva Serie!

**POKES:
QUÉ SON Y CÓMO
ENCONTRARLOS**

**DEMOS JUGABLES DE «ROBOZONE» (Mirrorsoft)
y «3-D CONSTRUCTION KIT» (Domark).**

Juegos completos: «DYNAMITE DAN 2» (Mirrorsoft) y «BLACK BEARD» (Topo)

Ensamblador de Plus 3 + Cargadores para: «HAMMERBOY», «LONE WOLF» y «DARKMAN»

3D CONSTRUCTION KIT™

ENTRA EN UN NUEVO MUNDO

Esta caja contiene una excelente razón para que te hagas con un ordenador personal.

Ahora tú mismo puedes disponer de ese sistema único para "experimentar". Ha sido diseñado con una gran sencillez de manejo (controles que no requieren en absoluto de ningún tipo de conocimientos de programación).

Puedes diseñar un coche, una casa, un avión (o lo que quieras) y después moverte a su alrededor. Puedes ver su aspecto desde cualquier ángulo, modificarlo, añadirle color, detalles o animación. Las posibilidades son infinitas.

Además es ideal para crear juegos. Si no eres un artista, no te preocupes; hay muchos objetos que ya están incluidos en el kit para que puedas utilizarlos, pero si lo deseas es sencillísimo crear los tuyos propios.

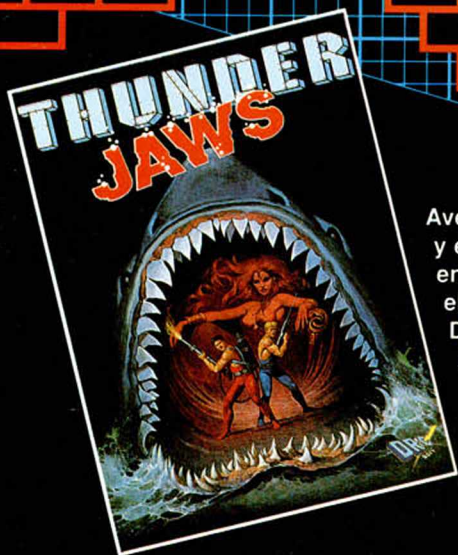
Así, si te gustan los juegos de ordenador, pero quieres probar tus habilidades artísticas para crear algo "diferente", esta es la oportunidad perfecta.

Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC.

En las versiones de 16 bits dispones de:
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO y un VIDEO de APRENDIZAJE (VHS-PAL)

Aventúrate, sumérgete en las profundidades y enfréntate a tiburones cibernéticos, buzos enemigos y toda clase de demonios, el trabajo de la diabólica Madame Q.

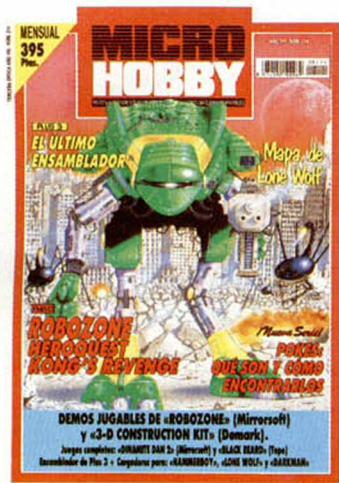
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI



DOMARK



DRO SOFT
Moratín 52, 4ª planta - 28014 Madrid - Tel. (91) 450 89 64



Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andrino.

Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión.

Director Editorial:
Domingo Gómez.

Director: Amalio Gómez.
Redacción: J.C. García Díaz,
José E. Barbero, Marcos García,
José Luis Sanz.
Maquetación: Carmen Santamaría.
Directora de Publicidad: Mar Lumberas.
Secretaria Redacción: Mercedes Barrio.

Colaboradores: Andrés R. Samudio,
Enrique Alcántara, Pedro J. Rodríguez,
David García, Antonio Bermúdez.
Fotografía: Daniel Font.
Dibujos: F. L. Frontán,
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.
Distribución: Coedis, S.A.
Ctra. N.º 2. Km. 603,5.
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tlf.: 93 / 680 03 60
Imprime: Pentacrom.
Miguel Yuste, 33. Madrid.
Departamento de Fotocomposición:
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica: Mastercrom.

Depósito Legal: M-36 598-1984.

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

Prohibida la reproducción por cualquier
medio o soporte de los contenidos de esta
publicación, en todo o en parte,
sin permiso del editor.

NUEVA DIRECCIÓN Y TELÉFONOS
HOBBY PRESS, S.A. comunica a
sus lectores y anunciantes el próxi-
mo traslado a la nueva sede de la
Sociedad, que se llevará a cabo en
el curso del mes de Octubre.

La nueva dirección es la siguiente:
C/ De los Ciruelos, n.º 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid. Tel. (91) 654 69 96

Los teléfonos y dirección antiguos
estarán vigentes hasta que se lleve
a cabo el traslado a la nueva sede.

MICROHOBBY

AÑO VIII
N.º 214
OCTUBRE
1991

**MICRO
HOBBY**

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias,
Ceuta y
Melilla
375 ptas.

4 MICROPANORAMA

8 PREMIERE

12 TRUCOS

14 LOS BUSCADORES DE POKES

Iniciamos una apasionante serie sobre el mundo del poke.

18 UTILIDADES

Impresión proporcional de caracteres.

21 CONSULTORIO

24 PLUS 3

El último y mejor ensamblador.

28 GRAN PREMIERE

«Terminator 2» y «Tortugas Ninja 2», en exclusiva.

32 NUEVO

«Kong's revenge», «Robozone», «Heroquest», «3-D Construction Kit», «World Championship Soccer» y «Grand Prix 2».

43 AULA SPECTRUM

48 OCASIÓN

51 SELECCIÓN MICROHOBBY

53 EL VIEJO ARCHIVERO

56 LA LUPA

Todo sobre «Lone Wolf».

60 TOKES & POKES

SORPRENDENTE 3-D KIT



...Y escalofriante. Porque para Domark todo parecen ser buenas noticias. Su último programa, el kit de construcción freescape del que os ofrecemos una gran demo y el mejor de los análisis posibles, acaba de rebasar la cifra de un MILLON de libras en ventas. Y sólo en las islas, no queremos pensar el montante económico que puede alcanzarse en el momento en que se publique en España, donde somos unos incondicionales aficionados al tema.

Pero no por espectacular se hace menos esperada la bomba. Un programa de este tipo está destinado al éxito, y por supues-

to a la investigación —en Inglaterra ya cuentan con un club de degustadores de 3-D en el que se ofrecen ayudas, datos e ideas—.

Tal y como el mismo director de Domark ha afirmado, «Incentive ha hecho un estupendo trabajo con este programa y por supuesto con el tiempo invertido en su realización. Tenía que ser algo llamativo e interesante para que se notara el esfuerzo y el trabajo, y parece que lo hemos conseguido».

Se abren las fronteras a nuevos conceptos informáticos y, por lo visto, a un auge económico de incalculables proporciones.

TODO LISTO PARA LAS NUEVAS COMPILACIONES DE DOMARK

Efectivamente, todo está preparado para que los ingleses de Domark que de un tiempo a esta parte están que lo tiran todo, pongan a la venta dos nuevos packs de atractivo contenido. El primero de ellos que en el Reino Unido se ha denominado VIRTUAL WORLDS, será una compilación de programas con estructura freescape y perspectiva tridimensional. Se trata de los programas que consagraron a Incentive y su técnica como conocedores y hábiles dominadores del nuevo tipo de realidad. Ni que decir tiene que los mundos

virtuales que se componen de programas como Castle Master, Driller, Total Eclipse y The Crypt, pueden ser emulados por el genial 3-D Construction, fuente y origen de todos ellos.

El segundo pack que se denomina GRANDSTAND, recoge los mejores simuladores deportivos de los últimos tiempos.

Con gran variedad y nombres conocidos, Domark aun en un par de cintas toda la emoción del fútbol —Gazza's super soccer—, el espectáculo del buen tenis —Pro Tennis Tour—, la velocidad de la Fórmula 1 —Continental Circus— y la concentración del Golf superclase —World Class Leaderboard—. Grandstand cuenta además con la peculiaridad de ser compatible con Sam Coupé, lo que a más de un poseedor de esta pieza le alegrará la vida, aunque comunicar una noticia de este tipo en España sea como tirar piedras al aire.



SONRISAS Y LÁGRIMAS

...de felicidad, nervios y premio al esfuerzo por la publicación de Hobby Consolas, la revista que faltaba para compeltar el universo de los videojuegos que ya tiene controlado Hobby Press. Dicen los muchachos que la hacen, todo un alarde de juventud, que es y será la mejor revista de consolas del mundo. A ellos las sonrisas de gozo de este mes.

...de indignación por la frialdad, desinterés y falta de tacto que han tenido los organizadores de la E.C.E.S a la hora de prohibir terminantemente la entrada al recinto ferial al público. Podría ser efectivamente la solución para conseguir tranquilidad y buenos negocios, pero por ello no ha tenido la trascendencia de otros años, ni el carisma ni el cariño de los ingleses.

10 CHIP HITS		
1	3-D CONSTRUCTION KIT	Incentive Domark
2	LONE WOLF	Audiogenic
3	DARKMAN	Ocean
4	TURRICAN 2	Rainbow Arts
5	ROBOZONE	Image Works
6	SHADOW DANCER	U.S. Gold
7	HEROQUEST	Gremlin
8	TOUR 91	Topo
9	BATTLE COMMAND	Ocean
10	MERCS	U.S. Gold

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

SIN PÚBLICO

Hace pocos días tocó a su fin la última, y si siguen así las cosas mucho más última, edición del European Computer Entertainment Show, la reina de las ferias de software de Septiembre. Celebrada bajo los techos del Earls Court londinense, la E.C.E.S. acogió como casi todos los años a un gran número de productores y distribuidores de videojuegos durante los días 5, 6, 7 y 8 de Septiembre. Negocios al más alto nivel, captación de clientes y muestras de productos informáticos de primera mano fueron los objetivos, cumplidos, que se impusieron los organizadores y asistentes en general. Como véis ninguna diferencia con respecto a lo acontecido en ediciones anteriores. Y es que todo hubiera sido igual, si en el último momento EMAP International Exhibitions, que era la empresa organizadora, no se decide a prohibir la participación de público —niños, abuelos, adultos— que hasta ahora había sido habitual.

El cierre, portazo, fermée, Tancat de la feria al expectante público echó a perder muchos de los atractivos que se esperaba encontrar. Por ese mismo motivo y teniendo en cuenta el encarecimiento de los precios por alquiler de Stand, muchas de las compañías que no acudieron a la feria, llevaron a cabo sus presentaciones en las habitaciones de los varios hoteles que rodeaban la zona.

Para el 92, se nos anuncian dos ferias. El E.C.E.S. y el European Computer Trade Show, rey de la primavera que ahora quiere hacer doblete, organizando una gran exposición que dé por finalizada la temporada de verano y por abierta la de Navidad. No sabemos a estas alturas si la incomparable competencia que representa el ECTS va a terminar por hundir al ECES, aunque si podemos avanzar que si todo sigue como hasta el momento no va a haber discusión posible.



UNA NUEVA QUE SE UNE AL GREMIO

Nuestra querida, única e imprevisible Hobby Press, editorial motor en España de las revistas de informática doméstica y videojuegos, acaba de sorprendernos una vez más con la inmediata salida al mercado de una nueva revista dedicada íntegramente al mundo de las consolas. Con más de 100 páginas a todo color, y un formidable equipo de personas trabajando a tope con la mayor ilusión, Hobby Consolas abordará los últimos y atractivos avances técnicos y jugables de la segunda generación de consolas. Posiblemente, cuando leáis esta noticia, Hobby Consolas estará en la calle, en la parte más visible del kiosco esperando que os decidáis a observar lo que da de sí un revistón realizado enteramente por autoedición.

Estamos de enhorabuena. Por el momento sólo podemos desear que cunda el ejemplo entre otras editoriales y que se atrevan a hacernos la competencia porque sólo así sabrán de qué pasta estamos hechos y cómo las gastamos.



FAROLILLO ROJO

FAROLILLO ROJO

Con vocación de incandescente a todas, absolutamente todas sin excepción, las compañías de software, para ver si un poco de luz les aviva el cerebro y les saltan las ideas como los conejos en el campo. Nos tienen sin programas, se retrasan, prometen y no cumplen.... pero adónde vamos a llegar, hombre...

POLE POSITION

POLE POSITION

Para que no nos falte de nada, a PROEINSA, a quien todavía no hemos agasajado en ninguno de nuestros mensuales piropos, por hacerse con la distribución en exclusiva para España de los nuevos productos de PALACE SOFTWARE. Los contactos han fructificado y podremos ver nuevas cosas de PALACE a partir de octubre.

EL SOFTWARE PELICULERO QUE NOS VIENE

Como primer plato fuerte, de éxito más que anticipado e interesante respaldo comercial, se alza TERMINATOR 2, el último peliulón de Arnie Ex-Conan, que Ocean tiene previsto editar para este mes que empieza. Si en el cine se presenta como algo monstruoso, nos tememos que en el ordenador va a sorprendera más de uno, porque Ocean tiene demasiada experiencia con estos juegos y porque ninguna compañía sabe mejor que ella que toque darlos.

En los planes de la todopoderosa compañía inglesa entra tam-



bién el último éxito de Bruce Willis, EL GRAN HALCON. Se trata de una comedia producida por la Columbia—Tri Star— en la que Willis hace de ladrón de guante blanco a partir de un guión escrito por el mismo—según su sueño dorado—.

Y si estos dos filmes no os parecen suficiente material para la Navidad jugona que se nos acerca, preparaos para recibir con todos los sentidos y joysticks preparados a ROBOCOP III. La saga del medio hombre, medio máquina continúa en cartel y sigue consituyendo un bocado apetecible para cualquier aficionado. Ocean se las ha apañado muy bien con el Robot, le tiene tomada la medida. Con el primero re-

creó las aventuras de un superpolicía, con el segundo filmó una película en el ordenador, adaptándose a los nuevos tiempos, agrandando los gráficos y espectacularizando la acción, con esta última que se está acabando de rodar, y que será la definitiva puntilla a la labor de OCEAN, se está investigando la idea de tridimensionalizar a Robocop, incrementando hasta lo más alto las cotas de realismo. Veremos que tal resultado da en los 8 bits.

Sin salir de Ocean, pero desviando nuestra atención hacia la tele, os confirmaremos la noticia de que el próximo evento convertido tiene nombre de enrevesada familia, LOS SIMPSON. Está ya todo listo para que Bart comience a hacer de las suyas en un montón de aventuras—por cierto diferentes en ordenadores y tipos de consolas— que nos pueden traer cantidad de quebraderos de cabeza.

Y qué decir de las TORTUGAS NINJA. Allá donde van arrasan. La primera parte de sus aventuras, convertidas al ordenador por Mirrorsoft—experta en estos

ambientes— tuvieron un importante éxito de crítica y ventas. La llegada de la segunda, con los mocos verdes, es por el momento toda una incógnita.

Menos escatológicas, pero igualmente interesantes se presentan varias producciones cinematográficas de pronta conversión. Nos estamos refiriendo a ALIENS 3 y LOS INMORTALES 2, secuelas de diferente fortuna y acogida por el público, cuyas fechas de publicación son todavía muy inciertas. Paciencia que pronto tendremos información.

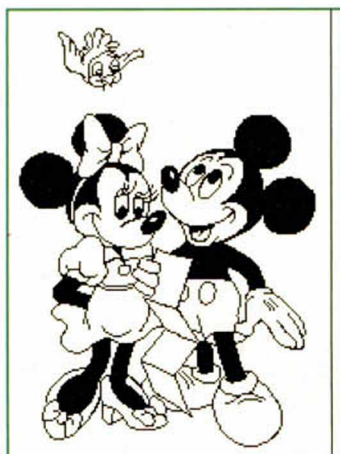




David
Ortuño Martínez
Elda
23 Puntos



En el V Concurso de Diseño Gráfico sólo hubo tres ganadores, pero llegaron cientos de bonitas pantallas que ahora os mostramos...



Abraham
García
Gonzalez
Madrid
22 Puntos

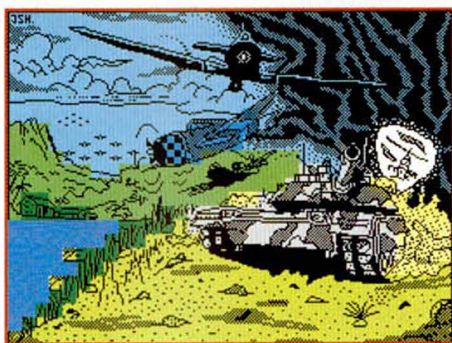


Marco
Riesco Fernández
Sta.M.del Páramo
22 Puntos

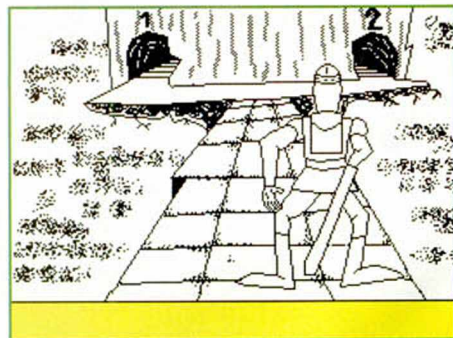


Juan C.
Martínez Gómez
La Carolina
23 Puntos

Jaime
Sanchis Hernández
Castellón
23 Puntos



Jose A.
Gonzalez Platero
Málaga
22 Puntos



Rodrigo
Lumbreras
Madrid
22 Puntos



Juan C.
Martínez Gómez
La Carolina
23 Puntos

Diviértete con

HOBBY CONSOLAS

ES FANTÁSTICA.
MES A MES NOS HABLA
DE TODAS LAS NOVEDADES
EN VIDEO-JUEGOS PARA SEGA,
NINTENDO, MEGA-DRIVE,
GAME-BOY, GAME GEAR
Y LYNX.

¡YA HA SALIDO
HOBBY CONSOLAS...!
!...Y CÓMO MOLA!



ADEMÁS,
ENCONTRARÉIS
COMENTARIOS,
TRUCOS, MAPAS,
AYUDAS...
LO MEJOR DE LO MEJOR.
¡CÓMPRALA!

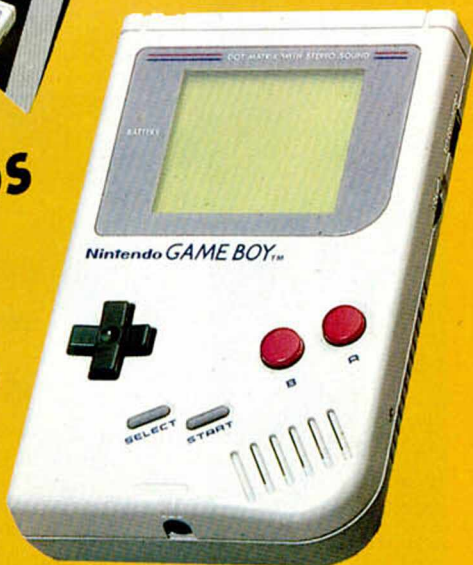
YA A LA VENTA EL Nº 1

Regalamos

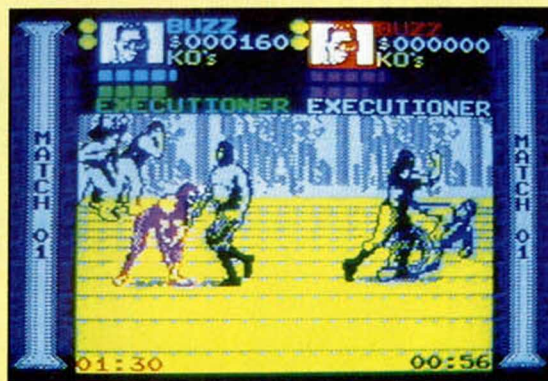
1.000

GAME BOY

¡HAZTE CON UNA!



PITFIGHTER



Tiempos

Aquí ya no hay reglas para nadie. Los combates de luchadores (ninjas y callejeros en su mayoría) que se enarzaban a golpes para recuperar a la bellas secuestradas han perdido todo el romanticismo, la melancolía y heroicidad que desprendían. Ahora como mucho es un campeonato al más bestia el que requiere nuevas formas de brutalidad, cuando no es luchar por luchar y masacrar a puñetazos. La última salvajada se llama Pitfighter, y va a ser editada por Domark una vez que Teque London culmine el producto. La versión Spectrum de estos campeones de la agresión, contará con grandes gráficos, colores, y una nueva rutina de movimientos especialmente recomendable en estos casos tan reales de batalla. El Wrestling del Ultimo Guerrero, el Karate de Bruce Lee o el Kickboxing de Van Damne te esperan. No creo que sea momento de decir que no.

salvajes

G-LOC Más, más y más



...Acción, explosiones, movimientos, gráficos, sonidos. Más de todo. Menos de secuela. G-Loc es el último Afterburner, el definitivo. Es el arcade por excelencia, donde los aviones son meras excusas para soltar la agresividad y donde el cielo se torna rojo en cuestión de segundos. Ya viene, ya llega, estad preparados porque es un auténtico tiro de acción.

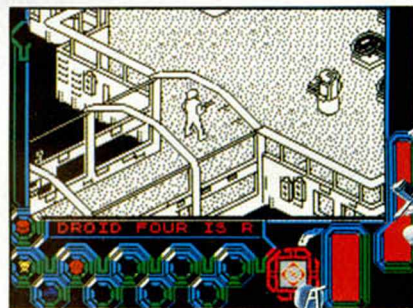
MANCHESTER UNITED EUROPE



¿Un equipo inglés en la Copa?

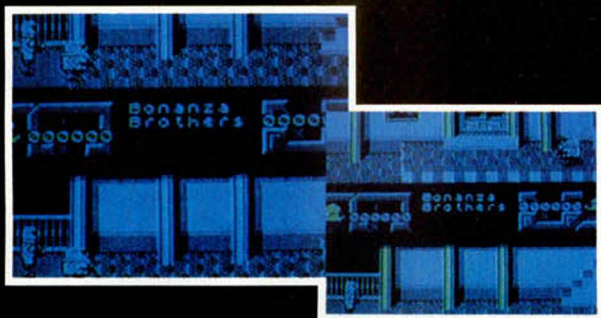
El nuevo deportivo de Krislalis reproducirá los avatares del equipo inglés en los mejores campos de Europa. Con la idea de que todo nos entre primero y más fuerte por los sentidos, el programa contará con unos llamativos menús de opciones, y un colorista desarrollo global, pero no por eso descuidan movimientos ni precisión en las cuentas, ya que de momento y según sabemos, podremos disfrutar de la Copa de Europa, Recopa, Uefa e incluso Supercopa inglesa.

WRECKERS Audiogenic en el espacio



Una compleja aventura de trasfondo espacial, con base interplanetaria incluida, es lo que está preparando Audiogenic para las próximas navidades. Programada por Denton Design, la odisea de los Wreckers nos sitúa al mando de una estación estelar tridimensional y de grandes proporciones con la misión de controlar, vigilar y ayudar al tráfico de naves que ya circulan por toda la galaxia. Algo fácil y sencillo, si no fuera por que los andróides que te ayudan en tu trabajo están siendo «invadidos» por una plaga de Wreckers altamente perjudicial...

BONANZA BROTHERS Cleptomanía robótica



Un par de simpáticos engendros metálicos se están dedicando al hurto constante allá por donde pisan. Recogen joyas, piden prestados objetos de incalculable valor, se hacen con importantes documentos y no tienen el más mínimo reparo de preguntar el precio o mirar si las espaldas están cubiertas. Por ahora les ha salido todo bien. Veremos si

cuando te hagas con los controles de la última conversión maquinera de U.S. Gold, los dos o uno de los robots tienen esa suerte.

Y es que en este tipo de juegos, de plataformas, muñecotes y laberintos de escaleras (concretamente en Bonanza existen dos niveles paralelos intercomunicados), la dificultad siempre se fuerza al límite y —que conste que todavía no os hemos dicho nada de los guardias de seguridad ni de los perros— muchas veces se sale de madre!!!! Pero merece la pena pasar un rato agradable y divertido, aunque nos cueste los nervios.

I'M ROBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!



INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS Nazis, misterios bajos el mar y un nuevo Indiana Lucas Jones

Nos han contado por lo bajini que el mismísimo Steven Spielberg ha contratado a los guionistas de Lucasfilm para que vayan preparando el nuevo papel indiano. Pero nada de pantalla grande, sino en el ordenador. Spilby dirigirá la obra y millones de videoadictos la comprarán. Así tendremos la continuación más esperada de todas las sagas peliuleras que vagan por el mundo, la del mejor, más guapo y latiguerero aventurero de los 90.

Por ahora os podemos adelantar que el Action Game para nuestro Spectrum se aprovechará de las relaciones entre dos grandes del Software, Lucasfilm y U.S. Gold. En la más pura línea arriesgada y catastrófica del Indiana que todo lo encuentra, los guionistas han situado a Jones en los albores de 1938 y le han puesto de cebo una civilización supuestamente perdida, de nombre Atlántida.

Cinco fases y un estilo tridimensional, por el que últimamente está apostando fuerte la casa inglesa, sorprenderán a más de uno.

CISCO HEAT

«All American Police Car Race»

¡Esto es lo nunca visto!, ¡coches de policía a 200 por hora y sin perseguir a nadie!... espera, me parece que estos locos están echando una carrerita, pero, pero serán vándalos, a su edad, con el libro de multas bajo el asiento y encima corriendo... Esto que parece un grito exaltado de una pobre mujer a la que casi le atropella un «police car», es en realidad el comentario unánime de los chavales que probaron la máquina de Jaleco, con el mismo título, en su sala favorita de recreativas. Y además puede ser el comentario individual del jugador que tenga en su casa un Spectrum y esté esperando con impaciencia la conversión que Image Works está a punto de sacar a la calle. Porque, prepárate, Cisco Heat no es una carrera normal de coches, es el desafío anual de policías en las calles de San Francisco.



tele Juegos

Haz tu pedido llamando:
91 304 0947
(SÍMEX)
VENTA POR CORREO
A TODA ESPAÑA

LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

<p>LAS 5 SUPER NOVEDADES</p>	<p>PAK CAPCOM Cinco números año de los grandes clásicos de CAPCOM. Ofertas de una única oportunidad: DINA S.T.Y. W.A.R.S. BIONICLE AND GIANTS STRIDER 1 y la sociedad STRIDER 2.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.995 CINTA AMSTRAD... 1.995 CINTA COMMOORE... 1.995 DISCO SPECTRUM... 2.950 DISCO AMSTRAD... 2.950</p>	<p>3D KIT + VIDEO Una tremenda experiencia de creación e imaginación que no debes dejar pasar. Descubre y crea tus propios juegos en 3D con gráficos realistas y realistas. El programa incluye un video VHS para aprender.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 3.500 CINTA AMSTRAD... 3.500 CINTA COMMOORE... 3.500 DISCO SPECTRUM... 4.400 DISCO AMSTRAD... 4.400 ATAI... 7.900 AMIGA... 7.900 PC... 7.900</p>	<p>FINAL FIGHT Un gráfico tan poderoso que te puedes encontrar en un juego de lucha callejero. Basado en los arcades, se presenta la más amplia variedad de luchadores enemigos en un mismo tipo de ataque.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>WILD WHEELS Una batalla entre coches preparados, por conseguir el fusi y los puntos, que los permitiera continuar en acción. Animate y entra en la competición. Conversión de los arcades tratada por OCEAN.</p> <p>ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250</p>	<p>THUNDER JAWS Acción más nivel en distintas fases de lucha submarina. Deberás escapar, descubrir, luchar contra librepistas e interceptar y contra buques, recoger armas e incluso entrar la base submarina.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>THUNDER HAWKS Acción más nivel en distintas fases de lucha submarina. Deberás escapar, descubrir, luchar contra librepistas e interceptar y contra buques, recoger armas e incluso entrar la base submarina.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>
-------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>BASEBALL CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>BATTLE COMMAND CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250</p>	<p>BILLY EL NIÑO ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250</p>	<p>BRAT ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>BUDOKAN CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>BUILDER LAND CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>CARMEN SANDIEGO DISCO AMSTRAD... 4.500 ATAI... 5.900 AMIGA... 5.900 PC... 5.900</p>	<p>CHESSMASTER CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 CINTA MEX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250</p>
<p>DARKMAN CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOORE... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>DESPERADO 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>EUROPEAN SUPERLEAGUE CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250</p>	<p>F-15 PRIMERA PARTE CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA COMMOORE... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>F-15 SEGUNDA PARTE ATAI... 6.990 AMIGA... 6.990 PC... 6.990</p>	<p>F-16 COMBAT PILOT CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>F-19 STEALTH FIGHTER CINTA SPECTRUM... 2.850 CINTA COMMOORE... 2.850 DISCO SPECTRUM... 3.900 DISCO AMSTRAD... 3.900 ATAI... 3.900 AMIGA... 3.900</p>	<p>F-29 RETALIATOR ATAI... 3.900 AMIGA... 3.900 PC... 3.900</p>
<p>GAUNTLET 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>GAZZA 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>GOLDEN AXE CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>HAMMER BOY CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>IRON LORD CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOORE... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>KICK OFF 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>KING QUEST 5 PC... 7.990 PC versión VGA V.1.390</p>	<p>LEMMINGS ATAI... 3.900 AMIGA... 3.900 PC... 3.900</p>
<p>MEGAPHOENIX CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOORE... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>MERCs CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>MIGHTY BOMB JACK ATAI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990</p>	<p>MUNDIALES CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>NAVY SEALS CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PAK IN ACTION ATAI... 3.900 AMIGA... 3.900 PC... 3.900</p>	<p>PAK MEGA-BOX CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 CINTA MEX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PAK PLATINUM CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>
<p>PAK SEGA MASTERMIX CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PAK TNT CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PAK TOP BY TOPO 2 CINTA SPECTRUM... 1.550 CINTA AMSTRAD... 1.550 CINTA COMMOORE... 1.550 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PAK WINNING TEAM CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOORE... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PANG CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PANZA KICK BOXING CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>POLE 500 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>PREDATOR 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>
<p>PREHISTORIK ATAI... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500</p>	<p>PRO TENNIS TOUR 2 ATAI... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500</p>	<p>REGRESO AL FUTURO 3 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS ATAI... 5.990 AMIGA... 5.990 PC... 5.990</p>	<p>SHADOW DANCER CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SHADOW WARRIORS CINTA SPECTRUM... 975 CINTA AMSTRAD... 975 CINTA COMMOORE... 975 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SILENT SERVICE 2 PC... 6.990</p>	<p>SIM EARTH PC... 6.990</p>
<p>SIMPSONS CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA COMMOORE... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SPEEDBALL 2 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SQUAS CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SUPER OFF ROAD CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>TERMINATOR 2 CINTA SPECTRUM... 1.550 CINTA AMSTRAD... 1.550 CINTA COMMOORE... 1.550 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>TOKI CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>TORTUGAS NINJA CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA MEX... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>TOUR 91 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MEX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>
<p>TOYOTA CELICA RALLY CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOORE... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>TRIVIAL PURSUIT CINTA SPECTRUM... 1.995 CINTA AMSTRAD... 1.995 CINTA COMMOORE... 1.995 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>TURRICAN 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>WORLD SOCCER SECA CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATAI... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>WRATH OF THE DEMON ATAI... 6.990 AMIGA... 6.990 PC... 6.990</p>	<p>SERIE MICROCLUB Dos juegos para Amstrad CPC en disco, 1.900 pesetas</p> <p>ATAI + ROBOCOP CASA - OPERATION WOLF NEVERON - STREET FIGHTER DRAGONICA - O. THUNDERBOLT ROBOCOP - A. HETTERER CULTURA - VOLTA FORTISS NINJA - BOMBA - SUPERHEROES NEW BLADES - HANCOCK & CO CRACY CAR - SUPER SPRING</p> <p>ATAI + WARRIORS GAMBIT - I. GANILETT AMIA - M. HENRI SHOGUN - I. H. M. IMPOSSIBLE WELLIE - I. GANILETT</p> <p>ATAI + WARRIORS SABANIAN - I. GANILETT SABANIAN - I. GANILETT MICHON IMPOSSIBLE - I. GANILETT WELLIE - I. GANILETT</p>	<p>PC HITS Juegos PC a 1.200 pesetas</p> <p>Amstrad 1 Charger 1 Charger 2 Charger 3 Charger 4 Charger 5 Charger 6 Charger 7 Charger 8 Charger 9 Charger 10 Charger 11 Charger 12 Charger 13 Charger 14 Charger 15 Charger 16 Charger 17 Charger 18 Charger 19 Charger 20</p>	

Todo esto por solo...
14.900 PESETAS

+ CONSOLA GAME BOY
+ CARTUCHO DEL TETRIS
+ CABLE 2 JUGADORES
+ AURICULARES STEREO
+ PILAS GRATIS (4)

¡PIDE UNA GAME BOY YA!
LLAMA AL (91) 304 09 47

BUBBLE BOBBLE	3.900	CASTELVANIA	4.400	DOUBLE DRAGON 1	4.400	FINAL FIGHT	4.400	METAL GEAR	3.900	PAC MAN	4.400
PAPERBOY	3.900	ROBOCOP	4.400	SKATE OR DIE	3.900	MARIO BROS.	3.900	TORTUGAS NINJA	4.400	RESTLING WRESTLING	4.400

CARTUCHOS

ALLEYWAY	3.900
AUDREZ CHESSMASTER	4.400
BATMAN	4.400
BUBBLE GHOST	3.900
CHASE H.Q.	3.900
DOCTOR MARIO	3.900
DRAGONS LAIR	4.400
FORMULA 1	3.900
GARGOYLES	3.900
DUCK TALES	3.900
KUNG FUI BOY	3.900
GREMLINS 2	4.400
GOBLIN	3.900
GOOMBUSTERS 2	3.900
KING FU	3.900
MOTOCROSS	3.900
N.B.A. ALL START GAME	3.900
NEARLY	3.900
NINJA BOY	4.400

ACCESORIOS

GAME LIGHT. Sirve para iluminar la pantalla de la GAME BOY en la oscuridad. 2.100

LIGHT BOY. Sirve para iluminar la pantalla y además tiene una lupa para verla más grande. 3.900

BOLSA MALETA de viaje, para meter la GAME BOY y 4 cartuchos y transportarla cómodamente. 2.100

BOLSA CARTUCHOS. Sirve para transportar hasta 10 cartuchos. 1.625

AL TAVOCES AMPLIFICADORES. En 3 idiomas. Mayor en 10.000

ADAPTADOR MICHON DE COCHE. Para no gastar pilas si la usas en un viaje en coche. 2.100

ADAPTADOR A RED. Para no gastar pilas, conectándose a la red. 2.100

ADAPTADOR Recargable. 3.900

Si aun no eres telecliente, no te preocupes, con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS, HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA: 1 POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 2 POR CORREO. ENVIAMOS LA HOJA DE PEDIDO ANEXA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

BUSCADORES DE POKES

Una fiebre se ha desatado hace tiempo entre los usuarios de ordenadores, una fiebre que no tiene nada que envidiar a la sufrida por los intrépidos buscadores de oro del siglo pasado. Es la fiebre del poke, una nueva enfermedad de nuestro siglo que afecta con especial virulencia a los adictos a los videojuegos. En su delirio, estos desdichados sueñan con números y direcciones de memoria, buscando obsesivamente el valor correcto en el lugar correcto que les abra la puerta hacia la victoria. Sin duda alguna, "poke" es la palabra mágica en el mundo de los videojuegos.

Hasta ahora solamente unos pocos privilegiados eran capaces de extraer ese preciado tesoro de las entrañas de los programas comerciales y los aficionados a los videojuegos tenían que limitarse a consumir ávidamente sus descubrimientos.

Aquel usuario que se encontrara enganchado sin remedio a un juego demasiado difícil, imposible de ser completado, a pesar de largas horas de entrenamiento, tenía que limitarse a esperar pacientemente a que alguien se dignara a sacar unos pokes para su programa favorito. Si ese juego no era considerado de interés por esas mentes superiores su única salida era la resignación y el abandono.

Microhobby pretende convertirnos a todos en buscadores de pokes para que nunca más tengáis que esperar que otra persona haga el trabajo por vosotros. Para ello, una de esas mentes privilegiadas va a bajar por un

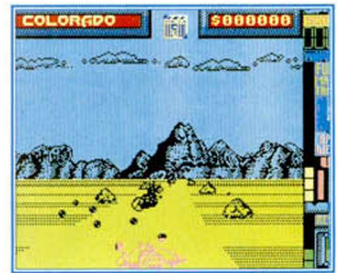
momento de la nube y, haciendo un supremo esfuerzo, va a colocarse a la altura de los simples mortales para iluminaros con sus conocimientos.

Nuestro objetivo es ambicioso, porque queremos que todos los lectores de la revista, incluídos aquellos que en la vida han manejado un desensamblador y que no tienen ni idea de código máquina, puedan seguir esta serie. Ello nos obliga a ir muy despacio en nuestras explicaciones y, lo que es más importante, partir desde la base más elemental y no dar nada por sabido o supuesto. Como consecuencia inmediata, los primeros capítulos de esta serie carecerán de interés para los ya iniciados y para aquellos que ya hayan hecho sus pinitos en el mundo de la programación. A ellos les pedimos paciencia y les sugerimos que, aunque les entren tentaciones, no se salten estos primeros capítulos porque tal vez les ayuden a afianzar conceptos básicos que serán imprescindibles más adelante.

PERO...

¿QUE DIABLOS ES UN POKE?

Los juegos de ordenador, incluídos los diseñados para el Spectrum, son en la mayoría de los casos demasiado difíciles. Finalizar un largo y complejo arcade de habilidad o una complicada vi-



deoaventura con un limitado número de vidas y centenares de enemigos pululando por la pantalla es tarea prácticamente imposible. Solamente algunos privilegiados, hábiles manejadores del joystick, son capaces de completar estos programas sin ayuda, y en esas raras ocasiones lo hacen después de decenas, quizás centenares de horas de entrenamiento. El autor de este artículo aún recuerda con cariño que fue capaz de completar sin pokes un programa que ya se ha convertido en un clásico, el "Alien 8" de Ultimate.

Un poke es una mano amiga que viene a ayudarnos en esos momentos de necesidad. Un poke puede permitirnos cosas tan maravillosas como que el protagonista de un videojuego nunca pierda sus escasas vidas por mucho que le maten, que su barra de energía no decrezca por mucho que sea atacado por sus enemigos, que el contacto con los peligros no le cause ningún daño, que nunca se agote su arma-



mento, que el tiempo no transcurra, etc. En estos casos un poke significa la diferencia entre la vida y la muerte, entre el ser y el no ser, entre el poder y el no poder.

Como todos los remedios artificiales, el poke tiene sus contraindicaciones y efectos secundarios. Cualquier juego resulta infinitamente más interesante cuando se completa sin trampas porque resulta mucho más emocionante, y por eso muchos adictos al poke han perdido la pasión de sus primeros tiempos

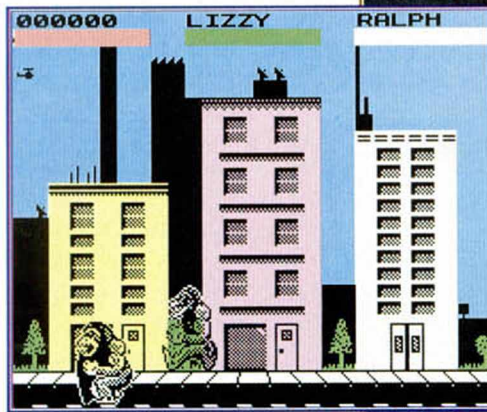
Por tanto, os recomendamos engancharos al poke con moderación, buscando el equilibrio justo que facilite el juego sin llegar a extremos escandalosos.

ALGUNOS CONCEPTOS BASICOS

Poke es la castellanización del verbo inglés "to poke", que se pronuncia algo así como "pouk" y significa literalmente alterar. La palabra ha sido tomada de uno de los comandos del basic del Spectrum que tiene la sintaxis "POKE dirección, valor" donde dirección es un número entero positivo entre 0 y 65535 y valor es un número entero positivo entre 0 y 255

Un poke consiste, por tanto, en introducir el valor apropiado en la dirección apropiada, y basta con insertar uno o varios pokes para conseguir las ventajas de las que hablábamos anteriormente.

Para comprender los con-



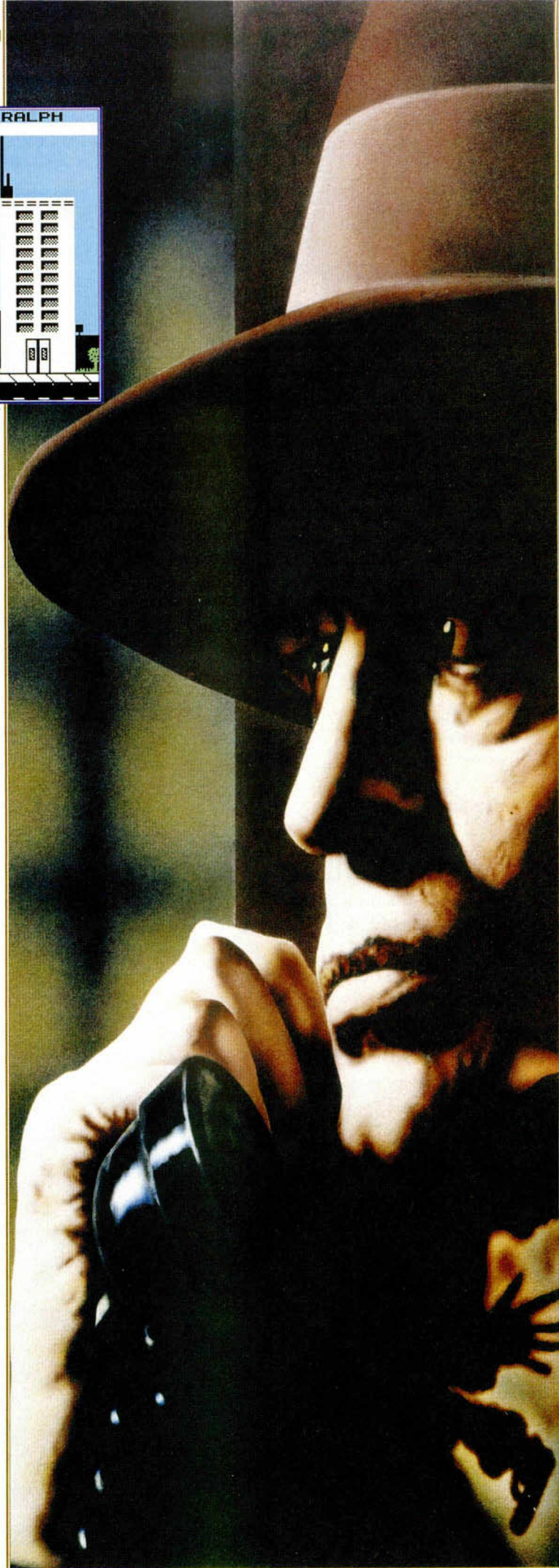
ceptos de dirección y valor tenemos que intentar conocer los elementos de los que está compuesto internamente un ordenador. Tres son sus componentes fundamentales: el microprocesador, la memoria y los periféricos. Pero antes, unas nociones sobre sistemas de numeración.

(Este es el momento en el que la información comienza a hacerse bastante técnica, y por tanto el momento en el que algunos lectores sentirán la tentación de dejar de leer para dedicarse a otras páginas más amenas de la revista. Os aseguramos que todos los conceptos que vamos a introducir son fundamentales para conseguir nuestro objetivo y que vamos a intentar ser lo más claros posibles).

EL SISTEMA BINARIO

Los humanos utilizamos para numerar la base diez. En dicha base existen diez dígitos que van del cero al nueve, y cualquier número se obtiene multiplicando de derecha a izquierda sus dígitos por sucesivas potencias de diez y sumando los parciales.

Pongamos un ejemplo para verlo más claro, el número 327. Su valor equivale a $(7 \times 10 \text{ elevado a } 0) + (2 \text{ por } 10 \text{ elevado a } 1) + (3 \times 10 \text{ elevado a } 2)$. Es decir $(7 \times 1) + (2 \times 10) + (3 \times 100)$, en otras pala-



bras $7 + 20 + 300$, que es igual a 327 (observad el orden creciente de las potencias de diez: 1, 10, 100, 1000, etc.) Por supuesto, este proceso es automático y no pensamos conscientemente en él a la hora de manejar números.

La base diez resulta muy poco práctica en el mundo de los ordenadores. Un ordenador solamente puede manejar la presencia o ausencia de tensión y es una máquina ideal para manejar valores lógicos; valores que solamente pueden adoptar dos estados: verdadero o falso.

En base dos solamente hay dos dígitos, del mismo modo que en base diez había diez: el uno (verdadero, presencia de tensión) y el cero (falso, ausencia de tensión).

Del mismo modo que para calcular el valor de un número decimal utilizamos potencias sucesivas de diez, para calcular un número binario recurrimos a potencias de dos.

Tomando como ejemplo el número binario 1011 (que no tiene nada que ver con el mil once decimal) lo descomponemos como $(1 \times 2 \text{ elevado a } 0) + (1 \times 2 \text{ elevado a } 1) + (0 \times 2 \text{ elevado a } 2) + (1 \times 2 \text{ elevado a } 3)$, lo que es igual a $(1 \times 1) + (1 \times 2) + (0 \times 4) + (1 \times 8)$, o sea, $1 + 2 + 0 + 8$, lo que es igual a once. Observad en este caso el orden creciente de las potencias de dos: 1, 2, 4, 8, 16, etc.) La notación binaria es sencilla y elegante pero incómoda para los humanos por-

Un poke es esa mano amiga que viene a ayudarnos en los momentos de desesperación absoluta. Su uso marca la diferencia entre el ser o no ser, el poder y no poder en un videojuego. Sin embargo, como en todo, el abuso del poke puede causar apatía en el jugador porque se acaba la dificultad y esto es emoción.

que para representar un número medianamente grande necesitamos gran cantidad de dígitos, sin contar que tal cantidad de ceros y unos podría marear a cualquiera. Mucho más elegante es el sistema hexadecimal o base 16, en el que disponemos de 16 dígitos formados por las cifras 0-9 y las letras A-F (donde A vale 10, B vale 11 hasta F que vale 15) y los números se calculan, cómo no, utilizando potencias sucesivas de 16.

Pongamos un último ejemplo, el número hexadecimal A8F. Para traducirlo a decimal realizamos el cálculo $(15 \times 16 \text{ elevado a } 0) + (8 \times 16 \text{ elevado a } 1) + (10 \times 16 \text{ elevado a } 2)$, es decir, $(15 \times 1) + (8 \times 16) + (10 \times 256)$, lo equivale a $15 + 128 + 2560$, que da un total de 2703. Aquí las potencias sucesivas no son de 2 ó 10 sino de 16: 1, 16, 256, 4096, 65536, etc.

LA MEMORIA

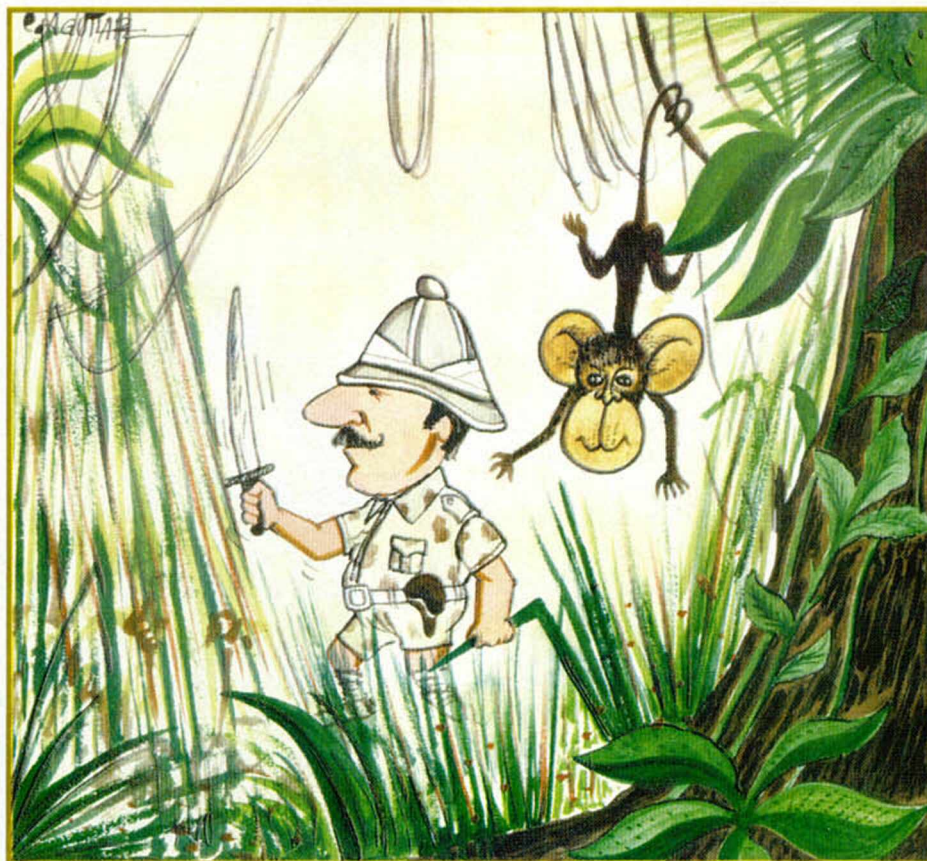
La memoria de un ordena-



dor, físicamente formada por varios chips negros de silicio, puede considerarse como una larga serie de cajas numeradas secuencialmente. Cada una de las cajas posee a su vez ocho pequeños compartimentos que pueden estar llenos o vacíos. Si un compartimento está lleno corresponde a un uno, si está vacío a un cero. Estas ocho cifras, que solo pueden ser ceros o unos y

se denominan bits (abreviatura de "binary digit", dígito binario), son interpretadas como un número binario de ocho dígitos que, traducido a decimal, admite los valores entre 0 y 255, ambos inclusive, y recibe el nombre de byte.

Bueno, parece que no vamos mal. Seguro que ya os vais enterando de un montón de cosas. Pero esto es sólo el principio. Seguid atentos a estas páginas porque al curso de pokes le quedan todavía muchas lecciones.



COMPLETA TU COLECCIÓN



RELLENA
EL CUPÓN QUE
APARECE EN LA SOLAPA

Han sido muchas y de muy diversos tipos las rutinas de impresión que hemos publicado en esta sección de Utilidades, pero ninguna de ellas había tratado sobre el espaciado como lo hace la que os presentamos en este número. Nuestra rutina permite imprimir cada letra con un ancho adecuado a su tamaño, en lugar de un ancho fijo para todos los caracteres.

A. Bermúdez



I
M
P
R
E
S
I
O
N

PROPORCIONAL

Una de las características que definen a un tipo de letra es el espaciado, que puede ser fijo o proporcional.

El espaciado fijo consiste en que se establece una anchura que será utilizada para todos los caracteres, llenando de pixels en blanco el espacio que rodea a aquellas letras que sean más estrechas. El otro tipo de espaciado, el proporcional, se caracteriza porque cada carácter tiene un ancho que viene determinado por la medida real de la letra; por ejemplo, la letra "i" ocupará menos pixels que la letra "m" ya que su tamaño real es menor. Este tipo de espaciado necesita una tabla en la que se indique el ancho de cada carácter.

La rutina que nos ocupa se encarga de hacer posible en el Spectrum el uso de tipos de letra proporcionales. Para ello utiliza las interrupciones del Z-80, cambiando constantemente la dirección a la que debe saltar el procesador, cuando se intenta utilizar uno de los canales para mandar un carácter a la pantalla (ya sea la parte superior o las dos líneas inferiores). La dirección que pone en la zona de memoria destinada a contener la información sobre los canales (que empieza en la dirección contenida en la variable del sistema CHANS = 23631) es la de la propia rutina, de forma que cuando se intenta imprimir, el procesador salta a la rutina que se encarga de ver que carácter se desea imprimir, y en función de éste realiza los pasos oportunos.

Los caracteres que se pueden presentar indicando su código ASCII son:

- **6: Coma de PRINT:** coloca la coordenada X del cursor en 128, (en alta resolución) si estaba en la primera mitad de la pantalla, o bien en la coordenada 0 de la línea siguiente si estaba en la segunda mitad.

- **8: Cursor izquierda:** mueve el cursor 8 pixels hacia la izquierda teniendo en cuenta que, si estaba en cero, debe pasar a la línea superior (si existe).

- **9: Cursor derecha:** mueve el cursor 8 pixels hacia la derecha pasándolo a

```
10 REM Tipos proporcionales. Antor
io Bermudez, Granada. 199
1
20 CLEAR 63575: IF PEEK 63576=221 TH
EN LOAD ""CODE 63576,1792
30 RANDOMIZE USR 63623
```

La rutina de impresión proporcional utiliza las interrupciones del Z-80, cambiando constantemente la dirección a la que debe saltar el procesador.

la línea siguiente, si estaba más allá de la coordenada 248.

- **13: ENTER:** pone el cursor al principio de la línea siguiente comprobando si es necesario realizar "scroll".

- **16: control de INK:** avisa a la rutina que el próximo dato que se reciba debe interpretarse como un código de color de tinta, asignando un error si el valor no pertenece a un color.

- **17: control de PAPER:** indica que el próximo carácter corresponde a un código de color de papel.

- **18: control de FLASH:** el próximo valor será interpretado como un código de parpadeo (1-si, 0-no).

- **19: control de BRIGHT:** activa o desactiva el brillo según el valor del dato siguiente.

- **20: control de INVERSE:** igual que el caso anterior pero para el video normal (0) o inverso (1).

- **21: control de OVER:** el dato que se reciba a continuación indicará si se va a utilizar sobreimpresión (1) o no (0).

- **22: control de AT:** los dos códigos siguientes serán las coordenadas donde se debe situar el cursor. El primero debe ser un valor de 0 a 21 que indica la línea, y el segundo, un valor de 0 a 255 que indica la coordenada X en alta resolución a partir de la cual se imprimirá el siguiente carácter. Por tanto, la orden AT del BASIC debe llevar dos parámetros de este tipo. Incluimos la posibilidad de poder fijar la coordenada X en cualquier posición ya que, como cada carácter tiene un ancho dado, las coordenadas en forma de columnas no serían exactas, debido a que varían según las letras que haya impresas.

- **23: control de TAB:** indica que el próximo dato será usado para tabular, de forma que el cursor pasará a la coordenada X que se indique en dicho dato. Por tanto, debe ser un valor entre 0 y 255. Si es menor que la coordenada X actual del cursor entonces pasa a la línea siguiente.

- **32 a 127:** juego de caracteres habituales. Calcula la dirección de los datos que componen el carácter que corresponda, comprueba el ancho que tiene dicho carácter y lo imprime.

- **128 a 143:** gráficos predefinidos: crea el gráfico y lo imprime con una anchura fija para todos ellos de 8 pixels.

- **144 a 164:** gráficos definidos por el usuario: lo imprime con un ancho de 8 pixels.

- **165 a 255:** imprime el TOKEN

CONSULTORIO

PROBLEMAS CON INTERFACE CENTRONICS

Tengo un Spectrum Plus 2, el interface 1 y una impresora Seikosha SP-1.000 A (Centronics). El problema es que el interface que une el ordenador a la impresora, que funcionaba perfectamente en un Spectrum de 48Ks, resetea mi ordenador cuando enchufa el equipo a la red. En un taller me dijeron que era debido a que el interface estaba direccionado en una parte de la memoria que el PLUS 2 utiliza para direccionarse. ¿Me lo pueden aclarar?

R. Luis MOSTAZA-Valladolid

■ Seguramente, la zona de memoria en la que el interface intenta direccionarse corresponde a la del buffer de la impresora, que en el Spectrum 48K estaba reservada para ella. Según el esquema del PLUS 2, esta zona se utiliza para el intercambio de bancos de memoria, por lo que puede ocurrir que nuestro interface interrumpa el proceso. La solución, en nuestra opinión, es utilizar la puerta serie del interface 1. Pero el problema estaría entonces en que tu impresora tiene entrada centronics, si bien eso es muy fácil de solucionar ya que basta comprar un adaptador serie-paralelo e incorporarlo a tu equipo.

SOLO PARA DISCO

He copiado de las revistas n.188 y 189 los programas FICHEROS INDEXADOS y AGENDA «DISK», pensando que me funcionarían en mi Spectrum +2A. Para mi sorpresa esto no ha sido así, por ello les querría preguntar si se podría cambiar alguna línea para que funcionara correctamente; de lo contrario, me gustaría saber si habéis editado algún tipo de Agenda para el +2A.

Samuel GARCÍA-Madrid

■ Los dos programas a los que haces referencia sólo funcionan en un ordenador con disco. La filosofía con la

que están programados no hace posible reutilizarlos con cinta, sin embargo y si te sirve de alguna ayuda, Microhobby ha publicado algunas agendas perfectamente aprovechables.

PIXEL A PIXEL EN BASIC

¿Me podrían decir la forma en que se puede mover un gráfico pixel a pixel desde el Basic, y lograr que éste sea dirigido mediante kempson joystick?

Jordi FERNÁNDEZ-Lérida

■ Aunque en teoría es posible hacer lo que pretendes mediante las instrucciones de las que dispone el basic, la lentitud del movimiento resultante lo haría inviable. Mucho nos tememos que la única solución es realizarlo en código máquina.

SACAR UNA AL AZAR

¿Cómo puedo sacar una cosa al azar con mi Spectrum?

Santiago CEBRIAN-Valencia

■ No nos dices que es lo que quieres sacar, pero imaginamos que se trata de una carta o algo por el estilo. Lo que vamos a explicarte a continuación es cómo conseguir que el spectrum elija un número entre unos cuantos. Con esto puedes lograr todo lo que pretendes, puesto que si lo que quieres es una carta, con asociar a cada carta con un número basta.

Antes de empezar con el método práctico, debemos decir, para ser estrictos, que el ordenador no es capaz de mostrar números totalmente al azar, como lo haríamos nosotros si eligiéramos uno de un bombo, pero sí que es capaz de simularlo de tal manera que, teniendo unas mínimas precauciones, nos pueda servir perfectamente.

La función que nos da un número al azar es «RND». Si ejecutamos la sentencia «PRINT RND» obtendremos un número aleatorio, es decir, un número entre un intervalo de números. Prueba

a ejecutar la sentencia y te darás cuenta de que el número tiene 8 decimales, lo que le hace inservible la mayoría de ocasiones.

Si pedimos ayuda a las matemáticas podremos transformar tales números en los que necesitamos de una forma sencilla. A modo de ejemplo vamos a construir una sentencia que nos dé un número entre 1 y 50. Se nos olvidaba un pequeño detalle, el número que hemos obtenido anteriormente siempre está comprendido entre 0 y 1.

Bien, Si multiplicamos el número 50 por números comprendidos entre 0 y 1 podemos obtener resultados desde el 0 al 50 sin ningún problema. No obstante, aún queda por resolver el hecho de que nosotros queremos números enteros y no decimales. Para ello, el Basic dispone de la función «INT» que sirve para devolvernos la parte entera de un número decimal.

Con todo lo que hemos dicho ya podemos construir una sentencia que quedaría más o menos así:
PRINT INT(RND*50).

Muchos creeran que la instrucción es perfecta, pero seguro que más de uno se habrá dado cuenta del pequeñísimo error. Resulta que nosotros queríamos números entre 1 y 50, no entre 0 y 49 que son los que nos facilita la sentencia. Muy fácil, sumamos uno y obtenemos la numeración correcta.

Un programa que te proporcionaría números aleatorios del 1 al 50 sería:

```
10 PRINT INT (RND*50)+1
```

Antes hemos dicho que teníamos que adoptar unas mínimas precauciones. Sin entrar de modo profundo en la forma en que se generan los números aleatorios, nos basta que sepáis que debemos partir de un número inicial llamado semilla, a partir del que se construye una serie aleatoria de números. Si la semilla es la misma los números generados también son iguales. Prueba a apagar el ordenador y nada más encenderlo ejecuta el programa. Hazlo varias veces y verás como salen los mismos números.

Para solucionar la reiteración utilizaremos un comando del basic que nos permite colocar la semilla donde queramos. Estamos hablando del comando Randomize, que iría seguido por el número que queremos que actúe de semilla. Basta entonces con colocar una semilla diferente para obtener distintas series de números.

Podemos simplemente ir colocando semillas consecutivas, pero tendríamos que guardar en algún sitio el número de veces que se ejecuta el programa, lo que complicaría el método seguido. Por eso lo mejor es utilizar la sentencia RANDOMIZE sin semilla. Será el ordenador el que coloque una semilla en función del tiempo que ha pasado desde que se encendió.

Puesto que el ordenador requiere que el operador o usuario carguen de cinta o lo teclee, el tiempo durante el que espera una acción del usuario nunca es el mismo. Por suerte el ser humano no tiene la precisión del ordenador y nunca tarda lo mismo en realizar las mismas acciones.

ANTIBREAK

Aunque utilizo la sentencia Antibreak (POKE 23613,82) el programa se sigue parando cuando pulsamos BREAK. Esto sólo ocurre en el Spectrum 48K, ya que en el +3 no funciona. ¿Porqué?

Víctor GRACIA-Zaragoza

■ El susodicho POKE lo que hace realmente es modificar el flujo de la rutina de tratamiento de errores. Pulsar BREAK es tratado como un error aunque no sea tal con el fin de que en lugar de interrumpir la rutina, procese la siguiente sentencia. Esta rutina es diferente en el +3 por lo que el POKE no funciona.

Reconocemos que muchas veces hemos dado el POKE sin advertir de que su funcionamiento es sólo correcto en el Spectrum 48K, pero con lo aclarado ahora esperamos que sepáis perdonarnos.

CONSULTORIO

COPIA DE SEGURIDAD

Poseo un +3 y tengo la cinta del número 208 que contenía el C.U.C.M. Por desgracia, hace poco se me estropeó la cassette y no puedo teclear los listados de código máquina.

Juan Manuel GARCÍA-Melilla

■ Ya os hemos advertido muchas veces de que para evitar la pérdida de datos o programas importantes debemos realizar copias de seguridad. En este caso lo más sencillo es que nos pidas la revista 208 y, cuando la tengas en tu poder, hagas 2 o tres copias del programa, guardando la original en sitio seguro. Haz esto siempre y verás como las pérdidas de datos o programas importantes serán muy pocas y evitarás muchas complicaciones.

EL +3

¿Por qué Amstrad ha dejado de fabricar el +3?

Lucas MARTÍNEZ-Valencia

■ Aunque todavía no sabemos con certeza que es lo que pasó por las mentes de Amstrad para dejar de fabricar el ordenador más alto de la gama Spectrum, lo cierto es que se viene especulando con la idea de que no quería afrontarse una fuerte competencia entre el CPC y el +3, cuyas últimas ventas estaban comenzando a decrecer. De todos modos, y por lo visto, Amstrad ha creído conveniente centrarse en la figura del CPC, dejando a los usuarios sin poder decidir qué tipo de ordenador les gusta más. Y es que casi siempre salimos perdiendo nosotros.

RATÓN

¿Qué es un ratón?

Germán HELLER-Málaga

■ Un ratón es un dispositivo periférico con forma de bichejo, de ahí su nombre, que se maneja con una mano y gobierna un cursor móvil que se desplaza por toda la pantalla del ordenador.

Además de regir los movi-

mientos del cursor, copiando fielmente los que realizamos sobre el ratón, este periférico dispone de dos o tres botones sobre su carcasa que posibilitan diferentes usos —marca puntos, accede a menús...—

El uso del ratón está muy difundido en aplicaciones gráficas y, en ordenadores más avanzados, en entornos gráficos de ventanas.

CARGAR POR PARTES

Me gustaría saber la razón por la que no puedo seguir con la carga de un programa cuando lo corto a la mitad.

Juan Antonio-Huelva

■ La explicación a tu problema está en el tono de cabecera de un programa que es el que se encarga de sincronizar ordenador y cassette. Tal sincronización es necesaria por varias razones. La primera es conseguir que el sonido del cassette se estabilice, dado que al acceder al PLAY nos encontramos con un pequeño intervalo, imperceptible para el oído humano, en el que el sonido no es válido para el ordenador. La segunda es que mediante el tono de cabecera el ordenador sabe que se trata de datos y no música, ruido u otro tipo de programa

Por si fuera poco y prescindiendo de todo esto, al parar un programa mediante STOP o PAUSE y luego reanudar de nuevo, es imposible que la cinta empiece a reproducirse en el mismo lugar, ya que siempre hay pequeñas variaciones de posición que pueden suponer algunos bits perdidos.

por tanto cuando un programa se interrumpe antes de llegar al final, el ordenador da directamente un error de carga y tenemos que volver a repetir la operación. De todas formas se puede diseñar un sistema de carga dividida en bloques, en la cual cada bloque tenga lo necesario para poder cargarse en solitario.

El problema de la carga por bloques es que aumenta el tiempo de carga en ausencia de errores. Este método es utilizado con me-

dios de transmisión propensos a errores esporádicos y no localizados.

VENTA DE JUEGOS

Me gustaría saber si tenéis el 3D GAME MAKER, y en caso positivo, su precio.

José A. RODRÍGUEZ-Zaragoza

■ Para solucionar tu problema lo mejor es que te dirijas a distribuidores comerciales autorizados y preguntes lo que desees. Microhobby no se encarga de la distribución o venta de juegos comerciales, y por tanto no tenemos conocimiento de la existencia en catálogo de ese formidable kit de construcción.

En lo que se refiere al precio, desconocemos igualmente cualquier dato, pero no te preocupes que si no consigues averiguar nada intentaremos hacer lo posible por conseguirte.

CARGAR PANTALLAS

¿Cómo se puede cargar, desde BASIC, una pantalla de presentación realizada con el programa «ART STUDIO» para Spectrum?

José Miguel CAÑETE-Sevilla

■ Las pantallas hechas con el programa ART STUDIO se cargan como lo haría cualquier pantalla normal, esto es mediante la sentencia LOAD «SCREEN\$».

SPECTRUM 48K

¿Por qué las compañías de software ya no se acuerdan de que existe el Spectrum 48K?

José M. GONZÁLEZ-Alicante

■ No creemos, sinceramente, que las cosas estén tan crudas como a ti te parece. Aunque es muy cierto que el parque de Spectrum 48K ha decrecido de un tiempo a esta parte —la gente se compra +3 u ordenadores más potentes— y que las compañías de software se rigen por normas de rentabilidad, la verdad es que el cambio no ha sido tan fuerte como se podría esperar. No te olvides que el gomas se ha quedado

un poco atrás en cuanto a prestaciones, si lo comparamos con otros, y ha dejado de ser el Rey comercial, aunque no por ello se hayan dejado de hacer cosas. Nosotros recibimos constantemente juegos y programas que siguen sacando un gran rendimiento al abuelo de los ordenadores domésticos. Y además, ¡qué diablos!, ocupa y ocupará el hueco más grande de nuestro corazón informático.

PARPADEO

Cuando muevo gráficos de varios caracteres por la pantalla siempre parpadean. ¿Por qué ocurre esto?, ¿qué puedo hacer para evitarlo?

José Ignacio CORTÉS-Sevilla

■ Toda la culpa del parpadeo la tiene la generación de pantalla. Suele producirse cuando generamos una parte del gráfico al mismo tiempo que actualizamos su posición. La forma más lógica de evitar el flash es asegurarnos de que la generación no nos adelanta, por que siempre trae consigo una interrupción de pantalla.

Los trucos que podemos utilizar ante el parpadeo pasan por colocar una instrucción de código máquina tipo HALT, que espere el comienzo de una interrupción o bien realizar una rutina basada en interrupciones que gestione la actualización de la pantalla.

Por supuesto, todo se debe realizar en código máquina lo que viene a complicarnos bastante las cosas. No obstante Microhobby publicó en su día las rutinas necesarias para solventar el problema, con la característica de que incluso podremos manejarlas desde el Basic.

PISTOLA GUNSTICK

Me he suscrito a la revista Microhobby y me han mandado la pistola GUNSTICK más un juego de regalo. Querría saber qué tipo de interface hay que conectar al Spectrum 48K para que la pistola funcione.

Enrique GARCÍA-Málaga

■ Puedes conectar la pisto-

la a cualquier interface de joystick que funcione en el Spectrum 48K. Así de sencillo.

CONECTATE AL EUROCONECTOR

Realice el montaje del n. 202 «conectate al euroconector» hace poco tiempo. Conectado al euroconector de una televisión funciona perfectamente, pero en mi caso necesitaba conectarlo al euroconector de un video y de éste al televisor, ya que mi tele no dispone de euroconector. Una vez realizada la conexión, el sonido funciona perfectamente pero la imagen se ve en blanco y negro y apenas definida. ¿A qué se debe y cómo se puede solucionar?

Luis PELLICER-Zaragoza

■ Sentimos decirte que la solución no es fácil. No se puede utilizar el euroconector del video ya que éste no dispone de entradas de RGB sino tan solo de video compuesto —el video en ningún momento descompone el video compuesto en RGB—. Además, por tu pregunta, suponemos que tu televisor sólo tiene entrada de antena, por lo que, entre enchufar el ordenador al televisor y hacerlo a través del video, hay una gran diferencia de calidad, y de moduladores.

Quizás podrías paliar esta deficiencia, conectando el euroconector del video a la salida de video compuesto y no a las de RGB. Con todo no creemos que merezca la pena el esfuerzo, aunque no debes tener reparo en probarlo y comunicarnos tus hallazgos.

CASSETTE EXTERNO PARA +2

Tengo un Spectrum +2 y desde que lo compré viene fallando el cassette. Lo he llevado a reparar varias veces pero siempre se estropea. Quisiera saber si existe alguna forma de conectar un cassette externo.

Luis MARTÍNEZ-Badajoz

■ Si quieres conectar un

cassette externo, debes utilizar la conexión PLAY, para cargar los juegos, y la conexión REC para grabarlos. Puedes colocar dos enchufes de clavija jack en la carcasa del ordenador y cablearlos con el conector hembra. Uno será de entrada de sonido y otro de salida, por lo que sólo tienes que conectar el cassette según corresponda.

LENGUAJES

De todos es sabido que el ordenador Spectrum es un ordenador de C.M. que utiliza el basic como producto de un programa del sistema operativo. ¿Es posible hacer en C.M. otro sistema operativo que dé como resultado algún otro lenguaje tipo FORTH, PASCAL, LOGO, etc?

Roger ESTELLER-Castellón

■ Claro que es posible, además todos los lenguajes que nos citas están disponibles a nivel comercial y por tanto en cualquier tienda especializada. Es obvio, sin embargo, que no tienen todas las características de los lenguajes originales pero puedes empezar a tomar contacto con ellos.

RETROCESO DE CARRO

Hace un mes me compré una impresora Epson LX-800 Junior, y también el procesador de textos Tasword. Intenté lograr que me salieran vocales acentuadas poniendo los códigos de control 97 8 39, que son los códigos de la «a», el retroceso de carro y el acento, pero salían la «a» y el acento separados. ¿Es posible que ambos aparatos estén estropeados?

Juan C. ALFONSO-Barcelona

■ Lo que has hecho es una prueba perfecta, pero ocurre que la impresora no es capaz de procesar el retroceso de carro. Consulta el manual de la impresora y averigua si ésta trata el carácter 8 o por el contrario lo ignora. Si lo ignora, que será lo más seguro, te queda un truco que puede funcio-

nar. Debes crear las vocales acentuadas en el modo gráfico de la impresora y cuando haya que escribir una, pasas la impresora a modo gráfico con los caracteres de control oportunos y la envías. Un estudio profundo del manual de la impresora te ayudará mucho.

CÓDIGOS DE ACCESO

Desearía saber como se carga el juego «Rescate en el golfo», ya que cuando se ejecuta te pide que introduzcas el código de acceso, pero las instrucciones no te lo explican bien porque está escrito en una letra muy difícil de leer.

Carlos BUSQUETS-Baleares

■ Llevamos una temporada que las casas de distribución han escogido unos sistemas de copia tan buenos, que a veces no se puede cargar ni el juego original. Sabemos que las pérdidas por piratería son importantes y que a veces se hacen necesarios sistemas contra copia, pero queremos hacer un llamamiento para que estos sistemas no perjudiquen al usuario legal. La persona que compra un juego quiere llegar a su casa y jugar con él, no tirarse toda la tarde intentando descifrar como se consigue el código que nos da la clave que nos da la llave para empezar a jugar.

En cuanto a tu problema, lo mejor que puedes hacer es acudir a la tienda donde lo compraste para que te proporcionen instrucciones más claras o te den otro juego.

DATOS O PROGRAMA

Cuando el microprocesador se encuentra frente a un octeto, ¿qué le indica que se trata de una instrucción y no de un byte o palabra definida por DEFW, DEFB...?

Isaac MUÑOZ-Vizcaya

■ La respuesta es que no lo sabe. Es responsabilidad del programador que el microlea instrucciones correctas y no secuencias de datos que para él serán como un programa cualquiera que inten-

tara ejecutar y que haría que se escapara a nuestro control. Muchas veces, cuando el ordenador se bloquea, lo que ocurre es que por alguna causa ha perdido el flujo normal del programa que estaba ejecutando y ya no lo ha podido recuperar. Esta es una de las razones por las cuales la depuración de un program en c.m. es más difícil que la de un programa en basic.

INSTRUCCIÓN JP(HL)

Estoy intentando aprender a programar en ensamblador y por el momento iba todo bien hasta que tropecé con la instrucción JP(HL) código E9h. Mi pregunta es la siguiente: si cargo HL con el valor 60000 y en las direcciones 60000 y 60001 metemos el valor 50000, tendríamos en 60000 un 50h y en 60001 un C3h. Con todo esto, si realizamos un salto JP(HL), ¿dónde iríamos, a la dirección C350h o a la 50h?

Juan L. FERNÁNDEZ-Valencia

■ La respuesta correcta es que iríamos a la dirección C350h ya que las sentencias de salto absoluto necesitan una dirección de salto de dos bytes y no de uno, como lo hacen las de salto relativo.

JUEGOS DE 128K PARA 48K

Me gustaría saber si los juegos especiales para 128k, que cargan de una vez, se pueden adaptar para los modelos de 48K por medio del sistema multicarga.

Jesús LÓPEZ-Burgos

■ Normalmente, los juegos de 128K, aprovechan la capacidad de memoria suplementaria para poder tener gráficos más elaborados y juegos más complejos. Puede que algún juego se adapte sin muchas complicaciones a las 48 K pero no es tarea fácil. Quizá lo mejor es esperar que las casas saquen las dos versiones, aunque últimamente parece que se han olvidado de los modelos inferiores.

**PLUS
3**

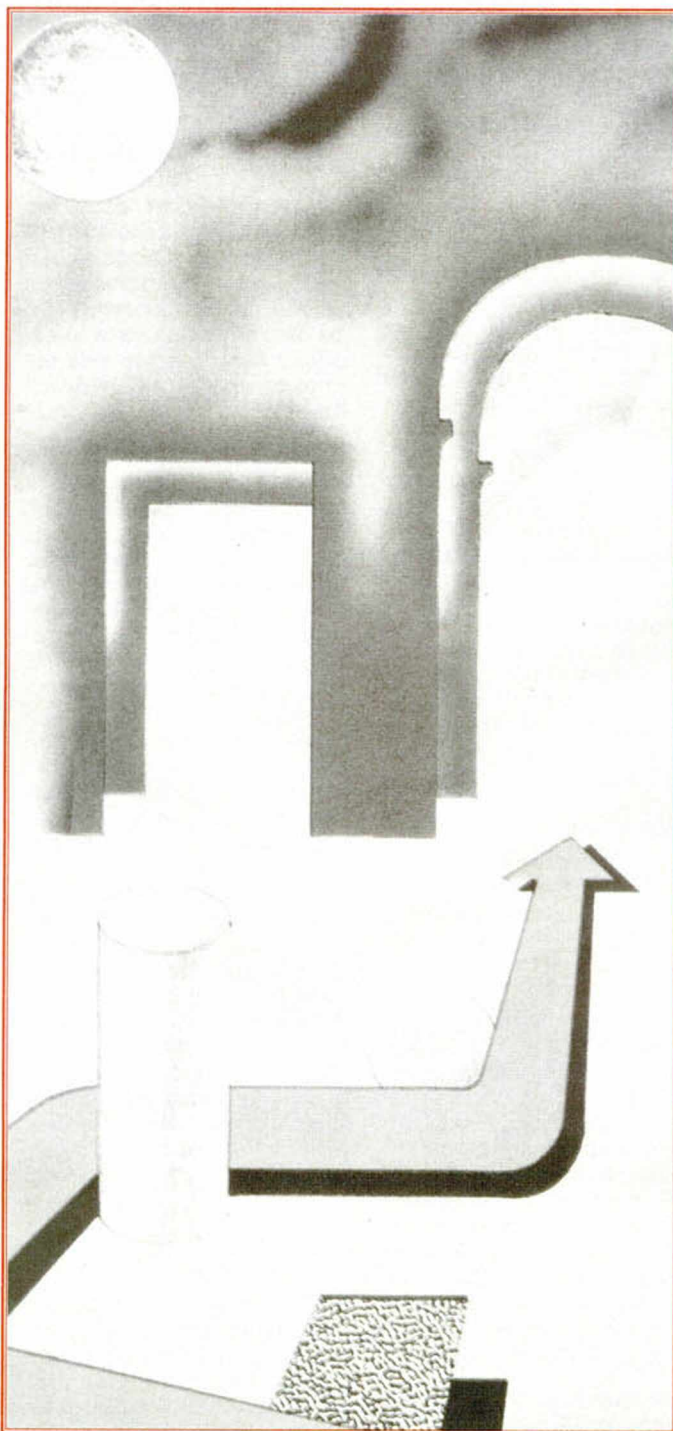
ENSAMBLADOR PARA PLUS 3

Nuestro ensamblador para Plus3, que atiende al seudónimo de Gen, consta de un corto cargador basic y un fichero binario de 9337 bytes, que dada su gran longitud ha sido grabado en la cinta que acompaña a este número.

Como ya se indicó al hablar del editor de texto, el ensamblador no es un programa autosuficiente y necesita del editor para poder funcionar, lo que significa que los lectores que no dispongan del número en el que fue editado Ted (el editor de texto) no podrán hacer funcionar este nuevo programa.

El cargador basic supone que el editor de texto está grabado en disco con el nombre TED.BIN y el ensamblador como GEN.BIN. Si hemos cambiado los nombres de dichos ficheros será necesario cambiar también los comandos de carga correspondientes. Por supuesto, ambos ficheros binarios deben estar grabados juntos en la misma cara de un disco. El fichero TED.BAS, cargador del editor de texto, no es necesario para que Gen funcione correctamente.

Al arrancar, Gen imprime un mensaje de copyright y salta directamente al editor de texto (podemos comprobarlo tecleando un coman-



do W sin parámetros para observar que efectivamente nos encontramos dentro del editor). Para saltar al ensamblador podemos hacer uso de dos de los comandos del editor, el comando G (que salta al ensamblador pero permanece en modo comando) y el comando A (que salta al ensamblador y se pone inmediatamente a ensamblar el programa fuente cargado o creado desde Ted). A su vez, desde Gen podemos saltar al modo comando del editor con el comando G (que como podéis comprobar existe en ambos programas) o bien teclear un comando E para saltar al editor y ponerse directamente a editar.

Aunque a primera vista este proceso pueda parecer complejo, pronto descubriréis que saltar de un programa a otro es una tarea sencilla e intuitiva.

Es necesario tener en cuenta que, aunque complementen sus funciones, Ted y Gen son programas relativamente independientes que, de hecho, se alojan físicamente en dos páginas distintas de la memoria.

COMANDOS DEL ENSAMBLADOR

-Comando A (Assemble, Ensamblar).

No necesita parámetros y forma el verdadero corazón

Como punto final al artículo aparecido en un número anterior tenemos el placer de presentaros el prometido ensamblador para Plus 3. En combinación con el editor de pantalla completa, del que ya nos referimos en dicha ocasión, esta utilidad se convierte en una potente herramienta de programación que permitirá a todos los usuarios escribir y ensamblar sus propios programas en código máquina.

del programa ya que se encarga de ensamblar el código fuente cargado desde Ted. Explicaremos su funcionamiento con detalle más adelante.

-Comando E (Editar).

Salta a la pantalla de edición de Ted, lo que equivale a saltar al editor y ponerse directamente a editar.

-Comando G (Go, Ir a).

Similar al comando E, con la diferencia de que una vez dentro del editor se mantiene en modo comando, dispuesto a recibir comandos del editor.

-Comando H (Help, Ayuda).

Presenta una pantalla de ayuda que contiene una lista de los comandos disponibles y su sintaxis.

-Comando I (Info).

Imprime en pantalla diversa información de utilidad: el nombre de fichero que será utilizado por futuros comandos de grabación sin parámetros (si existe alguno), el número de etiquetas y el espacio de memoria ocupado por las mismas (si se ha culminado con éxito la primera pasada de un comando A) y otros datos que solamente aparecen si se ha culminado con éxito

la segunda pasada de un comando A: longitud del código objeto, su dirección de comienzo y la de arranque.

-Comando S (Save).

Tienen la sintaxis SC Fichero y SD Fichero. Se encarga de grabar en cinta o disco el código objeto generado por un comando A anterior. El nombre de fichero puede omitirse si previamente un comando S anterior ha suministrado al programa un nombre válido de fichero. Este comando presenta un mensaje de error si no se ha realizado previamente un ensamblaje con éxito.

-Comando T (Tabla de etiquetas).

Imprime en pantalla un listado de todas las etiquetas definidas y sus direcciones, finalizando con un informe que señala el número de etiquetas y la memoria ocupada por las mismas. Lógicamente este comando sólo tiene utilidad después de haber ensamblado con éxito un programa fuente.

-Comando W (Which, Cuál).

Es idéntico al comando del mismo nombre existente en Ted y nos ayuda a recordar qué programa (editor o en-

samblador) se encuentra activo.

CARACTERISTICAS DEL ENSAMBLADOR

Como prácticamente todos los ensambladores existentes en el mercado, Gen realiza su tarea en dos pasadas. En la primera de ellas se encarga de comprobar la sintaxis de las instrucciones y asignar valores a todas las etiquetas, mientras que en la segunda ya puede crear el código objeto haciendo uso de los valores numéricos a los que equivalen las etiquetas.

Construcción de las líneas

Las líneas procesadas por Gen no pueden tener más de 32 caracteres. Si el primer carácter es el símbolo de punto y coma o el asterisco, el ensamblador entiende a la línea como un comentario y la ignora, lo que significa que todos los comandos del Gen precedidos de un asterisco son directamente ignorados. Sin embargo, existen pseudomnemónicos exclusivos para sustituir a los comandos de Gen más importantes.

Aunque sea posible, no es recomendable introducir comentarios en una línea que ya contenga un mnemónico dado el escaso espacio existente en la pantalla. Es preferible adquirir la costumbre de escribir todos los comentarios necesarios al comienzo de una subrutina o de un bloque especial de código utilizando para ello líneas independientes.

Los bloques de código fuente creados con el Gen de Hisoft deben atenerse a la misma restricción de los 32 caracteres. Si alguna línea excede dicha longitud debe ser acortada antes de intentar ensamblar dicho

Ted y Gen trabajan en perfecta combinación. En cuanto arranquéis el ensamblador podréis comprobar que éste salta inmediatamente al editor y que ya no le abandona durante el resto del proceso.

```
SC Fichero
SC Primera,Ultima,Fichero
SD Salvar a cinta
SD Fichero
SD Primera,Ultima,Fichero
SD Salvar a disco en formato texto
SG Fichero
SG Primera,Ultima,Fichero
UC Salvar a disco en formato GENP
UC Unidad
UE Catalogo
UE Plantilla
UM Borrar ficheros
UM Antiquo,Nuevo
UX Renombrar fichero
UX (Plantilla)
UT Catalogo extendido del drive A
UT
W Catalogo extendido de la cinta
W Imprimir modo actual
Z Borrar texto
```


texto ya que el ensamblador puede colgarse al no tener prevista esa eventualidad. Hay que tener especial cuidado con este aspecto, ya que el editor no trunca las líneas largas pues se limita a no presentar en pantalla los caracteres sobrantes.

En su construcción interna, las líneas están formadas por los códigos Ascii de los caracteres contenidos en las mismas, acabando con un byte 13. En todas las líneas, exceptuando aquellas que contengan comentarios, los espacios se reducen a tabuladores (código Ascii 9).

ETIQUETAS

Buscando la total compatibilidad con el programa de Hisoft, las etiquetas en Gen no pueden tener más de seis caracteres. El programa admite tanto mayúsculas como minúsculas en los nombres de las etiquetas, aunque convierte internamente todos los caracteres alfabéticos en mayúsculas. El primer carácter ha de ser necesariamente una letra y

los demás solamente pueden ser letras, números o el símbolo _ (la barra horizontal que se obtiene pulsando simultáneamente Simb+0). El programa dispone de más de 6000 bytes para la creación y almacenamiento de etiquetas, lo que hace casi imposible que se defina un número tan grande de etiquetas que rebose la capacidad de dicha área.

EXPRESIONES

Las expresiones numéricas admiten una sucesión de operadores y operandos de, prácticamente, cualquier longitud, si bien las operaciones se realizan siempre de izquierda a derecha sin ningún tipo de prioridad. No deben dejarse espacios en blanco entre operando y operador.

Los operandos pueden ser etiquetas definidas con anterioridad, constantes decimales, constantes hexadecimales (precedidas por el símbolo #), constantes binarias (precedidas por el símbolo %), el contador de posiciones (identificado por el símbolo \$) o bien un único carácter entre comillas. El contador de posiciones es una variable interna del programa que contiene en todo momento la dirección

de la instrucción que se está ensamblando, lo que permite acceder mediante desplazamientos a cualquier parte del programa (por ejemplo la instrucción JP \$+100 realiza un salto a una instrucción situada 100 bytes por delante de la instrucción actual).

Las operaciones disponibles son suma, resta, multiplicación y división (identificadas por sus símbolos habituales), las operaciones lógicas AND, OR y XOR (representadas por los símbolos &, @ y !) y la función módulo (resto de la división entera, identificada por el símbolo ?).

Cualquier valor numérico puede ir precedido del signo '+' o '-' para alterar su signo. Ninguno de los valores numéricos puede estar fuera del margen 0-65535 aunque el resultado global de la operación vaya a estar dentro de dicho rango.

PSEUDOMNEMONICOS

Gen acepta la sintaxis estándar de todos los mnemónicos del Z80, incluyendo todos los pseudomnemonios incorporados en el programa de Hisoft:

-ORG expresión.

Define la dirección donde serán ensambladas las próximas instrucciones, lo que equivale a cargar el contador de posiciones con el valor de la expresión. Por limitaciones técnicas del programa no es posible tener más de una instrucción ORG en el mismo programa fuente.

-EQU expresión.

Asigna un valor a una etiqueta. Es la única instrucción en la que la etiqueta es obligatoria.

Gen realiza sus tareas en dos pasadas. En la primera comprueba la sintaxis de las instrucciones, y en la otra crea el código objeto. Esta operación sitúa a nuestro ensamblador por encima de los muchos programas de este tipo que existen en el mercado.

```

COMANDOS DEL EDITOR
EN MODO EXTENDIDO (CONT)
A Sustituir
todas las apariciones
B Borrar bloque
C Copiar bloque
D Buscar etiqueta
desde la línea actual
E Buscar etiqueta
desde la primera línea
F Buscar cadena
desde la línea actual
G Buscar cadena
desde la primera línea
I Cambiar modo insercion
J Buscar siguiente etiqueta
L Saltar a una línea
M Cambiar modo ensamblador/texto
N Buscar siguiente cadena
O Sustituir una sola aparicion
P Marcar comienzo de bloque
T Trasladar bloque
U Marcar final de bloque
  
```

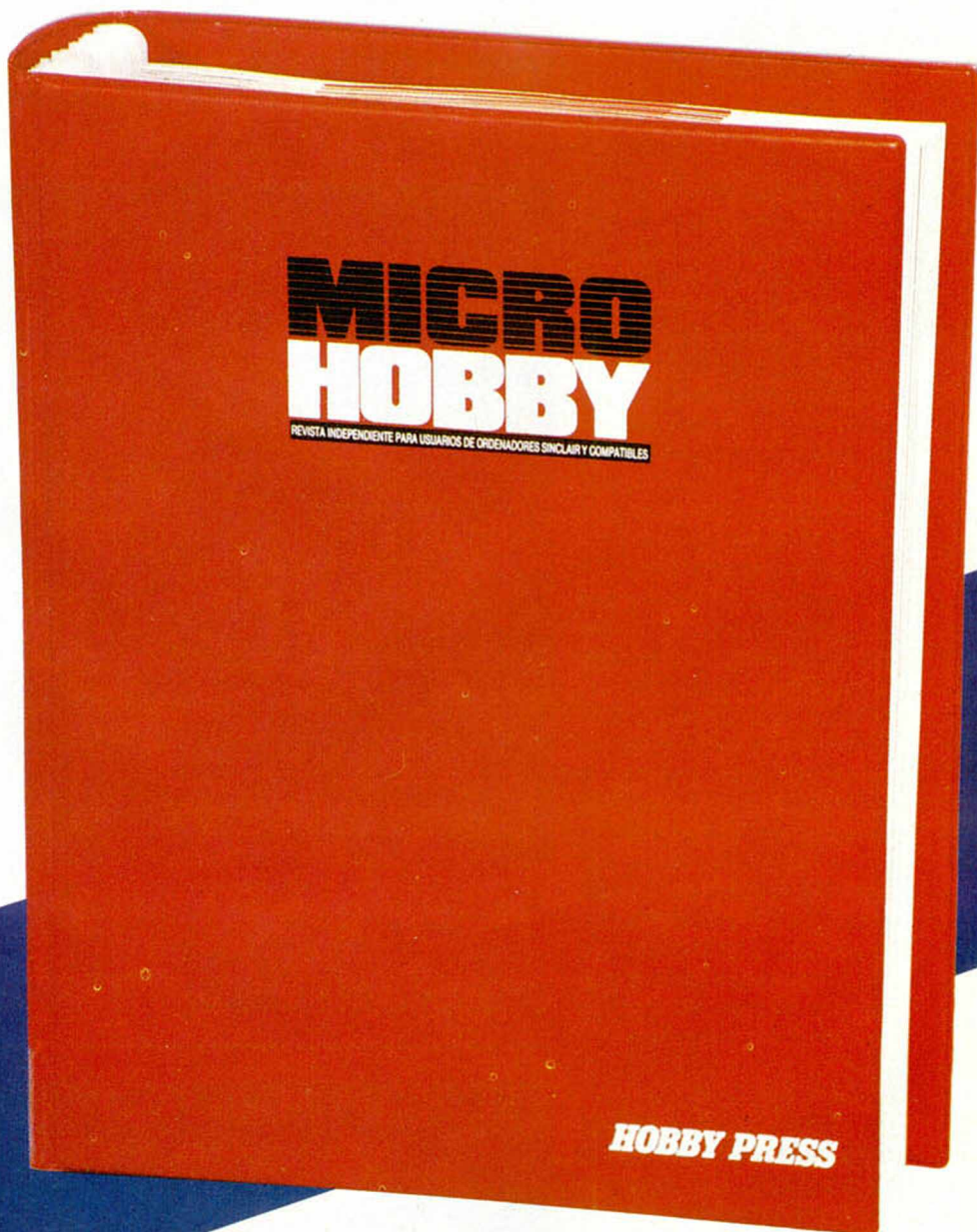
PEDRO J. RODRIGUEZ

COLECCIONA

MICROHOBBY



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



**950
ptas.**

Rellena el cupón
que aparece en la solapa de esta
revista o bien llámanos al
tel. (91) 734 65 00



TERMINATOR

La última película de Arnold Schwarzenegger pasa por ser la más cara de la historia. Unos 10.000 millones de pesetas han bastado para satisfacer los deseos poderosos de un espectador de postura ansiosa e impaciente. ¿Hasta dónde puede llegar la última tecnología aplicada al cine?. He aquí la penúltima maravilla de la industria de Hollywood y la profesionalidad de Ocean.

La combinación de ambas empresas ha demostrado en más de una ocasión ser explosiva. Hollywood se asegura con la participación de Schwarzenegger más de la mitad de la recaudación y Ocean, sólo con el título que presenta, colmar las expectativas de venta. Es, a todas luces, una relación que más que sentimental se cierra productiva y beneficiosa.

Para ninguna de las dos es la primera vez. La industria americana ya recibió con júbilo la crítica de Terminator, y la Ocean actual cuenta con una lista de orgullos con conversiones a ordenador de las mejores películas de la Historia.

Con tan sólidas bases hablar de desastres queda muy lejos del pensamiento. La película será una pasada y el juego debe serlo a juzgar por el material gráfico que tenemos delante.

EL DIA DEL JUICIO

... Terminator fue destruido en la última secuencia de la película. Con el armazón metálico a medio cubrir y carente de articulaciones, el engendro aún lograba desplazarse hacia sus enemigos. Una terrible explosión le hizo saltar por los aires, quedando incandescente, por muy difícil que nos parezca, el resquicio de vida robótica que una triste



ACCIÓN TOTAL



generación de máquinas había conseguido desarrollar.

La idea de viajes intertemporal constituía la base de la película. Como más tarde pudimos ver en el «Desafío Total», donde los traslados eran mentales, ese laberíntico ejercicio de pensar que lo que tenía lugar en el presente tenía consecuencias inmediatas en el futuro, sobresalía fuertemente en el guión. Tal sensación de pérdida, justificada solamente durante las primeras escenas, junto a la inigualable intervención del maestro de la acción terminaron por convencer a la práctica totalidad del público, audiencias, críticas y taquilla.

El juego empieza donde nos dejó la película. En el mismo momento en que el fracasado exterminador muere a los sucios pies de Sarah Connor, las máquinas del futuro completan la realización de un nuevo prototipo, si cabe más humano, de robot. 1994 es considerada la fecha ideal para una nueva acometida. El hijo de Sarah cuenta con más o menos 10 añitos y en ningún caso se espera el viaje de la Bestia.

Johnny sigue siendo el mismo héroe de la resistencia que en los tiempos del futuro moverá a las masas. Su existencia es ahora más vital que nunca, porque a

TERMINATOR 2

TM



partir de este momento conocerá la guerra, la lucha y fortalecerá todavía más sus convicciones. La resistencia debe lograr por todos los medios proteger al chaval...

Arnie no había sido destruido completamente. Quedaba en pie gran parte de su carrocería y estructura vital. En la primera parte no se imagina pero la resistencia optó por traerle a su tiempo e investigarle. Pronto se dieron cuenta de que el androide podía ser reprogramado y modificando con un sólo objetivo, proteger a John.

La máquina estaba a punto de enfrentarse contra la máquina, y el T101 iba a demostrar que la inteligen-

que ha empleado Ocean tiene bases muy técnicas —gráficos, animación y adicción— y por tanto visibles a partir del momento que carguéis el programa.

Asimismo, nos encontraremos con fases repetidas más o menos alternativamente a lo largo del juego. Por ejemplo, el nivel del puzzle y el del coche.

El primer nivel nos enfrenta directamente al terminator malote. La animación de los personajes es simplemente excepcional, como los gráficos, y cuenta con detalles de gran clase como es el hecho de variar los golpes —fuerza y estilo— dependiendo de la vitamina que quede a disposición y de la distancia entre los contendientes. Se trata de una fase de lucha pura, a una sola pantalla y de gran adicción.

El siguiente decorado reproduce una extensa carretera, casi colapsada por el tráfico, en la que circulan dos vehículos a gran velocidad. Uno es nuestra Harley Davidson, pilotada por T101, acompañado del pequeño John, el otro es un camión bestial que conduce T1000. Nivel colorista, rápido del que Ocean sabe como encargarse.

Los daños sufridos por nuestro Terminator fuerzan a la operación de emergencia. A modo de puzzle, el



La misión de Schwarzenegger es proteger a Johnny. Quizás la moto y la escopeta que luce en la mano sean suficientes "motivos" para hacerlo.



T1000 convertido en inmundada masa de metal. ¿Será el final?

cia humana todavía era superior a la de los ordenadores. Tenía exactamente siete fases para hacerlo, o al menos así lo había previsto Ocean.

DENME MÁS MULTIFASES ASÍ

Para que os hagáis una idea global del Terminator que os espera, los conceptos con los que juega este producto van desde las peleas a un sólo fondo hasta los puzzles de caras raras pasando por la mecánica de los programas de coches. Posiblemente, a primera vista, no os convezcan estos argumentos, quizá sea lógico, porque la táctica

brazo de Schwarzenegger reposa sobre la pantalla y nosotros debemos arreglarle en un tiempo limitado.

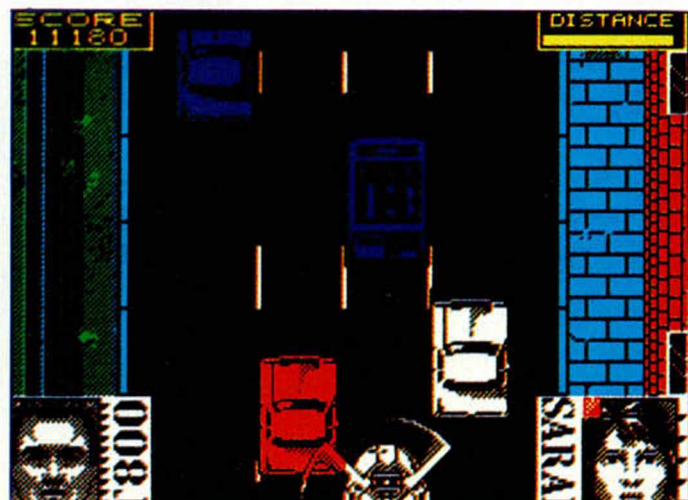
Y ahora viene lo que decíamos antes, la cuarta fase es una repetición de la segunda con el cambio de vehículo y escenario. Así como la quinta, en la que debemos llevar a cabo una cura de emergencia sobre Arnie, esta vez en la cara.

En la sexta, T101 toma el control de un Swat en el que viajan John y Sarah. El malote nos persigue con un helicóptero, al que podemos

disparar si nos situamos en la parte trasera de la furgoneta.

La séptima es la batalla final, la más dura, difícil y severa de todas las que nos esperan. El T1000 cobra inteligencia y vida propia, además es capaz de regenerarse, lo que va a poner las cosas mucho más que imposibles al cada vez más humano Schwarzenegger.

Con estos antecedentes y la fórmula mágica de retoque final de Ocean, ¿qué puede esperarse? Os lo vamos a decir. El videojuego para Spectrum más ansiosamente esperado de todos los tiempos. Y con suerte seremos los primeros en verlo.



TURTLESTM 2

Ahí están. Han llegado. Las tortugas más ninjas y pizzeras de la galaxia vuelven al ataque. Re-Covawunga, señores.



AL NIVEL DE LA MÁQUINA

AL NIVEL DE LA MÁQUINA

No hombre, no, no seáis impacientes, todavía no tenemos en exclusiva, pero la tendremos, la conversión para Spectrum de los mocos verdes de las Tortugas (uséase la segunda parte cinematográfica). Todo tiene su tiempo y no os preocupéis porque se andará. Lo del dos junto a las Tortugas tiene una sencilla explicación. Image Works en colabora-

ción con Konami va a convertir para todos los ordenadores las aventuras de las ninjas de la Coin-Op japonesa, con el objetivo de que nadie se quede sin ver a los ocho quelonios. Cuatro por parte.

Como véis, el desarrollo del juego ha cambiado por completo. Aunque el anterior Tortugas, realizado por Image Works también, ocupó hasta hace muy poco tiempo los primeros lugares en las listas de ventas, los programadores han apostado por un nuevo estilo de

juego mucho más arcade y por lo tanto activo.

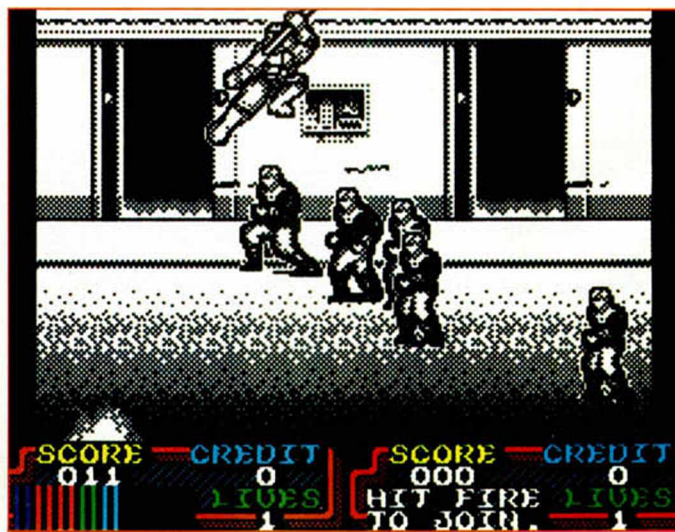
Casi no hace falta ni que os digamos quien se ha encargado de hacer la conversión. La máquina necesitaba a Probe y los chicos de Probe han cumplido aplicando su estilo más característico.

¿QUÉ NOS DEPARARÁN LAS NUEVAS TORTUGAS?

Hemos de confesar que al enterarnos de la noticia de que otras tortugas iban a aparecer por aquí, lo primero que pensamos fue en conversión de película. ¡Qué rápidos y veloces!, dijimos también. Con ese título de los mocos verdes o barrían o no vendían nada, además hay que tener muy presente lo de la secuela, la falta de principios, y esa serie de cosas que siempre decimos para disgusto de las compañías.

Pero no ha sido nada de eso. Aunque, bueno, tal y como están las cosas del guión con estos simpáticos quelonios, un par de misiones y una nueva estructura son suficientes para que te construyas tu propia película. Y eso es precisamente lo que vamos a hacer.

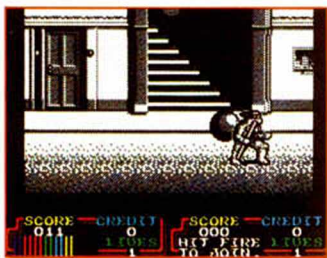
La Coin-Op de Konami jugaba con ideas bien diferentes, si bien igualmente válidas, al Tortugas de Image Works. En principio desestimaron el argumento de comer pizzas a todo tren y lo cambiaron por situaciones inextremis de rescates. Por un lado April O'Neil, la periodista del TORTUGA-GATE, ha sido secuestrada vilmente y encerrada en un edificio que ahora mismo arde por los cuatro costados. Naturalmente habrá que hacer todo lo posible por llegar antes que los bomberos de Nueva York y



sus ambulancias.

Cuando todo parece tranquilo, Shredder, que no puede gozar de ningún momento de paz, rapta al maestro ratilla Splinter y le lleva a algo que llaman Tec-nódromo. Allí sufre crueles torturas chinas y el martirio que más le agota, ver como arrancar sus sin par bigotes uno a uno.

Ante tamañas felonías, de un género completamente irritante, las Tortugas mutantes y adolescentes emprenden la búsqueda. Uno o dos jugadores simultáneos decidirán con que quelonio quieren rescatar a sus amigos. Hemos de suponer que cada jugador tendrá su bicho favorito, que será con el que mejor se entiende, y su arma controlada, por lo



que lo de la elección de personaje nos parece el primer acierto.

La estructura del juego responde a la placa base de la máquina. Como sólo Probe sabe hacerlo, se ha optado por un escenario lineal que parece estar tomado de una gran avenida neoyorquina, y que marca el comienzo de la aventura.

Siguiendo el mismo estilo de arcade que se fraguó en Golden Axe, los quelonios tienen toda la calle a su disposición, de forma que pueden desplazarse a todo lo largo y ancho del escenario con un movimiento suave y convincente. Pronto se llenará la pantalla de enemigos al asalto, y el scroll limpio que hasta ese momento nos había permitido huir se detendrá con la misma velocidad. Ante ese alarman-te número de bestias, no



De esta guisa lucen las Tortugas sus caretos en el último film que han protagonizado. Sólo falta saber dónde están los mocos verdes.

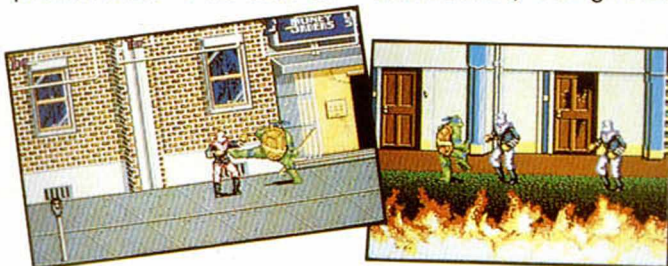
quedará otra opción que luchar a brazo partido.

Será en estas pequeñas batallas que se organizan donde podremos disfrutar de la cantidad de animaciones de golpes y peleas que se han definido, muchos de ellos réplica exacta de los que ya vimos y tanto nos impresionaron. Y no sólo en

estas situaciones, sino a lo largo de todo el juego, podremos gozar igualmente de unos enormes gráficos, realizados en blanco y negro —como el escenario— que acentúan ese toque innovador del que hablábamos antes. Las tortugas ya no son adolescentes, sino casi adultas, más grandes,

más fuertes, más altas, como todo, que ha crecido muchísimo.

Y es que las tortugas vienen totalmente renovadas, con otro carácter, con más personalidad, pero con el mismo carisma. Ya no os decimos más. Simplemente, que no es poco, os invitamos a que nos perdáis la demo que vamos a incluir en el próximo número. Microhobby hace siempre unas cosas...



Estas pantallas pertenecen a la Coin-Op de Konami. La máquina japonesa sirve de base para el lucimiento de Image Works y Probe, que nos están acostumbrando a un excelente trabajo.



KONG'S REVENGE

Zigurat revive el mito de King Kong y profetiza un romance amoroso entre una princesa de los 90 y un obrero fortachón de la construcción hispana.



¿Cómo dejamos la historia?. Ah!, ya me acuerdo, el King Kong, rey de los monos, se balanceaba en lo alto del Empire State Building con la guapa en una mano y un avioncillo en la otra. Demostrando su polivalente carácter humano, dedicaba la función del pie izquierdo a tirar y arrojar toda clase de barriles sobre los pequeños humanos que se arriesgaban para salvar a la chica observando la ineficacia de la aviación. Simple y adictivo, el juego se componía de un par de escaleras que subía en oblicuo y un simpático hombrecillo cuyo deber era saltarlas o arramblarlas. El objetivo era llegar arriba y desbancar al mono de su trono.

Con el paso del tiempo, lo del mono quedó atrás. Se explotaron detalles más gráficos, más activos y estéticos para satisfacer la demanda del usuario, hartos por aquel entonces de juegos muy divertidos que incurrieran en temas y pantallas monótonas y simples. La cruzada de las compañías españolas por volver a la raíz del videojuego, sobre todo en 8 bits, ha



comenzado hace poco. Se recuperó a los marcianos, a la pulga y al vaquero del Oeste, y cuando creíamos que el Kong, homenaje a la adicción y al recuerdo, iba a morir definitivamente, llega Zigurat y consigue retrotraerlo al futuro de tal forma que toda la aventura queda actualizada y modernizada sin que se observen heridas aparentes.

El truco ha estado en que su Kong's Revenge tiene más de nuevo que de viejo. Zigurat no se ha conformado con reeditar la fase de los barrilitos sino que ha incorporado otra más de indudable calidad gráfica y desarrollo lineal que rompe un poco con todos los esquemas con los que hemos jugado. Ese es el acierto.

Kong's consta pues de dos fases diferentes. La primera es la re-mix propiamente dicha, mientras que la segunda va de marchosa y original. Pero no cambian sólo estéticamente sino en función de un montón más de conceptos.

Ni tan siquiera hay parecido real y fisiológico entre la primera fase y el juego en el que Zigurat se ha inspirado. Por supuesto que quedan bastantes reminiscencias de la etapa anterior, hay plataformas, escaleras, barriles

que caen en series alternativas y un gorilón a batir, pero, a diferencia de lo visto hace más de diez años, la construcción es distinta.

Para empezar el recorrido es más largo, el edificio es más alto que entonces y las paredes y vigas han sido adornadas convenientemente, es decir que no son una línea trazada a despecho. La imagen se ha acercado y cada movimiento se vive mucho más próximo. Como la cosa no podía quedar en simple mejora gráfica, los chicos de Zigurat han decidido incrementar la dificultad un 100% y

obligar a que cada acción que queramos llevar a cabo sea un alarde de medición, reflejos y suerte, y, qué demonios, que se note que hemos practicado un montón y que nos lo sabemos al dedillo.

Este primer nivel se subdivide en cinco áreas con una estructura parecida, si bien el monocolorido del escenario cambia de tono. El primer paso es o suele ser el menos complicado —obsérvese el matiz porque aquí nada es fácil—, hay una pa-





lanca que abre una especie de carrito corredizo y todo lo demás se resume en saltos a los barriles negros, que son de metal y puñetazos a los de madera, cuya destrucción nos puede conceder una vida extra. La siguiente empieza a volvernos locos. Aparte de los ba-

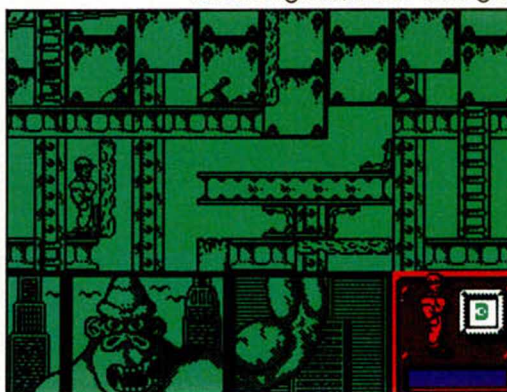
Nos hallamos sobre lo que parece ser el filo de una gran azotea. A lo lejos y con el paso de un sorprendente doble scroll en el que figuran los edificios de la IBM, la COCA COLA y la propia estatua de la Libertad, se encuentra una bella princesa de ojos azules como el de-



rriles y el laberinto de escaleras, se añade el simple detalle de que existen cantidad de palancas repartidas por todo el edificio cuya combinación, buena esperamos, puede suponer que en la parte de arriba tengamos una puerta abierta, o que paremos la grúa o que, por desgracia la plataforma que da acceso al mono se nos quede bloqueada.

Con diferentes laberintos y estructuras y con una evolución creciente de la dificultad, el obrero agromán de músculos torácicos va comprendiendo que cada vez necesita más habilidad y suerte para destrozarse al mono.

En la segunda fase nos llevamos una gran sorpresa. No hay laberintos y no se siguen las reglas del Kong.



corado y mirada más sombría que alegre. Encerrada en una caja soporta el acoso de cuatro incansables robots vigilados muy de cerca por un Kong enorme del que sólo vemos el cabezón y las «manitas».

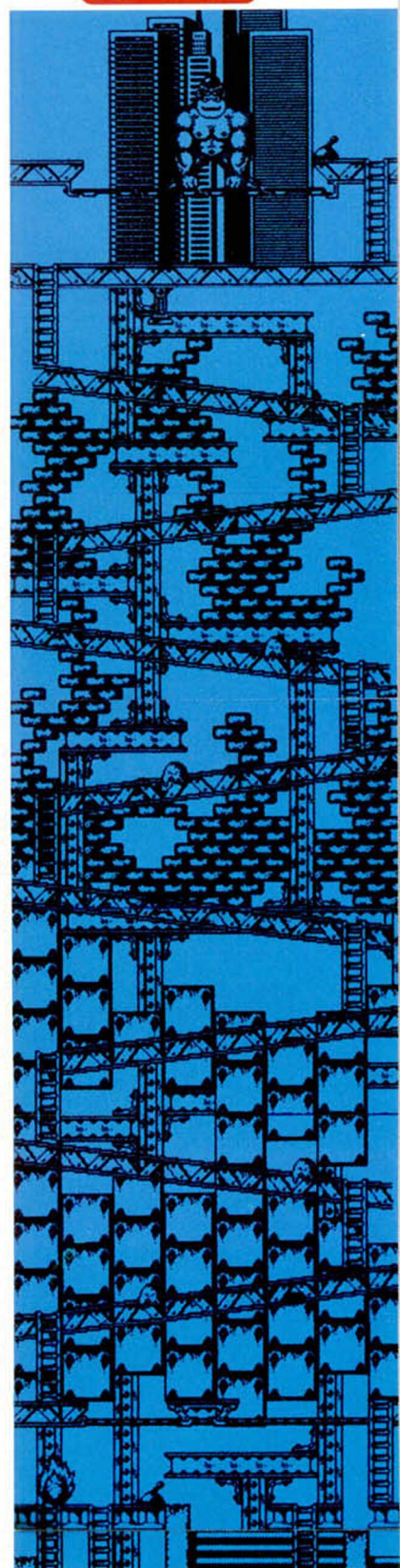
Nuestro objetivo es avanzar y avanzar rumbo al rescate sorteando lo que nos salte al paso. El obrero va armado con una escopeta de cañones recortados con un gran retroceso y una ex-

plósion de cartuchos absolutamente alucinante. Con eso y un poco de maña no hay nada irresistible.

Pero sí, ja, ja, estamos muy confundidos. Si logramos despistar los barriles y saltar la llamada, nos encontraremos con un enorme cerebro de mono disgustado. Sólo con uno de sus puños, aunque utilice los dos para destrozarnos, puede mandarnos al Polo Norte. Es sin embargo una alegría contar con una barra de energía que disminuya cada vez que ocurre algo; en la anterior etapa un sólo roce nos costaba el disgusto de volver a empezar estuviéramos donde estuviéramos.

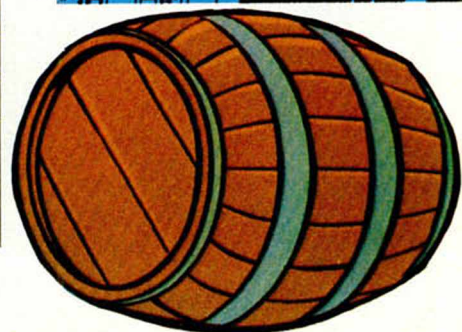
La constancia y algo de inmunidad son los únicos requisitos para llegar a la amada.

Zigurat ha conseguido elaborar un programa que más que atraer los recuerdos a la memoria, vale por sí mismo. Respetando la idea original, base innega-



ble de la venganza de Kong, han sabido darle otra gracia, otro estilo que puede convencer por sus propias armas. Buenos gráficos, algo normal en esta compañía, bien tratados, un gran movimiento en la segunda fase, menos brillante en la primera, y la gota de dificultad necesaria, completada perfectamente con la de astucia. Un lanzamiento fuerte para Noviembre, sin duda.

GRÁFICOS	80%	Zigurat
MOVIMIENTO	78%	Arcade/Plataformas
SONIDO	70%	-
ADICCIÓN	85%	80%



ROBOZONE

«¿Quiénes son los Pululantes?, ¿de dónde han salido?, ¿es que nadie puede hacer nada para quitárnoslos de encima?...» El siglo XXI necesitaba un nuevo héroe, sin duda. Algo grande, fuerte, metálico...

Los pululantes, la más repulsiva y destructora raza de mutantes que recorría la ciudad, habían surgido al amparo de la contaminación. Como ratas deformadas por la polución nuclear y basurera, correteaban por un entorno pastoso, hediondo y absolutamente irrespirable, sembrando el desconcierto, la enfermedad y posiblemente la muerte. El siglo XXI sería quizá testigo de la desaparición del ser humano sobre la faz de la tierra, y nadie estaba haciendo nada por evitarlo.

Fue en Nueva York donde primero y más rápida-

mente se hicieron notar los efectos del fuerte cambio. La villa cosmopolita había alcanzado los límites de población y contaminación no ya permitidos por la ley, sino admitidos por los pulmones humanos. La gente dejó de salir a la calle, todas las compras y gestiones se hicieron por ordenador, y la urbe tomó el aspecto lóbrego y sombrío de una casa de fantasmas.

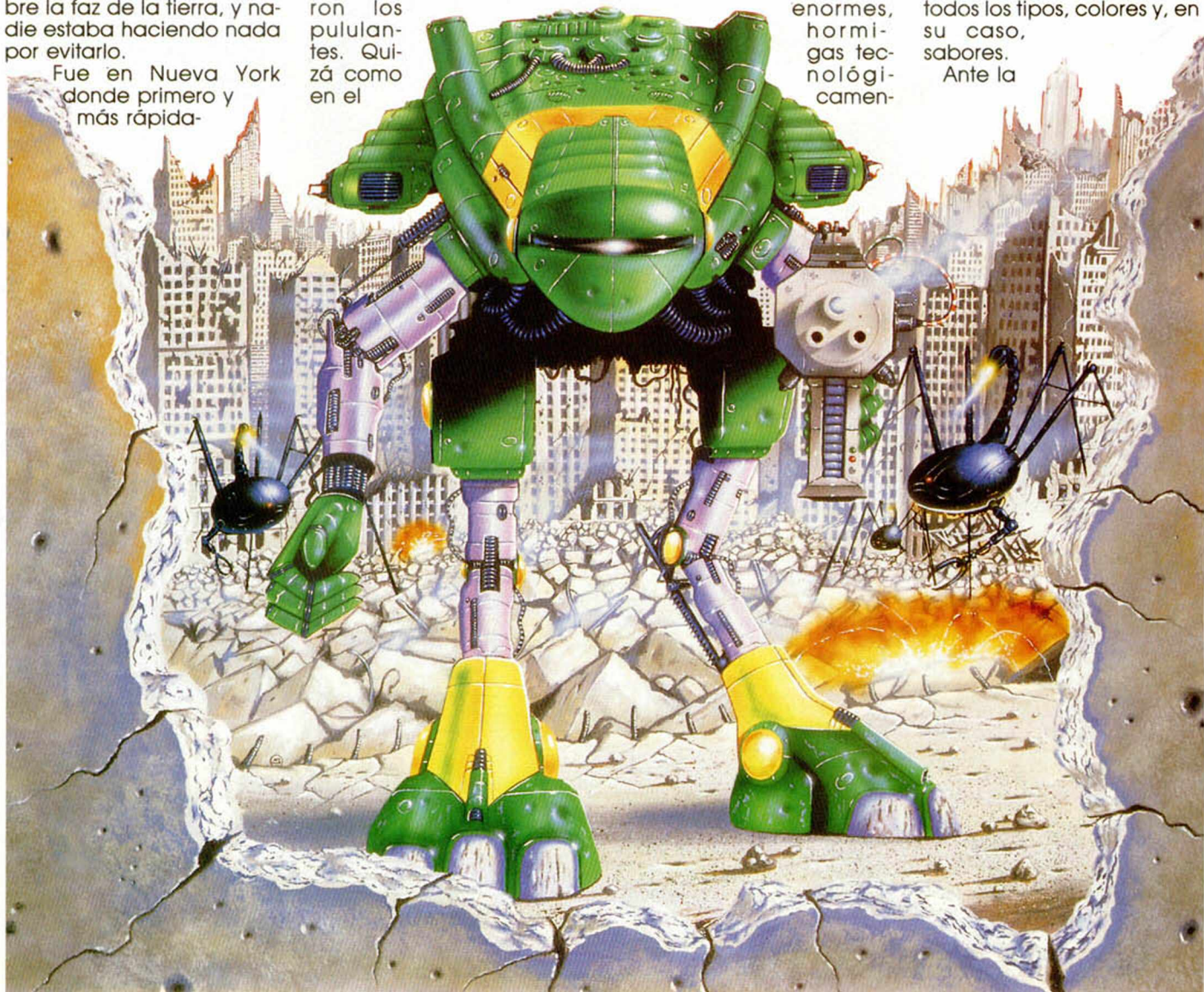
Nadie supo de dónde, ni cuándo ni cómo aparecieron los pululantes. Quizá como en el

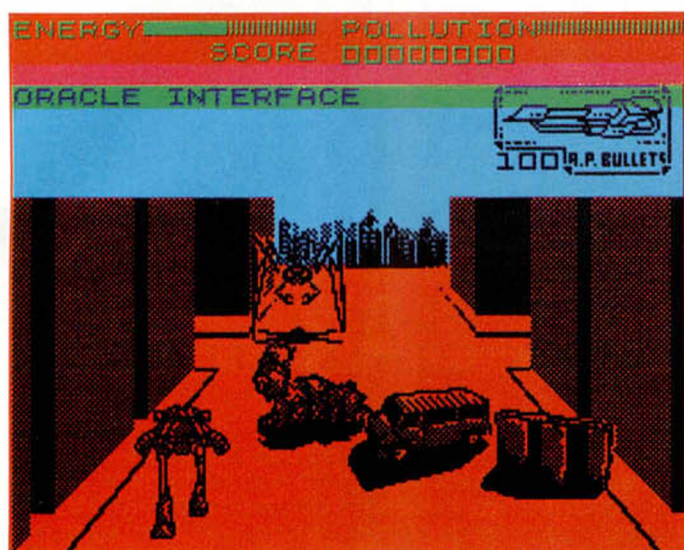
caso de los depredadores —juego casualmente realizado por esta misma compañía—, aprovecharon las circunstancias ambientales y el hecho de que determinados materiales aún aprovechables no existieran en su planeta. En el caso de Depredador era la carne humana, en el de Robozone los metales, pero en ambas circunstancias sólo traían desgracias.

La raza en sí era pintoresca. Había bichos metálicos enormes, hormigas tecnológicamente

avanzadísimas, hombres a escala 1/100, gusanos y cualquier insecto o animal que se nos pasara por la cabeza pero rodeado de un metal incontrolable y de proporciones caucásicas. Sus objetivos básicos se reducían al pillaje. Vivían con la contaminación, que además ayuda a controlar a la población, y se alimentaban de aceros, aleaciones y platino. Tenían un gran almacén en el que conservaban reliquias metálicas de todos los tipos, colores y, en su caso, sabores.

Ante la





alarmante situación en que se encontraban las autoridades, destrozadas las escuadras Wolverine de robots, sólo quedaba una solución. Pero el proyecto Robozone no acababa de salir a la luz. Aunque el Robot estaba preparado exteriormente, los mecanismos de control por ordenador fallaban siempre. Así que hubo que optar por el control humano, y alojar a los posibles pilotos en un pequeño puesto de coordinación que había en la cabeza del monstruo.

Robozone era el último arma disponible contra los Pululantes. Desarrollado para casos de emergencia, tenía la forma de bicho Guerra de las Galaxias —grandes patas reforzadas y cabeza cuadrada—, gran agilidad y sobre todo una carcasa especial que protegía a los posibles pilotos de las inclemencias ambientales, aparte de un potentísimo armamento y capacidad de adaptarse a cualquier superficie, incluso volar.

En cuanto los pilotos, es decir tú, aceptaron la misión, Robozone salió a la calle, iniciando lo que iba a constituir la primera de las

tres fases que le esperaban. La estructura de este nivel tomaba la forma rectangular y se componía de pequeñas tiras lineales rotas por un trozo que daba acceso a la



siguiente planta. Las otras dos fases cambiaban nuestra perspectiva. En una recorriamos tridimensionalmente la ciudad, y en la otra volábamos como

aves de presa en busca de los malditos pululantes que escapaban. Por tierra, mar y aire la lucha debía continuar.

TODO ERA UN JUEGO

Brillante y realista visión la de Image Works para hacer un juego. El argumento es bueno y la forma de llevarlo a cabo impecable. No han vuelto a cometer el error de realizar un programa multifase con las mismas fases, sino que han construido tres diferentes juegos, introduciendo grandes gráficos y nuevas perspectivas.

Robozone es un juego de una incontrolable acción. El movimiento que han conseguido implantar en el bicho es formidable y muy original. A cada paso del robot parece temblar la tierra, y sin embargo es extremadamente suave y preciso. El resto de personajes, o lo que sean, goza también de un diseño de terror único que nos recuerda a programas como «It came from the desert». La misma monstruosidad y el mejor maquillaje. ¿Será éste el programa del futuro?



GRÁFICOS	83%
MOVIMIENTO	88%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	80%

Image Works
Arcade
Image Works
85%



HEROQUEST

Tenéis ante vuestros ojos el tablero de Role más vendido de los últimos tiempos. Sólo debéis imaginaros que las fichas se han convertido en gráficos de personajes, que los escenarios se han subido por las paredes, que el dado lo tira la máquina y que el ordenador se encarga absolutamente de todo.

LA JUGADA DEL BARBARO

atraviesan cuatro héroes que están encerrados en un Castillo laberíntico y deben cumplir más o menos 14 misiones diferentes, y un objetivo concreto, hacernos con la mayor cantidad de armas, hechizos y monedas posible.

La mecánica de juego imita completamente a la original. El resultado del lanzamiento de un dado, por cada personaje y jugador, de los cinco que se admiten, permite al guerrero, al enano, al hechizero o al duende avanzar en la dirección que queramos, el número de baldosas que nos dejen.

Todas las posibilidades de

lo que deseemos. Esto facilita enormemente el control del juego y se desmarca del resto de J.D.R., en los que la complicación de uso parece nota permanente.

El objetivo es cumplir la misión que hayamos elegido. Por eso, antes de cada partida se nos explica de una forma precisa y rápida que es lo que debemos hacer.

En función de lo que hayamos dispuesto, pondremos en jaque a nuestros personajes,

No sé si por azares del destino o por cuestiones simplemente laborales, el role ha pasado a formar parte de mi vida. Jamás he visto un tablero de juego, ni he realizado sesión alguna con maestro hechizero y todo. Nunca pensé que las luchas a puntos de magia, vida o armas, y que los textos apocalípticos que dan pie a las ilimitadas partidas fueran a penetrar mi cerrada imaginación. Y, aunque yo lo consideraba verdaderamente interesante, seguía sin comprender en qué consistía todo aquello, cómo se jugaba, cuándo me tocaba y qué jugador controlaba. Supongo que la frenética irrupción de los J.D.R. (como gusta apodararlos FEHERGON) en los ordenadores ha servido para que aprenda todo de un golpe.

Extraño modo de aprender, sin duda, las virtudes de estos juegos. Dicen los expertos que un tablero y un juego computerizado se parecen lo mismo que Schwarzenegger a Eros Ramazotti, y es muy posible que estén en lo cierto. Lo primero por que cambia el concepto de

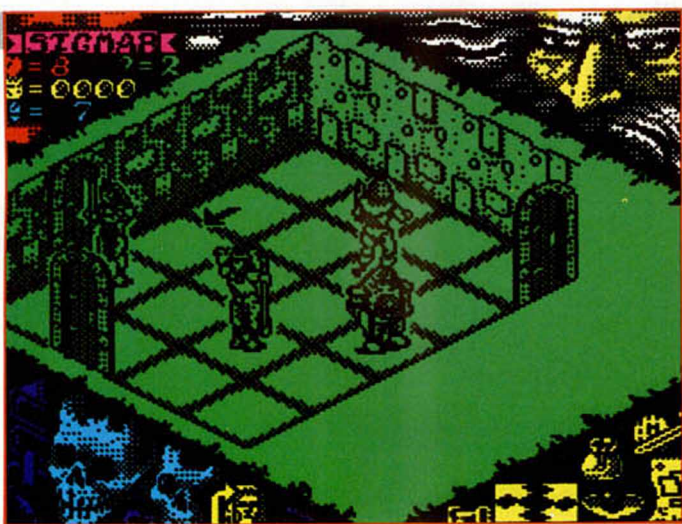
«partida entre varios» que es lo usual, y lo segundo porque añade a estos juegos un nuevo tipo de complicación, la técnica informática.

Pienso que todo se ha debido a la evolución del Role computerizado, o quizá a la ramificación de estilos o tipos, que ha posibilitado la apertura de campos muy cerrados. Si comparáramos los primeros J.D.R. con los que tenemos últimamente a nuestra disposición, observaríamos que el grado de acción ha subido considerablemente, que la estética de gráficos y decorados ha adquirido una nueva dimensión y que nos es más fácil seguir el juego, o tomarlo como favorito.

Heroquest es el programa que me va a animar definitivamente en esto del Role. Es sencillo de jugar, rápido, vistoso, atractivo y tiene una característica que a nosotros nos parece importantísima, está traducido al español.

La aventura de Gremlin — convertida directamente del tablero más conocido de la Galaxia, después del parchis— narra las vicisitudes continuas por las que





que empezarán a desplazarse por la pantalla y a encontrar objetos, luchar contra monstruos o perderse en el, como no, amplísimo mapa, del que os recomendamos toméis buena nota.

Cada personaje puede acceder a una especie de menú de iconos que permanece en la parte inferior de la pantalla. Pinchando con el cursor en cada objeto podremos realizar movimientos, descubrir tesoros, abrir puertas, seleccionar armas, luchar a espada o con hechizos... Aunque esto sólo puede ocurrir si jugamos nosotros solos, porque si lo hacemos acompañados serán nuestros amigos los que intenten sacarnos del apuro.

Como véis, HEROQUEST tiene un poco de todo. Los grandes jugadores de Role aseguran que Gremlin ha hecho un juego light, que ha rescatado lo más interesante de este tipo de aventuras huyendo de brusquedades y follones engorrosos. A nosotros nos parece el programa perfecto, pero no

sólo para empezar, sino para disfrutar.

LOS HEROES

Alliados contra el maléfico poder de Morcar, Señor del Caos, un bárbaro, un elfo, un enano y un hechicero están dispuestos para el combate. Cada uno de ellos goza de unas características y poderes propios que les hacen invencibles en algunas situaciones y frente a enemigos concretos. De qué poderes se puede aprovechar uno y de qué forma lo hará es una condición propia del role, que podremos ir observando a medida que se desarrolla la partida y en función de las aries en existencia. De todas formas partimos de una cosa clara, nuestro guerrero no puede hacer valer ningún tipo de hechizo, lo mismo que le pasa al Enano. Para compensar las cosas, el mago no puede utilizar armas, se lo prohíben los hábitos. Experimenta y prueba el fuerte carácter de estos personajes.

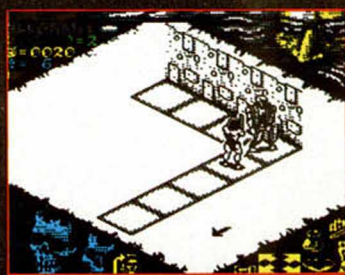


LAS MISIONES

Catorce complicadas misiones, catorce decorados y todas las horas por delante para afrontarlas.

1- El laberinto: El que primero encuentre la salida recibirá 100 monedas de oro.

2- Al rescate de Sir Ragnar: Salva de las guerras del malvado Ulag, al más poderoso caballero de la corte. 200 monedas de oro, que se podrán repartir varios aventureros, te están esperando.



3- La guarida de los ORCS: Intenta destruir a Ulag. Es el culpable del secuestro de Sir Ragnar. Vale 100 monedas y muchos tesoros.

4- El oro del príncipe Magnus: El oro ha sido robado por los bandidos de Gulthor, hay 200 monedas para el que lo recupere.

5- El laberinto Melar: El talismán es la clave para la batalla final, pero está escondido en el corazón del laberinto.



6- El legado Orc: Prisionero en la mazmorra debes esperar a que los soldados duerman y escapar.

7- El cazador de piedra: 100 monedas de oro por rescatar al mago personal del Emperador.

8- Mago del fuego: El Emperador te recompensará por conseguir usar tu hechizo de fuego frente a los ORCS.

9- Carrera contra el tiempo: Jamás hubieras imaginado que ese

simpático guía te dejara a las puertas de semejante agujero.

10- El castillo misterioso: Paredes de magia, trampas y guerreros protegen la mina de oro, ¿podrás entrar?

11- El baluarte de Chaos: Lucha y destruye a los ORCS que se han asentado en el territorio. Cada soldado muerto vale 20 monedas.

12- Barak Tor: Debes encontrar la



estrella del Oeste, porque sin ella jamás podrás aliarte con otras tropas y hacerte invencible.

13- La espada espiritual: Es el único arma que puede acabar con el Señor del Caos. La puedes encontrar en el templo en ruinas.

14- Regreso a Barak tor: La batalla final. Todos los hechizos, espadas, gemas y guerreros están a tu disposición.

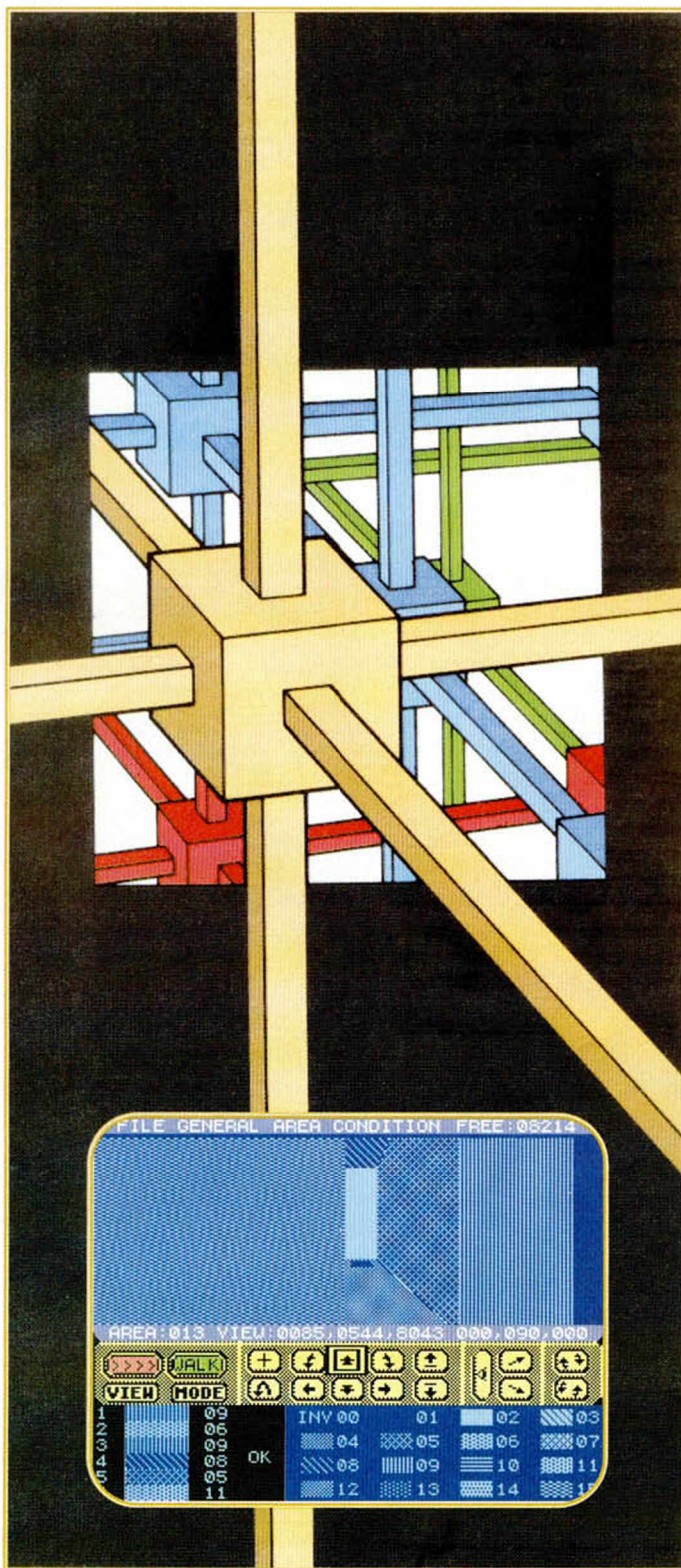
GRÁFICOS	86%	Gremlin R.P.G.
MOVIMIENTO	65%	
SONIDO	75%	Hasbro Bradley Ltd & WCS
ADICCIÓN	85%	
		82%

Analizamos...

LOS OBREROS DEL SIGLO XXI

3D CONSTRUCTION KIT

¿Ladrillos, cemento, agua?, eso se acabó. Los materiales tangibles y reales de los que solíamos abastecernos han muerto. Acabamos de abrir las puertas a un mundo tridimensional que pregoniza lo que muchos llaman realidad virtual. Los reyes del FREESCAPE, Incentive Software, han publicado un kit doméstico de construcción que permite la creación de un espacio independiente en el que tienen lugar todo tipo de movimientos e interacciones con objetos.



De un tiempo a esta parte se ha venido hablando mucho de realidad virtual. Supongo que tal denominación tiene más que ver con los Encuentros en la tercera fase que con el Spectrum más avezado, pero también he de reconocer que la indispensable intervención de un ordenador en todo el proceso hace del Spectrum un candidato, si acaso primitivo, a los viajes interestelares.

Porque en el fondo, lo de la realidad virtual -además de rehusar el componente material- viene a resumirse en la idea de que podemos crear un mundo tridimensional absolutamente interactivo a través del ordenador. Algo así como penetrar en un espejo, y disponer de toda clase de movimientos, perspectivas y objetos, con la sensación permanente de encontrarnos en el País de las Maravillas que nosotros hayamos elegido -o fabricado-, de pasear, investigar, actuar o disfrutar plenamente de sus nativas.

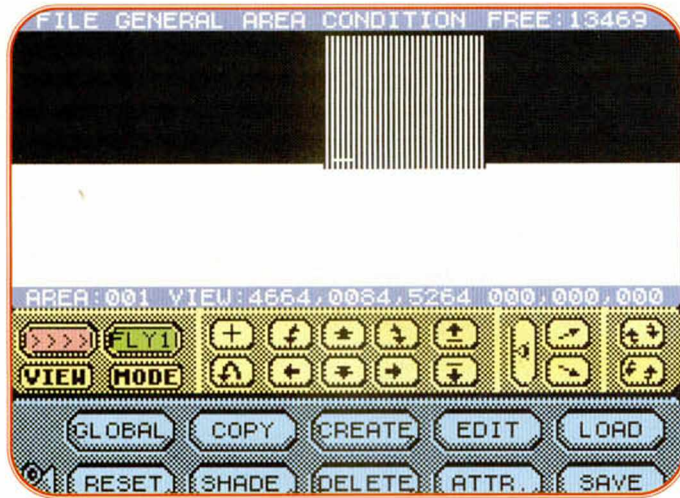
FREESCAPE

La base del Kit didáctico que publica Domark se encuentra en una técnica de grandes posibilidades cuya evolución es hasta el momento insospechada: el freescape. Incentive Software desarrolló dicha técnica permitiendo acostumar al Spectrum y otras computadoras domésticas a la realidad virtual.

El programa que tenemos entre manos se aprovecha del FREESCAPE para permitirnos crear un mundo virtual y movernos en su interior. A partir de este mundo se pueden realizar juegos que consistirían en recorrer distintos emplazamientos, buscar piezas para completar objetos, conseguir claves para acceder a otras zonas, etc., aunque esto depende en

que le acompaña viene íntegramente en Español. Citar, sólo por curiosidad, que las versiones de 16 bits incluyen una cinta de video que desarrolla a través de imágenes las posibilidades del juego. Pero es otra historia.

Las cintas de Spectrum incluyen dos versiones del programa, una para 48K dividida en dos partes: el



gran medida de la imaginación y dotes programadoras del autor.

ESTO ES REALIDAD VIRTUAL

Para empezar, comentar que la versión Spectrum, que pronto tendrás a la venta, no ha sido traducida al castellano, si bien el completo manual de 48 páginas

Environment Editor (Editor de entorno) y el Condition Editor (Editor de condiciones), y una para 128K en la que los dos editores están integrados en una sola carga.

También se incluye un compilador (Freescape Compiler) para que el juego que se cree pueda ser grabado de forma independiente y funcionar por sí solo



sin necesidad del editor y, por último, se incluye un juego de demostración que puede ser examinado en todos sus aspectos para saber como fue realizado y aprender así técnicas de programación y diseño.

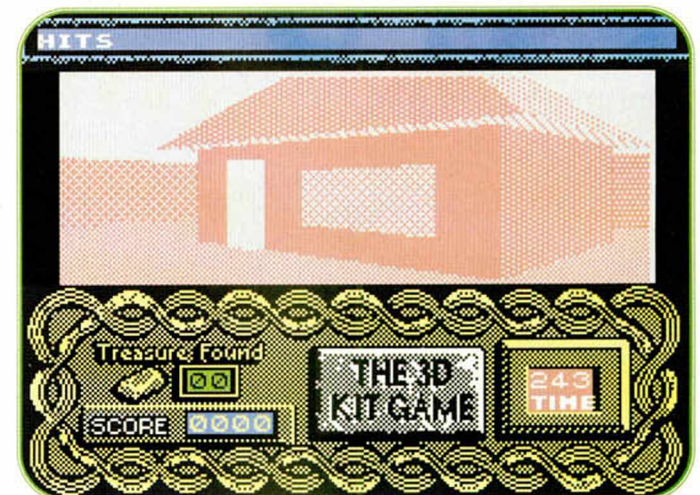
¿COMO SE CONSTRUYE?

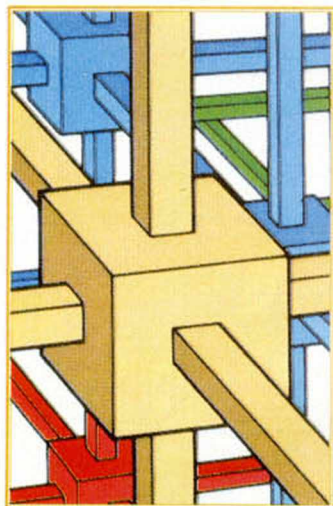
El mecanismo elegido para trabajar con 3d kit es, simplemente perfecto. Un cursor en movimiento posibilita el acceso a cualquier parte del programa, y los menús desplegables hacen asequibles las numerosísimas opciones de que disponemos.

Debe quedar claro, antes de nada, que el Freescape se basa en dos componentes: la creación del mundo virtual sobre el que nos vamos a mover, que se realiza en el Environment Editor, una vez situemos los objetos

que hayan sido creados y editados previamente, y lo que es la definición de la interacción que tendrá el protagonista del juego con dicho mundo, y que se realiza en el Condition Editor mediante unos pequeños programas (llamados CONDITIONS) realizados en un lenguaje propio, el FREESCAPE COMMAND LANGUAGE (FCL).

Los objetos que se pueden crear a través del Environment Editor son los siguientes: cubos, pirámides, rectángulos, líneas, triángulos, cuadrados, pentágonos, hexágonos y sensores (puntos que detectan si nos encontramos cerca de ellos), aunque las posibilidades de creación de objetos son ilimitadas porque podremos editarlos en muchos aspectos: cambiar los puntos que





definen el objeto, de forma que se varía su posición, su aspecto y su tamaño, rotar en todas direcciones, estirar los objetos desde un determinado punto, comprimirlos reduciéndolos en una de sus dimensiones, y moverlos por el espacio modificando cada una de sus tres coordenadas X, Y y Z.

Cada objeto tiene una serie de atributos que lo caracterizan. Uno es el tamaño, que viene determinado por tres números, uno por cada dimensión, y otro es la posición, dada por las tres coordenadas X Y Z, (X equivale a izquierda y derecha, Y equivale a arriba y abajo, y Z a cerca y lejos).

Muy relacionado con la posición está el punto de vista, o lugar hacia donde se está mirando. Este viene determinado por tres ángulos: rotación X, que representa mirar arriba y abajo,

rotación Y que representa mirar a izquierda y derecha y rotación Z para mirar lado-ando la cabeza

Otro atributo es el estado, que puede ser visible -el objeto está en el mundo con forma sólida-; invisible -el objeto no está en el mundo pero puede ser traído a él convirtiéndolo en visible-; o destruido- el objeto no está en el mundo y además no puede hacerse visible

Los colores son otro atributo y se consiguen con 16 tipos de relleno aplicables a las distintas caras del objeto. Uno de ellos es invisible, es decir, no se dibuja al crear la imagen del mundo, con lo que se aumenta la veloci-

definir variables, realizar operaciones aritméticas y lógicas entre ellas, cambiar las características de los objetos, el tipo de movimiento, desplazar al jugador a una entrada de un área dada, ins-

trucciones condicionales para realizar una cosa u otra dependiendo de que se cumpla o no una determinada condición, imprimir mensajes, cambiar el color, emitir efectos sonoros tales como: fuego, activar, caer,

miendo el texto que los forma en una posición determinada de la pantalla. También se pueden definir los marcadores que se desea que aparezcan en el juego, y que pueden ser numéricos o una barra horizontal o vertical.

Se puede variar el tamaño de la ventana a través de la cual se verá el mundo, (máximo de 32 x 14) El resto de la pantalla también puede ser dibujada por el programador, y será incluida en el juego cuando se compile.



dad si se aplica a caras del objeto que nunca se ven.

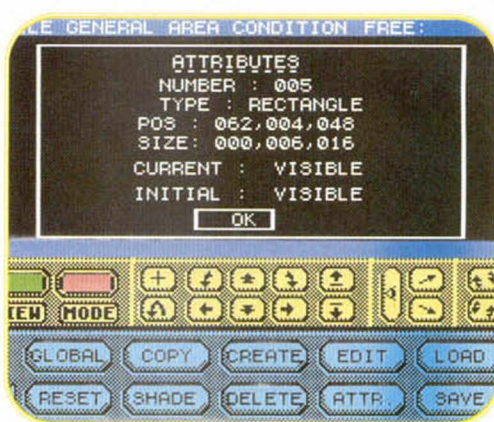
Es interesante dividir el mundo en áreas porque se pueden definir interacciones con los objetos, mediante los CONDITIONS, que se an propias de ese área y no del total del mundo.

El FCL, usado para crear los CONDITIONS que indican las interacciones del jugador con el mundo, tiene instrucciones que permiten

fallar, bonus, abrir puerta, cerrar puerta, etc.; y activar el TIMER, que permite que se ejecuten una serie de instrucciones a intervalos iguales de tiempo.

Los programas con instrucciones del FCL pueden ser de tres tipos: GENERAL CONDITIONS LOCAL CONDITIONS que sólo se ejecutan cuando estamos en el área para la que han sido definidas.y PROCEDURES que son subrutinas que pueden ser ejecutadas desde otros programas.

El Kit permite definir mensajes que son una forma de comunicación con el jugador y que se visualizan imprimi-

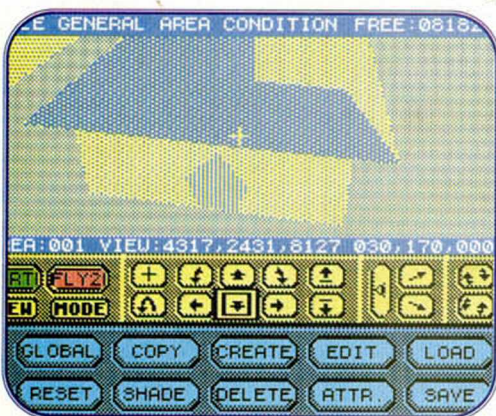


3D CONSTRUCTION KIT

Nos encontramos ante un estupendo trabajo con multitud de opciones que hacen posible programar un juego con un movimiento y perspectivas tridimensionales así como definir todo tipo de interacciones.

Es sin duda el programa ideal para aquellos de vosotros que tenéis grandes dotes de imaginación para crear argumentos y desarrollos, pero os falta habilidad para poder plasmarlos en el ordenador en forma de juego.

TOTAL: **95%**



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER



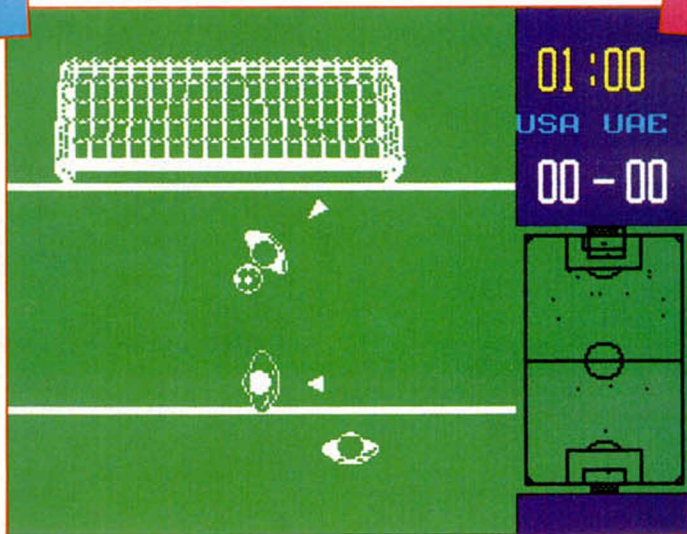
La compañía Elite vuelve a hablar con el Spectrum en un lenguaje que hasta ahora parece universal, el deportivo. Ahí va su simulador futbolero.

PLAYER SELECTION				
MID FIELDER				
	A	B	C	D
STOLLMEYER	4	3	3	5
HENDERSON	4	4	3	4
BOVONE	3	4	5	4
HARRIS	4	4	4	3
SICHMAN	4	4	4	4



No sabemos si considerar al campeonato del mundo que ha informatizado Elite como una muestra muy tardía de la avalancha de programas que sufrimos en los mundiales o como un anticipo de la que va a empezar a llegar dentro de un par de añitos. Realmente conocíamos los avatares de las oficinas de correos y las luchas que las compañías suelen tener con los programadores para tener el producto a tiempo, pero no nos imaginamos que tales circunstancias retrasaran la friolera de dos años la edición de un programa. En tal caso, descartada la tardanza, tendremos que optar por la cuestión del anticipo y pensar que es la mejor época —acaba de empezar la liga, habrá eurocopa— para editar un simulador.

Sin embargo la idea no es tan razonable. Suponemos que a estas alturas los señores de Elite se habrán dado cuenta de la cantidad de simuladores de fútbol disponibles en el mercado. Bien cierto es que los deportivos son de los pocos géneros con idioma universal y gustos ampliables a la galaxia, pero si contamos con que la ley de oferta y demanda se ha vuelto rígida —invasión de futboleros— y con que la cantidad de posibilidades que ofrece el Spectrum son ahora, y en fútbol, incapaces



de sorprendernos, la cosa se pone cruda.

¿Qué es lo que ofrece este simulador que no hayamos visto ya? Poca cosa. En principio, el tiempo, algo que ya no vamos a reiterar, y después quizá la idea de incluir a todos los países en la contienda. Ridículas novedades cuando entendemos que Elite ha tenido tiempo suficiente para hacer y deshacer cosas a su antojo y modelos inigualables para comparar y descartar lo malo, eligiendo lo mejor.

Championship soccer sigue incurriendo en los mismos errores en que caían los demás programas, y soporando las mismas técnicas. La perspectiva es aérea, nada original, pero la cámara se acerca como un zoom al cam-

po de juego de forma que la mayor parte de las veces sólo hay un muñeco y un fondo verde. Los gráficos son totalmente blancos e indiferenciables. Cuentan, eso sí, con una pequeña flecha que los apunta, pero muy pequeña... El scroll es brusco, muy fuerte y poco eficaz, no como los movimientos de los jugadores que podrían salvarse de una posible quema.

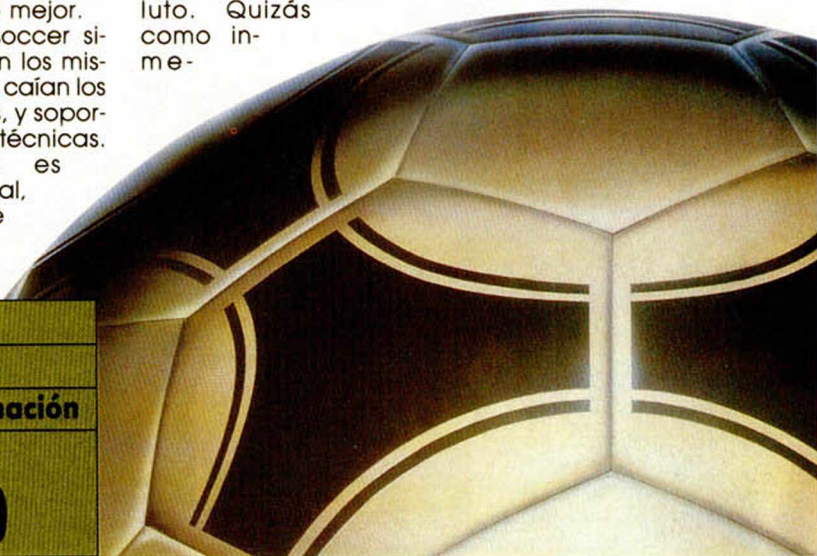
La jugabilidad no se ha potenciado en absoluto. Quizás como in-me-

diata consecuencia de todas esas carencias de las que hablábamos antes cabría esperarlo. Como curiosidad deja el juego solito y vete a comprar la revista, cuando llegues quizá vayas perdiendo, o ganando. Otra gran deficiencia es que no sabremos cuando hemos marcado gol. Aunque la pelota entre y rompa la red, nunca lo veremos, ni lo sentiremos. Y querríamos preguntar, así al aire, cómo es posible que el reloj del campo marque los minutos pero no los segundos, cuando tiene las casillas y los dígitos para ello...

Como aspecto más destacable, citar que tenemos un scanner a nuestra disposición, en el que se indica la posición de los jugadores y la del balón.

Pobre balance el de este programa. No sabemos qué intenciones habrá tenido Elite al editarlo ni con que interés lo ha hecho, pero como sea el anticipo de lo que nos espera, podemos llevarlo mal.

		Elite
GRÁFICOS	50%	Deporativo
MOVIMIENTO	50%	Equipo programación
SONIDO	30%	45%
ADICCIÓN	50%	



GRAND PRIX 2

Se podría decir que algunos juegos de Codemasters están anclados en el pasado, pero creer en eso sería todo un error.

Un nuevo programa de los Oliver Twins, y van..., arranca los suspiros de la afición, enterrecida porque los juegos que publican estos muchachos se dirigen directamente al corazón. Da igual que sea de coches, de motos, de aviones o de bolitas, cada joya simple y moronda que afrontan los Oliver buscan y encuentran el espacio más grande dentro del software, aunque no tengan gráficos espectaculares, brillantes colorines y multitud de fases.

Grand Prix 2 es la carrera de coches más sencilla y

tos en que nos apasionaba jugar al Spectrum, pero no nos hacen perder la sensación de que ha pasado mucho tiempo y hemos visto demasiados programas.

Para esta carrera de coches, segunda en su ciclo, han contado con excelentes efectos de sonido, un par de gráficos casi definidos por el usuario y multitud de circuitos diferentes —al estilo Badlands o 4 X 4 Off Road— de fácil realización, dado que la variedad de curvas o rectas, incluso obstáculos, se produce sin esfuerzo. A esto, que pudo ha-



GRAND PRIX 2

ber costado tres días de programación, a lo sumo, se le ha aplicado un movimiento suave y alguna que otra pantalla de presentación, lo que en conjunto nos obliga a incluir este programa en la frontera que delimita el juego del lector con el del profesional.

¡Qué demonios!, los juegos de Codemasters tienen un grado de «playability» absolutamente genuino al que deben invocar cada vez que se ponen a programar, y por lo que vemos, va dando sus buenos resultados. La prueba está en que Grand Prix 2 permite la participación al unísono de tres jugadores, de cuyos coches puede hacerse cargo la máquina si no hay dos amigos dispuestos.

La duda que se nos presenta cuando comentamos un nuevo juego de estos señores es, principalmente,



cómo y donde debemos catalogarlo: ¿quizá en los juegos ya hechos que éstos vuelven a hacer dotándoles de un prisma particular que hace que nos parezcan diferentes? Lo mejor es que contestéis vosotros, que sois, a la postre, los carreristas.



simpática en la que hemos participado. Es clavada a los «Badlands» de Domark, pero tiene todo lo que a éste le faltaba —desde luego pretensiones no—.

Al programa de Codemasters se le ve el plumero a Kilómetros de distancia. Sencillo, agradable de jugar y muy entretenido, Grand Prix 2 juega, como casi todos los programas de la compañía inglesa, con temas muy manidos pero que nunca pierden actualidad. Estos jóvenes le dan un toque propio, especial y muy divertido que nos lleva a todos a aquellos momen-



GRÁFICOS	52%
MOVIMIENTO	60%
SONIDO	70%
ADICCIÓN	70%
Codemasters	
Arcade	
Oliver Twins	
62%	

Aula Spectrum

ADIVINA TODOS LOS NÚMEROS

De sencillísima y entretenida califica su autor, Don David Cánovas, de Murcia, el Aula Spectrum que nos ha hecho llegar. Se trata de la versión actualizada de uno de los primeros juegos con el que todos hemos practicado —y aprendido a programar— en nuestro Spectrum, **ADIVINE USTED EL NÚMERO!**. ¿Recordáis?, es aquel en el que el ordenador piensa un número y nosotros debemos averiguarlo en el menor número de intentos posibles. Claro que el tiempo no ha pasado en balde, y lo que antes era una cifra entre 0 y 10 es ahora un número entre 0 y 10.000, lo que hace un poco más difícil la competición por mucho que el ordenador te dé un montón de pistas. Además, David introduce una opción nueva, la de los dos jugadores, que permite que sea un colegilla tuyo el que piense el número y tú el que trate de adivinarlo.



JUEGO DE ADIVINAR NÚMEROS

Programado por David Canovas
- Murcia 1990 -

1 - 1 jugador.
2 - 2 jugadores.

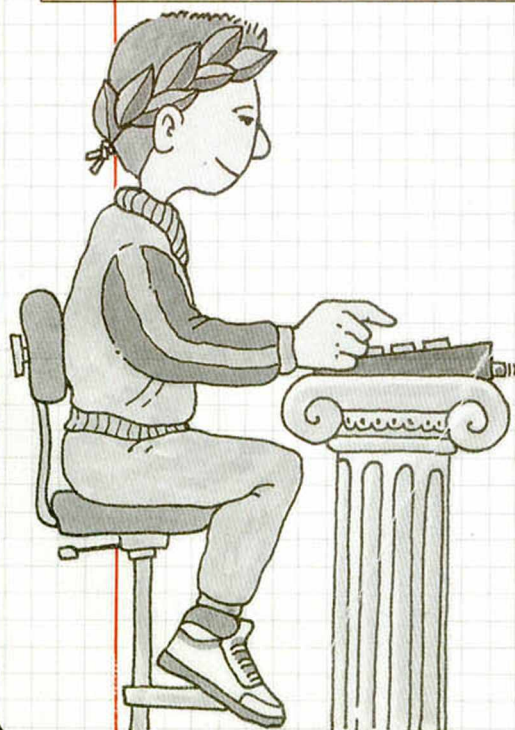
Elige opción

Jugador 1 : Adivina el numero
El 2 es pequeño

Intentos : 1

El numero secreto esta entre el
2 y el 10000.

Adivina el numero: L



```
10 BORDER 6: PAPER 6: INK 2: C
LS: LET x=0: LET alt=10000: LET
baj=0: RANDOMIZE 0
20 PRINT AT 1,3: FLASH 1: BRIG
HT 1: INK 0: PAPER 7: AT 1,3: "JUE
GO DE ADIVINAR NÚMEROS": BRIGHT
0: FLASH 0: PAPER 4: AT 0,2:
"AT 2,2:
1,2: " "AT 1,28: " "AT 5,0: PAP
ER 5: INK 0:
Programado por Da
vid Canovas
- Murcia 19
90 -
"; #0: INVERSE 1: I
NK 2: "
Elige opción
30 PRINT AT 15,5: "1 - 1 jugado
r.": AT 17,5: "2 - 2 jugadores."
40 IF INKEY$="" THEN LET elec
=0: CLS: GO TO 70
50 IF INKEY$="2" THEN LET elec
=1: GO TO 80
60 GO TO 40
70 LET a=INT (RND*10000)+1: GO
TO 170
80 FOR f=1 TO 2: CLS: PRINT A
T 1,0: "Jugador "f": Introduce
un número secreto (entre 0 y 1
0000) sin que lo vea el otro ju
gador.": INPUT a: IF a<0 OR a>10
000 THEN GO TO 80
90 IF f=1 THEN CLS: PRINT AT
1,0: "Jugador 2 Adivina el nume
ro": LET alt=10000: LET baj=0
110 INPUT INK RND*5: "Adivina el
numero: "; b: LET x=x+1: PRINT
INK 4: AT 9,0: "Intentos: "; x
120 IF b=a THEN CLS: PRINT AT
1,8: FLASH 1: INK RND*5: "[[ COR
```

```
RECTO !! ": PRINT AT 3,10: "Era e
l "; a: AT 4,5: "Has averiguado el
numero": AT 5,9: "en "; x: intento
s.": BEEP 9,13: PAUSE 400: CLS
: IF elec=0 THEN RUN
121 IF b<a THEN GO TO 150
125 IF elec=0 THEN GO TO 150
130 IF f=1 THEN LET inte1=x: LE
T x=0: GO TO 180
140 IF f=2 THEN LET inte2=x: GO
TO 180
150 IF b=a THEN PRINT AT 3,2: "E
l "; b: " es pequeño
b>baj THEN LET baj=b
160 IF b>a THEN PRINT AT 3,2: "E
l "; b: " es grande
b<alt THEN LET alt=b
170 BEEP .09,10: PRINT INK 3: AT
11,0: "El numero secreto esta en
tre el "; AT 12,9: baj: " y el "; alt
": GO TO 110
180 IF elec<>1 THEN RUN
190 NEXT f
200 CLS
210 IF inte1 < inte2 THEN PRIN
T AT 1,0: "El jugador 1 ha averig
uado su numero secreto en "; in
te2: " intentos" "El jugador 2 s
olo en "; inte1: " intentos": AT 10
,0: INVERSE 1: " El jugador 2 es
el ganador. ": PAUSE 0: RUN
220 IF inte1 > inte2 THEN PRIN
T AT 1,0: "El jugador 2 ha averig
uado su numero secreto en "; in
te1: " intentos" "El jugador 1 s
olo en "; inte2: " intentos": AT 10
,0: INVERSE 1: " El jugador 1 es
el ganador. ": PAUSE 0: RUN
230 IF inte1 = inte2 THEN PRIN
T AT 1,0: "Los dos jugadores han
averiguados sus respectivos numero
s en "; inte1: " intentos": AT 10,5
: INVERSE 1: " Ha habido un empát
e. ": PAUSE 0: RUN
```


Aunque hace escasas fechas publicamos un programa que representaba gráficamente funciones matemáticas y con la intención de que tengáis un mayor abanico de posibilidades en este campo, exponemos ahora otro, que si bien tiene idéntica finalidad, posee detalles originales con respecto a su antecesor.

Con el programa que nos remite Fco. Javier Yáñez Sanz desde Valladolid, podremos representar hasta tres funciones matemáticas a la vez, con la posibilidad de definir las condiciones de cada una de ellas. Para tal efecto dispondremos de un menú de diez opciones que seleccionaremos con las teclas "O" para mover el cursor a la Izquierda, "P" para hacerlo a la Derecha, "ENTER" para elegir opción, y "ESPACIO" para cambiar el salto de avance de 1 a 8 pixels (o viceversa), en las opciones EJES, INTERVALO, y VALORES.

Además, el programa posee opciones de almacenaje de gráficas, densidad de las mismas, representación de un intervalo de la función, así como opciones de acomodación de la gráfica a nuestras necesidades. Importante es decir, también, que todas las funciones matemáticas han de ser introducidas con las instrucciones aritméticas del Spectrum. Si en algún momento se os colgara el programa, no tenéis más que teclear GO TO 13.



```

2 DATA 120,0,0,120,68,68,68,0
: RESTORE 2 FOR F=65368 TO 6537
6: READ A POKE F A NEXT F
3 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: B
RIGHT CLS: FOR F=24 TO 0 STEP
-2: PLOT F,50: DRAU 7,7: PLOT
F,26: DRAU 7,7: PLOT F,2: DRAU 7
,7: PLOT F,38,50: DRAU 7,7: PLOT
F,38,26: DRAU 7,7: NEXT F
4 FOR F=50 TO 2 STEP -2: PLO
T 0,F: DRAU 7,7: PLOT 24,F:24: D
RAU 7,7: PLOT 62,F: DRAU 7,7: NE
XT F
5 FOR F=50 TO 2 STEP -2: PLOT
38,F: DRAU 7,7: PLOT 76,F: DRAU
7,7: PLOT 106,F: DRAU 7,7: NEXT
F: DRAU 7,7: PLOT 76+F,50-
F: DRAU 7,7: NEXT F: DRAU 14,18
6 PRINT AT 16,15: INK 6: <SUS
AN'S COMPANY>: AT 19,15: <Co. Ja
vier Yáñez>: PRINT AT 9,11: <FLAS
H 1>: INK 2: PAPER 7: <GRAFICADOR>
7 IF INKEY$="" THEN GO TO 7
8 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0
: INK 0: CLS
9 LET ERG=0: LET EI=-1: LET E
D=1: DIM C$(3,64): LET RPP=8: LET
T P$="": LET S$="": LET T$="": L
ET O$="": LET U$="": LET G$="":
LET OX=0: LET OY=0
10 LET U=0: DIM F$(3,64): LET
NUM=1: LET EEI=-1: LET EED=1: LET
T ESY=1: LET DEN=1: LET OX=128:
LET OY=88
11 LET OXP=0: LET OXO=0: INPUT
" ": PRINT #1,AT 1,7: FLASH 1:"C
ARGANDO CODIGO
12 RESTORE 6500 FOR F=61400 T
O 61522: READ A POKE F A: BEEP
.005,(RND*50)-25: NEXT F
13 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS POKE 23658,8
14 GO SUB 450: RANDOMIZE USR 6
1469: GO TO 820
15 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 15
16 BEEP .008,20: BEEP .03,-20
T ESY=1: LET INU=23232: LET
OP=1
20 INPUT " ": PRINT #1,AT 0,0:"
EJES GRAF. DENS EXTR ESC.Y"
FUNCI INTER M.AUX VALRS EJEM."
25 FOR F=23232 TO 23236: POKE
F,7: NEXT F
30 IF INKEY$="P" THEN GO TO 50
35 IF INKEY$="O" THEN GO TO 70
40 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 90
45 GO TO 30
50 IF OP=5 OR OP=10 THEN FOR F
=0 TO 4: POKE (INU+F),56: POKE (
INU+F+8),7: PAUSE 2: BEEP .003,(
10+F): NEXT F: LET INU=INU+8: LE
T OP=OP+1: GO TO 50
55 FOR F=0 TO 4: POKE (INU+F),
56: POKE (INU+F+6),7: PAUSE 2: B
EEP .003,(12+F): NEXT F: LET INU
=INU+6: LET OP=OP+1
60 IF OP=11 THEN LET OP=0: LET
INU=23226: GO TO 50
65 GO TO 30
70 IF OP=1 THEN LET OP=11: FOR
F=23237 TO 23232 STEP -1: POKE
F,56: PAUSE 3: NEXT F: LET INU=2
3294
73 IF OP=6 THEN FOR F=0 TO 4:
POKE (INU+4-F),56: POKE (INU-F+
1),7: PAUSE 2: BEEP .003,50-(10+F)
: NEXT F: LET INU=INU-5: LET OP
=OP-1: GO TO 30
75 FOR F=0 TO 5: POKE (INU+4-F

```

```

),56: POKE (INU-F-1),7: BEEP .00
3,50-(10+F): PAUSE 2: NEXT F: LE
T INU=INU-6: LET OP=OP-1
90 GO TO 30
95 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 90
93 BEEP .05,10: BEEP .01,50: I
F OP=1 THEN GO TO 100
95 GO TO (OP*200)
100 IF U=1 THEN LET OX=OXG
105 INPUT "X: ",AT #1,AT 0,0,"
X: ",AT 0,15,"Y: ",AT 1,0,"ANT.X
": ",OX-128,AT 1,15:"ANT.Y: ",OY-
88
107 IF U=1 THEN LET U=0: GO TO
112
110 IF OX=0 AND OX<=255 THEN P
LOT OVER 1,OX,0: DRAU OVER 1,0,1
75
112 GO SUB 900: LET UX=OX: PRIN
T #1,AT 0,19,OY-88,AT 0,3,OX-128
: GO TO 130
115 IF OY<0 THEN LET OY=8
116 IF OY>168 THEN LET OY=168
120 PLOT OVER 1,0,OY: DRAU OVER
1,255,OY
121 PRINT #1,AT 0,19,OY-88,"
": GO TO 130
123 IF OX=0 THEN LET OX=1
124 IF OX=255 THEN LET OX=254
125 IF OY=0 AND OX<=255 THEN P
LOT OVER 1,OX,0: DRAU OVER 1,0,1
75
127 PRINT #1,AT 0,3,OX-128,"
": GO TO 150
130 IF INKEY$="P" THEN LET OX=0
X:RPP: LET OXP=OX-RPP: IF OXP<=0
X:RPP: LET OXP=255 THEN PLOT OVER 1,0
XP,0: DRAU OVER 1,0,175: GO TO 1
23
135 IF INKEY$="O" THEN LET OX=0
X:RPP: LET OXO=OX+RPP: IF OXO<=2
55 AND OXO>=0 THEN PLOT OVER 1,0
OX,0: DRAU OVER 1,0,175: GO TO 1
23
137 IF OXP<0 OR OXP>255 OR OXO>
255 OR OXO<0 THEN GO TO 127
140 IF INKEY$="G" THEN LET OY=0
Y:RPP: PLOT OVER 1,0,OY-RPP: DRA
U OVER 1,255,0: GO TO 115
150 IF INKEY$="A" THEN LET OY=0
Y:RPP: PLOT OVER 1,0,OY+RPP: DRA
U OVER 1,255,0: GO TO 115
155 IF INKEY$=" " THEN GO SUB 2
50: FOR F=1 TO 30: NEXT F: GO TO
130
160 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 180
170 GO TO 130
180 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 180
190 LET UX=OX-UX: LET AUX=ABS U
X: LET UNI=AUX/PIU
195 IF UX>0 THEN LET ED=EED-UNI
: LET EEI=EEI-UNI: GO TO 15
200 LET ED=EED+UNI: LET EEI=EEI+
UNI: GO TO 15
250 BEEP .05,50: IF RPP=8 THEN
LET RPP=1: RETURN
260 LET RPP=8: RETURN
300 IF F$(1) ( TO 2)="" THEN I
NPUT "PRINTER: ",AT 1,0:"PRIMER
O INTRODUCE ALGUNA FUNCION" BEE
P .5,-20: FOR F=0 TO 200: NEXT F
: GO TO 15
310 GO TO GO
400 LET GO=410: GO TO 300
410 GO SUB 450: GO SUB 5000: RA
NDOMIZE USR 61445: GO SUB 7300:
GO SUB 8000: GO TO 15
450 IF ED<(-EI) THEN GO TO 500

```

```

470 LET PIX=OX: LET PIU=PIX/(-E
I): LET NUUPN=-(PIX*DEN): LET INC
=EI/NUUPN: LET NUUP=PIU*ED*DEN: R
ETURN
510 LET PIX=255-OX: LET PIU=PIX
/ED: LET NUUP=PIX*DEN: LET INC=E
D/NUUP: LET NUUPN=PIU*DEN*EI: RET
URN
610 INPUT AT 0,0:"DENSIDAD ANTE
RIOR = ",VAL "DEN:" "NUEVA DENSID
AD = ",D$
612 IF D$="" THEN GO TO 600
613 FOR F=1 TO LEN D$
615 IF CODE D$(F TO F)<46 OR CO
DE D$(F TO F)>57 THEN GO TO 600
616 NEXT F
617 LET DEN=VAL D$
618 IF DEN<.01 THEN GO TO 600
620 GO TO 15
800 INPUT "EX. IZQ. ANTERIOR =
",VAL "EEI:" "NUEVO EX. IZQ. =
",D$
801 IF D$="" THEN GO TO 800
802 FOR F=1 TO LEN D$
805 IF CODE D$(F TO F)<45 OR CO
DE D$(F TO F)>57 THEN GO TO 800
806 NEXT F
807 LET EEI=VAL D$: LET EI=EEI
810 INPUT "EX. DER. ANTERIOR =
",VAL "EED:" "NUEVO EX. DER. =
",D$
811 IF D$="" THEN GO TO 810
812 FOR F=1 TO LEN D$
815 IF CODE D$(F TO F)<45 OR CO
DE D$(F TO F)>57 THEN GO TO 810
816 NEXT F
817 LET EED=VAL D$: LET ED=EED
820 IF EI<EED THEN GO TO 800
820 CLS: GO SUB 900: GO SUB 45
0: GO TO 15
900 LET EEI=EEI: LET ED=EED: LET
OX=INT (((-EI)*255)/((-EI)+EED))
920 PLOT 0,OY: DRAU 255,0: IF O
X<=255 AND OX>=0 THEN PLOT OX,0
: DRAU 0,175: PLOT OVER 1,OX,OY
930 RETURN
1000 INPUT AT 0,0:"ESCALA EJE Y
ANTERIOR = ",VAL "ESY:" "NUEVA ES
CALA EJE Y = ",D$
1002 IF D$="" THEN GO TO 1000
1003 FOR F=1 TO LEN D$
1005 IF CODE D$(F TO F)<45 OR CO
DE D$(F TO F)>57 THEN GO TO 1000
1006 NEXT F
1007 LET ESY=VAL D$
1010 GO TO 15
1200 LET F$(1)="" : LET F$(2)=""
: LET F$(3)="" : LET C$(1)=""
: LET C$(2)="" : LET C$(3)=""
1201 INPUT "NUM. DE FUNCIONES (1
3) = ",D$
1202 IF D$="" THEN GO TO 1200
1203 FOR F=1 TO LEN D$
1204 IF CODE D$(F TO F)<45 OR CO
DE D$(F TO F)>57 THEN GO TO 1200
1205 NEXT F
1206 LET NUM=VAL D$
1209 IF NUM>3 OR NUM<1 THEN GO T
O 1200
1210 FOR K=1 TO NUM
1220 INPUT VAL "K:" ".F(X) = ",F$(
K)
1230 INPUT " ": PRINT #1,AT 1,0,"
CONDICION? (S/N)"
1235 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 1235
1240 IF INKEY$="" THEN GO TO 124
0
1250 IF INKEY$<"S" THEN GO TO 1
270
1260 INPUT "CONDICION: ",C$(K):

```



```

5001 PLOT 0,0Y DRAW 255,0
5002 PRINT #1,AT 0,0,"EJE X: ("E
      "ED,""EJE Y ("(176-0Y)/
      "PIU+ESY),"",-(0Y)/(PIU+ESY),"")
5010 LET ER6=1
5011 FOR F=NUPN TO NUPP
5012 LET X=F*INC
5013 FOR K=1 TO NUM
5020 LET YY=(VAL F$(K))*PIU+ESY
      )+OY
5030 IF VAL C$(K)=0 THEN GO TO 5
5040 LET XX=(X+PIU)+OX
5050 IF XX<0 OR XX>255 THEN GO T
      5080
5060 IF YY<0 OR YY>175 THEN GO T
      5080
5070 PLOT XX,YY
5080 NEXT K
5085 IF CODE INKEY$=13 THEN RETU
      RN
5090 NEXT F: BEEP .1,0: BEEP .05
      .20
5095 IF INKEY$="" THEN GO TO 600
6010 RETURN
6500 DATA 33,0,64,17,104,191,1,0
      ,24,237,176,201,33,160,215,17,0,
      ,64,1,0,24,237,176,201
6550 DATA 42,61,92,17,39,240,115
      ,7,6,114,201,58,58,92,60,254,6,40
      ,7,6,254
6555 DATA 0,50,68,92,33,59,92,20
      ,33,59,195,125,27
7000 LET CE=PEEK 23681
7010 IF CE=5 THEN GO TO 7050
7020 IF CE=10 THEN GO TO 7200
7030 GO TO 10
7050 IF ER6=2 THEN GO TO 7090
7060 IF ER6=3 THEN GO TO 7110
7070 IF K=NUM THEN LET F=F+1: GO
      TO 5085
7080 LET K=K+1: GO TO 5020
7090 GO SUB 7100: GO TO 1910
7100 PRINT #1,AT 0,0,"X = ",X,"
      " : RETURN MUY GRA
      NDE
7110 PRINT AT 19,0,"X = ",X,"
      " : AT 20,0,"Y = NUMERO
      " : GO TO 1
831
8310 IF ER6=2 THEN GO TO 7250
8320 IF ER6=3 THEN GO TO 7240
8330 GO TO 7070

```

```

19024 240,200,39,201 =
0,20 DATA 33,0,64,17,160,215,1,0
,24,237,176,201,33,160,215,17,0,
,64,1,0,24,237,176,201
6550 DATA 42,61,92,17,39,240,115
,7,6,114,201,58,58,92,60,254,6,40
,7,6,254
6555 DATA 0,50,68,92,33,59,92,20
,33,59,195,125,27
7000 LET CE=PEEK 23681
7010 IF CE=5 THEN GO TO 7050
7020 IF CE=10 THEN GO TO 7200
7030 GO TO 10
7050 IF ER6=2 THEN GO TO 7090
7060 IF ER6=3 THEN GO TO 7110
7070 IF K=NUM THEN LET F=F+1: GO
      TO 5085
7080 LET K=K+1: GO TO 5020
7090 GO SUB 7100: GO TO 1910
7100 PRINT #1,AT 0,0,"X = ",X,"
      " : RETURN MUY GRA
      NDE
7110 PRINT AT 19,0,"X = ",X,"
      " : AT 20,0,"Y = NUMERO
      " : GO TO 1
831
8310 IF ER6=2 THEN GO TO 7250
8320 IF ER6=3 THEN GO TO 7240
8330 GO TO 7070

```

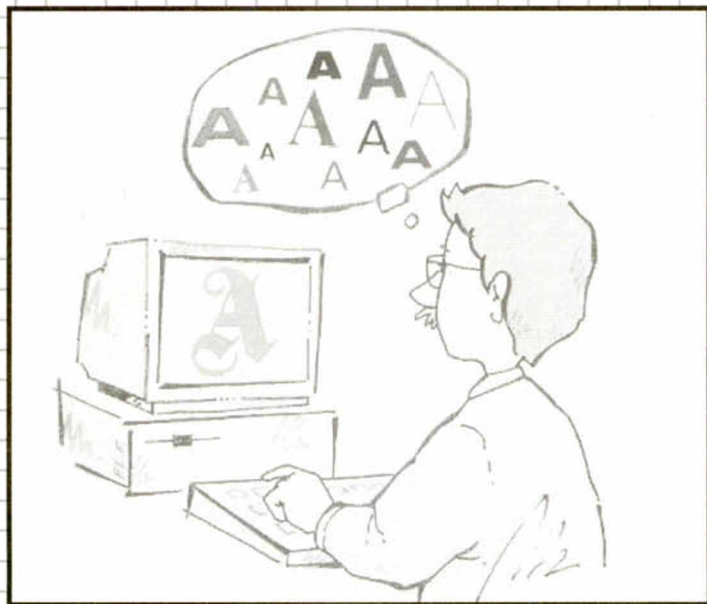
```

7240 GO SUB 7250: GO TO 1835
7250 PRINT #1,AT 0,0,"X = ",X,"
      " : Y = "
      RETURN
7255 GO SUB 7250: GO TO 1910
7260 LET P=F$(1): LET S=F$(2):
      LET T=F$(3): LET O=C$(1): LET
      C=F$(4): LET U=C$(3): LET OXG
      LET OY=OY: RETURN
7265 IF PIU<3 THEN RETURN
      UR=OX
7270 LET UR=UR-PIU: IF UR>=0 AND
      THEN PLOT OVER 1,UR,OY+
      OVER 1,0,-2 GO TO 8020
7275 UR=0 THEN GO TO 8020
      UR=OX
7280 LET UR=UR+PIU: IF UR>=0 AND
      THEN PLOT OVER 1,UR,OY+
      OVER 1,0,-2 GO TO 8050
7285 UR=255 THEN GO TO 8050
      (PIU+ESY)<S THEN RETURN
      OY<0 OR OX>255 THEN RETU
      RN
7290
7295 LET UR=OY
7300 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7305 LET UR=0
7310 LET UR=OY
7315 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7320 LET UR=0
7325 LET UR=OY
7330 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7335 LET UR=0
7340 LET UR=OY
7345 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7350 LET UR=0
7355 LET UR=OY
7360 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7365 LET UR=0
7370 LET UR=OY
7375 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7380 LET UR=0
7385 LET UR=OY
7390 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7395 LET UR=0
7400 LET UR=OY
7405 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7410 LET UR=0
7415 LET UR=OY
7420 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7425 LET UR=0
7430 LET UR=OY
7435 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7440 LET UR=0
7445 LET UR=OY
7450 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7455 LET UR=0
7460 LET UR=OY
7465 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7470 LET UR=0
7475 LET UR=OY
7480 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7485 LET UR=0
7490 LET UR=OY
7495 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7500 LET UR=0
7505 LET UR=OY
7510 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7515 LET UR=0
7520 LET UR=OY
7525 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7530 LET UR=0
7535 LET UR=OY
7540 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7545 LET UR=0
7550 LET UR=OY
7555 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7560 LET UR=0
7565 LET UR=OY
7570 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7575 LET UR=0
7580 LET UR=OY
7585 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7590 LET UR=0
7595 LET UR=OY
7600 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7605 LET UR=0
7610 LET UR=OY
7615 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7620 LET UR=0
7625 LET UR=OY
7630 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7635 LET UR=0
7640 LET UR=OY
7645 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7650 LET UR=0
7655 LET UR=OY
7660 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7665 LET UR=0
7670 LET UR=OY
7675 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7680 LET UR=0
7685 LET UR=OY
7690 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7695 LET UR=0
7700 LET UR=OY
7705 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7710 LET UR=0
7715 LET UR=OY
7720 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7725 LET UR=0
7730 LET UR=OY
7735 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7740 LET UR=0
7745 LET UR=OY
7750 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7755 LET UR=0
7760 LET UR=OY
7765 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7770 LET UR=0
7775 LET UR=OY
7780 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7785 LET UR=0
7790 LET UR=OY
7795 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7800 LET UR=0
7805 LET UR=OY
7810 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7815 LET UR=0
7820 LET UR=OY
7825 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7830 LET UR=0
7835 LET UR=OY
7840 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7845 LET UR=0
7850 LET UR=OY
7855 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7860 LET UR=0
7865 LET UR=OY
7870 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7875 LET UR=0
7880 LET UR=OY
7885 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7890 LET UR=0
7895 LET UR=OY
7900 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7905 LET UR=0
7910 LET UR=OY
7915 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7920 LET UR=0
7925 LET UR=OY
7930 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7935 LET UR=0
7940 LET UR=OY
7945 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7950 LET UR=0
7955 LET UR=OY
7960 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7965 LET UR=0
7970 LET UR=OY
7975 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7980 LET UR=0
7985 LET UR=OY
7990 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
7995 LET UR=0
8000 LET UR=OY
8005 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8010 LET UR=0
8015 LET UR=OY
8020 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8025 LET UR=0
8030 LET UR=OY
8035 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8040 LET UR=0
8045 LET UR=OY
8050 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8055 LET UR=0
8060 LET UR=OY
8065 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8070 LET UR=0
8075 LET UR=OY
8080 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8085 LET UR=0
8090 LET UR=OY
8095 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8100 LET UR=0
8105 LET UR=OY
8110 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8115 LET UR=0
8120 LET UR=OY
8125 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8130 LET UR=0
8135 LET UR=OY
8140 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8145 LET UR=0
8150 LET UR=OY
8155 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8160 LET UR=0
8165 LET UR=OY
8170 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8175 LET UR=0
8180 LET UR=OY
8185 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8190 LET UR=0
8195 LET UR=OY
8200 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8205 LET UR=0
8210 LET UR=OY
8215 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8220 LET UR=0
8225 LET UR=OY
8230 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8235 LET UR=0
8240 LET UR=OY
8245 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8250 LET UR=0
8255 LET UR=OY
8260 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8265 LET UR=0
8270 LET UR=OY
8275 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8280 LET UR=0
8285 LET UR=OY
8290 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8295 LET UR=0
8300 LET UR=OY
8305 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8310 LET UR=0
8315 LET UR=OY
8320 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8325 LET UR=0
8330 LET UR=OY
8335 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8340 LET UR=0
8345 LET UR=OY
8350 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8355 LET UR=0
8360 LET UR=OY
8365 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8370 LET UR=0
8375 LET UR=OY
8380 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8385 LET UR=0
8390 LET UR=OY
8395 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8400 LET UR=0
8405 LET UR=OY
8410 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8415 LET UR=0
8420 LET UR=OY
8425 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8430 LET UR=0
8435 LET UR=OY
8440 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8445 LET UR=0
8450 LET UR=OY
8455 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8460 LET UR=0
8465 LET UR=OY
8470 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8475 LET UR=0
8480 LET UR=OY
8485 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8490 LET UR=0
8495 LET UR=OY
8500 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8505 LET UR=0
8510 LET UR=OY
8515 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8520 LET UR=0
8525 LET UR=OY
8530 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8535 LET UR=0
8540 LET UR=OY
8545 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8550 LET UR=0
8555 LET UR=OY
8560 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8565 LET UR=0
8570 LET UR=OY
8575 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8580 LET UR=0
8585 LET UR=OY
8590 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8595 LET UR=0
8600 LET UR=OY
8605 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8610 LET UR=0
8615 LET UR=OY
8620 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8625 LET UR=0
8630 LET UR=OY
8635 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8640 LET UR=0
8645 LET UR=OY
8650 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8655 LET UR=0
8660 LET UR=OY
8665 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8670 LET UR=0
8675 LET UR=OY
8680 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8685 LET UR=0
8690 LET UR=OY
8695 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8700 LET UR=0
8705 LET UR=OY
8710 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8715 LET UR=0
8720 LET UR=OY
8725 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8730 LET UR=0
8735 LET UR=OY
8740 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8745 LET UR=0
8750 LET UR=OY
8755 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8760 LET UR=0
8765 LET UR=OY
8770 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8775 LET UR=0
8780 LET UR=OY
8785 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8790 LET UR=0
8795 LET UR=OY
8800 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8805 LET UR=0
8810 LET UR=OY
8815 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8820 LET UR=0
8825 LET UR=OY
8830 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8835 LET UR=0
8840 LET UR=OY
8845 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8850 LET UR=0
8855 LET UR=OY
8860 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8865 LET UR=0
8870 LET UR=OY
8875 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8880 LET UR=0
8885 LET UR=OY
8890 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8895 LET UR=0
8900 LET UR=OY
8905 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8910 LET UR=0
8915 LET UR=OY
8920 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8925 LET UR=0
8930 LET UR=OY
8935 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8940 LET UR=0
8945 LET UR=OY
8950 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8955 LET UR=0
8960 LET UR=OY
8965 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8970 LET UR=0
8975 LET UR=OY
8980 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
8985 LET UR=0
8990 LET UR=OY
8995 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9000 LET UR=0
9005 LET UR=OY
9010 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9015 LET UR=0
9020 LET UR=OY
9025 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9030 LET UR=0
9035 LET UR=OY
9040 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9045 LET UR=0
9050 LET UR=OY
9055 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9060 LET UR=0
9065 LET UR=OY
9070 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9075 LET UR=0
9080 LET UR=OY
9085 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9090 LET UR=0
9095 LET UR=OY
9100 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9105 LET UR=0
9110 LET UR=OY
9115 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9120 LET UR=0
9125 LET UR=OY
9130 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9135 LET UR=0
9140 LET UR=OY
9145 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9150 LET UR=0
9155 LET UR=OY
9160 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9165 LET UR=0
9170 LET UR=OY
9175 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9180 LET UR=0
9185 LET UR=OY
9190 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9195 LET UR=0
9200 LET UR=OY
9205 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9210 LET UR=0
9215 LET UR=OY
9220 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9225 LET UR=0
9230 LET UR=OY
9235 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9240 LET UR=0
9245 LET UR=OY
9250 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9255 LET UR=0
9260 LET UR=OY
9265 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9270 LET UR=0
9275 LET UR=OY
9280 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9285 LET UR=0
9290 LET UR=OY
9295 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9300 LET UR=0
9305 LET UR=OY
9310 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9315 LET UR=0
9320 LET UR=OY
9325 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9330 LET UR=0
9335 LET UR=OY
9340 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9345 LET UR=0
9350 LET UR=OY
9355 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9360 LET UR=0
9365 LET UR=OY
9370 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9375 LET UR=0
9380 LET UR=OY
9385 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9390 LET UR=0
9395 LET UR=OY
9400 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9405 LET UR=0
9410 LET UR=OY
9415 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9420 LET UR=0
9425 LET UR=OY
9430 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9435 LET UR=0
9440 LET UR=OY
9445 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9450 LET UR=0
9455 LET UR=OY
9460 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9465 LET UR=0
9470 LET UR=OY
9475 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9480 LET UR=0
9485 LET UR=OY
9490 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9495 LET UR=0
9500 LET UR=OY
9505 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9510 LET UR=0
9515 LET UR=OY
9520 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9525 LET UR=0
9530 LET UR=OY
9535 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9540 LET UR=0
9545 LET UR=OY
9550 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9555 LET UR=0
9560 LET UR=OY
9565 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9570 LET UR=0
9575 LET UR=OY
9580 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9585 LET UR=0
9590 LET UR=OY
9595 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9600 LET UR=0
9605 LET UR=OY
9610 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9615 LET UR=0
9620 LET UR=OY
9625 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9630 LET UR=0
9635 LET UR=OY
9640 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9645 LET UR=0
9650 LET UR=OY
9655 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9660 LET UR=0
9665 LET UR=OY
9670 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9675 LET UR=0
9680 LET UR=OY
9685 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9690 LET UR=0
9695 LET UR=OY
9700 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9705 LET UR=0
9710 LET UR=OY
9715 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9720 LET UR=0
9725 LET UR=OY
9730 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9735 LET UR=0
9740 LET UR=OY
9745 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9750 LET UR=0
9755 LET UR=OY
9760 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9765 LET UR=0
9770 LET UR=OY
9775 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9780 LET UR=0
9785 LET UR=OY
9790 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9795 LET UR=0
9800 LET UR=OY
9805 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9810 LET UR=0
9815 LET UR=OY
9820 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9825 LET UR=0
9830 LET UR=OY
9835 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9840 LET UR=0
9845 LET UR=OY
9850 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9855 LET UR=0
9860 LET UR=OY
9865 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9870 LET UR=0
9875 LET UR=OY
9880 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9885 LET UR=0
9890 LET UR=OY
9895 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9900 LET UR=0
9905 LET UR=OY
9910 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9915 LET UR=0
9920 LET UR=OY
9925 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9930 LET UR=0
9935 LET UR=OY
9940 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9945 LET UR=0
9950 LET UR=OY
9955 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9960 LET UR=0
9965 LET UR=OY
9970 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9975 LET UR=0
9980 LET UR=OY
9985 LET UR=UR+(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0
9990 LET UR=0
9995 LET UR=OY
10000 LET UR=UR-(PIU+ESY): IF UR
      THEN PLOT OX-1,UR DRAW 2,0

```

Aula Spectrum

SIMON



No precisamente al ritmo de los Radio Futura, y su tonto Simón, pero sí al de alegres y vivaces melodías, se desarrolla un juego de siempre que nos llega ahora en versión informatizada desde Gernika, Vizcaya. Un simón, además de un aparato que se hizo muy popular hace tiempo entre los chavales y la familia en general, es un juego que se basa en la capacidad para recordar sonidos y recuperarlos inmediatamente después. Tan simple planteamiento es capaz de mantenernos pegadísimo al ordenador durante un montón de horas, las mismas, mismísimas que se puede prolongar nuestra batalla frente al computer. Desde los niveles más sencillos a los imposibles, por este orden, se abre un nuevo reto de colores y sonidos al que nuestra Aula Spectrum quiere acomodar en algún huequecillo; y es que no sólo de dibujos y progresiones vive el estudiante.

Todas las instrucciones y cosas que os preocupen están perfectamente indicadas en el juego, toda vez que lo hayáis ejecutado.

```

10 LET D$=""
      " REM 96 ESPACIOS
20 LET HIGH=1
30 RANDOMIZE 0
40 POKE 23658,73
50 LET P=0
60 LET H=18
70 LET L=1
80 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
      LS
90 PRINT #0, PAPER 2," PULSA
      UNA TECLA PARA EMPEZAR "
100 CIRCLE 124,124,30
110 LET I$=""
120 LET O$=""
130 LET K$=""
140 LET L$=""
150 PRINT AT 5,4, PAPER 4,I$
160 PRINT AT 10,15, PAPER 2,O$
170 PRINT AT 7,4, PAPER 5,K$

```

```

180 PRINT AT 7,16, PAPER 6,L$
190 PRINT AT 10,13, INK 5,"SIMO
      N"
200 PRINT AT 12,7, PAPER 1,"@ G
      orka Elexgaray"
210 LET A$=""
220 FOR A=0 TO 31
230 LET C$="PULSA "I" PARA VER
      LAS INSTRUCCIONES": LET B$=A$+C$
      +A$
240 LET A=LEN B$: FOR B=33 TO A
      PRINT AT 0,0, PAPER 1,B$(B-30)
      TO MEN GO TO 1830
250 IF INKEY$<>"I" THEN GO TO 27
      0
260 NEXT B: GO TO 240
270 BEEP .05,10: GO SUB 1610: C
      L
2800 LET a=INT (RND*4)
290 LET b=INT (RND*4)

```

```

300
```



```

4330 FOR R=0 TO 255 STEP 10: PLOT
4340 AT 17,0: DRAW R, -175: NEXT R
1500 PRINT AT 10,0: PAPER 1: FLA
SH 1: "HE HAS GANADO, TRAIDOR... (
GRRRR!"
1510 PRINT AT 11,0: PAPER 1: FLA
SH 1: "
1520 GO SUB 1740: GO SUB 1400: G
O TO 70
1530 CLS: RESTORE 1540
1540 PRINT AT 0,0: PAPER 1: INK
5: "***** SIMON *****
1550 LET S$= " DEBES MEMORIZAR
LA COMBINA- CION DE COLORES Y
SONIDOS QUE TE DA EL ORDENADOR
PARA MAS TARDE INTRODUCIRLA
ESTAS ATENTO Y RECUERDA
QUE DEBERAS JUGAR 10 NIVELES C
ON DIFICULTAD PROGRESIVA PARA VE
NCER.
1560 FOR A=14 TO 2 STEP -1: PRIN
T AT 17,0: INK 4: S: NEXT A
1570 PRINT AT 12,0: INK 6: "VERDE
...": AT 14,0: "ROJO...": AT 16,0
: "AZUL...": AT 18,0: "AMARILLO...
S"
1580 PRINT AT 12,16: "HECHO PARA
" PAPER 2: INK 0: AT 14,19: "MICR
O": AT 15,19: INK 7: "HOBBY"
1590 PLOT 0,0: DRAW 255,0: PLOT
115,0: DRAW 0,94: PLOT 0,94: DRA
W 255,0
1600 GO SUB 1740: GO TO 80
1610 CLS: LET GB=0: LET U$="N I
U E L
1620 FOR A=0 TO 10 LEN U$
1630 FOR X=1 TO 10 STEP 2: LET G
B=GB+2
1640 FOR A=0 TO 20 STEP 1: PRIN
T AT A,GB: " BEEP .005,6: NEXT A
1650 NEXT X
1660 FOR Q=25 TO 13 STEP -1: PRI
NT AT 20,0: PAPER 1: "L: " N
EXT Q
1670 GO SUB 1740
1680 FOR Q=13 TO 25: PRINT AT 20
0: PAPER 0: "L: NEXT Q
1690 CLS: RETURN
1700 IF L>HIGH THEN LET HIGH=L: "M
AX NIVEL "HIGH
1710 PRINT AT 16,0: INK 4: FLASH
1: "NIVEL "L
1720 PRINT AT 20,0: INK 5: FLASH
1: "PUNTOS "B
1730 RETURN
1740 PRINT #0: PAPER 2: FLASH 1:
" PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR
1750 PAPER 0 BEEP .05,10 RETU
RN
9900 REM ***** SAVE *****
9999 SAVE "SIMON" LINE 10: VERIF
Y ""

```

```

4. PAPER 4, I$: BEEP H, -1
1170 IF Y$="U" THEN PRINT AT 5,
16. PAPER 2, O$: BEEP H, 2
1180 IF Y$="A" THEN PRINT AT 7,
4. PAPER 5, K$: BEEP H, 4
1190 IF Y$="S" THEN PRINT AT 7,
16. PAPER 6, L$: BEEP H, 6
1200 IF Y$="N" THEN LET P=P+1: P
RINT AT 20,0: INK 5: FLASH 1: "PU
NTOS: "P
1210 IF Y$<>"N" THEN GO TO 1260
1220 IF P=24 AND L=10 THEN LET L
=HIGH: GO TO 1460
1230 IF P=24 THEN LET H=H-.05: L
ET L=L+1: LET P=0: GO SUB 1610
1240 PRINT AT 5,0,0$: GO TO 280
1250 CLS: GO SUB 1400: GO TO 30
1260 FOR A=0 TO 175 STEP 8
1270 PLOT 0,A: DRAW 250,0
1280 NEXT A
1290 FOR B=0 TO 250 STEP 8
1300 PLOT B,0: DRAW 0,175
1310 NEXT B
1320 GO SUB 1700
1330 LET S$="TE HE GANADO, COLEG
A"
1340 FOR U=1 TO LEN S$
1350 PRINT AT 10,5: INK 6; S$( TO
U): FLASH 1: " : NEXT U
1360 IF L<=3 THEN PRINT #0: "COLE
G DEDICATE A LA POESIA, QUE
ESTO NO ES LO TUYO"
1370 IF L>3 AND L<8 THEN PRINT #
0: "NO ESTA MAL PARRA SER
PRINCIPIANTE"
1380 IF L=8 THEN PRINT #0: "Y YO
QUE PENSABA QUE ERAS UNA BIRA
RA"
1390 GO SUB 1700: PAUSE 200: CLS
: GO SUB 1400: GO TO 30
1400 CLS
1410 LET A$="

```

```

1420 LET B$="
1430 PRINT AT 3,0: INK 6, PAPER
1: FLASH 1, A$
1440 PRINT AT 12,0: INK 1, PAPER
6: FLASH 1, B$
1450 GO SUB 1740: CLS: RETURN
1460 FOR R=255 TO 0 STEP -10: PL
OT 255,0: DRAW -R,175: NEXT R
1470 FOR R=255 TO 0 STEP -10: PL
OT 255,175: DRAW -R,175: NEXT R
1480 FOR R=0 TO 255 STEP 10: PLO
T 0,0: DRAW R,175: NEXT R

```

TE GAR
ER OVI

TODAS LAS MAYUSCULAS SUBRAYADAS DEBEN SER INTRODUCIDAS EN MODO GRAFICO.

A VER LAS INSTRUCCIONES

SIMON

© Gorka Elexgaray

PULSA UNA TECLA PARA EMPEZAR

***Cambio** el juego «Razas de noche» o «Monty Python's Flying Circus» ya usados, por «Golden Axe». Tel. (96) 224 16 17. También cambio mapas y otros juegos (cinta original).

***Vendo** juegos Spectrum Narc, Chase HQII, U.N. Squadron, Super Wonderboy, Lorna, Snowstike, originales todos. También vendo consola Sega y Amstrad 464. Llamar a Paco. Tel. (91) 539 75 49. Barato todo.

***Vendo** ordenador ZX Spectrum +2A (estropeado, con arreglo de 5.000 ptas.) por cambio de equipo; con él doy pistola óptica + juegos y todo lo referente al ordenador. Todo ello por 19.000 ptas. Escribid a: Fco. José Soriano Martí. Buenos Aires 21-4.º. 46006 Valencia.

***Compro** «Cozumel» y «Aventura Espacial». Interesados llamar al (91) 265 54 30 de 18 a 22 horas. José Ramón. Precio a convenir.

***Necesito** los juegos Turrican, Operation Wolf, Pack Genial, E-Motion, Klax, Midnight Resistance, Hostages, P-47, Razas de noche, Toyota Celica GT Rally, Desafío total, Carlos Sainz, Exterminator y Navy Seals para el Spectrum +3 (en disco). Pagaría 10.000 ptas. por todos. Juegos originales. Llamar al tel. (948) 24 80 67. Pedro.

***Estoy** interesado por el juego de Super Mario Bros en cinta Spectrum, claro. Precio a discutir. Llamar al (93) 711 16 25. C/ Caspe 25-27, 3.º-2.ª, preguntar por Xavi.

***Urgente:** cambio los juegos Madballas, Gun Ship, Miami Vice y Future Knight por Sol Negro y Pacmanía o Rick Dangerous 1. Razón José Miguel. Tel. (955) 25 91 68.

***Vendo** Spectrum +2A + revistas Microhobby + varios juegos: Shadow of the beast, Sito Pons, Lotus, Narco Police, etc. Preguntar por José Juan. Tel. (96) 575 08 02. Todo esto por sólo 23.000 ptas.

***Compro** Joystick de segunda mano en perfecto estado (Sinclair), pago 700 ptas. contra reembolso. Escribir a Juan Manuel Martínez del Toro. Bda. Sta. Agueda n.º 1. 21860 Villalba del Alcor (Huelva).

***Cambio** juego «Double Dragon II» por el juego «Renegade I o II». Llamar al 26 54 15 de Almería. Víctor (mañanas).

***Urge** vender Sinclair Spectrum +2 128K, fuente de alimentación con todos los cables, 353 juegos, diccionarios de pokes 1 y 2, 38 Microhobbys con sus cintas, todo en perfecto estado. Tel. (91) 407 68 18 de 10,30 a 8,30. También vendo Gun Stick con juegos. Todo por 60.000 ptas. Ah!, y también 3 joysticks.

***Necesito** el curso C.M. de Microhobby. Lo cambio por: diccionario de informática Anaya, Basic básico curso de programación y 44 superprogramas en basic y algunos juegos. Llamar al (96) 516 57 73. Alicante.

***Urge** vender programa original F-19 Stealth Fighter (cinta 48K-128K). Nuevo y en perfecto estado, por 2.000 ptas. Sólo a personas de Granada. Llamar al (958) 28 44 36. Jesús.

***Atención** vendo pistola óptica sinclair, sin uso, con 6 juegos, entre ellos Operation Wolf. Por sólo 4.500. Llamad al 16 27 20 de Asturias.

***Si pensabas** cambiar de ordenador ¡olvídalos! Convierte tu Spectrum (48, 128, +2, +3) en un potente ordenador. Te ofrezco paquete de programas (Desk-top publishin) capaz de conseguir con él lo que andabas necesitando. Procesador 64 carct., crear columnas tipo periódico, insertar tus gráficos en ellas y eligiendo el diseño que más te guste. Dispone de más de 20 tipos de letras variadas. Llama a Valladolid. Tel. 26 07 33.

***Vendo** juegos para un ordenador Spectrum, la mayoría de ellos en buen estado y originales. Se vende cada juego a 400 ptas. Tel. (91) 458 09 85.

***Quiero** vender un ZX Spectrum +2A 128K (1 año en uso) en perfecto estado y 150 juegos (originales) con super-novedades, juntos o por separado. Regalo 2 joysticks, muchas Micromanías con su cartera para guardarlas, muchos Microhobbys con sus cintas y el diccionario de pokes II. P.V.P. ordenador 20.000 ptas., juegos 15.000 ptas. Los dos 30.000 ptas. ¡Corred! Tel. (957) 434 42 28.

***Tengo** todo lo necesario para conectar al Plus +3, una unidad de 3 1/2, y el programa para formatear los discos de 3 1/2 a 710K. Tel. (968) 29 33 72.

***Vendo** cintas Microhobby, números del 28 al 41 (excepto la 33), a 190 ptas. cada una. Además, también compro juegos y utilidades para Amstrad cinta. Vicente M. Pouso Leiro. C/ Baltar, 38 - Castrelo. 36630 Cambados (Pontevedra).

***Cambio** mis 32 juegos, 30 demos, 15 revistas informática, 20 mapas, 1 libro de Basic y 3 películas VHS por sólo un Spectrum 48K (con teclas goma). Escribeme a: José Ant. Flores Sánchez. C/ Fivaller n.º 24, 4.º-3.ª, Viladecans 08840 (Barcelona). Date prisa, saldrás ganando.

***Tengo** 24 cintas M.H. y cantidad de juegos originales, muchos nuevos como F-19, F-16, Gunship, Heroes of the lance, etc... Pero mi ordenador ha muerto y tengo que venderlos, si quieres alguno llama al (972) 31 59 13 a las 14,00 horas. Precio a convenir.

***Hey!** compro interface 2 en buen estado. Escribeme o llámame. Víctor Fdez. Arribas. C/ Lope de Vega 24-4.º C. Medina del Campo 47400 (Valladolid). Tel. (983) 80 24 44.

***Desesperado** por comprar original o fotocopias, en buen estado, del n.º 6 de Micro Hobby. Pago hasta 600 ptas. Sólo Barcelona. Preguntar por Alberto a partir de las 15,00 horas. Tel. (93) 697 55 49.

***Vendo** Spectrum +2A, con poco uso, joystick, pistola óptica (con 6 juegos), cables, manuales y juegos de regalo (novedades), todo por 20.000 ptas. negociables. Interesados escribir a: José Antonio Jiménez García, C/ Arbol 7, 4.º izda. Ronda 29400 (Málaga).

***Necesito** urgentemente una membrana en buen estado para el ZX Spectrum +, precio máximo 2.000 ptas. Respuesta por carta. Enrique Martínez Alvarez. C/ Lau-Bide n.º 8. 20230 Lagazpia (Guipúzcoa).

***Cambio** juegos originales (Platoon, Hercules, Capitán Sevilla, etc.) por juegos deportivos

originales, también los cambiaría por novedades originales. Tel. (928) 81 68 26.

***Me interesaría** cambiar todo lo referente sobre el Spectrum y el MSX (prometo contestar a todos). Escribir a: Javier Espinosa Torres. C/ Avda. de la Libertad n.º 43, 4.º 3.ª. 12500 Vinaroz (Castellón).

***Compro** cintas y revistas de Microhobby en buen estado. Llama a Roberto al (91) 676 75 89. A ser posible de Madrid.

***Compro** impresora para Spectrum a buen precio y mejor estado. Interesados llamar al tel. (91) 611 90 26. Carlos.

***Estoy** interesado en formar un club de programadores. Imprescindible saber Basic y Código Máquina (aunque sea poco). Tel. (91) 611 90 26. Carlos. Preferible Alcorcón y alrededores.

***Deseo** contactar con aficionados a los Wargames de toda España, preferiblemente de Cádiz, para intercambiar juegos y noticias. Tel. (956) 87 52 25. Diego.

***Colega,** si quieres tener un Spectrum +3 con cable para cinta, un joystick SIS y muchos juegos originales de cinta y disco (todo en perfectas condiciones por 22.000 ptas.) llama de lunes a viernes al tel. (945) 28 65 72. Mejor si eres de Vitoria.

***Vendo** ZX Spectrum +2A 128K, con joystick nuevo, con todos los cables y embalajes, más 60 juegos, revistas y el manual de instrucciones por 20.000 ptas. (988) 78 01 76. César hijo.

***Interesante.** Vendo Gun-Stick versión 48K con dos usos solamente, embalaje original, y juego Target Plus, en perfecto estado. Precio a convenir. Vicente Patiño Maraver. Avenida de Europa, n.º 112. 28905 Getafe (Madrid).

***Urge** vender Inves Spectrum Plus poco usado, con interface incorporado, con su manual, etc. por sólo 8.000 ptas. Tel. (93) 890 42 04. Preguntar por Jesús.

***Vendo** las cintas de Microhobby con su carátula y caja.

Perfecto estado de conservación. Regalo mapas de juegos. Tel. (964) 51 11 68.

***Cambio** curso completo de C.M. Microhobby (con microfichas) por el P.A.W. Si no, lo vendo por 5.000 ptas. Carlos. Tel. (91) 754 16 28. Urge.

***Vendo** ZX Spectrum, con 6 meses, joystick, libro código máquina, libro instrucciones en castellano, 100 juegos, 6 discos (con utilidades y juegos) y 21 Microhobby. Con embalaje original. Por Ineval adquisición de ordenador compatible. Precio 35.000 ptas. Escribir a: Juan Manel Moreno Ramos. Ensanche Torreforta bloque A, escalera B, 1.ª 4.ª. Torreforta 43006 (Tarragona).

***¡Pang!** Busco este juego para Spectrum +3 disco, original. Pagaré un máximo de 900 ptas. Interesados llamar al (981) 29 04 90 de La Coruña. José.

***¡Lápiz** óptico! Para Spectrum 48K. Lo vendo por no servir para Spectrum +3. Precio 2.500 ptas. Incluye software gratis. Llamar al tel. (981) 29 04 90.

***Urge** conseguir los números 4,56 y 11 de la revista Micromanía (primera época). Pagaré lo que sea conveniente. No me sirven fotocopias. Ignacio Prini García. Avda. Virgen del Carmen, 39-A. 11201 Algeciras (Cádiz). tel. (956) 66 28 18.

***Necesito** comprar ordenador Spectrum +2A 128K que esté en buen estado con algunos juegos y con joystick por un precio entre 15.000 y 20.000 ptas. a convenir. Juanma. Tel. (964) 22 53 06.

***Vendo** ordenador ZX 128K Spectrum +2 con joystick, 11 juegos originales y 18 cintas de Microhobby. Casi nuevo. Precio 15.000 ptas. Tel. (925) 80 30 46. Angel Luis.

***Me gustaría** contactar con chicos y chicas que tengan un Spectrum para escribirme con ellos. No importa edad. Escribid a Aitor Hualde Gracia. C/ Sagrera 109, 4.º 1. 08027 Barcelona. Prometo contestar.

***Vendo** mando Telemach 200 en perfecto estado y con 3 años de garantía (marca Spectrum +2) por 6.000 pesetas.

***Pagaría** 250 ptas. por las fotocopias de los montajes de los números 21,22 y 99 de Microhobby. Escribe a: Diego Alvarez Suñén. C/ Valladolid 1, 7.º D. Fuenlabrada, Madrid.

***Compro** cursos M.H. de Basic y de Código Máquina (originales y con tapas), además de un programa de dibujo (Artist II) todo por 4.500 ptas. (1.500 cada cosa). Escribir a: Vicente Sánchez Renau. C/ San Cristóbal, 11; 12550 Almazora (Castellón).

***Necesito** urgente video consola o teclado baratos, precio a discutir. Llamar en horas de comida de lunes a viernes. Gustavo. Tel. (91) 847 04 10.

***Compro** urgentemente Spectrum 48K en buen estado, con teclado moderno (no el antiguo), sin fallos, con interface para Joystick + manual + cintas demostración. Sólo Valladolid y Palencia; en otro caso no me desplazo. Llama a Jesús al (983) 23 71 46. Te espero.

***Se venden** cursos Microhobby de Basic y Código Máquina. Tel. (95) 462 00 11.

transformador de Inves Spectrum por 1.500 ptas. Cable para el televisor por 500 y cables para el cassette por 500 ptas. Si te interesa llama al (94) 682 13 74. José (noches).

***Necesito** urgentemente una membrana de teclado para ZX Spectrum 48K. Precio máximo 1.200 ptas. Por favor esté en perfecto estado. Llamar al tel. 41 93 34 de Baleares. José.

***Busco** Transfer o cualquier otro programa para pasar de cinta a disco, programas en un +3. Pagaría bien. Tel. 83 13 93 de Badajoz.

***Urgente** vender Spectrum, 80 juegos, revistas MH y MM y programas caseros todo 25.000. Llamar al (972) 32 24 06 de 21,00 a 22,00. Jordi.

***Me gustaría** intercambiar juegos, pokes y utilidades para el Spectrum. Prometo responder todas las cartas. Manel Fontanet Pérez. Plaza de la Fuente n.º 8. St. Sadurní de Cheura 17118 (Gerona).

***Vendo** pistola Gun-stick a

estrenar con el juego Target. Versión +2. Interesados llamad al (943) 88 17 86. Andoni (noches). Precio 3.000 pesetas.

***Urge** vender por cambio de equipo un Spectrum +, cassette para ordenador, manual de instrucciones, cinta de aprendizaje y 4 juegos. Todo por 20.000 ptas. Llamar noches al (942) 25 45 84.

***Me gustaría** que me escribiesen chicos/as, para intercambiar trucos, pokes, etc. y amistad, interesados escribir a: Aianra Salinas, C/ Sta. Virgilia n.º 9, 4.º A, esc. izda. 28003 Madrid. Prometo contestar a todos/as.

***Cambio** uno de estos juegos: Pro Tennis Tour, Renegade III e Ikari Warriors, por Mercs, Golden Axe o Toki. Tel. (91) 693 94 18.

***Se vende** Gun-stick sin estrenar, con embalaje original y juego Target Plus. 3.500 ptas. (versión +2 y +3) y juegos originales 300 ptas (Tetris, Firefly, Match Day II y muchos más). Tel. (957) 25 00 21.

***Quiero** mantener amistad con chicos/as de cualquier punto del mundo. También cambiaría claves, pokes y mapas de Spectrum +2. Prometo contestar. Luis M.ª Rodríguez Rodríguez. Otxarkoaga - Bloque 70, portal 4, 10A. 48004 Bilbao (Vizcaya).

***Vendo** 2.ª unidad de disco (3.5" DC-DD) para +3 como nueva, por 19.000 ptas. Incluye disco con programa formateador (710 Kb) y varias utilidades. Francisco Bretones Castillo. C/ Mami 53. 04009 Almería.

***Liquido** material de Spectrum: libros de C.M., cientos de revistas variadas y de juegos, todo muy barato. Pídemme información al (943) 39 06 01. También cambio juegos.

***Vendo** Spectrum +2A 128K, 6 meses de uso, completo, 50 juegos y 2 joystick. 20.000 ptas. Tel. (93) 437 86 67.

***Se ha formado** un club del Spectrum para intercambiar juegos, trucos, pokes, revistas... ¡no pierdas tiempo! Manda-

nos una carta con tu dirección, lista de juegos (mínimo 150) y un sello de 25 Ptas. C/ Recreo n.º 63, 10.º dcha. Béjar 37700 (Salamanca). Tel. (923) 40 41 41.

***Logo.** Necesito la fotocopia del programa de Logo del n.º 48, así como del artículo que le acompaña. Daré gratificación. Tel. (942) 57 42 15.

***Cambio** consola VCS con 165 juegos + 3.000 ptas, con 3 joystick, por un Spectrum +2A 128K. Compro las revistas donde salió el C.M. por 5.000 ptas. Escribir a: Abel Bascuñana Pons, C/ Sol Pocent n.º 12, Alcarràs 25180 (Lérida).

***Vendo** Spectrum +2A 128K en perfecto estado, pistola Sinclair, joystick 5J52, manual de usuario, además regalo numerosos juegos. Todo por 25.000 ptas. Tel. (91) 430 07 71.

***Me gustaría** contactar con gente de España para cambiar juegos, pokes, mapas, cargadores, etc. Quien quiera contactar conmigo que escriba a: María José Noguera Puntos. C/ Soler 6, 1.º 1.ª. 43001 Tarragona.

***Necesito** con urgencia Spectrum +2 estropeado, pero con el exterior en buen estado. Tel. 476 69 99 de Sevilla.

***Vendo** juegos para ordenador 128K «Survivor», «Phantis», «Golpe en la pequeña China», «Freddy Hardest», «Emotion», «Sabre Wulf» y cargadores. Interesados dirigirse a Simón Domínguez. C/ Lorient (Polígono de Balaidos), n.º 6, 1.º E. 36210 Vigo (Pontevedra). Tel. (986) 20 59 16.

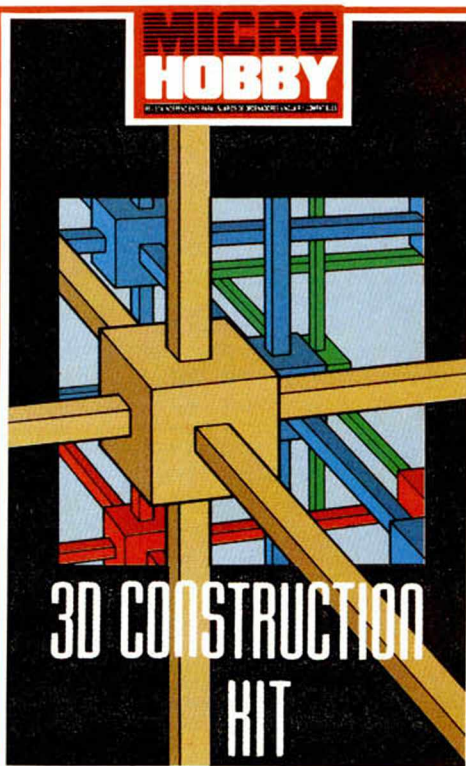
***Vendo** Spectrum Plus 3 averiado y/o un lote de discos originales (F-19, Tortugas Ninja, Poli Díaz, etc.). Buenos precios. Los interesados idirigirse a José Carlos Márquez Rodríguez. C/ Nerua, 6. 21002 Huelva.

***Si tienes** Renegade o Hatch Day, te lo cambio por Rainbow Islands o Midnight Resistance, preferiblemente gente de Valencia (capital). Y si tienes la MM con las soluciones de la «Aventura Original» te pago 300 ptas. Llamar al tel. (96) 362 74 16. Preguntar por Paquito.

3D KIT GAME

En respuesta al gigantesco número de llamadas que recibimos casi a diario desde que hablamos por vez primera de 3-D Construction Kit, hemos realizado un esfuerzo implacable de búsqueda, investigación y análisis para ofrecer el mejor test de 3-D y la más maravillosa Demo. En uno desvelaremos todos los secretos de alfilería y maña necesarios para manejar convenientemente este Kit, y en la otra te ofreceremos un ejemplo de cómo puede quedar el juego freescape que tu programa utilizando el programa.

Parece lo más fácil del mundo. A los alucinados jugadores de Driller o Castle Master les puede venir de perilla el Kit. A través suyo tienen la oportunidad de construir un mundo a su antojo y medida, y después penetrar en su interior, vivirlo o dejar que los demás lo hagan. La demo que os ofrece Microhobby con la colaboración de Domark muestra lo que se ha hecho, desvelando infinidad de posibilidades de juego — las mismas que con cualquier freescape —. Imaginaos por un momento que ésto mismo lo habéis construido vosotros, que sois los únicos que sabéis donde está el tesoro y que queréis alucinar a los colegas. Es sólo el principio muchachos...



MICRO HOBBY

A: Demos de «3-D CONSTRUCTION KIT» y «ROBOZONE»
B: «DYNAMITE DAN 2», «BLACK BEARD», Ensamblado para +3 y Cargadores

43

CONTIENE

Demo de «3-D CONSTRUCTION KIT» (Domark), demo de «ROBOZONE» (Image Works), «DYNAMITE DAN» (Mirrorsoft), «BLACK BEARD» (Topo), «ENSAMBLADOR PARA +3» y Cargadores.



ROBOZONE

Albores del Siglo XXII. Nueva York es, como de costumbre, una ciudad sitiada. La plaga avanza cada vez más. Los pululantes se han hecho con el control de los refugios nucleares, de las mentes humanas y de la vida, utilizando todo tipo de metales y líquidos asquerosos en cada abordaje. No sabemos si Robozone será la solución, pero su aspecto gigantesco y la coraza de que está hecho le auguran exitosos resultados. Tiene tres desafiantes fases para demostrarlo. La primera es la base de nuestra demo, bichos, monstruos y agresivas escenas. Las otras dos tienen un hueco en forma de pantalla justo a continuación (5 ó 6 segundos más tarde). Atentos. Cuando os destrozan, aparecerá un mensaje en el que se os invita a poner en marcha la cinta. Probad a arrancar el cassette y observaréis como se cargan dos pantallas de forma consecutiva. Cuando termine, tendréis a vuestra disposición dos Snaps de otras tantas fases que podréis ver pulsando una tecla, alternativamente.



MICRO HOBBY

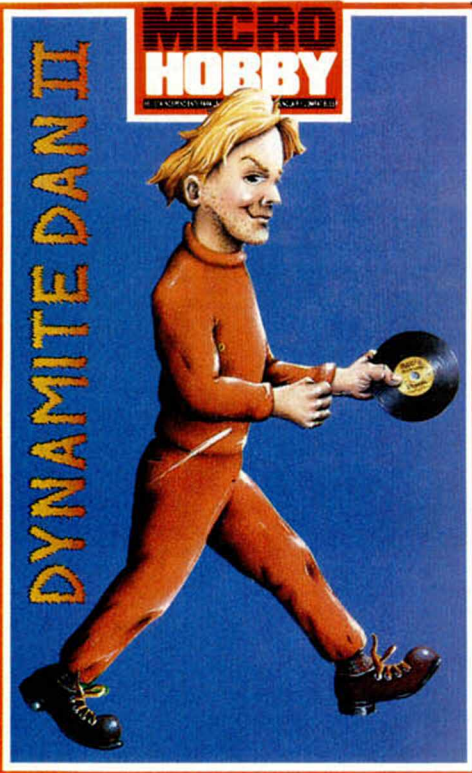
A: Demos de «3-D CONSTRUCTION KIT» y «ROBOZONE»
B: «DYNAMITE DAN 2», «BLACK BEARD», Ensamblador para +3 y Cargadores

43

CONTIENE

Demo de «3-D CONSTRUCTION KIT» (Domark), demo de «ROBOZONE» (Image Works), «DYNAMITE DAN» (Mirrorsoft), «BLACK BEARD» (Topo), «ENSAMBLADOR PARA +3» y Cargadores.





DYNAMITE DAN 2

Dan ha vuelto al país de las maravillas. Echaba de menos al Dr. Blitzter y a su cohorte de bichejos y ruidillos ensordecedores. Pero ahora se le han puesto las cosas más difíciles. El laberinto se ha complicado, alargado y ensanchado, vamos, con deciros que debemos recorrer ocho islas con nuestro zeppelin lo decimos todo, los caminos están bloqueados por puertas reforzadas y los enemigos han adoptado una postura muy pesada y despreciable.

Dan, sin embargo, sigue siendo el mismo ser estilizado, guapo y aventurero de costumbre, que tiene entre ceja y ceja al maléfico Doctor. Y es que no sabéis lo que se le ha ocurrido ahora. Con el objetivo de hacerse con las mentes de los jóvenes de la tierra, ha editado ocho discos de Sopa de Caracol con Langosta, y los ha esparcido por diferentes terrenos. Sólo el dinamita es capaz de encontrarlos y destruirlos a ritmo de RAP, cuidando de que ni el mismísimo Doctor se acerque a él. Tiene unas gafas hipnóticas con la bilirrubina grabada.

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.



BLACK BEARD

En este relato no sé si seremos los buenos o no. La cosa va de piratas, así que me temo que nuestro pápel tiene mucho que ver con los abordajes. Resulta que Barbaroja ha robado a Barbanegra un mapa secreto de una isla del tesoro, y lo ha escondido en la bodega de su barco pirata. El negro no se da por vencido y decide colarse en el barco y enfrentarse él solito a todos los cobardes hombres del de la barba Roja: Primero, en cubierta, tratará de cerrar el paso a los piratas, haciendo explotar una pasarela, y luego, en la bodega deberá recuperar el mapa rebuscando en un montón de baules, donde quizá haya más de una sorpresa...

ENSAMBLADOR PARA +3

El magnífico ensamblador de Pedro José Rodríguez cierra la última de las obras magistrales que ha realizado nuestro colaborador para el Spectrum de disco. Como en la anterior entrega, todas las explicaciones, están en la sección correspondiente.

Cuando carguéis el programa, notaréis que se han incluido dos bloques de código, el del ensamblador y el del editor. La razón es simple. El ensamblador no puede funcionar sin el código del editor —trabajan en conjunción perfecta— y hemos creído conveniente insertar el segundo bloque.

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.



El Viejo Archivero

MELANCOLICOS CÁRPATOS

Otoño. Estación triste y añeja en que se nos llena el alma de nostalgia. Momento en que las hojas abandonan sus acogedoras ramas para iniciar su baile aéreo. También el viejo castillo transilvánico había sufrido su abandono: Hebilla de Calatayud se había ido.

Aventuras por resolver se amontonaban por doquier. El Yiepp vagaba por los húmedos pasillos gimiendo desconsolado. A veces, en su triste deambular se acercaba hasta la lumbre y limpiándose sus verdosos mocos en la vetusta manga del Archivero, alzaba su triste mirada en una bízca interrogación.

Y el Vetusto, con su cascada voz de batracio afónico, contestaba con gran calma: —Es la vida mi querido engendrito—.

Una mágica noche en que la luna llena brillaba esplendorosa en el incomparable marco del otoño carpatiano, cierto osado patrullero anti-vampiro tuvo la suerte de que la doncella viera en él a su Príncipe Azul.

Reconocíamos que ayudó también el que la pobre joven estaba ya un poco harta de los crujidos óseos del Esperpento, de su poco nutritiva dieta a base de escuálidas falanges y del fétido sistema de autopropulsión utilizado por Smaug.

Hebilla ansiaba vivir su propia aventura... ¡y se fue!

Y pasaron los días, y el viejo, impertérrito, leía. Pero sólo en lo más profundo de su ya marchito corazón el arpa del dolor tañía.

Una noche triste del otoño tardío, cuando ya el frío transilvánico iniciaba su labor destructora sobre el eterno viejo; una noche toda llena de murmullos y de ecos cau-



sados por el desafiante viento, se oyeron tímidos golpecitos en la enorme puerta...

Los alaridos de gozo del exultante Yiepp y las acrobáticas piruetas aéreas de Smaug, anunciaron la llegada de la joven.

Efectivamente, la doncella había tornado.

No cruzó con el Momio ni una sola palabra, pero sí su mirada. ¡Y fue suficiente!

El sabio de siglos, que leía en su podrida butaca quién

sabe que exótica crónica sobre perdidos lugares, pudo ver que no era la misma: llegaba con el cuerpo y el alma cansados. Con las alas quebradas de tanto volar. Y había en su rostro tanta amargura que era evidente que había bajado de su nube para darse de lleno con la dura realidad. Es decir: era mucho más sabia.

Helada y silenciosa, la dulce joven subió a su habitación, se cambió y bajó a sen-

tarse junto a la lumbre, donde empezó a trabajar en las preguntas de los aventureros.

Nada dijo nunca el Carcamal. Si en lo profundo de sus momificadas vísceras hubo algún temblor de contento, nadie lo supo.

Pero alguien observador hubiese visto producirse un encantador milagro: de sus resechos y legafosos ojillos brotó una bella lágrima que, sorprendida, surcó con un raspante sonido el duro cuero de aquellas rugosas mejillas, para perderse entre las canas raíces de las frondosas barcas.

LA AVENTURA ORIGINAL

D. Edgar Sánchez Arguló, de Barcelona.

1. ¿Quién es Elfito?

Un joven Elfo de los bosques quien, hayándose perdido, dará un regalo a quien lo lleve a casa.

2. ¿Dónde puedo encontrarle?

Está escondido y llorando entre los árboles. Si no llevas luz lo único que conseguirás ver de él es una figura traslúcida.

El Viejo Archibero



novato en este tipo de juegos? Muchísimo, pero espero que disfrutes con ellos tanto como yo.

D. David Ibañez Dolz, de Valencia; y **D. Alex Moreno Sánchez**, de Antzoula, Guipúzcoa.

1. ¿Qué palabras exactas le tengo que decir a Elfito para llevarlo a su casa? Exactamente: Sígueme.

D. Alberto Mora Pavón, de Halpica de Tajo, Toledo.

1. Me gustaría saber si la aventura se acaba al entrar en la gran caverna. Al llegar a la Gran Caverna termina la primera etapa de tu viaje. Pero te queda el trabajo más duro, y que es lo que te ha llevado hasta allí.

2. En mi tele no se ve muy bien el código de acceso, ¿es Batracio? Sí, esa es una de las cuatro claves que te puede aparecer, según el estado de algunos de tus objetos.

3. En caso de que no se acabe al llegar a la caverna y halla que meter el código, ¿cómo se hace? Una vez terminada la primera, pasas a cargar la segunda parte, cuando termine de cargar te pedirá la clave para poder continuar tus aventuras en el interior de la caverna.



Estás en el bosque. Muy cerca hacia el este hay una cabaña de ladrillos rodeada de árboles. Hacia el Sur fluye un río.



Te encuentras en lo profundo del bosque. Junto a enormes árboles con ramas que llegan al suelo.

> examinar
¡No ves nada especial!
> salidas
Las salidas posibles son Norte, Sur, Este, Oeste y Subir.
> subir_

D. Raúl Villa González, de Torremolinos, Málaga; y **D. Carlos Romero Villanueva**, de Torrent, Valencia.

Ya tengo todos los objetos necesarios para pasar a la segunda parte, solamente me falta la moneda, pero ya he probado en la casa del pozo y no la he encontrado.

Intentarlo de nuevo, examinando los charcos que hay en el sótano de la casa, pero con la linterna encendida ¡eh!

D. Alejandro Arquillos Alvarez, de Alcazar de San Juan, Ciudad Real.

1. ¿Qué hay que hacer además de darle las botas a D. Enano, y coger la linterna y la pila? Conseguir los objetos necesarios para poder continuar en la segunda parte.

2. ¿Para qué sirven estos objetos? Para tener una fuente de luz, poder bajar al sótano de la casa, y ver a Elfito.

3. ¿Cómo se coge el objeto brillante que hay en una

rama? ¿Para qué sirve? Subiendo el árbol y moviendo la rama para que caiga. Y sirve para abrir la entrada a la Gran Caverna.

D. Iván Adanez Riesco, de León.

1. ¿Para qué vale la pila? Para ponerla en la linterna que te da el gruñón de Don Enano si le das la solución a su problema.

2. ¿Cómo abro el candado?; ya tengo la llave, y por más que lo intento no soy capaz de abrir la reja. Mira contestación a David Cidoncha.

Estas son las preguntas más solicitadas por nuestros despitados aventureros.

1. ¿Cuáles son los movimientos exactos para salir del bosque desde el árbol donde se encuentra la llave? ¡Quiero salir del bosque! Con NORTE y SUR, llegaréis a la localidad del Picnic.

2. ¿Qué ayudas me da Elfito? El os proporcionará una succulenta tortilla si lo lleváis a su casa, en La Gran Caverna.

3. ¿Para qué sirve el agua de la botella? Para beberla si estas sediento, pero lo mejor es guardarla para casos de extrema necesidad.

4. ¿Cuál es la clave de acceso? Hay cuatro: Timacus, Batracio, Guácharo y Whal-kiria.

5. ¿Qué quiere decir el letrero del picnic que pone «cuidado con tus objetos»? Pues que si dejas algún objeto en esa localidad alguien puede quitártelo.

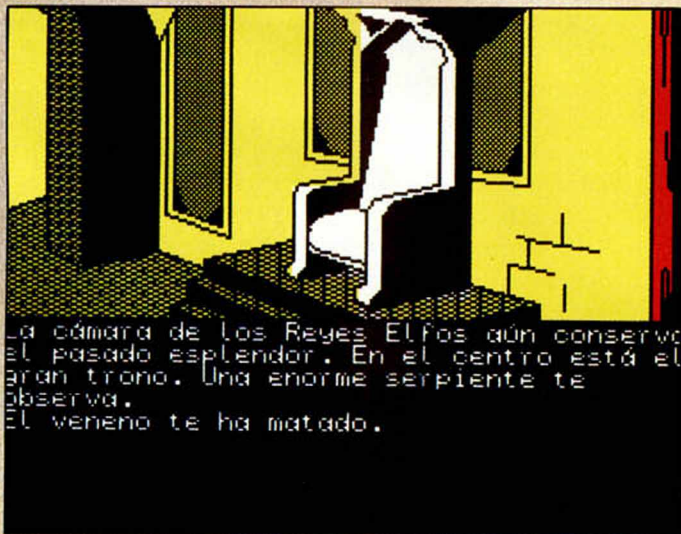
6. ¿Cuáles son los objetos necesarios para pasar a la 2.ª parte? La botella (con agua o sin ella), la linterna con la pila, la llave, la moneda y la tortilla.

LA AVENTURA ORIGINAL II

D. Antonio Hernández. 1. ¿Dónde está el troll Chulangas? El Troll Chulangas es el nuevo recaudador de impuestos de la cueva, y está esperando a que tengas que cruzar el puente para cobrarle. Pero ten cuidado y dale solamente un tesoro que puedas recuperar.

2. ¿Qué hay que hacer cuando el pirata te quita algún tesoro? Debes encontrar su guarida, que es donde el pirata cleptómano lleva los tesoros que te quita. Además, allí encontrarás otro tesoro. Para llegar hasta allí es: SUR-SUBIR-SO-O-BAJAR-NE, desde el lado oeste de las nieblas.

3. ¿Dónde está la cascada? Para llegar a ella, tienes que haber bajado primero a las profundidades de la cueva (léase fosos); hacer crecer unas semillas; trepar por la planta, cuando sea lo suficientemente fuerte para soportar tu peso; y abrir la «oxidada» puerta que comunica la casa del gigante con La Gran Cascada.



4. ¿Qué hay que hacer en la habitación negra?

En esta habitación se halla otro de los tesoros, por lo que debes entrar con luz para encontrarlo. Lo lograrás usando la magia que la cueva posee en algunas localidades. Si desde la localidad acústica la utilizas, podrás llegar a la mágica sin tener que dejar los objetos.

D. Francisco Javier Pulido Vadivia, de Jaén.

1. ¿Cómo puedo conseguir que el enano Maluva no salga más? No tienes nada que hacer; solamente ser el primero en tirarle el hacha



cuando aparezca.

2. Después de hacer el puente de cristal con la varita, ¿es necesario seguir llevándola? No, a no ser que quieras convertir al inocente pajarito en un fiero dragón, pero haz un ram save antes.

3. ¿Sirve para algo el hueso chamuscado? Se lo puedes dar al cobarde dragón para comer, o lo puedes utilizar para dejarlo en algún si-

tio como marca (los laberintos). Pero es un red herring, o sea, que no tiene ninguna utilidad.

D. Daniel Prieto, de Valencia. 1. ¿Cómo se puede llegar a la localidad de la almeja? Con NORTE, desde la del queso.

2. ¿Y a la del tridente? El tridente se halla en la Gran Cascada. Mira la respuesta a Antonio para llegar.

D. Roque Mula Gallo.

1. ¿Hay comandos de ayuda? ¿Cuáles? Solamente hay uno: Ayuda; pero tiene diferente contestación, según el lugar donde la solicites.

D. Borja García Rodríguez, de Madrid.

1. ¿La habitación del Gigante sólo sirve para coger el tridente? Evidentemente no, en la casa del gigante encuentras un tesoro, y unas palabras mágicas escritas en la pared, esto te será muy útil con el troll Chulangas. Y, el tridente lo encuentras en la Gran Cascada, no en la casa del gigante.

2. ¿Para qué sirve entrar a la habitación mágica, si no puedes llevar la linterna? Mira contestación número 4, a Antonio.

D. Víctor Sevilla. 1. ¿Para qué sirve la jaula, el canto, la almohada y el hueso? La jaula, para enjaular a un valiente pajarito. La almohada, para que no se rompa un delicado tesoro. El canto rodado y el hueso, son red herring.

2. ¿Hay que hacer algo con el pajarillo? Debes cazar al pajarillo y soltarlo cuando te encuentres con la serpiente que te impide el paso. Pues en un acto de valentía atacará a la víbora y te despejará el camino.

3. ¿Cuál es el objetivo final? Reunir 14 tesoros en el Recolector de Tesoros. El recolector lo encontrarás diciendo (en este caso tecleando) las palabras mágicas que están escritas en una pared: XYZZY. Desde la localidad acústica también podrás llegar con: Recolector.

D. Angel Blanco Pérez, de Valladolid. 1. ¿Para qué sirve la llave? La llave, es necesaria para abrir la jaula a un «hambriento» oso.

Estas son las preguntas más solicitadas entre nuestros aventureros, por lo que paso a contestarlas aparte:

1. ¿Dónde se encuentra la

máquina para recargar las pilas? Desde la localidad Nieblas Oeste, después de haber cruzado el mágico puente, con: N-N-S-E-O-Bajar.

2. Cuando estoy en la máquina recarga pilas, ¿qué caminos he de seguir para salir de la cueva? SUBIR-S-E-N-BAJAR-S.

AVENTURA ESPACIAL II

Vicente M. Patiño Maraver & Coke, de Getafe, Madrid, pregunta: 1- ¿Cómo evito que NIMBUS sea chupado? PIRITO, cerrando el ASPCHUP, es el único que puede evitar que NIMBUS sea absorbido.

2- ¿Puedo ir un domingo a su castillo y visitar a Hebillá, al Yiepp y a Juanmilla? Si te atreves ven cuando quieras, aquí te esperamos impacientes. (Hum, que rico, ya se me hace la boca agua).

D. Pedro L. Chaves Acedo, de Cáceres, pregunta: 1- ¿Cómo se mata al monstruo del final? Para matar al CELO tienes que utilizar la astucia y habilidades de todos tus COPOYOS. Te diré que los SEMIBOLBONES y el laser de XIKA es indispensable para poder acabar con él. Supongo que si has llegado hasta aquí esta pequeña ayuda será suficiente.

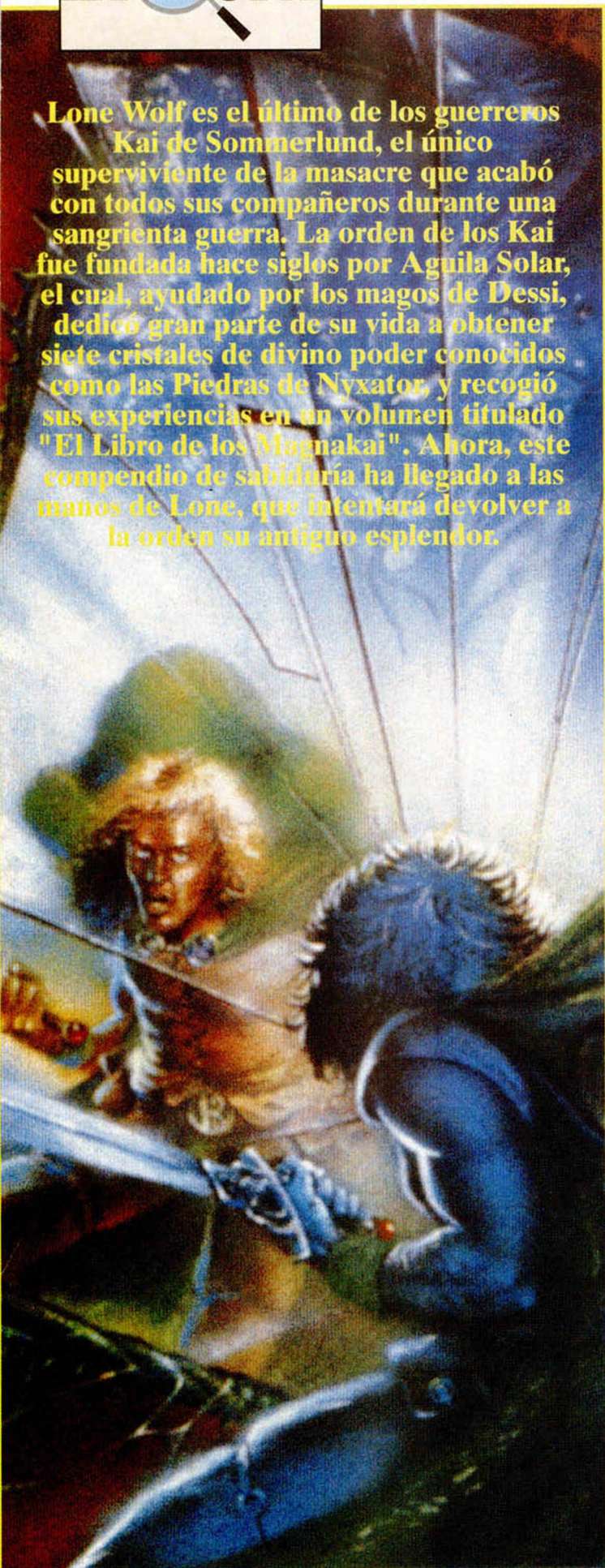
2- ¿DINUS, sus gases, sirven para algo? Los gases de DINUS solamente sirven para perfumar el ambiente. Y, a estas alturas ya sabes que su fuerte es el manejo de complicadas máquinas.

D. Víctor Vázquez Pena, de Orense, pregunta: 1- ¿Cómo se desactiva la BALUM? Para desactivarla tienes que utilizar los robotitos por los que me preguntas abajo.

2- ¿Para qué sirven el BOLOREX, el ROEMILAS y el ROZUMBO? EL BOLOREX es el más sensible de los tres, y no debes de dejarlo nunca acompañado de los otros dos si no está XIKA + presente, a no ser que ya estes listo para destruir a BALUM.

ANDRÉS y HEBILLA - 1991

Lone Wolf es el último de los guerreros Kai de Sommerlund, el único superviviente de la masacre que acabó con todos sus compañeros durante una sangrienta guerra. La orden de los Kai fue fundada hace siglos por Aguila Solar, el cual, ayudado por los magos de Dessi, dedicó gran parte de su vida a obtener siete cristales de divino poder conocidos como las Piedras de Nyxator, y recogió sus experiencias en un volumen titulado "El Libro de los Magnakai". Ahora, este compendio de sabiduría ha llegado a las manos de Lone, que intentará devolver a la orden su antiguo esplendor.



LONE



Sin embargo, una atenta lectura del libro no permite a Lone acceder a todas las disciplinas de los Magnakai, y el último guerrero Kai comprende entonces que para conseguirlo, debe repetir el camino del maestro y recuperar las piedras de Nyxator.

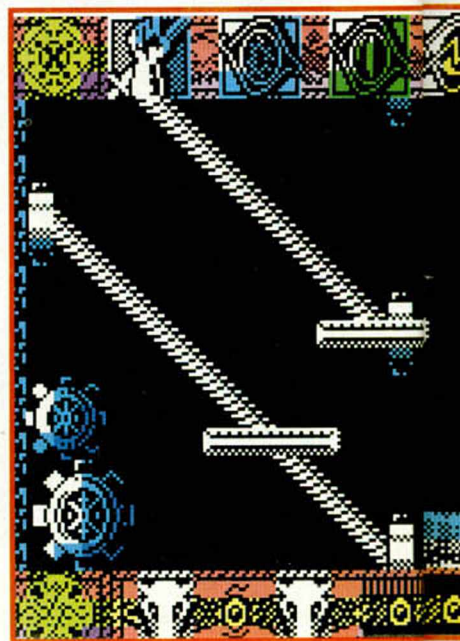
Lone abandona sus tierras natales del norte y se dirige a Dessi, donde se reúne con los descendientes de los magos que ayudaron a Aguila Solar en su primitiva búsqueda. Ellos le señalan que una de las siete piedras se encuentra precisamente allí, en Dessi, escondida en una gran fortaleza conocida como Kazan-Gor.

No obstante, los magos le indican que, años después de la partida de Aguila Solar, dicha fortaleza se convirtió en morada de un siniestro brujo llamado Gorazh. Preocupados por su creciente poder, los

magos de Dessi intentaron destruir al malvado brujo pero, al no conseguirlo, decidieron encerrarlo en la fortaleza creando un campo de energía a su alrededor.

Furioso por haberse convertido en prisionero, Gorazh decidió que si él no podía escapar de Kazan-Gor, nadie que entrara allí en el futuro podría salir con vida. La piedra quedaría para siempre en su prisión de granito impidiendo que la orden de los Kai pudiera restaurarse, lo que trató de conseguir consumiendo sus últimos años en construir trampas que protegieran la piedra. El más peligroso de sus trucos fue conocido como Dhazag-Oud, que en una antigua lengua significa "El Espejo de la Muerte".

Durante varios siglos bravos guerreros intentaron sin éxito recuperar la piedra de Nyxator. Algunos de ellos, tras escapar moribundos de la



WOLF

torre, han hablado de ese extraño espejo que refleja una entidad mágica y diabólica que toma la apariencia de su oponente.

Armado con una espada mágica que le proporcionaron los magos de Dessi, Lone entra en Kazan-Gor y, tras localizar el espejo, utiliza la espada contra él rompiéndolo en cientos de pedazos. De los fragmentos del espejo surgen siete extraños demonios que escapan refugiándose en las torres de la fortaleza. Para acabar definitivamente con el poder del espejo, Lone deberá buscar a los siete demonios y destruirlos uno a uno. Solamente entonces se desvanecerá el hechizo que pesa sobre Kazan-Gor y será posible acceder a la sala donde se encuentra la codiciada piedra de Nyxator.

EL JUEGO

El objetivo del juego consiste por tanto en localizar y



destruir a los siete demonios surgidos del espejo para poder recoger la piedra. Lone dispone de cuatro vidas, representadas por otras tantas cabezas de lobo, y una barra de energía para cada una de ellas. Puede utilizar cuatro tipos de hechizos de los ocho existentes pulsando una tecla del 1 al 4. Los cuatro hechizos se escogen antes de comenzar a jugar utilizando una de las opciones del menú principal, y cada uno de ellos puede ser activado en diez ocasiones. Algunos hechizos pueden emplearse en cualquier momento del juego pero la mayoría de ellos sólo pueden activarse en las salas donde tienen lugar los combates con los demonios del espejo.

La fortaleza de Kazan-Gor tiene la forma de una torre que se bifurca primero en dos y luego en cuatro caminos, lo que hace un total de siete brazos. Los siete demonios se



LOS HECHIZOS

Son ocho, como ya hemos señalado anteriormente, pero hemos de seleccionar cuatro de ellos antes de empezar a jugar. Cada hechizo permite sólo diez usos por lo que os aconsejamos que los escojáis sabiamente y los utilicéis de la misma forma.

Los hechizos recomendables son Invisibility, Weapon skill, Sixth sense y Healing, pues solamente de este modo podremos obtener imprescindibles momentos de inmunidad, mayor eficacia en la lucha contra los demonios, la seguridad de hallar el camino correcto y la posibilidad de recuperar las vidas perdidas.

PSI SURGE (OLEADA PSIQUICA). Se emplea únicamente en los combates, y produce una pérdida de energía en el enemigo a costa de parte de la energía de Lone.



MINDSHIELD (ESCUDO MENTAL). Es una protección contra el hechizo anterior y debe ser utilizado como escudo si el enemigo que nos ataca dispone de él.



ANIMAL KINSHIP (PARENTESCO ANIMAL).

Utilizado durante un combate provoca la aparición en la mente del enemigo de la visión de un lobo, lo que hace que el demonio aterrorizado deje de atacarnos durante unos segundos.



INVISIBILITY (INVISIBILIDAD). Es probablemente el más útil de todos. Puede ser empleado en cualquier momento y hace a Lone momentáneamente invisible, lo que se traduce en unos segundos de total inmunidad.



WEAPON SKILL (HABILIDAD CON LAS ARMAS). Empleado durante los combates multiplica la eficacia de Lone en los mismos.



SIXTH SENSE (SEXTO SENTIDO). Resulta imprescindible para completar la misión ya que, utilizado en una sala en la que haya tenido lugar un combate, hace que Lone señale con su espada la dirección en la que se encuentra el siguiente enemigo accesible.



DIVINITY (ADIVINACION). Este hechizo permite a Lone adivinar la presencia de personajes que, de otro modo, quedarían fuera de su vista.



HEALING (CURACION). Permite recuperar una vida perdida, pero solamente en presencia de uno de los demonios.

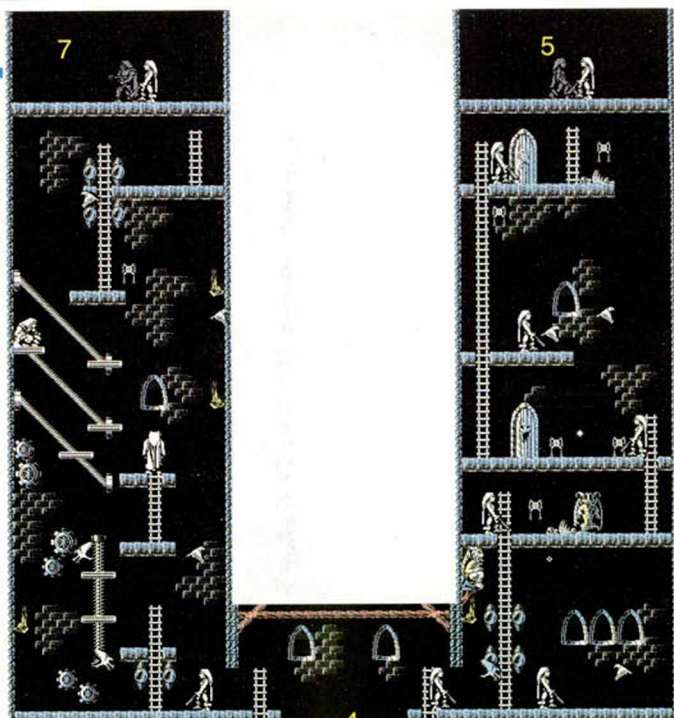
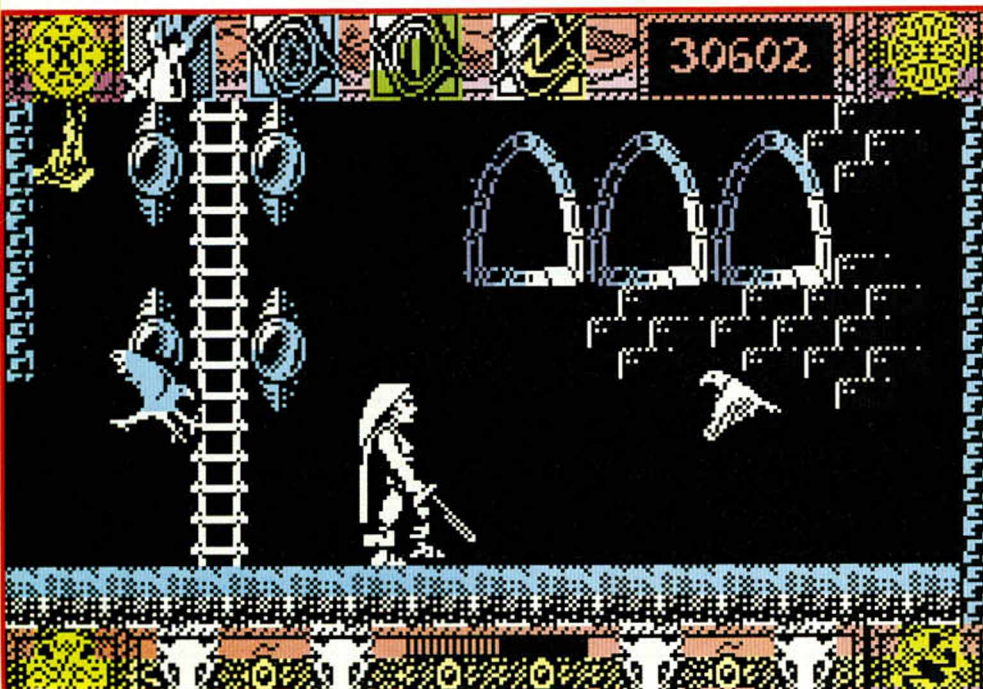
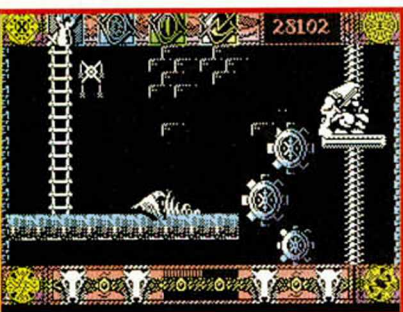




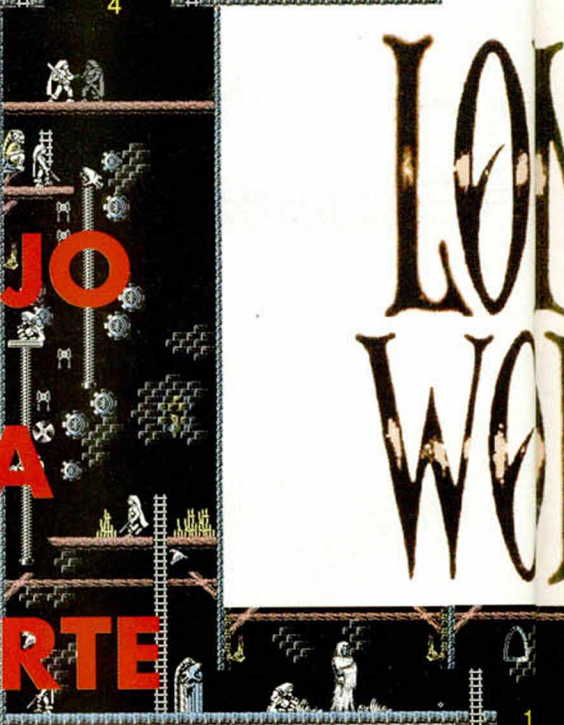
han refugiado en la habitación más alta de cada uno de los brazos, pero para acabar con todos ellos es preciso seguir un orden específico, ya que ciertas zonas de la fortaleza se encuentran inicialmente

bloqueadas, a no ser que hayamos destruído previamente el demonio que tenía en su poder la llave de dicha zona. El orden de los combates se encuentra en el mapa que acompaña a este texto, pero podemos resumirlo diciendo que, si numeramos los brazos de izquierda a derecha y de arriba a abajo, dicho orden es 7-6-4-5-2-3-1.

¿Cómo se adivina?. Muy sencillo. Ascendemos cinco pantallas desde la inicial y nos encontramos frente a frente con el primer demonio que, como todos los demás, toma la apariencia de una réplica oscura del propio Lone. En ese momento aparece una nueva barra de energía, bajo la primera, que representa la resistencia del enemigo. Lone procederá a luchar contra él haciendo uso de su espada y sus hechizos. Una vez destruído el primer demonio disponemos de dos escaleras que conducen a direcciones opuestas. Para saber el camino correcto (en este caso hacia la derecha) basta con emplear el hechizo "Sixth sense" (sexto sentido), que Lone ejecutará señalando con su espada la dirección correcta. Repitiendo este proceso varias veces iremos destruyendo a todos los



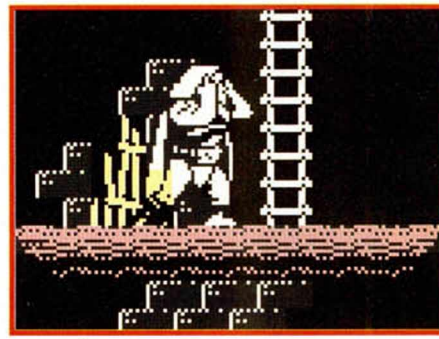
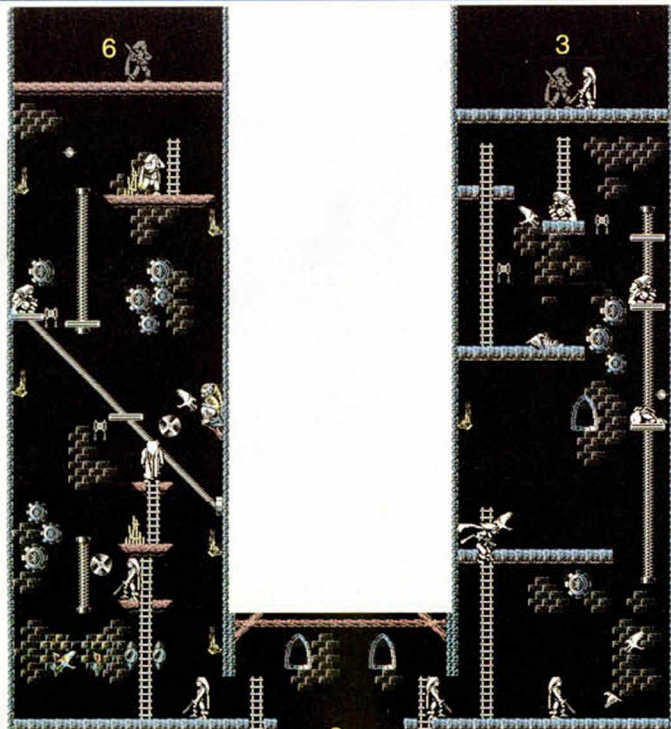
EL ESPEJO DE LA MUERTE



COMO SEGUIR EL MAPA

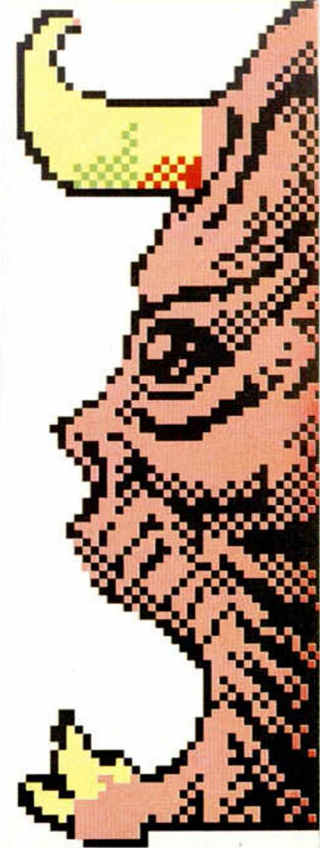
Engañoso y difícil se presenta el laberinto de Lone. Pese a la escasa aparición de pesados enemigos y la no excesiva longitud del mapeado, nuestro héroe deberá afrontar inciertas trampas y violentos combates contra sí mismo si quiere salir triunfante del Castillo. La salida, en la parte más baja del mapa, da el primer banderazo a una terrible ascensión sustentada por escaleras y plataformas móviles y rotantes. Para cuando el camino comienza a bifurcarse, lo que sucede en tres ocasiones, Lone puede estar muerto. El primer





demonios, aunque para ello, y en muchas ocasiones deberemos retroceder a lugares ya visitados. Al destruir al séptimo demonio se abrirá una puerta en la pared derecha de la sala que conduce a la habitación de la piedra. Pero esta pantalla no aparece en el mapa...

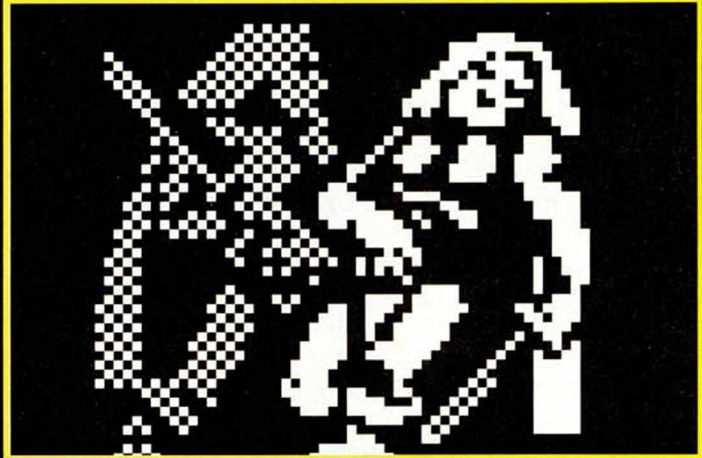
Pedro José Rodríguez.



ING
OLE



LOS HABITANTES DE LA FORTALEZA



Las torres de Kazan-Gor están protegidas por gárgolas que, situadas en puntos fijos de las paredes, disparan a intervalos regulares, lo que nos permite esquivarlos estudiando la frecuencia de los mismos. Algunas puertas en apariencia inofensivas pueden tomar momentáneamente la forma de un horrible rostro que dispara contra Lone. También es preciso vigilar ciertas esferas que caen de algunos puntos del techo, evitar los engranajes mecánicos cuando se ponen a girar y esquivar las descargas de alto voltaje que surgen de electrolitos colocados a ambos lados de las escaleras. Las águilas son los enemigos más rápidos y peligrosos, pero al menos pueden ser destruidas con nuestra espada, si somos lo suficientemente hábiles. En algunas habitaciones encontraremos un gran personaje indestructible que puede disparar en todas las direcciones.

Finalmente, señalar que en el ascenso a algunas torres nos encontraremos con la presencia de ascensores. La mayoría son de recorrido vertical, pero algunos avanzan diagonalmente, y en algunos casos es preciso tomar dos o más saltando de uno a otro en el momento apropiado

combate es el más cruel, nos pilla en frío y de nuevas. Además, nunca nos esperaríamos luchar contra nuestra propia personalidad reflejada en el malvado espejo. Las dos puertas que se abren tienen como misión confundirnos. Si portamos el hechizo del sexto sentido no habrá problemas, de lo contrario sigue con orden los números que hemos situado en cada pelea y, suponiendo que venzas cada envite, lograrás encontrar la piedra. Pero éste será el menor de los obstáculos, ya que, como verás, cada combate se disputa en un rincón del laberinto, y hay que llegar a él.

TOKES & POKES

MEGAPHOENIX

¿Y qué si ha salido ya publicado en alguna cinta de Microhobby?, ¿y si resulta que este nuevo cargador para el Megaphoenix proporciona otro tipo de ventajas, suculentas y diferentes a las que ya tenéis?, ¿y si por alguna razón la cinta no cargaba bien y aún seguís cazando los marcianos a saltos?

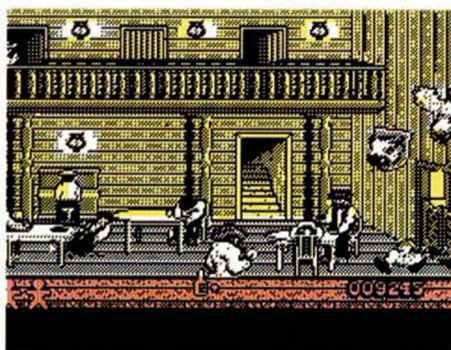
Por si alguno de vosotros se encuentra en el peor de estos casos, vamos a publicar otro cargador para el ave que renació de sus cenizas, y en la superoferta incluiremos el poke mágico que salvará a los programantes desprotegidos.

```
10 #CHIPWARE&FRAN'91#
20 BORDER 0:INK 7:PAPER 0:CLEAR
28999
30 PRINT AT 19,0;"CUANTOS
SEGUNDOS QUIERES QUE DURE EL
ESCUDO? (NORMAL=2)";:INPUT
"SEGUNDOS (2-250)";:SEG
40 IF SEG<2 OR SEG >250 THEN
GOTO 30
50 CLS:PRINT AT 10,12;FLASH
1 ; " C A R G A N D O
MEGAPHOENIX":LOAD "" CODE
29000:POKE 29035, 201:RANDOMII-
ZE USR 29000
60 POKE 45516, SEG:RANDOMIZE
```



USR 33081
Y el poke:
POKE 45516, NN=SEGUNDOS
(0-255)

DESPERADO 2



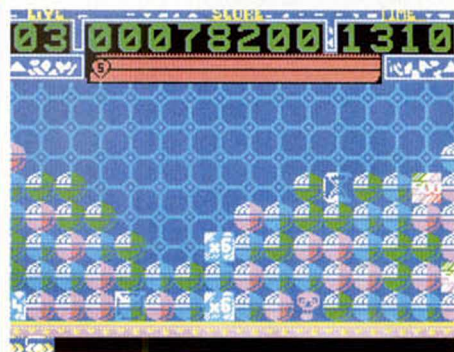
La mejor forma de que nadie note tu torpeza con el revolver ni la velocidad del rayo con la que desenfundas, es pasar absolutamente desapercibido, o lo que es lo mismo, hacer como que la cosa no va contigo y pensar que los bandidos, pistoleros y peligrosos habitantes de BIG PIG forman parte de una pesadilla.

Que quede claro que sin el consentimiento de los chicos de TOPO y sin su colaboración sería imposible colocar el escudo hipermagnético que nos protegería herméticamente de los bandidos, por eso hemos de reseñar que han sido ellos y sólo ellos los que nos han pasado gentilmente las palabras mágicas que nos va a inmunizar de balazos y amenazas. Tomad nota si queréis hacer del viejo al Oeste un paseo de abuelete.

Para la fase 1, teclad FREUD en el menú de opciones. Para la segunda, lo mismo con CLM.

PICK'N PILE

Si el reloj os juega demasiadas malas pasadas, si las teclas no consiguen empujar al cursor -que nunca llega a tiempo- con la velocidad adecuada y si no duras más de minuto y medio dándole al «coge y recoge», copia atentamente los siguientes pokes y destripa el juego de boli-

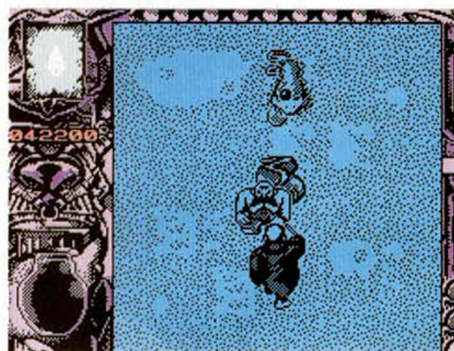


tas de UBI. D.

José Oliver Gil, de Valencia, promete eficaces resultados.

POKE 34551,0... VIDAS INFINITAS
POKE 34378,195
POKE 34379,10:
POKE 34380,135:
POKE 34933,24TIEMPO INFINITO

MYSTICAL



Para los que se preguntaran por medio de qué mecanismos fuimos capaces de realizar una lupa tan exhaustiva como la que publicamos sobre Mystical en el anterior número de la revista, aquí les damos la primera explicación.

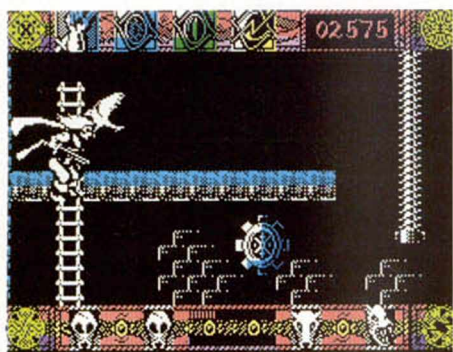
(Naturalmente, el cuerpo de un redactor es imposible meterlo en esta página...).

D. José Oliver, es el culpable del poke.

POKE 24992,0VIDAS INFINITAS

LONE WOLF

La lupa, el mapa, el cargador y ahora los pokes. Muy, muy pocos juegos han sido testigos de tal despliegue de medios en Microhobby. Si lo pensáis y lo



jugáis detenidamente, veréis como todo tiene su explicación...

VERSION 48 k

POKE 55617,0:

POKE 57045,0:

POKE 58028,0..... ENERGIA INFINITA

POKE 64938,167.....HECHIZOS

.....INFINITOS

VERSION 128 k

POKE 38823,0:

POKE 40366,0:

POKE 41419,0ENERGIA INFINITA

POKE 62902,167..... HECHIZOS

.....INFINITOS

Gracias Pedro José.

PANG

Para los que hace algunos números sudaron toda su sangre sin que ni siquiera el color rojizo y escandalizador del líquido hiciera funcionar el truco PANG de Ocean que publicamos, vamos a intentar solucionar la papeleta llevando cada dato a su más exacta precisión.

Efectivamente la cosa giraba alrededor de la tecla de pausa, la "H", pero no de una forma tan exclusiva. O lo que es lo mismo, que la tecla que detenía la partida -a un solo jugador- debía pulsarse cuando el reloj que controla nuestro tiempo marcara -un minuto y veinte segun-



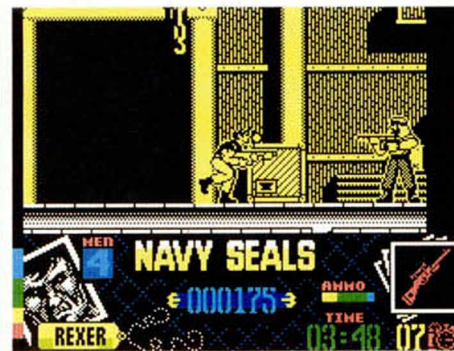
dos- lo que nos proporcionaría unas 60 vidas y facilitaría el paso a siguientes fases mediante presiones convulsivas sobre la teclas pausa. Ah!, ojo, para los que todo salió bien, ya se pueden dar con un canto en los dientes.

Ha sido un mensaje de Jorge García, de Zaragoza.

NAVY SEALS

Aunque aún nos llegan un montón de cartas en las que se nos revela el secreto a voces para que ningún moro arrase la marina de Ocean -por cierto, CLUBBING SEASON- hay también, gracias a los cielos, otras que no sólo dan por obviada la palabreja sino que incluso han encontrado ciertas ramificaciones beneficiosas para nuestro uso.

Sin ir más lejos el tipo de arma. Si presionáis «W» en cuanto se os notifique que tenéis vía libre para



jugar, podréis arramblar con cualquier tipo de arma, pero si además, y durante el juego, le dáis a «O», «P», «Q», «A» a la vez, seleccionaréis el tipo de bala que más os convenga en cada caso.

Pero si lo queréis más difícil con este poke puede ser el despioorre ya que el tiempo será más oro que nunca y viajará a la velocidad de la luz.

Gracias a Felipe Cegarra y Jesús Pedrosa.

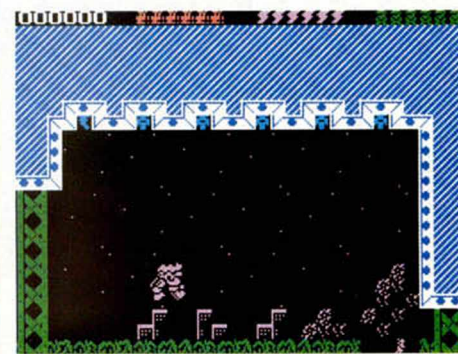
POKE 25223,11..... TIEMPO RAPIDO

RICK DANGEROUS 2

La vacuna antibichos de Rick llega directamente de Inglaterra,

así que no os extrañe que el «cheat mode» para el bajito se escriba en francés y que la mayoría de vosotros podáis utilizarlo en nuestro país, uséase España.

De todas formas observad atentamente vuestra máquina ya que hemos detectado que los Spectrums franquicidas y antigabachos pueden atrangantarse cuando pongáis «JE VEUX VIVRE» en la tabla de records, aunque estamos seguros de que la tolerancia a prueba de todo de nuestros ordenadores resistirán el embite. Rara frase para un juego, si señor.



SCOOBY DOO & SCRAPY DOO

Vaya par de héroes el tío y el sobrino. El uno por grande y cobarde, el otro por chico y matón se llevan la palma a la incompresión y el homenaje a la neurona desgastada.

Claro que esperemos que no estén tan sufridas como las vues-



tras, o que por lo menos este truco os ayude a relajarlas

Prueba a presionar a un tiempo las letras que forman la palabra "HELP" en la pantalla inicial y obtendrás buenas vidas infinitas.

**JUAN OREGO ROJO
(BARCELONA)**

Estamos a punto de PROFANAR el templo de DINAMIC.

Profanation:

POKE 44805,201 Atravesar las paredes.
POKE 45877,201 Elimina bichos.
POKE 47672,201 Inmunidad.
POKE 47693,0 Inf. vidas.

**LEON SUAREZ COLMENAR
(VIGO)**

Lo bueno si breve, dos veces bueno, fácil, concreto, conciso, práctico...

Tusker:

10 MERGE "" 15 RUN 10

**DAVID DIAZ PIATTONI
(MADRID)**

Refranero Informático: "Nunca cae agua a gusto de todos, pero que caigan pokes a nadie le viene mal."

Night Shade:

POKE 51105,0 Atravesar monstruos.
POKE 57449,0:
POKE 58056,0 Atravesar muros.
POKE 50612,201 Elimina bichos.
POKE 37852,N N=Número de vidas.
POKE 49811,0 Sorpresa.
POKE 52186,201:
POKE 53442,0:
POKE 53443,0:
POKE 53443,12 Inf. vidas.

fuego. Tachán! vidas infinitas..

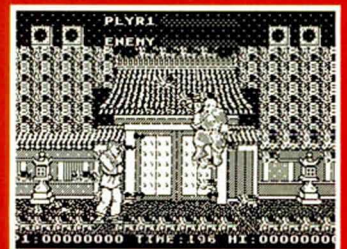
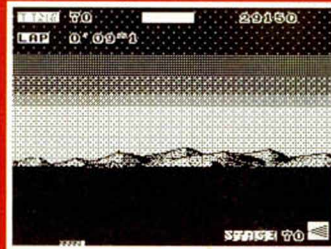
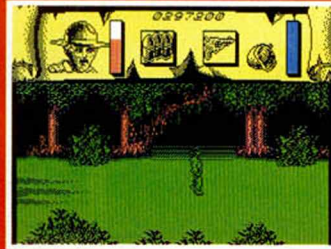
Strider:

Si pulsas las teclas "Z" y "0" simultáneamente en la pantalla de presentación, que aparece antes de que comience el juego, el border hará un pequeño flash. Aprovecha entonces para pulsar la tecla de pausa ("H") y después Symbol Shift y "2", con lo que conseguirás avanzar dentro de cada fase.

Mickie:

POKE 46259,N N=Número de vidas.
POKE 40759,0:
POKE 40760,0 Inmunidad en las clases.
POKE 40796,0:
POKE 40797,0 Inmunidad en los pasillos.

**SE LO
CONTAMOS
A...**



20 POKE 38522,201

**JOSE LUIS MARTINEZ
(MADRID)**

Con estos pokes podrás pasear tranquilo por el Bronx. Incluso por la noche, que no es poco.

Bronx:

10 RESTORE: FOR I=63000 TO 63006:
READ A: POKE I,A: NEXT I
20 LOAD ""
30 DATA 201,201,201,1
40 DATA 5,149,0

Manic Miner:

POKE 35136,0:
POKE 35136,5 Inf. vidas.
POKE 34798,0:
POKE 34799,0:
POKE 34800,0 Inf. oxígeno.

Rock'n Roller:

POKE 42631,N N=Número de vidas.
POKE 42642,N N=Número de fase.

Buggy Ranger:

POKE 47258,V V=Número de vidas.
POKE 47114,0 Inf. vidas.

Olli & Lisa:

POKE 36076,201 Inf. vidas.
POKE 34445,0:
POKE 34446,0:
POKE 34447,0 Juego rápido.
POKE 34475,0:
POKE 34476,0:
POKE 34477,0 Sin enemigos.

Out Run:

POKE 39204,0 Inf. tiempo.

Street Fighter:

10 BORDER 0: PAPER 0: INF 7: CLS:
CLEAR 24999
20 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE:
LOAD "" CODE
40 POKE 43644,0: REM ENERGIA INFINITA
50 RANDOMIZE USR 58644

Turbo Out Run:

POKE 40914,0 Inf. vidas.

**LUIS OSUNA SAN HIPOLITO
(MADRID)**

Claves & Códigos, S.A.

Capitan Sevilla:

Código de acceso= 574527

Game Over:

Código de acceso= 18024

**FRANCISCO DE BORJA DIMAÑA
(MADRID)**

Antidiccionario de Informática: XENON:
Pexcho grande.

Xenon:

Para conseguir vidas infinitas debes pausar el juego pulsando la tecla BREAK, luego teclaea simultáneamente las letras que forman la palabra "T, I, N, Y". y pulsas

Freddy Hardest :

FASE 1:

POKE 63481,201:
POKE 63585,201 Inmunidad.
POKE 61305,N N=Número de vidas.
POKE 53248,201 Sin enemigos.
POKE 64011,167 Inf. vidas.

FASE 2:

POKE 61455,201 Inmunidad.
POKE 52168,N N=Número de vidas.
POKE 61607,167 Inf. vidas.

**MAURICIO PEREZ VERGARA
(MADRID)**

Quieres pokes, supongo...

Livingstone, Supongo:

POKE 27726,36 Inf. agua.
POKE 24391,0:
POKE 26809,0:
POKE 27707,0 Inf. vidas.

Batman (The Movie):

Para pasar de fase sólo hay que pulsar simultáneamente las teclas "C", "I", "K", "M".

**FERNANDO GALAN CARREÑO
(MURCIA)**

Pokes tierra-aire:

1942:

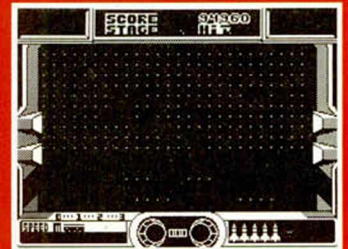
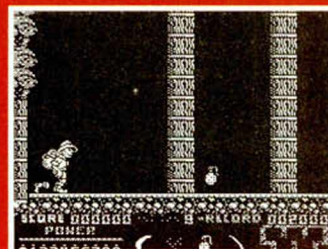
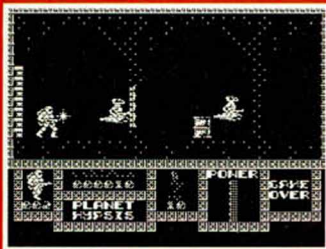
POKE 52453,61:
POKE 52457,0:
POKE 52458,0 Aumentar el número de stage.

POKE 48415,0 Sin enemigos.
 POKE 50777,201 Inmunidad.
 POKE 52304,N N=Número de vidas.
 POKE 46650,0 Inf. rizos.
 POKE 47007,255:
 POKE 52471,0:
 POKE 52472,0:
 POKE 52473,0 Inf. vidas.
Commando:
 POKE 59210,0 Desaparecen las trincheras
 POKE 59213,0 Desaparecen los puentes.
 POKE 57869,195 El jeep no dispara.
 POKE 61955,201 Enemigos nos disparan.
 POKE 62697,201 Enemigos sin bombas.
 POKE 27773,58 Inf. granadas.
 POKE 56981,24 Inmortal.

Robocop:
 10 DIM A(4): RESTORE: POKE 23658,8
 20 FOR N=1 TO 4: READ A\$: PRINT A\$;
 "? "; FLASH 1 ; "C"; CHR\$ 8; PAUSE 0: LET
 C=(INKEY\$="S"): PRINT "SI" AND C;
 "NO" AND NOT C: PRINT: IF C THEN LET
 A(N)=1
 30 NEXT N
 40 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL":
 PAUSE 100: POKE 23624,0: CLS
 50 LET D=PEEK 23631 + 256 * PEEK
 23632 + 5: LET C=PEEK D: POKE D,111:
 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE: POKE
 D,C
 60 FOR N=1 TO 4: READ C,D: IF A(N)
 THEN POKE C,D

FRANCISCO DIAZ VASCO (SEVILLA)

Refranero Informático: "Eramos pokes y parió la abuela."
Thundercats:
 POKE 34680,195 Elimina enemigos.
 POKE 34023,201 Inmunidad excepto a lagunas.
 POKE 31474,201 Juego sin enemigos.
 POKE 29333,0:
 POKE 29334,0:
 POKE 29335,0:
 POKE 29746,0:
 POKE 29889,1:
 POKE 29921,0:



POKE 34213,0 No aparece el camión.
 POKE 33700,201 No aparece el jeep.
 POKE 33899,0 No aparece la moto.
 POKE 57188,0 No quitan vidas en trincheras.
 POKE 25973,N N=Velocidad
 (NORMAL=2).
 POKE 25653,182:
 POKE 31107,201 Inf. vidas.
After Burner:
 POKE 39871,0:
 POKE 39872,62:
 POKE 39873,5:
 POKE 39874,50 Inf. vidas.

ENEKO MURUZABAL (VIZCAYA)

Refranero Informático: "Cuando el juego suena, pake lleva."

Typhoon:
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS:
 CLEAR 24400: POKE 23658,8
 20 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
 30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
 40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) ";A\$: IF A\$="N" THEN GO TO 60
 50 POKE 41908,0: POKE 42073,0
 60 INPUT "QUIERES INMUNIDAD (S/N) ";A\$: IF A\$="N" THEN GO TO 80
 70 POKE 41837,201: POKE 41982,201
 80 CLS: RANDOMIZE USR 32276

70 NEXT N
 80 RANDOMIZE USR 33049
 90 DATA "VIDAS INFINITAS", "ENERGIA INFINITA", "TIEMPO INFINITO", "ARMAMENTO INFINITO"
 100DATA
 46229,182,39537,201,45722,201,38451,201
Navy moves:
 FASE 1:
 POKE 49962,0 Inf. vidas.
 POKE 60134,0:
 POKE 60135,0:
 POKE 60136,0 Inmune a las minas.
 POKE 55505,24 Inmune a los tiburones.
 POKE 52524,0:
 POKE 52525,0:
 POKE 52526,0 Inmunidad a los disparos de los buzos.
 POKE 59706,195 No chocar con motojets.
 POKE 51852,1 Matar a la morena
 POKE 57832,1 Matar al pulpo
 FASE 2:
 POKE 54047,0 Inf. vidas.
 POKE 59414,0:
 POKE 59415,0:
 POKE 59416,0 Inmunidad.
 POKE 55789,0:
 POKE 55790,0 Inf. balas.
 POKE 55856,0:
 POKE 55857,0 Inf. lanzallamas.

POKE 30438,2:
 POKE 30439,0:
 POKE 30440,0:
 POKE 30484,2:
 POKE 30485,0:
 POKE 30486,0:
 POKE 30571,2:
 POKE 30572,0:
 POKE 30573,0:
 POKE 32752,0:
 POKE 34107,0 Llevar siempre la nave
 POKE 34504,195 No desaparecen las baldosas
 POKE 29228,N N= Número de vidas
 POKE 31384,154:
 POKE 31385,122 Inf. oportunidades
 POKE 25477,195 Pasar fases sin jugar
 POKE 29492,255 Vidas extras sin límites
 POKE 31403,0:
 POKE 31404,195 Inf. vidas
Gryzor:
 POKE 33015,N N=Número de vidas (1-255)
 Poke 33015,99 Inf. vidas

OSCAR FRAILE GONZALEZ (VALLADOLID)

Para acabar con el Rey de los monogs...
Donkey Kong:
 POKE 33725,N N=Número de pantalla.
 POKE 31709,N N=Número de vidas.
 POKE 33709,0 Inf. vidas.

JUAN ANGEL MEDEROS (LAS PALMAS)

Refranero Informático: "En octubre,
Microhobby de pokes te cubre."

Stormbringer:

10 CLEAR 25710: 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

Mad Mix Game:

10 CLEAR 24575
20 FOR A=61366 TO 61366 + 32: READ
B: POKE A,B: NEXT A
30 LOAD "" CODE 1

POKE 52146,0 Inf. vidas.
POKE 52155,0:
POKE 52156,0:
POKE 52157,0 Inf. vidas dos jugadores.
Corsarios: Si quieres reponer la energía en la primera fase, cada vez que se te vaya a acabar la barrita pulsa "E" y "V". Si te pasa lo mismo en la segunda fase, pulsa las teclas "CARLES" y obtendrás vidas infinitas.

MANUEL MUÑOZ MEGIAS (GRANADA)

Con estos pokes, sobran las palabras...

Phantonas:

POKE 46790,191 Abre caja fuerte.
POKE 52290,0 Atraviesa paredes.

POKE 47672,201 Inmunidad.
POKE 47693,0 Inf. vidas.
Saboteur:
POKE 42036,201 Sin enemigos.
POKE 40004,201 Sin perros.
POKE 29893,255 Inf. vidas.

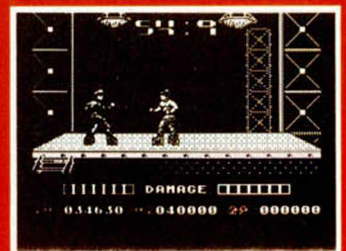
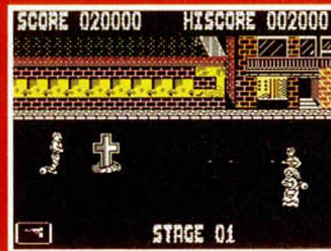
DESCONOCIDO

Refranero Informático: Hay quien dice que el desafortunado en el juego, afortunado en amores. Se nota que ellos no pokean sus juegos...

Afteroids:

POKE 28891,0:
POKE 28892,0 Inf. bombas.
POKE 27037,201 Inmunidad.

SE LO CONTAMOS A...



40 RANDOMIZE USR 61366
50 DATA
221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,205,86,5
,221,33,0,96,17,182,143, 62,255
60 DATA
55,205,86,5,175,50,3,96,195,0,96

Mad Mix Game II:

Si quereis hacer más fácil este Mad Mix II, sólo tendréis que teclear en la pantalla del menú la palabra SPABILAO. Con ella conseguireis vidas infinitas.

Sir Fred:

POKE 46647,201 Inf. vidas.

Jail Break:

POKE 53030,N N=Número de vidas (1-255).

Arkanoid II:

POKE 33950,201 Juego rápido.
POKE 33092,40 Ultima pantalla.
POKE 33586,100 Disparo y bola pegada a la vez.
POKE 32686,56 Pantallas nuevas.
POKE 34689,0:
POKE 35690,0 Los bichos no molestan.

Nemesis:

POKE 51108,195:
POKE 51479,1:
POKE 65000,201 Inmunidad.
POKE 52385,127 La nave no dispara.
POKE 51949,0:
POKE 52140,0:
POKE 52144,0:
POKE 52145,0:

POKE 44819,0 Inf. energía.
POKE 45126,195:
POKE 45127,16:
POKE 45128,175 Inmune a
mano y flechas.
POKE 48370,0 Pasar de la bola.
POKE 25095,201 Quita bichos.
POKE 28053,201 Quita bichos del suelo.

Combat School:

FASE 1:
POKE 41771,0:
POKE 41783,0 Pasar siempre.
FASE 2:
POKE 44649,0:
POKE 44667,0 Pasar siempre.
POKE 47099,N N=Longitud de

la prueba (0-12).

FASE 4:
POKE 41858,N N=Número de disparos
a pasar (0-99).

FASE 5:
POKE 43366,0 El ordenador no lucha.

FASE 6:
POKE 44676,0:
POKE 44694,0 Pasar siempre.
FASE 7:
POKE 31134,1 Pasar siempre al
instructor.

Bionic Command:

POKE 34274,0 Inf. vidas.

Profanation:

POKE 44805,201 Atravesar paredes.
POKE 45877,201 Elimina bichos.

POKE 30689,0:
POKE 30690,0:
POKE 30691,0:
POKE 36800,0:
POKE 36801,0 Inf. tiempo.
POKE 27073,0:
POKE 27074,0:
POKE 27075,0 Inf. vidas.

Predator:

POKE 39549,209 Inf. disparos.
POKE 36141,0 Inf. granadas.

POKE 39409,201:
POKE 39434,201 Inmunidad.
POKE 39801,0 Inf. tiempo.

Navy Moves:

PRIMERA PARTE:
POKE 60071,0:
POKE 60072,0:
POKE 60073,0 Inmune a minas.
POKE 52430,0:
POKE 52431,0:
POKE 52432,0 Inmune a disparos
de buzo.

POKE 51755,1 La morena muere
con un misil.

POKE 57765,1 El pulpo muere
con un misil.

POKE 49857,0 Inf. vidas.
POKE 59643,195 No choca con motojets.

POKE 55394,24 Inmunidad tiburones.

SEGUNDA PARTE:

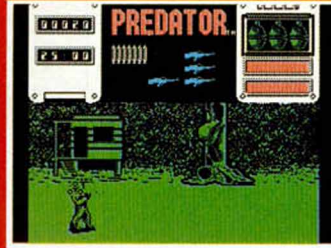
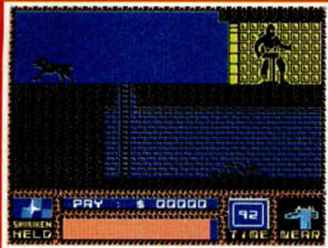
POKE 59452,0:
POKE 59453,0:

POKE 59454,0 Inmunidad.
 POKE 55823,0
 POKE 55824,0 Inf. balas.
 POKE 55890,0
 POKE 55891,0 Inf. lanzallamas.
 POKE 54080,0 Inf. vidas.
Rolling Thunder:
 POKE 39988,201 Inf. energía.
 POKE 48444,201 Sin enemigos.
 POKE 40055,201 Inf. tiempo.
 POKE 39792,0 Inf. vidas.
Splitting Images:
 POKE 54399,167:
 POKE 64590,0 Inf. tiempo.
 POKE 54422,0:
 POKE 59850,0 Inf. vidas.

4,10; "Q-UP A-DOWN"; AT 6,9; "O-LEFT P-RIGHT"; AT 8,11; "SPACE-FIRE"; AT 10,11; "Ent-MAGIC"; AT 12,12; "R-RETRY"; AT 14,12; "H-PAUSE"; AT 16,12; "F-ABORT"; AT 19,10; "PRESS ENTER"
 120 PAUSE BIN
 130 RANDOMIZE USR 42956
 CODIGOS:
 NIVEL 1 - RADAGAST.
 NIVEL 2 - YARMAX.
 NIVEL 3 - ORCSLAYER.
 NIVEL 4 - SKYFIRE.
 NIVEL 5 - MIRGAL.

**FRANCISCO ARMESTO PARRA
 (MADRID)**

49,255,255,221,33,0,64,17,235,191,62,
 255,55,205,86,5,24,241
 40 RANDOMIZE USR 24094 007,
Licencia Para Matar:
 10 CLEAR 24575: LET L=PEEK 23631 +
 256 * PEEK 23632 + 5
 20 LET K=PEEK L: POKE L,111
 30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
 40 LET A=167: POKE 48181,A: POKE
 48428,A: POKE 48633,A
 50 POKE 59174,A: POKE 59285,A: POKE
 55802,0
 60 POKE 57078,0: POKE 54604,0: POKE
 56238,24: POKE 58528,24
 70 POKE 58646,0: POKE 59400,0: POKE
 59667,0



Rocman:

POKE 38659,201 Abre pasos secretos.
 POKE 33090,100 Acaba con una copa.
 POKE 33085,138 Acaba sin escudo.
 POKE 37910,201 Elimina monstruos.
 POKE 37100,201 Inmortalidad.
 POKE 36195,100 No llave especial.
 POKE 36478,0 No necesita llave.
 POKE 36360,200 Pasar de los guardianes.
 POKE 58998,204 Quitar otra trampa.
 POKE 58413,79 Quitar trampa de la cueva.
 POKE 37200,0 Inf. vidas.

Spherical:

10 CLEAR VAL "24800": LOAD ""
 SCREEN\$: LOAD "" CODE VAL "24832":
 CLS
 20 POKE VAL "23658", VAL "8"
 30 INPUT "TIEMPO INICIAL? (0-255)", A
 40 POKE VAL "50896", A
 50 INPUT "INMUNIDAD?", A\$
 60 IF A\$="S" THEN POKE VAL "43938",
 BIN
 70 INPUT "INFINITOS INTENTOS?", A\$
 80 IF A\$="S" THEN POKE VAL "43920",
 BIN
 90 INPUT "PUNTOS INICIALES? (0-
 65535)", A
 100 LET H=INT (A/256): LET L=A - 256 *
 H: POKE VAL "43677", L: POKE VAL
 "43678", H
 110 LOAD "" SCREEN\$: PRINT INK 6; AT

Antidiccionario de Informática: PRE-DATOR: Dícese de aquella persona, cosa o animal que todavía no es "dator" pero que aspira a ello.

Jet Pac:

POKE 25020,0 Facilita el juego.
 POKE 25018,0 Inf. vidas.

Phantis:

POKE 54216,0 Inf. vidas fase 1.
 POKE 57606,0 Inf. vidas fase 2.

Match Day II:

10 CLEAR 30000: LOAD "" SCREEN\$:
 LOAD "" CODE
 20 POKE 41295,0: AQUI PUEDES PONER
 MAS POKES PARA EL MATCH DAY II
 30 RANDOMIZE USR 41052

**DANIEL GARCIA CANO
 (MADRID)**

Refranero Informático: "Toke, poke y cargador, tres nombres y la misma función."

Ikari Warriors:

POKE 39919,34 Inf. balas.
 POKE 40078,34 Inf. granadas.
 POKE 39611,24 Inmunidad.
 POKE 41178,N N=Número de vidas
 (1-144).

El poder oscuro:

10 BORDER 0: CLS
 20 FOR F=24094 TO 24111: READ A:
 POKE F,A: NEXT F
 30 DATA

80 POKE L,K
 90 RANDOMIZE USR 47642

**SAMUEL MARTIN
 (GRANADA)**

Un juego, un poke.

Shao Lin's Road:

POKE 49331,47 Inf. vidas.

**JOSE MIGUEL MILLAN OTAL
 (MALAGA)**

Refranero Informático: "No le pidas pokes al olmo, pídeselos a Microhobby."

Ice breaker:

Para obtener vidas infinitas teneis que pulsar las letras que forman la palabra "FIGA" simultáneamente, una vez aparecido el menú principal.

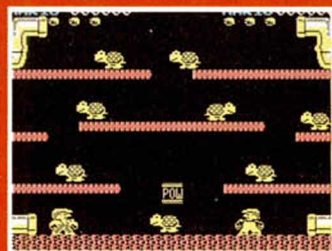
Strider:

Si pulsas las teclas "Z" y ""0"" simultáneamente en la pantalla de presentación que aparece antes del juego, el border hará un pequeño flash. Ya una vez dentro de él, sólo tienes que pulsar la tecla de pausa ("H") y después Symbol Shift y "2" con lo que conseguirás avanzar dentro de cada fase.

Pink Panther:

POKE 27616,201 Sonámbulo inmóvil.
 POKE 27619,201 No sale el inspector.
 POKE 24884,24 Equipo de música silencioso.
 POKE 27314,201 No te entra sueño.

SE LO CONTAMOS A...



OCTAVIO CECILIA BORDOY (SEVILLA)

Aquí tienes los dos o tres pokes que nos pides...

After Burner:

POKE 39871,0:
POKE 39872,62:
POKE 39873,5:
POKE 39874,50

Inf. vidas.

Commando:

POKE 27773,58
POKE 60699,64
POKE 56981,24
POKE 25973,N

Inf. granadas.

Inf. metrallera.

Immortal.

N=Velocidad

Cobra:

POKE 41205,183
POKE 37915,201
POKE 43647,225
POKE 36515,183

Inf. armas.

Immunidad.

Facilita el juego.

Inf. vidas.

Chase H.Q.:

10 CLEAR 24575
20 PRINT "INTRODUCE LA CINTA

ORIGINAL"

30 FOR F=42480 TO 42486: READ A:

POKE F,A: NEXT F

40 LOAD "" CODE: POKE 42560,195:

POKE 42561,240: POKE 42562,165:

RANDOMIZE USR 42496

50 DATA 175,50,10,129,195,0,91

Fred:

POKE 23313,0:

POKE 37729,0

Inf. balas.

POKE 23308,0:

POKE 31171,0

Inf. vidas.

Mario Bros:

POKE 54000,0

Los enemigos se

matan solos.

Frost Byte:

POKE 33805,24:

POKE 33806,2

Inf. twang.

POKE 36315,24

Immune a enemigos.

POKE 35675,200

Inf. supersaltos.

POKE 36560,24:

POKE 36561,2

Inf. vidas.

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 pueden ser introducidos en programas desprotegidos. Esto quiere decir que cargas turbo, más de 2.000 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, sólo tenéis que editarla de forma que aparezca en la parte inferior de la pantalla y podáis 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.

L RINCON DEL ARTISTA

Rafael Pérez Guillamón Archena (MURCIA)





RESPUESTA COMERCIAL

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

No
necesita
sello
A franquear
en
destino



RESPUESTA COMERCIAL

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

No
necesita
sello
A franquear
en
destino



**HOBBY
PRESS, S.A.**

Apartado n.º 8 FD.
28100 ALCOBENDAS
(Madrid)

**HOBBY
PRESS, S.A.**

Apartado n.º 8 FD.
28100 ALCOBENDAS
(Madrid)



RECIBE



EN CASA

MH-214

Deseo suscribirme a la revista **MICROHOBBY** por un año (11 números), al precio de 4.800 ptas. Esta suscripción me da derecho a recibir un **joystick** 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 _____
Aptdo. de Correos 226. 28100 Alcobendas (MADRID)

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 _____

Si eres de Canarias y deseas recibir la revista por avión tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 395 ptas. Por favor marca con una cruz la forma de envío elegida.

Envío Canarias por correo normal.

Envío Canarias por avión.

Fecha y firma

SOLICITA NÚMEROS ATRASADOS, Y TAPAS

MH-214

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

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

N.º 190: 495 ptas. N.º 192, 194, 195, 200, 201, 204, 205, 211, 212: 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 _____
Aptdo. de Coreeos 226. 28100 Alcobendas (MADRID)

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

(La tarjeta de crédito es válida sólo para pedidos superiores a 1.000 ptas.)
Fecha de caducidad de la tarjeta _____

Nombre del titular (si es distinto) _____

Fecha y firma

CONSIGUE GRATIS ESTE JOYSTICK



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.

Debido al fuerte incremento de las tarifas postales las nuevas solicitudes de suscripción y renovación de Canarias tendrán un recargo de 395 ptas. por envío aéreo. Este recargo no se aplicará si expresamente el suscriptor indica que desea recibir la revista por correo normal.

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.

A T R A P A LA

EMOCION

A T R A P A LA

AVENTURA

A T R A P A AL

HALCON

BRUCE WILLIS

EL GRAN HALCON



LA
PIRATERIA
ES DELITO

