Revista dedicada a la retro informática en general
Esta publicación es gratuita y de libre difusión
Año 3 número 10

RetroWiki Magazine



DRAGON DATA LTD.

EL COCHE FANTÁSTICO

THOMSON series MO y TO



SHINOBI™

URIDIUM PARA MSX



Construyendo un mini mando arcade para C64, paso a paso

Entrevista Kronbits

CRAZY BALLOON para COMMODORE-64

Fuente
5 Voltios 1 Amperio

AUSTIN POWERS™





Imagine
...the name of the game

Ahora disponible para Spectrum 128k y 48k

El Staff de Retrowiki Magazine

El Staff de RetroWiki Magazine lo forman los siguientes usuarios:

Dirección

ron

jojo073

Edición

jojo073

Colaboradores

Commodore Plus

Leo Rojo

Toni Gálvez

Javu61

Dancresp

Orty

Sejuan

Web

ron

Portada



Portada dedicada a uno de los iconos de los 80, el coche fantástico. Una serie que cuenta las aventuras de un coche retrofuturista...

editorial

Ya estamos otra vez aquí... ha costado pero nos hemos juntado unos cuantos y sacando tiempo de donde hemos podido, hemos hecho esta revista que esperamos os guste. Ante todo agradecer a los colaboradores que aportan su trabajo para que todos podamos disfrutar leyendo un rato sobre nuestras máquinas. Aclarar también que si la maquetación de la revista no es actual, con grandes fotografías y efectos especiales, está hecho con todas las intenciones, ya que lo que se busca es transportarnos a esas revistas de los años 80.
En la red hay otras revistas que cumplen ya esa función de revista moderna y lo hacen muy bien, desde aquí también nuestro reconocimiento a todas ellas.

Ahora tenemos que hablar de una parte de esta afición, pero no de una manera destructiva, sino para que tomen nota e intenten mejorar. Hemos escuchado unos cuantos programas grabados sobre retro videojuegos y nos entristece mucho que la gente no solo no se documente, si no que encima propaguen trolas inventadas por gente que dicen cosas sin pensar. Ponemos algún ejemplo, escuchar decir que Dark Seed salió solo en PC y que otro apunta que si, incluso creo que salió una versión después para Amiga. Cuando todos saben que salió en Amiga primero, pensar que muchos juegos que salieron primero en Amiga, primero en Megadrive o Snes, es ignorar la historia de los videojuegos. Un fallo lo puede tener cualquiera, pero lo que no paramos de escuchar es que el arcade stick de Master System es para zurdos, (se que soy un pesado, pero es que lo escucho mucho).

Claro, esa afirmación siempre la hace una persona que no vivió la época de las consolas y microordenadores con joystick, donde la palanca se maneja con la mano derecha y el botón de disparo con la izquierda, fijaos en los joysticks de Atari 2600 por ejemplo. Otra que gusta mucho decir, que el ZX Spectrum era una consola de juegos y que solo valía para jugar. Una parte muy importante del legado del Spectrum son los juegos, pero no lo único, muchos lo usaban para más cosas, programar, dibujar, etc...y no es una consola, es un microordenador.

Como ya hemos dicho antes, un fallo lo tiene cualquiera, pero señores vamos a cuidar lo que decimos, que hay gente al otro lado escuchando y si no tienes ni idea, pregunta o infórmate, que gente que vivimos esa época y anteriores aun estamos vivos y nos acordamos.

Retrowiki tiene un foro para resolver esas dudas y serviros la información que necesitéis.

La satisfacción del trabajo bien hecho. Estamos de enhorabuena por el reconocimiento de la Universidad Politécnica de informática de Valencia a esta vuestra revista. Y decimos vuestra por que gracias a vuestras descargas y lecturas seguimos motivados para hacer todo el trabajo que conlleva hacer esta publicación. Desde aquí gracias a la Universidad Politécnica De Valencia.

Otra vertiente de saber que el trabajo esta bien hecho, es cuando algunas publicaciones de cierta autoproclamada élite evitan hacer referencia a RetroWiki Magazine de una manera absurda, la verdad es que no nos preocupa, ya que no compartimos la manera de ver esta afición, ni la filosofía de divulgar la retro informática, para ellos se trata de crear una élite que este por encima de la masa y esta solo esté para adularles, para ello cuentan con bastantes medios económicos. Después estamos nosotros, dedicados a esta afición desde el lado altruista, en sus actividades solo pueden participar los elegidos, en las nuestras cualquiera que quiera participar y compartir su trabajo (claro esta, desde un lado correcto y educado). No
sabemos cual de los dos sistemas se impondrá, por ahora conviven en este universo de esta afición, pero el tiempo dará y quitara razones.

Todas las marcas, logos, aparatos e inventos tienen sus correspondientes dueños, esta revista no hace uso de los mismos para lucrarse o apropiarse de ellos, sólo los muestra para un uso divulgativo sin ánimo de lucro. Si alguien cree que se vulnera algún articulo de la ley sea cual sea, póngase en contacto con los responsables de la revista para una pronta rectificación. Si no se hace de esta manera, entendemos que se actúa de mala fe.

Sumario

RetroWiki Magazine

Reportaje 08

Un micro que apareció como clon de otro, que tuvo un relativo éxito y acabo sus días en una empresa española que no supo sacarle partido.

DRAGON DATA LTD.

El Dragon, desconocido pero admirado. ¿ Fue para tanto?

20 Reportaje

THOMSON series MO y TO

RETROORDENADORES ORTY

En España no tuvieron mucha salida, pero en Francia si tuvieron un gran recorido, analizamos en este artículo los distintos modelos de micro que lanzo Thomson



28 Brico-micro

Electrónica para andar por casa

FUENTE DE 5 VOLTIOS 1 AMPERIO

Seguimos con nuestra sección de electrónica y pasamos a conocer las fuentes de alimentación.

Entrevista 30

Entrevistamos a Davit desarrollador de videojuegos, entrevista sobre él y sus juegos.



Conoce 34

Toni nos cuenta un poco sobre el desarrollo de este juego para MSX. Conoce como surgió y como ha quedado este juego.



Historia 36

EL COCHE FANTÁSTICO



Leo Rojo nos trae en esta ocasión un reportaje sobre este fenómeno de los 80. ¿Quién no ha disfrutado con las aventuras del coche fantástico y Michael Knight?

SEGA® Master System 42

SHINOBI™

Conoce

Una saga de juegos que comenzó en los arcades, analizamos su versión para master system, posiblemente la mejor versión para sistema doméstico.

COMMODORE PLUS 46

SD2IEC, 1541 y viceversa

CONSTRUYENDO UN MINI MANDO ARCADE PARA C64, PASO A PASO



Tu Código 54

Dancresp no para en esta ocasión nos trae un juego para C64, si te gusta teclear, manos a la obra.



¿Sabías que... ?

The Elite Archives Book : A 30 Year History of Elite

Se esta recaudado dinero para lanzar el libro sobre el universo elite, ese juego que salio en microordenadores. Sin duda todos los aficionados al amiga recordarán la intro del ELITE II.



El libro The Elite Archives Book : A 30 Year History of Elite, será de al menos 200 páginas, impreso en 10 " x 8", en un formato de papel a todo color con tapa dura.

https://www.kickstarter.com/projects/2054572108/the-elite-archives-book-a-30-year-history-of-elite

CDT2WAV 1.4 - emulador de cinta para los Amstrad



Markus Hohmann ha anunciado la salida de este emulador de cinta para CPC en el PC. ¿Para que vale? pues para pasar archivos de emulador a wav y viceversa, de esta manera podemos cargar en nuestro cpc desde el pc.

Zombi Terror, Multisistema

Estos chicos nos traen este juego que es una aventura estilo rpg por turnos.



"Zombi Terror" esta disponbile para su libre descarga en Spectrum, MSX, ZX81, PC Windows y Sega Megadrive. Si os interesa, también lo tenéis disponible en cassette para Spectrum y ZX81 (al precio de 3,50€ más gastos de envío) y CD para PC y Sega MegaCD (al precio de 4,50€ más envío), muy pronto en disco para MSX. Puedes realizar tu pedido en kabutillo@hotmail.com. En breve, habrá versiones para Android, Amstrad CPC, Commodore 64 y muchos más...

Portafolio con ilustraciones

Tape Covers 2



Se ha presentado el libro de tapas Tape-Covers-2 en Madrid Games week en la zona Retro Madridstand con firma de ejemplares. Aquí nos preguntamos el por que de ese nombre en ingles ¿sigue molando los nombres sajones? aunque el producto este enfocado al mercado patrio... De cualquier



manera un gran trabajo y un recuerdo imprescindible para los aficionados a la retro informática.

2ª Edición del Concurso de Creación de Videojuegos Retro

La universidad de Alicante presenta esta segunda edición. La plataforma elegida del cpc.

PREMIOS
250 € Mejor videojuego
75 € Segundo Mejor Videojuego
75 € Mejor videojuego en BASIC
Se hará un edición física en cassette con todos los videojuegos presentados.
Temática libre (siempre que sea apta para todos los públicos).
Fecha límite de entrega: miércoles 22 de octubre de 2014

Como se hacían las capturas en los 80

Hemos encontrado esta foto navegando por la red. Si alguna vez te preguntaste como se hacían las capturas de un juego o programa antes de tener la tecla imprimir pantalla, pues aquí esta la respuesta, un acople que captaba la luz únicamente del monitor.



Algo aparatoso, pero efectivo.

Commodore Amiga: a visual Commpendium

No paramos con las recaudaciones de pasta para sacar libros sobre sistemas retro. En esta ocasión el sistema elegido es el amiga, pero hay infinidad de ellos, lo único que hace falta es llenar unas 200 páginas con capturas de juegos y listo a pedir pasta, la verdad es que visualmente esta bien, pero no deja de ser algo falto de contenido. No es que diga que solo ver





¿Sabías que... ?

fotos es aburrido, pero se echa de menos un poco de texto, bueno algo no, mejor texto que cuente algo.
Ademas los tienes de c64, amiga y supongo que después irán sacando de distintos sistemas, que no hayan salido ya.

WinUAE 2.9.0 beta

Toni Wilen lanza la última versión beta del emulador Amiga-PC WinUAE 2.9.0 beta 22, lo que mejora aún más la emulación CDTV, además de otras serie de correcciones. Considerado como uno de los mejores emuladores de Amiga hoy en día, le permite reproducir juegos de Amiga y o instalar un sistema operativo Amiga.

Wacky Waste juego para C64



Juego realizado por aficionados con la herramienta Shoot'Em-Up Construction Kit. Desarrollado para el sistema C64
Programación:
Alf Yngve , Martin Piper
Gráficos:
Alf Yngve
Música:
Richard Bayliss (Título + Juego), Drax / Vibrants (instrucciones de juego)

Mighty Retro Zero juego de corte retro

El juego esta en desarrollo, aun no tiene fecha de lanzamiento, según sus creadores se trata de un juego arcade minimalista caótico donde manejamos a un pequeño personaje muy parecido a megaman por una serie de pantallas con muchas referencias a juegos míticos de plataformas clásicas.



Rocket Ranger Reloaded



Cinemaware ha publicado mediante una nota de prensa su intención de realizar una reedición de este juego de 1988 que salio en commodore amiga entre otros sistemas y que estaba basado en algunas películas de serie b Hollywood.

Zen otro juego de puzzle homebrew para spectrum

Parece que casi todo el que empieza a programar para el spectrum le da por los



puzzles, no es que sea una casualidad, es que es mucho más sencillo currarse un puzzle que un arcade o una aventura. Bien pues aquí tenemos otro.
Desarrollado por Einar con un montón de niveles para jugar, que nos dará muchos desafíos de rompecabezas con tubos.



Cuidado que este tipo de juegos al final son adictivos.

Wings Remastered



Juego que salio originalmente en amiga ahora tras una recaudación de dinero la gente de cinemaware saca esta versión remasterizada del clásico de aviones de la primera guerra mundial.

Por lo visto esta disponible para Mac y pc.

Modificación para SNES: Castlevania Dracula's Castle Edition



Traemos hasta estas paginas esta modificación de la superninendo que nos ha parecido la verdad sea dicha extraordinaria. No es que rebose imagen tecnológica, pero si ha sabido captar el ambiente del clástico juego de vampiros.



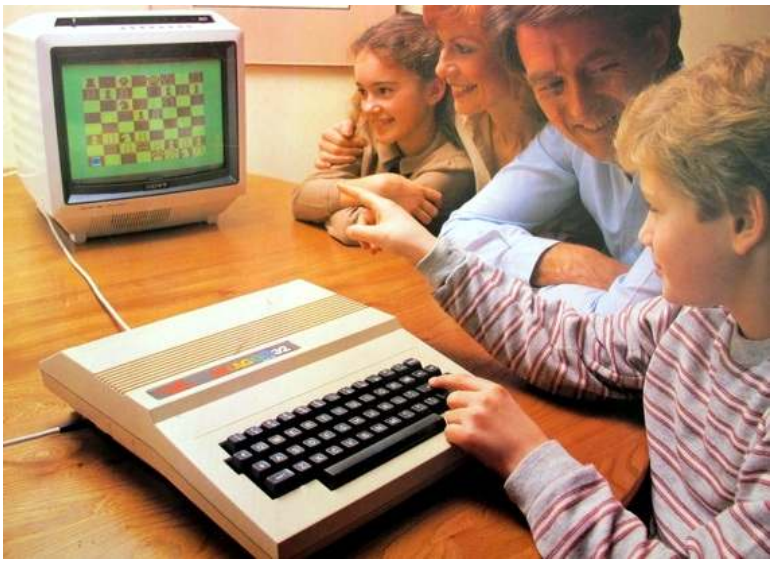
El control pad no le va a la saga.

BarbarianCPC y Deathsword 128k



Hablamos de este clásico que ha sido rehecho para cpc 128k. Pero eso no es todo, también se puede jugar a esa versión en windows y ha sido portada a SEGA Megadrive. Así que podemos disfrutar de este clástico en la mega. Me pregunto si no hubiera sido mejor importar los gráficos de Amiga en vez de los cpc para la versión de megadrive.

El Dragon, desconocido pero admirado. ¿ Fue para tanto?



Dragon 32, 64 y 200. Una serie de ordenadores personales lanzados en 1982 inicialmente por la compañía galesa Dragon Data ,se vendieron en USA con éxito inicialmente (40 000 unidades en sus primeras navidades) y también en Europa. Algunos países como el Reino Unido lo utilizaron en sus programas para la informatización de las granjas dándoles uno de estos ordenadores subvencionados y software para gestionar la granja y en otros países también tuvo entrada como ordenador de gestión con programas empaquetados con el ordenador para gestionar pequeños negocios.

Para muchos el Dragon tiene un encanto, y muchas veces " ese encanto " se convierte en desencanto. Un ordenador que nació en Gales y murió enterrado en el basurero de Alcuescar en Extremadura. Y lo más interesante es que la máquina en UK llegó a ser realmente popular. En este país se podían ver en tiendas de galerías comerciales y bazares. Se anunciaba en la prensa de la época y el proyecto Atenea tiene mucha tela. Os invitamos a saber más sobre uno de los micros míticos de nuestra historia. Mantenemos que los Dragon son un CLON de los Tandy Radio Shack Color Computer o CoCo. Sabemos de la particularidad del MicroColor y del 6809. Esperamos que disfrutes de esta lectura cual novela se tratase.



El Dragon 32 es una máquina que trae de serie 32K de memoria RAM, una cantidad que le permite a un usuario novel hacer programas en Basic de cierto tamaño. Gráficos en color y sonido. Ampliable a 64K. El interprete de Basic no es lento, eso es un punto a favor. Pero, ¿qué esconde esta máquina y que intrigas ha tenido? Hay que tener claro que en 1982, en UK, el Dragon se puso en el mercado porque la



juguetera Mettoy era precisamente la matriz de Dragon Data y se dan dos circunstancias. En primer lugar pillar pellizco que consiguieron obtener del National Enterprise Board (NEB) del gobierno británico (subvención al canto) mediante créditos y además Motorola se lo puso a huevo con precios ridículos para el 6809, precisamente porque el mercado estaba inundado con Zilog y Rockwell MOS. En segundo lugar, europeizaron el CoCo. No es más que eso. Eluden el asunto legal reescribiendo los tokens y Microsoft les licencia el Extended Basic a sabiendas que el Dragon no era más que un CLON del CoCo. Respecto a las patentes, no se sabe con precisión si habrá algo. El Dragon ya nació como un primo bastardo del CoCo, evitando mediante algunas triquiñuelas las acciones legales que Tandy podría haber acometido por robo de patentes. Con eso queda todo dicho. Se usaron en aplicaciones industriales (granjas, laboratorios, fábricas y demás) debido a que puede ejecutar OS/9, un sistema operativo que en la época se desmarcó por ser fiable y todo un visionario de lo que serían los OS modernos.

Llegó a ser tan popular que en Finlandia una compañía local sacó su propia versión, el Finlus



Dragon, totalmente compatible. Ante el éxito inicial, Dragon Data se envalentonó y ordenó aumentar la producción a 10.000 unidades por semana, lo que causó rápidamente el colapso económico ya que las ventas evidentemente no acompañaron dado que habían tomado las 40.000 unidades vendidas en diciembre como unas ventas estándar cuando eran unas ventas infladas por el periodo navideño. Pronto entrarían en un colapso económico por esta sobreproducción, que el lanzamiento del Dragon 64 y 200 que apenas tenían memoria ampliada respecto al original no pudo subsanar. La historia de estos ordenadores está ligadísima a los bancos, a las finanzas, que desastre.

Es un micro muy completo, para ser de la época que es, pero no nos equivoquemos, el Dragon no traía nada nuevo, de hecho el prompt de Basic



(Microsoft por cierto) sigue siendo el standard del Microcolor. Se le puede llamar herencia CoCo, pero hoy en día sabemos mucho más sobre estos ordenadores y esto nos puede ayudar a entender que significó y que significa en la actualidad para muchos cuarentones, para quienes fue su primer ordenador. Los Dragon incorporan el procesador (CPU) Motorola 6809, a pesar de no alcanzar el megahercio dispone de una arquitectura más



avanzada que los Z80 o MOS 6502 que se solían emplear los ordenadores de la época. A nivel constructivo la máquina parece más pesada de lo que es realmente, la carcasa es muy grande y bastante robusta, y hay mucho espacio libre en su interior. El 6809 es un microprocesador muy potente: es el único micro de 8 bits que cuenta con una instrucción de multiplicación en el código máquina (los demás tenían que realizar las multiplicaciones indirectamente, por medio de sumas) y, además, dispone de varios registros internos de 16 bits. Tiene, eso sí, una gravísima carencia: los gráficos. En modo "alta resolución" (256x192) sólo es posible utilizar dos colores. Hasta el ZX Spectrum lo supera en ese sentido. ¿Una de las causas de su triste vida comercial?. Parad a pensar un momento si todo eran juegos o por el contrario también existía el software profesional. Hay que decir que Dragon consiguió esta meta. Se podía ejecutar perfectamente software para negocios y empresas. El Dragon (y sus primos los CoCo I y II) son ordenadores 100% Motorola. Respecto a sus prestaciones; gráficamente muy pobres , el sonido está algo mejor (además suena por la TV), el procesador es

de lo mejorcito para la época y la fabricación (teclado, carcasa, etc.) excelente. El lastre de los Dragon desde su aparición en Reino Unido hasta su destierro en España fue la ausencia total de evolución en el diseño de la máquina. Pero ojo, a Sinclair le pasó otro tanto. Los pasos dados en esa dirección fueron la ampliación de 32K a 64K y posteriormente, el cambio de carcasa+teclado castellanizado en los Dragon 200, ya totalmente españoles.

La máquina al igual que un CoCo es interesante por ese 6809, que lo diferencia de sus competidores, pero no supieron sacarle el potencial por un lado mientras que por otro tampoco se podía exprimir más. Ni los nuevos usuarios tenían profundos conocimientos de código máquina ni los medios. Hoy en día hemos descubierto características ocultas que los Dragon son capaces de hacer. Aparte de ser muy usado en academias de enseñanza informática, es una máquina que se deja querer, pero vamos, que nadie espere grandes cosas del Dragon, casi todos los micros posteriores, no le hacen mucha justicia y lo dejan de alguna manera un poco anticuado.
El Dragon es una máquina simplemente entrañable, y usualmente poniendo más énfasis en su aspecto que en sus prestaciones técnicas.



DRAGON 32

MEMORIA NORMAL: 32 K

AMPLIABLE HASTA: 64 K

CONECTA CON: Cassette, televisor, impresora, monitor, palanca de mando.

VENTAJAS: Teclado similar al de una máquina de escribir. BASIC rápido. Software por lo general intercambiable con el del ordenador Tandy Color.

INCONVENIENTES: Interruptor de corriente muy frágil. Conexión de periféricos no estándar.

RESUMEN: Sin ser una máquina excelente, es un modelo muy popular y de precio razonable.

Es un ordenador con un aire retro total, y además es muy robusto. El teclado es muy bueno y resistente, y cuando lo desmontas, compruebas lo bien fabricado que está. Tiene una entrada de cartuchos, cosa que siempre es interesante, conector para dos joysticks analógicos, y salida de TV y AV. Y suena bien y por la TV. Por otro lado, los programas cargan a una buena velocidad, y no suelen fallar teniendo uno de los mejores sistemas de carga desde cinta.

El BASIC es bastante potente y rápido. La alta resolución es en blanco y negro, pero hay resoluciones intermedias que admiten 8 colores y lucen más que bien. Hasta aquí lo bueno. Lo malo lo ireis descubriendo con este extenso especial dedicado al Dragon

Y le vuelve a tocar a nuestro invitado de honor para este número 10 de RetroWiki Magazine, el METTOY Dragon32. Eso es, Dragon Data era la filial de la juguetera Mettoy, que hacía cochecitos eléctricos (los Corgi). Se dieron cuenta que lo de los microordenadores iba en serio y como los demás querían e iban a reclamar su trozo del pastel en un mercado que crecía como la espuma y en la que había intereses, esperanzas y mucha incertidumbre por delante, como no, algo muy común en los 80. Para que vayamos entrando en el tema, la primera cosa a tener en cuenta es que Dragon Data mejoró notablemente el diseño externo de Tandy aunque como máquina técnicamente sigue siendo casi idéntica. Una de las partes más valoradas del Dragon es el Basic Extendido de Microsoft, que a día de hoy no se sabe muy bien cuanto llegaron a pagar para que se lo licenciaran. Da igual, son negocios de Gates y en esos años la guerra entre fabricantes era la tónica general. Pese a las carencias como el texto, los gráficos y las minúsculas el Dragon convenientemente matizado y con un poco más de esfuerzo se pudo haber convertido en el Apple][Británico. Hay un montón de espacio para la expansión y la calidad de la fabricación en Gales (Cymru) en general fue excelente. Lamentablemente, se quedó en 64 KB de memoria y el Dragón se hundió en 1984, por desgracia, un año más tarde, Mettoy corrió la misma suerte. En RetroWiki nuestros amigos Lafumat, pser1. Pity y Uroboros ha aportado muchas pistas, muchos datos y sobre todo desarrollos que se realizaron sobre el Dragon y no sobre otros sistemas hasta más adelante. No me refiero a un ZX Interface 1 ó 2, ni a una controladora sino a las 80 columnas, ampliaciones de Ram y me refiero a cosas tan serias como el Dragon Plus, o el Dragon PC.

Ojo al dato: En UK, un Dragon 32 con 32 Kb: 199,50 £ luego bajado a 175 £ ---> 34.125 pts. Otras fuentes dicen (España): (a mi me suenan de la publi de la época) Dragón 32: 46.400 pts. Dragón 64: 67.400 pts. (Tengamos en cuenta que en UK el precio bajaba considerablemente en comparación con España), no os olvidéis. No obstante los Dragon como máquina de academia, debió de dar mucho juego y mucho jugo porque era el más extendido.



Quienes conocimos el Dragon en su forma, año y estado sabíamos de la máquina que era. Otros en cambio la han comenzado a valorar después y he descubierto (creo que ya se ha hablado largo y tendido sobre el tema) que hay gente que lo tuvo y lo pasó mal porque no tenían software, ni revistas, ni libros, ni juegos, ni colegas cerca con los que intercambiar cosas. Además en su época muy pocos sabían lo que era un Tandy CoCo en España y menos que el Dragon era un clon.

El Dragón 64 con controladora y disquetera, a



muchos nunca se les olvidará el olor que emanaba del ordenador, mezcla de plástico y circuitos nuevos, además de ese teclado tan robusto y con ese clack característico. El diseño en general del aparato es fabuloso (hoy un poco grande) y sí se le sacó provecho, porque se encontraba en un montón de academias, en autoescuelas, en video-clubs, lo utilizaban y aún todavía, los radioaficionados, etc.. Gran ordenador, que obviamente sale perjudicado en las comparativas con sus coetáneos, pero que los de la época, tenemos un recuerdo imborrable de esta máquina.

Al final los MSX desplazaron a los dragones como máquinas para ordenar Basic, ofrecían mucho más y mejor.

El DRAGON 64, Tano y el prototipo 128.

Se anunció un cambio de placa madre para ampliar a 64 KB y dotarlo de interfaz serie por 75 libras, pero acabaría concretándose en la sustitución por la placa del DRAGON 64. Esto evitaría incompatibilidades y el tener que mantener dos líneas de productos. Se cerraría definitivamente el acuerdo con Tano, que se encargaría de distribuirlo en USA, Canadá y el Caribe.

El DRAGON 64 se comenzó a vender a 399 dólares en USA y a 225 libras en el Reino Unido. La documentación que acompaña la versión americana está mejorada, incluye hoja de cálculo, mail-merge y el procesador de texto Telewriter 64. Se justificaba públicamente por los menores costes al no tener que adaptar a PAL la señal de video. Pero por lo demás las máquinas son idénticas. Tano comienzó a diseñar con Dragon Data el nuevo DRAGON 128, que contaría con 128 Kb, dos procesadores 6809, keypad numérico y la posibilidad de arrancar con el sistema operativo OS-9, pero las malas

decisiones tomadas con la sobreproducción pasaron factura y se obligó a Tony Clarke a dimitir. GEC (General Electric Company, la mayor eléctrica de Reino Unido y con intereses en Defensa y satélites entre otros) se hace con el control de la empresa y posicionó un nuevo ejecutivo para su dirección. Los planes del DRAGON 128 quedaban en suspenso. Mientras tanto, el retraso con la unidad de disco fue aprovechado por Cumana para lanzar su propia unidad, con DeltaDOS como sistema de disco.



Aunque era más cara que la oficial de DRAGON, su DeltaDOS es mejor que el DRAGON DOS, al carecer de bugs y presentar un zócalo para incorporar más utilidades en ROM, como un ensamblador. En ambos casos se trata de un cartucho que se conecta en el lateral derecho, y desde él mediante conectores Shugart, a las unidades de disco externas. El DRAGON 64 se acabó presentando, pero no llegó a tiempo del PCW Show por una semana, perdiendo una gran ocasión. No se cumplió tampoco el plazo dado para lanzar a la vez el OS-9, lo que perjudicaría el objetivo fijado por el nuevo ejecutivo para posicionarse en el mercado profesional. Por el contrario, de Francia llegaban buenas noticias de venta, y Tano acababa de participar en la Color Computer Exposition '83 de Pasadena y el Dragon 64 con unidad de disco había logrado más atención que el anuncio de Tandy de su CoCo II con 64 Kb. Se esperaba que esto moviera a programadores de CoCo a convertir sus juegos y utilidades a DRAGON, y que a su vez en Europa se siguiera el camino inverso. Pero ningún programador de DRAGON se decidió a dar el paso. Es más, los mejores juegos se traían de USA en versión CoCo; luego Dragon Data o Microdeal lo convertían al DRAGON y además de venderse en Europa, volvía ya empaquetado a USA para ser distribuido por Tano. El programa de actualización (te llevas el DRAGON 32 al distribuidor, pagas 140 libras y te llevas un DRAGON 64) no acabó de cuajar. Commodore había usado este método con éxito para pasar del VIC 20 al Commodore 64, pero ahí se producía una ruptura de compatibilidad del soft, con una máquina mucho más avanzada. Pero el DRAGON 64 sólo ofrece más memoria y una interfaz serie. Y eso con una máquina que no llegaba al año.

Sinclair, Oric y Camputers hicieron propuestas similares con bastante éxito.

Añadimos una gran y estimulante referencia al Dragon en castellano. La web del Dragon.

http://www.dragon.uroboros.es/
Una fantástica web en castellano dedicada al Dragon, como es mítica nos pusimos en contacto con José Luis (Autor) quien tiene desde hace años su site lleno de fantásticos artículos y soberbia documentación. Un tesoro que siempre ha estado ahí esperando que lo redescubráis.



Ah por si alguien preguntaba por si el Manic Miner de Dragon era en color, pues si, pero con artifactos.

Esta pequeña revista fue un suplemento especial editado junto a otra revista , el Ordenador Personal del mes de noviembre de 1984. No tengo constancia de la publicación de más números, simplemente fue un encarte incluido en esa revista para promocionar los "nuevos" ordenadores Dragon fabricados en España por Eurohard.



http://compusaurios.blogspot.com.es/2013/07/dragon-magazine-n0.html

La aventura de EuroHard.
¿Dragon Español?

La empresa se fundó en 1984 con un capital social de 56 millones de pesetas a propuesta de Eduardo Merigó (5,3 millones, que fue su primer presidente) por María Teresa Rodríguez, Javier Saavedra (5,3 millones y a través de Información, Cálculo y Sistemas, 12,5 millones), Alberto Vidal, la Sociedad para el Desarrollo Industrial de Extremadura (Sodiex, que aporta 23 millones) y la Diputación de Cáceres (5 millones), en un antiguo almacén de piensos. La



empresa se crea inicialmente como distribuidora de Dragon Data en España, pero con la idea de fabricar el Dragon 64 bajo licencia para ofrecerlo a las administraciones nacionales y autonómicas como el SEAT seiscientos de la nueva tecnología. Merigó está al tanto de las dificultades de Dragon en el Reino Unido y el plan consistía realmente en comprar a precio de saldo (150 millones de pesetas) la empresa, trasladando la planta de fabricación de Gales a Cáceres. El Banco Exterior de España concedió a la empresa un crédito de 150 millones a corto plazo para la compra. La factoría se montó a finales de 1984 en Casar de Cáceres, las oficinas centrales en Madrid, en la calle Españoleto y una delegación en Barcelona. Se descartan los desarrollos Dragon Alpha y Dragon Beta y contratan al diseñador Ramón Benedito Graells (Premio Nacional de Diseño 1992) para que cree una nueva carcasa para los equipos que derivará en los Dragon 200 (se rumorea de la existencia de un Dragon 100, pero nunca ha sido confirmado), y se realiza en navidades de 1984 y primeros de 1985 una campaña en prensa especializada.

1985
Eurohard gana el 6 de febrero de 1985 un concurso de la Consejería de Cultura de la Junta de Extremadura para suministro de sistemas informáticos a centros docentes por 32.308.000 pesetas. Por desgracia muchos acabaron en los almacenes de las escuelas e institutos ante la nula formación del profesorado. Merigó y Juan Carlos Rodríguez Ibarra propusieron a José María Calviño (controvertido presidente de RTVE) comercializarlo con la marca TVE, de un modo similar al BBC Micro, pero Calviño se negó. Sin embargo en TV3 coproducen el programa Connecta el micro, pica l'start que comienza a emitirse el 27 de mayo de 1985 y que es una adaptación de The Computer Programme de la BBC, donde los BBC Micro han sido sustituidos por Dragon 200 (de



hecho se transmite con cada programa una primera media hora original de la BBC y 15 minutos de producción propia). La Obra Social de La Caixa lo publica como un coleccionable de 5 volúmenes de aparición quincenal a un precio de 275 pesetas cada uno. Eurohard trata de concurrir al Proyecto Athenea del Ministerio de Educación (uno de los principales candidatos, el Secoinsa / Fujitsu FM-7 usaba la misma CPU y sistema operativo) pero tampoco son elegidos. Las ventas tampoco van bien, pues el Dragón es un sistema minoritario para el que apenas se desarrolla software en España (con las excepciones de unos pocos programas educativos y de mercados verticales como contabilidades), siendo producido sobre todo en el Reino Unido (tanto programas propios como adaptaciones del Tandy CoCo). Ante este panorama se decide rescatar el proyecto de un Dragon MSX (por entonces el tercer sistema en ventas de software en España) que se encarga a Radofin.



Un usuario de RetroWiki llamado Tromax tiene un Dragon MSX en su colección.

Eduardo Merigó dimitió del cargo y puso su paquete accionarial y el personal de Eduardo Saavedra a disposición de la empresa. Sodiex situó a su abogado como presidente, ordenó una auditoría interna para conocer el estado real de la sociedad, y comienzó a buscar como reducir su participación dando entrada a Euroinde en el capital; Eladio García, presidente de Euroinde, fue nombrado consejero delegado. Por último, el 30 de octubre tomó la decisión de embargar de forma preventiva los activos y pignorar existencias de la firma, para prevenir cualquier otro embargo que pudiera emprenderse contra la sociedad. La medida se reveló acertada cuando el 20 de noviembre el Banco Exterior de España presentó un embargo ejecutivo por los 220 millones que Eurohard adeudaba al banco. Por entonces debía además otros 100 millones a las Cajas extremeñas y 50 millones al Banco Atlántico.

Ese mes Eurohard cerró su oficina principal en Madrid y trasladó la sede social a la fábrica de Casar de Cáceres. Tras unas negociaciones entre los bancos y los nuevos accionistas el 8 de diciembre Eladio García anunció que se habían renegociado las deudas y mediante un crédito de 140 millones del Banco de Crédito Industrial se cancelaba la deuda con el Exterior y se pasó a créditos a cinco años, de los que la Junta de Extremadura y la Diputación de Cáceres avalarían 100 millones. Sodiex argumentó que las previsiones se vinieron abajo debido fundamentalmente al incumplimiento del calendario de importaciones por dificultades aduaneras lo que produjo una situación de liquidez precaria que fue empeorando porque también surgieron nuevas dificultades con importantes devoluciones de distribuidores mal elegidos. Acabó culpando a la rigidez del Exterior (que levantó el embargo) de la pérdida de la campaña navideña de 1985, mientras que Merigó culpó de los problemas iniciales a la pérdida de la la campaña de 1984, que fue un año clave para los ordenadores, y a la falta de sensibilidad de instituciones que deberían introducir los ordenadores en la enseñanza. Vendieron la moto de que el plan de viabilidad a cinco años pondría la empresa en beneficios.

1986 y quiebra.

En marzo de 1986 cerró la delegación de Barcelona. Se presentó a la prensa y distribuidores el Dragon MSX, pero al poco se produjo la suspensión de pagos de la empresa. En junio Sodiex denunció un agujero de 300 millones de pesetas en la empresa, con cheques sin fondos. La planta se cerró en mayo de 1987 en una situación desesperada, donde el Consejero de Industria de la Junta, Antonio Rosa, hizo saber a los bancos acreedores que se olvidasen del cobro de la deuda, porque la empresa no podría nunca generar beneficios suficientes para pagarla, y atribuyó la situación a la nefasta actuación, bordeando el delito, de la iniciativa privada que puso en marcha Eurohard. El Juzgado de Instrucción número 2 de Cáceres declaró en quiebra legal a Eurohard en febrero de 1988

Finalmente

Acuerdo de Eurohard con los bancos Exterior y Atlántico para refinanciar su deuda. Según el consejero delegado del fabricante de Dragon Eladio García, consejero delegado de Eurohard, sociedad fabricante de los ordenadores de la marca Dragón, cuya fábrica se encontraba ubicada en Extremadura, señaló que la empresa tenía en marcha un plan de viabilidad a cinco años, que había sido discutido y aprobado por las instituciones oficiales que participaban o avalaban la sociedad, y cuyo aspecto más destacado era la renegociación del endeudamiento -superior a 400 millones de pesetas-, casi todo a corto plazo. Según Eladio García, a su vez era consejero delegado de la sociedad de servicios informáticos Euroinde, y que era en ese momento el máximo accionista de Eurohard, -" en estos momentos poseo 26 millones de pesetas en el capital, y pienso desembolsar otros 60 millones más"-, "está negociada y aprobada por el Banco Exterior " la refinanciación de los 240 millones de deuda contraídos con el banco: 100 millones, refinanciados a cinco años con un tipo de interés blando, mientras que los otros 140 millones restantes se iban a refinanciar a seis meses porque, según García, el Banco de Crédito Industrial concediera en agosto un crédito de 140 millones de pesetas, a seis años, con uno de carencia y el tipo de interés que se concede a las pymes, que iba a servir para cancelar el crédito a corto plazo pendiente con el Exterior. Préstamo del BCIEl préstamo concedido por el BCI estaría avalado "no se sabía si por Sodiex o por los activos de la sociedad". El nuevo consejero delegado de Eurohard, que accediera a este cargo el 9 de agosto, coincidiendo con la entrada de su grupo en el capital de la firma extremeña, subrayó también que se había renegociado con el Banco Atlántico un crédito de 150 millones que le había concedido, también a cinco años, "avalado por la Junta de Extremadura y por las instituciones".Tras la decisión de Merigó de abandonar la Presidencia de Eurohard, Sodiex situó a su abogado como presidente de la firma, y en esos momentos se ultimó una auditoría que iba a permitir conocer la situación real de la sociedad. La propia Sodiex, que ostentaba cuando se creó el 40% del capital de Eurohard, tomó el 30 de octubre la decisión de embargar de forma preventiva los activos y pignorar las existencias de la firma, para prevenir cualquier otro embargo que pudiera emprenderse contra la sociedad, como el que tenía en marcha el Banco Exterior, principal acreedor. A raíz de una reunión que mantuvieron accionistas y avalistas el 1 de noviembre, Sodiex acordó reducir su actual riesgo (algo superior a los 200 millones de pesetas), a 79 millones, a través de las nuevas ampliaciones de capital y terrenos de la empresa. García confirmó que Eduardo Merigó y Javier Saavedra, promotores y fundadores de Eurohard, que habían recibido por ello sendos paquetes de acciones de 5,3 millones de la empresa, habían puesto estas a disposición del consejo de administración. Por lo que se ha podido saber, sin embargo, ni Sodiex ni la Junta de Extremadura aceptaron la devolución de las acciones realizadas por Merigó. Saavedra, de cualquier forma, siguió como consejero, ya que poseía participación en el capital de Eurohard a través de la sociedad Información, Cálculo y Sistemas, que figuraba en el capital incial de la empresa con 12,5 millones de pesetas. Javier



Saavedra era, asimismo, presidente de Euroinde, la sociedad de la que Eladio García era consejero delegado.

El Banco Exterior anula sus actuaciones contra Eurohard El Banco Exterior de España solicitó el archivo de las actuaciones y el levantamiento de los embargos practicados contra la empresa Eurohard, fabricante de los ordenadores Dragon.

El Banco Exterior de España había iniciado el 20 de noviembre las diligencias de embargo contra la empresa extremeña como consecuencia de los 220 millones de pesetas que Eurohard adeudaba al banco. Esta deuda fue renegociada a corto y medio plazo "con lo que pudo decirse que la empresa se encontraba totalmente saneada", según manifestara el consejero-delegado, Eladio García.El 1 de enero entraría en vigor el plan de viabilidad de Eurohard, previsto a cinco años: "se analizaron con rigor las posibilidades de ejecución en el plazo previsto y dieron por entendido que debía suponer el relanzamiento definitivo de la empresa", declarara Eladio García. Los directivos de Eurohard lamentaban sin embargo, "la rigidez impuesta por el Banco Exterior de España", que había obligado a que el citado plan "se pusiera en marcha un mes y medio después de lo previsto, pasadas ya las vacaciones navideñas que podrían haber proporcionado importantes beneficios para la empresa".

El consejero delegado de Eurohard confiaba en la reactivación de la firma de microordenadores. La empresa Eurohard, fabricante de los microordenadores Dragón y sobre la que el Banco Exterior de España había iniciado diligencias de embargo, "no estaba al borde de la quiebra", y el nuevo plan de viabilidad podía suponer su "relanzamiento si terminaba el acoso sobre la sociedad", según manifestaron en Cáceres el consejero delegado de la firma, Eladio García, y el presidente de Sodiex (Sociedad de Desarrollo Regional de Extremadura), José Luis Gómez.



Según dijeron ambos directivos, "determinados medios informativos han politizado el tema, publicando aspectos internos de Eurohard en un momento tan clave para la venta de ordenadores como es la Navidad".La empresa de microordenadores Eurohard adeudaba en esos momentos 400 millones de pesetas. La deuda estaba repartida entre el Banco Exterior de España, las tres cajas de ahorro de la región y la televisión catalana. El Banco Exterior de España iniciaría el día 20 de noviembre, "sin previo aviso", una demanda ejecutiva y se procedió a embargar los bienes de la empresa. Los directivos de la empresa, creada hacía poco más de un año con el objetivo de convertir el microordenador

Dragón en el 600 de la informática española, admitieron que la sociedad se puso en marcha de manera muy rápida, "con un capital circulante a seis meses, y esto hizo daño". Pero, según el consejero delegado, "no hubo mala gestión, sino mala planificación y financiación de la sociedad". Las previsiones indicaban una venta aproximada de 120.000 unidades de microordenadores, que debían haber reportado a la sociedad alrededor de 4.000 millones de pesetas. La realidad es que las ventas apenas alcanzaron los 450 millones de pesetas, no superándose la cifra de 17.000 unidades vendidas.
Plan de viabilidad. Según el portavoz de Sodiex, que contaba con una participación en Eurohard, las previsiones se vinieron abajo debido fundamentalmente "al incumplimiento del calendario de importaciones por dificultades aduaneras". Así, se produjo una situación de "liquidez precaria que fue empeorando porque también surgieron nuevas dificultades con importantes devoluciones de distribuidores mal elegidos".En aquellos momentos, tanto los directivos de Eurohard como los de la Sociedad de Desarrollo Regional de Extremadura confiaban en que se levantaría el procedimiento judicial emprendido por el Banco Exterior, ya que existía un proyecto de viabilidad para la empresa. El proyecto se había fijado alcanzar para 1986 una venta de 700 millones de pesetas. Este plan, planteado a cinco años, "debía suponer el relanzamiento definitivo de Eurohard", según afirmara su consejero delegado.

El Dragon MSX, a veces denominado MSX-64, es un rarísimo prototipo (de los pocos cientos fabricados, sólo está documentada la existencia de dos, y sólo el de la fotografía ha sido visto físicamente) construido para Eurohard por Radofin (el creador del Aquarius) en mayo de 1985. Dragon Data, tras ser comprada por GEC había comenzado el estudio y desarrollo de un equipo MSX (los MSX eran vistos como un peligroso rival por el mercado inglés debido a la gran lista de fabricantes de prestigio), pero hasta que se traslada a Cáceres la producción, tras su venta a Eurohard, no se comienzan a recibir equipos. De acuerdo con un ex ingeniero de Eurohard, todo estaba dispuesto para distribuir los prototipos entre desarrolladores, prensa y distribuidores cuando se produce la suspensión de pagos.

Varios ex empleados de Eurohard adquieren lotes de material (no está documentado si como parte de la indemnización, en liquidaciones públicas o privadas para los trabajadores...), y quienes tenían equipos en su domicilio para las pruebas los conservan. Durante años son un rumor nunca confirmado hasta que David F. Gisbert “TroMax”, un coleccionista español y usuario de Msx, presentó el prototipo 37 en 2001. A día de hoy sigue siendo el único equipo conocido.





El caso EUROHARD [Dragones y Mazmorras]

Como si se tratara de una novela épica venimos observando el caso Eurohard.

Ver resucitados los Dragon después de tantos años, ver como se están apreciando, ahora, sus cualidades...Soy el ex jefe del servicio de reparación de placas de Eurohard. Los más interesados en saber que pasó realmente somos nosotros, los trabajadores de Eurohard. Han pasado muchos años y me alegra ver que aún hay gente interesada en esclarecer un poco el

asunto. Para vuestra información, conservo el acta de la última junta extraordinaria de accionistas celebrada el 11 de mayo de 1987 en la central de Sodiex en Cáceres. Unos días antes nos enteramos de que nos habían regalado una acción de Eurohard a cada trabajador de la plantilla, por lo que pude asistir a la junta y por eso tuve acceso a una copia. No sé si servirá de algo pero viendo vuestros conocimientos al respecto quizá le podáis sacar mas provecho que yo. Por otro lado quizá interese para Retrowiki, con todo este renacer del Dragón he estado buscando en los documentos que conservo, prácticamente todo está en Internet, lo que no he encontrado es ningún esquema completo del Dragón Alpha, del que tengo una copia completa en A3, que estoy intentando escanear por partes ya que solo llego a A4.Por supuesto está disponible para divulgarlo. Ya que tenéis tanto interés....No recuerdo las fechas pero si bastantes detalles que nos hacían pensar que algo grave estaba pasando: El traslado de los equipos de desarrollo, el AMI y el Exorcizer, instumentación, todo lo relacionado con desarrollo a la sede de Madrid, junto con los Dragón MSX que ya estaban terminados y el prototipo del 68000 (o era un 68020..?) con 1Mb de ram. La aparición de un día para otro de un Range Rover en fábrica que, después, precintó la autoridad; decían que era un "regalo" a un político que lo devolvió antes de que le pillaran. Nóminas sin cobrar, la cadena de producción casi parada...Cuando intervino la Junta fue para calmar los ánimos y echar tierra al asunto, ya estaban algunos periodistas interesándose por el asunto Eurohard: El Consejero de Industria nos reunió para presentarnos las iniciativas en las que estaba trabajando la Junta y Sodiex, principalmente la fabricación y montaje de circuitos impresos para diferentes empresas de máquinas recreativas, aprovechando la infraestructura, el personal y la enorme soldadora por olas de la que disponíamos. Nos quiso convencer de suspender temporalmente los contratos de trabajo, no recuerdo si la propuesta era por 6 meses o un año.Por supuesto no aceptamos. Días después llegó para intentar convencernos el secretario general de un sindicato de Cáceres, y reunidos en un bar que había junto a la fábrica nos dijo que aceptáramos la propuesta de la Junta, que era lo mejor que podía pasarnos, la

.- Fabricación de placas de circuito impreso.

Para esta actividad contábamos con medios básicos, como, soldadura de ola, ordenador de verificación de planos y material diverso. Con una / inversión de capital poco significativa se podría haber acometido. Se habían realizado gestiones para garantizar su venta.
No contó con apoyos.

.-Ordenadores de gama media.

Aprovechando la experiencia, que en montaje, verificación y control / de calidad, cuenta el personal de fábrica, se proyectó iniciar su fabricación, para lo que se pudo contar con dos modelos, uno compatible IBM. 512 Kas de memoria Ram. modelo XT., y otro de 128 Kas basado en CPM. Z-80. de Zilog de 8 bits.
La inversión prevista oscilaba sobre 12 millones, alrededor.
No contó con apoyos.

..- Aplicaciones para Dragón.

Se trabajó para la obtención de:

- Un sistema de riego asistido por ordenador Dragón.
- Un sistema de alarma conectado con un Dragón.
- Control y gestión de explotaciones agrarias a través de ordenador Dragón.
- Sistema de control de asistencia, entrada, absentismo laboral,etc.

4.- CIERRE DE LA ACTIVIDAD PRODUCTIVA.

En el Apartado 1.- Situación Actual de la Compañía, Antecedentes, hacemos breve historia de la situación de partida al 30 de Abril de 1.986, / planes de viabilidad elaborados, alternativas propuestas, así como de la irreversible calificación de insolvencia total de la Compañía; ello obliga, en opinión del informante, a proponer, a la Junta General Extraordinaria de / Accionistas, el que se decida, como primera medida, el cierre temporal de la actividad, en la intención de que acogiéndonos a la fórmula legal de "Suspensión temporal de los contratos laborales" evitemos el progresivo deterioro de las relaciones laborales, así como la acumulación de deudas con los / trabajadores de la Compañía, evitándose un mayor perjuicio económico.

De aprobarse esta medida, entendemos como acción a acometer con extrema urgencia el negociar con nuestros acreedores, actuales propietarios de Eurohard S.A., las decisiones de tipo legal a adoptar; es factible el que se pudieran obtener condonaciones de buena parte de nuestras deudas, con ello sería posible evitar el único fin lógico de la Compañía, que por otra parte y ante la gravedad de las irregularidades en la gestión desarrollada por los / ex-Consejeros Delegados Sres. Saavedra y García Suarez, no sería posible obviar el que la quiebra se calificase de fraudulenta.

De obtenerse un acuerdo con los acreedores, podríamos reanudar paulatinamente la actividad fabril, ir rescatando trabajadores de la suspensión de empleo, obtener contratos de colaboración con otras empresas, y ver de conseguir que los activos (Existencias), en poder de la Compañía, no pierdan su valor, ya que, indudablemente, de ser subastados no se obtendría / por ellos valor apreciable.



Junta iba a intervenir para que no cerrase Eurohard y se perdiera el enorme valor de una plantilla "altamente cualificada"...Tanto político y nóminas sin cobrar... Convenció a la mayoría. Cuando terminó la suspensión de los contratos, no había NADA, ni siquiera nos dejaron entrar en las instalaciones. Imaginaros, toda la plantilla, con nóminas pendientes y para colmo sin carta de despido....Contratar un abogado, Incontables actos de conciliación, juicios en Magistratura...Cuando terminó todo NADIE se acordaba de Eurohard, ya no era noticia. No sé que pasó con el ATE Genrad based tracks, la soldadora por olas, ni con los Dragones que estaban terminados y listos para su venta...Solo puedo decir que mientras estuvo en funcionamiento salieron MUCHOS contenedores cargados hasta arriba de ordenadores, para su exportación. Se vendieron muchos miles entre 45.000 y 80.000 pts cuando el coste no era mayor de 5.000...Compraron de saldo una empresa, Dragon Data Ltd. se llevó todo a Cáceres, hasta el último tornillo y en cuatro años no quedaba nada. No creía que nadie se acordase después de tantos años.

La lectura del acta de la Junta de accionistas podría dar un poco de luz a lo ocurrido, pero tenemos que tener presente que se trata solo de datos aportados por una de las partes, faltaría saber la opinión de los accionistas mayoritarios anteriores a la reducción de capital, que durante la junta hicieron sus propuestas, seguían siendo accionistas, pretendían aprovechar los stock que quedaban en las instalaciones para fabricar ordenadores hasta terminar las existencias, que no fueron aprobadas. Hoy pienso que, seguramente, hubiese sido la mejor solución para nosotros, por lo menos hubiésemos seguido trabajando y quien sabe, quizás se hubiese podido terminar el desarrollo del 68000 y eso ya eran palabras mayores. Independientemente de todo lo ocurrido, el Dragon era un gran equipo. En aquellos tiempos cuando hablabas con algún usuario de Spectrum, el principal competidor, siempre surgía durante la conversación que se "colgaban" después de unas horas de funcionamiento; en la mayoría, su punto débil era la temperatura. Para que un Dragón se pudiese poner a la venta debía pasar, principalmente, una prueba...Tenía que pasar 24 horas, mínimo, en un horno a 40º, encendido y con un cartucho de pruebas que realizaba un bucle continuo de test de todo el hardware, un led verde permanecía encendido, si el ciclo se cerraba sin errores, si había algún problema se encendía uno rojo para indicar que había fallado en algún momento. Ningún ordenador de la época pasaría éste test, excepto el Dragón. Una vez pasado, se empaquetaba para su venta pero antes de salir Control de Calidad hacía un muestreo de varios ordenadores por palet. Si fallaba uno solo, un simple arañazo o un joystick que no iba lineal y se rechazaba el palet completo y si encontraban problemas en más de un palet, se rechazaba toda la partida. Menudas discusiones, rechazar un palet con 25 ordenadores por un simple arañazo...No creo que muchos fabricantes tuviesen un control de calidad tan exigente. Y debía ser bueno cuando 25 años después, según veo, siguen funcionando. En cuanto al Alpha, montarlo hoy en día sería imposible, el circuito impreso, ocupaba toda la base de la carcasa del Dragón 64; incluía controladora de discos y dos unidades de 3 y 1/2 de 720Mb, fuente de alimentación conmutada e incluso módem; intentar montarlo en una placa de prototipos sería una locura.

Pity.

THOMSON

series MO y TO

RETROORDENADORES ORTY

En la década de los ochenta del siglo pasado, los ordenadores llegaron a ser muy populares en Francia gracias a la iniciativa del gobierno que introdujo ordenadores en los colegios por lo que toda una generación de franceses tuvo acceso a la informática desde una edad temprana. La presencia de la informática en las aulas, que al principio parecía improvisada y sin un plan claro, acabo siendo un verdadero programa del gobierno.

Desde 1984, con el programa gubernamental de "informática para todos" los alumnos franceses, según el nivel de enseñanza, tuvieron acceso a los ordenadores en la educación primaria y, además, a las redes domésticas en la enseñanza secundaria.

La instalación de redes en los colegios supuso también la adaptación de los ordenadores a esa tecnología (nanoréseau) con la que se podían conectar en línea hasta 31 ordenadores Thomson.

La introducción de la informática en los colegios franceses se hizo en dos fases:

1979. El gobierno puso en marcha el "plan 10.000 ordenadores". La empresa elegida para suministrar los ordenadores fue Thomson que utilizó como procesador el Motorola 6809. La primera entrega de Thomson TO7 se hizo en 1982.

1984. Se inicia el "plan informático para todos" con el que se proporcionaría ordenadores y redes a las escuelas francesas de primaria y secundaria. Se suministran el TO7/70, mejora del TO7 y el MO5, con el que se inicia la serie de ordenadores MO de Thomson. Estos ordenadores incorporaron el procesador Motorola 6809E.

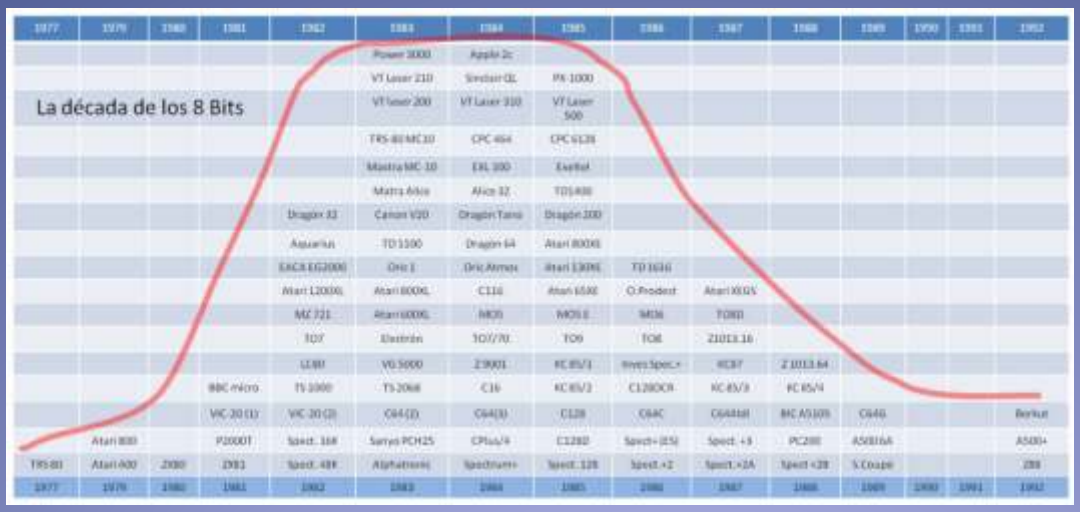


Esta primera generación de ordenadores fueron fabricados de forma específica para su empleo en la enseñanza y no estaban diseñados para competir en el mercado de los ordenadores domésticos, en el que Amstrad con sus CPC, tenía casi copado el mercado francés.

Los ordenadores no estaban optimizados para los juegos (sonido beep, escasa memoria y posibilidades gráficas y un teclado de mala calidad) por lo que su empleo quedo relegado casi en exclusiva al entorno escolar. Posteriormente salieron al mercado versiones mejoradas del TO7/70 y del MO5 con el teclado mecánico.

La segunda generación de Thomson, en sus dos series de productos (TO9 y TO8 y MO6) corrigió estas carencias, pero cuando se pusieron a la venta llegaron a un mercado saturado y envuelto en una carrera de precios en un momento en el que la vida útil de los ordenadores de 8 Bits estaba llegando a su fin.

Otros ordenadores franceses.



Los ordenadores franceses siempre marcaron una diferencia con respecto a los del resto de Europa. Su sistema de color de televisión “SECAM” y su teclado “AZERTY” era un freno para la llegada de ordenadores del exterior a los que había que adaptar, por lo menos, el sistema de TV o de vídeo compuesto, ya fuera PAL o NTSC. Los que disponían de conector de vídeo con salida RGB, como los CPC de Amstrad, no tuvieron problemas de adaptación al mercado francés.

Por su parte, la mayoría de los ordenadores fabricados en Francia incorporaban una salida RGB, a veces con el cable euroconector conectado de forma permanente (TO7, TO7/70 y MO5), con lo que podían ser utilizados en cualquier TV independiente de su sistema de color.

Entre los ordenadores franceses podemos encontrar:

Ordenadores Thomson, motivo de este artículo
Ordenadores Alice, clon del TRS-80 MC-10
Ordenadores Exelvisión
Ordenadores VG-5000. Con tres modelos: Philips, Schneider y Radiola
Ordenadores Victor/Hector.

En este gráfico se indican los ordenadores de la colección y el año de salida al mercado. Esta decada de supremacía de ordenadores de 8 Bits en el mercado tuvo su apogeo en el lustro 1982-1986 en el cual se alcanzó la máxima producción tanto en cantidad como en número de marcas y modelos distintos disponibles.
La producción bajó a medida que los ordenadores de 16 Bit (Amiga y ST) entraban a competir en el mercado doméstico.

Ordenadores Thomson de la colección (Retro Ordenadores Orty)

En la colección se incluyen los ordenadores Thomson de las series TO y MO y el ordenador Prodest PC128, clone del Thomson MO6 con teclado “QWERTY”, comercializado en Italia por Olivetti. También se incluyen algunos de los periféricos más populares de los ordenadores.

Primera generación:

1. Thomson TO7 (1982), con lápiz óptico incluido
2. Thomson TO7/70 (1984), con lápiz óptico incluido
3. Thomson TO7/70 (1984) (teclado mecánico) con lápiz óptico incluido.
4. Thomson MO5 (1984)
5. Thomson MO5, con teclado mecánico (1984)
6. Thomson MO5 "Michel Platini" (1984)
7. Thomson MO5E (1985)

Segunda Generación:

1. Thomson TO9 (1985), versión sobremesa del TO7/70.
2. Thomson TO8 (1986)
3. Thomson MO6 (1986)
4. Olivetti Prodest PC128 (1986) (clone Mo6)
5. Thomson TO8D (1987), versión del TO8 con disquetera incorporada.

Accesorios Ordenadores Thomson

Lector de casete para Thomson To7
Lector de casete MK 50-050 para Thomson Mo5
Lápiz óptico del Thomson para MO5 y MO6, TO8 y To9
Interface CM 90-112, para dos joystick y música
Interface TO7-MO5 SX 90-018. Controlador de extensiones modelo 2
Joystick Thomson
Bolsa Thomson edición limitada "Michel Platini”
Cartuchos

Primera generación de ordenadores Thomson

Thomson TO7 (1982)
El TO7 fue el primer ordenador de la serie TO de Thomson. Contaba con un procesador Motorola 6809, con 22K de RAM y 6K de ROM, con un modo texto, un modo gráfico y ocho colores. Incluía un lápiz

óptico de serie lo que contribuyó a su popularidad, sobre todo en las escuelas francesas.

Disponía a la izquierda del teclado de un conector para cartuchos ROM (BASIC o cualquier otro programa) que se habría como un reproductor de casete, una vez introducido el cartucho aparecía automáticamente la opción de ejecutar el programa en el menú de inicio en la pantalla. En la ROM solo se incluía el programa de test del lápiz óptico y para cargar el BASIC (Microsoft) había que colocar previamente el cartucho con el programa y, como se ha comentado, aparecía una opción más en el menú de inicio. Lo mismo sucedía al conectar el reproductor de casete, que también aparecía de forma automática la opción de cargar cinta en el menú.

Disponía de cable euroconector incorporado, conector propietario para el reproductor de casete, tres conectores para distintos interfaces y un puerto para ampliación de memoria.



Thomson TO7/70 (1984)

El TO7/70, mejoró las características de su antecesor, el TO7, incorporando el procesador Motorola 6809E, ampliando la memoria RAM hasta los 48K y aunque seguía manteniendo los 6K de ROM contaba con 16K de memoria de vídeo. Mantenía el único modo gráfico y el de texto pero ya disponía de 16 colores.

Entre las mejoras introducidas encontramos el botón de reinicio (reset) a la derecha del compartimento del lápiz óptico y una mejor integración de sus componentes. El teclado era de mejor calidad, aunque seguía siendo de goma. Al igual que el TO7, disponía opcionalmente de numerosos interfaces, entre ellos el de música y joystick (CM 90-112) y el de comunicaciones y que se conectaban en uno de los tres puertos que tenía disponibles en la parte posterior.

Otra novedad con respecto al TO7 fue el interruptor de bloqueo de la puerta del cartucho ROM con lo que se logró evitar que se saliera de los programas en ejecución al tocar accidentalmente el pulsador de apertura. Seguía manteniendo el puerto para ampliación de memoria en el que se le podía conectar un modulo de 64K, llegando hasta los 114K la RAM disponible. También se había suprimido el incomodo disipador de calor de la parte trasera del ordenador.



Manuales

El BASIC del TO7 y del TO7/70 es el mismo y de hecho en las ediciones de la versión mejorada (TO7/70) se incluye a los dos ordenadores. El manual de empleo es muy detallado, dando una descripción completa del ordenador, sus periféricos, sus módulos y sus cartuchos dando posteriormente unas instrucciones de utilización del ordenador y del menú inicial.

En el manual "Passeport pour BASIC" del tamaño de un libro de bolsillo se relacionan los comandos de sistema operativo, se traducen al francés y se da una explicación del funcionamiento de cada uno de ellos.



Thomson TO7/70 (1984)
(teclado mecánico)
Con las mismas características técnicas que el TO7/70 anterior, salió también al mercado esta versión con teclado mecánico. Inicialmente el teclado mecánico se vendía como una actualización del ordenador, llegándose (al final) a que todos los TO7/70 lo incluyeran de serie.

Aunque el teclado era mecánico, al igual que ocurría con otros ordenadores (como en el Spectrum +) internamente seguía siendo de membrana por lo que no se habían suprimido los problemas de fiabilidad del teclado por rotura o desgaste de los conectores de la citada membrana, bien conocidos por los usuarios de los ordenadores de Sinclair.



Caja de embalaje

Caja amplia con una fotografía del ordenador en la que se aprecia de forma destacada el lápiz óptico que llegó a ser muy popular entre los alumnos de las escuelas francesas. En este caso la caja es de un TO7/70 con teclado mecánico.



Reproductor de casete, cintas y cartuchos para Thomson TO7 y TO7/70.

El reproductor era de color blanco y se podía controlar desde la pantalla del monitor. Cuando se conectaba aparecía en el menú la opción de cargar cinta. Las cintas incluían por una cara el programa o juego del TO7/70 y por la otra del MO5. Los cartuchos con el BASIC eran los mismos para el TO7 y TO7/70.



Thomson MO5 (1984)

Salió al mercado al mismo tiempo que el Thomson TO7/07 y compatible en parte con él, disponía del mismo procesador Motorola 6809E con 48K de RAM (32 para el usuario y 16 para vídeo) y 16K de ROM (4K para la pantalla). También fue muy conocido en Francia al ser empleado en la enseñanza. Disponía de un modo gráfico, de un modo texto y 16 colores. Disponía de euroconector integrado, un conector DIN para el lápiz óptico, otro propietario para el reproductor de casete, un puerto (Bus) de expansión detrás del ordenador y un puerto para cartuchos ROM en la parte superior de la carcasa. Además también contaba con soporte para disquetera externa.



Thomson MO5, con teclado mecánico (1984)

Con la misma carcasa negra, hubo una versión mejorada con teclado mecánico. Se vendía en caja en un "pack" con reproductor de casete y lápiz óptico incluidos.



Caja de embalaje.
Para el tamaño del ordenador, la caja era amplia ya que incluía el manual y, además, los accesorios más populares del MO5: el reproductor de casete y el lápiz óptico, con un programa de diseño gráfico (Pictor) y un juego de aventuras (Mandragore)



Thomson MO5 serie limitada "Michel Platini" (1984)

Con las mismas características, su carcasa era de color blanco y con la firma del jugador. Se vendía en una bolsa con el reproductor de casete. La bolsa lleva la fotografía y la firma de Michel Platini.



Fuentes de alimentación

Los MO5 son los únicos ordenadores de Thomson que disponen de fuente de alimentación externa. Proporcionan 17V de corriente continua (centro negativo).



Manuales

El manual del MO5 es una guía muy completa en la que nos introducía en el BASIC, incluyendo ejercicios de prácticas y en el ordenador. No disponía de menú en pantalla como la serie TO, por lo que las explicaciones de

funcionamiento eran más detalladas.



Thomson MO5E (Export) (1984)

Fabricado para consumo interno en Francia con teclado "AZERTY" y para la exportación, como es el caso de este ordenador, con teclado "QWERTY". Esta versión contaba con mayor número de conectores que el resto de los MO5.

Disponía de salida a la TV y de euroconector, de puerto de impresora, de puerto de cartuchos, dos conectores para joystick, conector del lápiz óptico, conector de casete, botón de reinicio (reset) y un indicador de encendido. Su sonido (beeper) era mejorado.



La carcasa del MO5E se utilizó posteriormente en otro ordenador, el MO5NR (1986) que contaba con las características del MO6 y estaba configurado para ser empleado en las escuelas, llevando incorporado el interface “nanoréseau” integrado (NR de NanoRéseau).

Lector de casete MK 50-050 (Thomson Mo5). Cintas y cartuchos

De color negro, también se podía controlar desde el ordenador. La cinta con el juego "Super Tennis" (cara B) es la misma que la del TO7/70 en el que el juego está en la cara A. Con los cartuchos, en este caso el de ajedrez “Bliz”, el juego se inicia automáticamente al encender el ordenador y está preparado para poder jugar con el lápiz óptico, pulsando y arrastrando las fichas del ajedrez en la pantalla del monitor hasta colocarlas en su lugar.



Segunda Generación de ordenadores Thomson

En la segunda generación de ordenadores Thomson trató de dar solución a las carencias que arrastraba de los modelos anteriores tales como el sonido (beep) y la escasez de memoria y modos gráficos.

Thomson TO9 (1985) (sobremesa)

Ordenador de sobremesa basado en el TO7/70, contaba con el procesador (Motorola 6809E), con 128 K de RAM y 136K de ROM, dos modos de texto y cuatro modos gráficos con 16 colores.

En la parte frontal llevaba además del conector para los mismos cartuchos ROM del TO7, una disquetera de 3,5”, un interruptor de encendido y de conectores para el lápiz óptico, para un casete y uno para el teclado. El ratón se conectaba en la parte posterior del teclado.

En la parte trasera de la carcasa de sobremesa se encontraban los puertos de impresora, de una segunda disquetera, euroconector, salida de sonido y tres puertos de expansión (similares a los del TO7) en donde se podían conectar distintos interfaces como el de joystick). Contaba con un conector más que era de empleo específico para la ampliación de la memoria RAM. Además de los sistemas operativos, en la ROM estaban disponibles un procesador de textos y una base de datos. A partir de 64K tenía que usar la memoria paginada como si fuera un disco RAM.



Posteriormente, en 1986, Thomson sacó al mercado otro modelo con carcasa de sobremesa: el TO9+ con 512K de RAM. El TO9 estaba basado en el TO7/70, mientras que el TO9+ estaba basado en el TO8 y no era una mejora del TO9, como parecía indicar su nombre.

Caja de embalaje

De gran tamaño, su interior está ocupada por otras dos cajas: una para el módulo de sobremesa y una segunda para el manual, disquetes, teclado, ratón, lápiz

óptico y los cables necesarios para su funcionamiento.



Dentro de la segunda caja van los componentes principales y sus accesorios, como el ratón (en su propia caja), el lápiz óptico (también en su caja) y los distintos cables.





Manual
En formato expandido con tapas de cartón y anillas metálicas, el manual, muy completo, está organizado en forma similar a un fichero. Comienza con una descripción general, se introduce en el BASIC y finaliza con los anexos.



Thomson TO8 (1986)

El Thomson TO8 sustituyó al TO7/70 manteniendo la compatibilidad con él. Sus nuevas características eran comunes al MO6, TO9 y TO9 +. Incorporaba el mismo procesador Motorola 6809E, con 256K de RAM y 80K de ROM que incluía el BASIC 1.0 (para hacerlo compatible con el TO7/70), el BASIC 512 de Microsoft y el BASIC para una unidad de disquetera externa, que en el menú de inicio solo se activaba cuando estaba conectada la disquetera. Contaba con dos modos texto, ocho modos gráficos con un máximo de 16 colores a elegir entre una paleta con más de cuatro mil (4096) y un sintetizador integrado.

Disponía de un interruptor de encendido y de conectores para dos joystick, lápiz óptico y casete en el lateral. En la parte posterior estaba situada una salida de euroconector estándar, una salida de sonido real, un puerto de impresora, el conector de la disquetera externa, un puerto de expansión, un puerto de ampliación de memoria (para 256K) y un pulsador de reinicio (reset).



Un año más tarde salió al mercado con una disquetera de 3,5” incorporada, pasando a llamar TO8D (D de disquetera)

Manual

El manual "guide" del Thomson TO9 comenzaba con una guía de instalación en la que se daban unas instrucciones de montaje y unos consejos prácticos de utilización.

Seguidamente se centraba en el BASIC y en sus posibilidades de manejo de los distintos periféricos, como podía ser la disquetera, que en este ordenador era externa y el lápiz óptico.

Finalizaba con unos anexos, en el primero de ellos se daba una introducción sobre la organización física de los disquetes. Este manual también era de aplicación al TO8D, en el que la disquetera ya estaba incluida en la carcasa.



Thomson MO6 (1986)

Reemplazó al MO5 en 1986. Disponía del procesador Motorola 6809 con 128K de RAM y 64 de ROM y casete incorporado. Contaba con dos modos texto, ocho modos gráficos con un máximo de 16 colores a elegir entre una paleta con más de cuatro mil (4096).

Además del puerto de expansión, del puerto para cartuchos, del puerto de impresora y de la salida RGB (euroconector estándar), disponía de conectores para el lápiz óptico, dos de joystick y ratón sin necesidad de interface externo. Disponía también de un generador de sonido y un conector para sonido externo que le permitía conectar un interface midi.



Era compatible con el MO5, TO7, TO8 y TO9 Y To9+. Disponía de dos BASIC, el del MO5 y el de 128K. Tenía, como opción, una disquetera externa de 3,5” con 640K de capacidad. Se fabricó hasta 1989. En Italia tuvo un clon, el Olivetti Prodest PC128.

Olivetti Prodest PC128 (1986)

Clone italiano del Thomson MO6, con sus mismas características (128K de RAM y 64K de ROM), fue vendido en pequeña cantidad en Italia. El ordenador fue fabricado en Francia por Thomson (MO6 en el nº de serie) y parece ser que estaba dedicado también al mercado español, ya que su teclado QWERTY (no AZERTY, como el MO6) también incluía la ñ.



Thomson TO8D (1987)

El TO8D (1987) fue una versión mejorada del TO8, que ya incluía la disquetera de 3,5 en la carcasa. Salió al mercado un año después del TO8 con sus mismas características técnicas y con una ligera variación en la carcasa.



Lápiz óptico del Thomson para MO5 y MO6, TO8 y To9
Los ordenadores TO7 y TO7/79 llevan el lápiz óptico incluido en la carcasa. En el resto de los ordenadores Thomson es un accesorio externo más, que se conecta mediante una clavija DIN estándar.



Interface CM 90-112, para dos joystick y música

Interface especifico para juegos, Con salida música y joystick. Se usaban en el TO7, TO7/70, TO9 y en MO5.



Interface TO7-MO5 SX 90-018. Controlador de extensiones modelo 2
Extensión para música y juegos, este modelo 2 ya soportaba joystick estándar MSX y Thomson. Se usaban en el TO7, TO7/70, TO9 y en MO5.

Joystick Thomson.

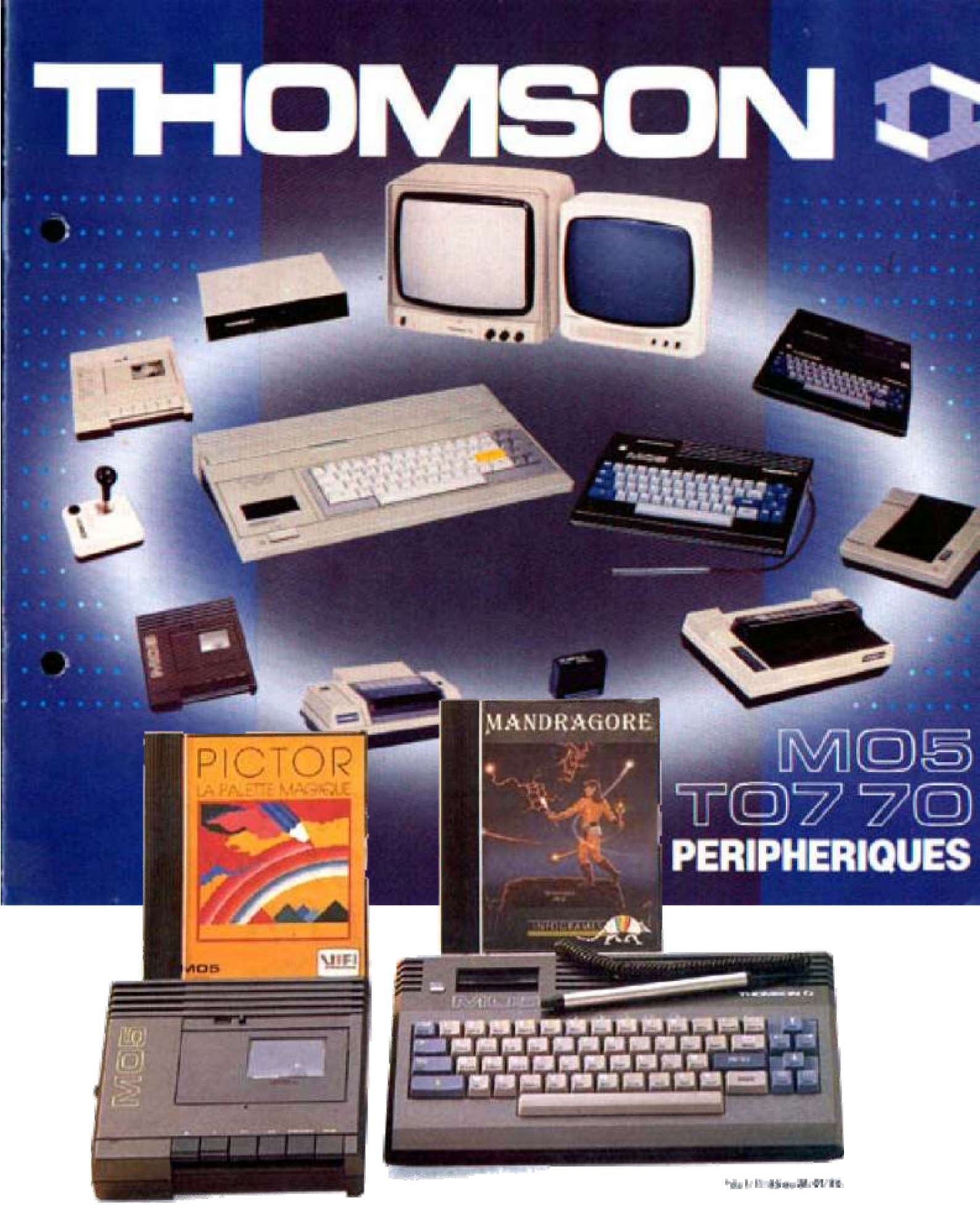
Con conexión no estándar, es específico del Interface CM90-122. Se usaban en el TO7, TO7/70, TO9 y en MO5.



José Antonio Ortigueira Amor
retroordenadoresorty@blogspot.com.es



THOMSON



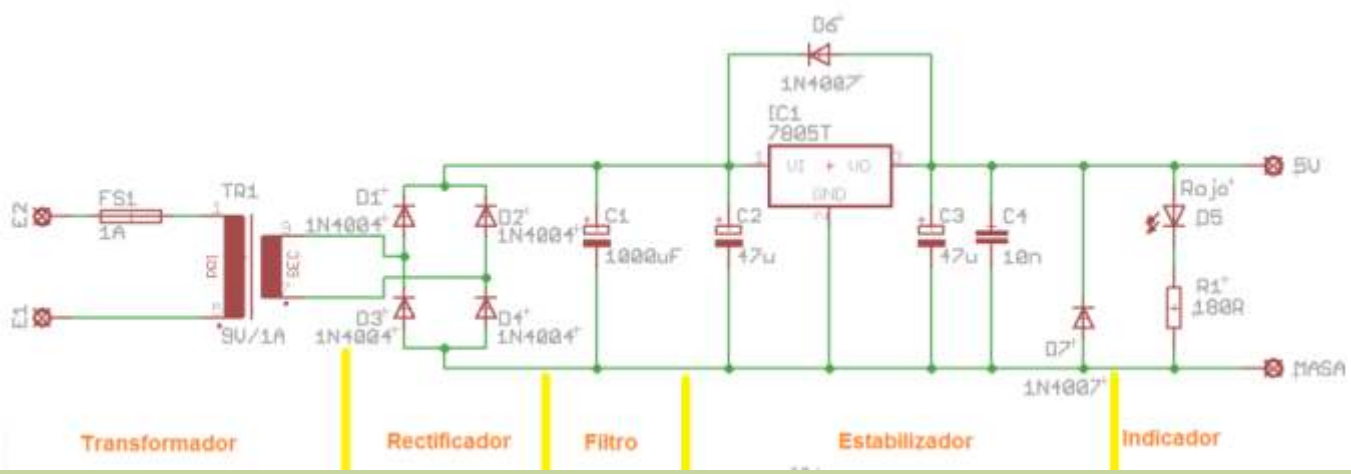
Le micro-ordinateur M05, le crayon optique, le lecteur de cassettes et les deux logiciels Mandragore® et Pictor®.

THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE

Electrónica para andar por casa

FUENTE DE 5 VOLTIOS 1 AMPERIO

En este artículo muestro una fuente completa, capaz de proporcionarnos 5 voltios correctamente estabilizados, y un amperio como máximo en la salida. Con esta fuente podremos alimentar casi cualquier aparato de retro-informática, y cambiando solo el transformador y el regulador, podemos obtener otros voltajes más elevados o reducidos. Este es nuestro montaje básico que paso a explicar paso a paso, se compone de 5 partes separadas, transformador, rectificador, filtro, estabilizador e indicador.



Transformador

Se encarga de proporcionar el voltaje adecuado, convirtiendo los 220 voltios de la red eléctrica en los 9 voltios que requiere nuestro circuito, el esquema utiliza un transformador de bobinado simple, lo que significa que tiene solo dos salidas de 9 voltios en alterna. Los hay que disponen de una toma central, que permiten entre ella y los dos extremos obtener la mitad del voltaje, siendo la toma central la que se toma como referencia para la masa, y se usa por ejemplo en las fuente simétricas, si disponemos de una de estas, ignoraremos la toma central y usaremos las dos extremas. Lo importante es que el transformador proporcione al menos 1'5 voltios más del voltaje que necesitamos en la salida, como este sería de 5 voltios el mínimo sería 7'5 voltios, pero entre 9 y 12 voltios es lo más adecuado por las pérdidas del resto de elementos del circuito. El voltaje máximo al que se puede llegar son 25 voltios, pero la diferencia de voltaje entre la entrada y la salida del regulador se convierte en calor, por lo que no interesa sobrepasar mucho esos 9 voltios. Es importante añadir el fusible de protección en la entrada, para evitar que un corto o un exceso de tensión destruyan el circuito, aunque el regulador está protegido contra cortocircuitos, corrientes inversas y sobrecalentamiento, no convienen forzarlo. En este caso, al ser el 7805 un regulador que aguanta 1 amperio como máximo, el fusible adecuado será de entre 1 y 1'5 Amperios, mejor el de 1'5 por el consumo del resto de elementos del circuito.

Rectificador

El esquema es el típico rectificador de doble onda con cuatro diodos, aunque se puede reemplazar sin problemas por un rectificador en puente, que incluye en su interior los 4 diodos, disponiendo de dos entradas marcadas como de alterna, y dos salidas marcadas como positiva y negativa, en

nuestro esquema la alterna son las dos entradas del centro, la salida superior es la positiva, y la inferior la negativa.

Filtro

Un condensador de 1000uF hará de filtro de nuestro circuito. Es importante el voltaje, ya que a la salida del rectificador no hay 9 voltios como podemos pensar, ya que el voltaje del transformador es en alterna, y al pasar a continúa el voltaje que proporciona es superior, aproximadamente los 9 voltios se transforman en unos 12, pero como los diodos le quitan 1’5 voltios, queda en unos 10 voltios más o menos. Si usamos un transformador de hasta 12 voltios podemos usar condensadores de 16 voltios, pero si el transformador fuera de más voltaje, mejor usar condensadores de 25 voltios.

Estabilizador

El estabilizador que usaremos es uno integrado de la serie 78XX, donde las dos últimas cifras indican el voltaje, así el 7805 tiene una salida de 5 voltios regulados, el 7812 una de 12 voltios regulados, el 7809 una de 9 voltios regulados, y así. Existe una serie 79XX de reguladores negativos, un 7905 regula a -5 voltios por ejemplo.
Este aparato incluye en su interior todo lo necesario para su funcionamiento, en resumen dispone de un generador de tensión de referencia, que compara con la de su entrada, y ajusta la salida para conseguir el voltaje definido, convirtiendo en calor el resto, por lo que es importante usar un buen disipador cuando lo utilicemos.
Es posible montarlo únicamente en el circuito, pero para mejorar su funcionamiento se le añaden unos condensadores para mejorar el rizado de alterna, y dos diodos de protección. El condensador C2 debe ser del mismo voltaje que el usado en el filtro, 16 o 25 voltios, mientras que C3 debe ser de 16 voltios al estar en la salida. C4 es un pequeño condensador cerámico, que debe aguantar también 16 voltios, lo mínimo para estos condensadores.
El regulador incluye en su interior protección contra cortocircuitos y corrientes inversas, pero nunca está de más añadir dos pequeños diodos que mejoren esta protección, en nuestro esquema son D6 y D7, que impiden corrientes inversas que perjudican la estabilidad del circuito y protegen al regulador, son opcionales pero muy recomendables.

Indicador

En la salida se le añade un indicador luminoso que nos indique que el alimentador está funcionando, un diodo led y una resistencia para reducir el voltaje es todo lo que necesitamos, y como el consumo es mínimo, no hay problemas en añadirlo.

Variaciones

Si deseamos una fuente con otros voltajes, solo es necesario utilizar un transformador y un regulador diferentes. Por ejemplo si deseamos alimentar un Spectrum o una consola, la fuente debe proporcionar 9 voltios en lugar de 5, por lo que debemos cambiar el transformador por uno de 12 o de 14 voltios, el regulador por un 7809, y los condensadores de entrada deben ser de 25 voltios. Si vamos a alimentar un pong, la fuente debe proporcionar 6 voltios, por lo que solo debemos cambiar el regulador por un 7806, ya que la fuente proporciona suficiente voltaje.

En el próximo articulo veremos cómo hacer una fuente que proporcione las de 1 Amperio con los mismos elementos, y como montar una fuente con voltajes de salida variable en lugar de fija.

José Antonio Vaqué, dudas a javu61@gmail.com



Mighty Retro Zero

entrevista

En alguna ocasión hemos visto por estas paginas videojuegos que sin ser antiguos si están inspirados en los videojuegos clásicos. Hoy queremos hablaros de Kronbits, una desarrolladora que esta trabajando en esta rama de los videojuegos.

Hablamos con Davit, grafista que esta trabajando en su desarrolladora de videojuegos, Vamos a conocer un poco mejor a esta persona y su trabajo ¿Que es Kronbits? ¿como surge y quien la forman?

Kronbits es una desarrolladora de videojuegos independientes y compuesta por una sola persona. Aunque me suelo encargar de la mayoría de las cosas en ocasiones colaboro o trabajo con otras personas para conseguir ciertos aspectos de un juego que no soy muy bueno o no se hacer como la música.

Todo empezó cuando aprendí Multimedia Fusión 2(MMF2) hará cosa de 2 años y "programe" una especie de arkanoid. Pongo "programe" entre comillas porque con MMF2 se utilizan condiciones/eventos y va todo por interfaz, no añades nada de código, por lo que para gente que nunca ha programado es perfecto.



Háblanos de tus proyectos. ¿Que tienes en desarrollo?

Ahora mismo solo el Mighty Retro Zero del que se lanzo un alpha para recoger feedback (Me han dado hasta en el carnet XD) y lanzaremos una nueva versión corrigiendo todos los fallos y añadiendo alguna nueva mejora.



De vez en cuando hago algún que otro prototipo o boceto de lo que podría ser el videojuego final pero nada en lo que actualmente este trabajando en paralelo.

Viendo MightyRetroZero nos ha llamado la atención que tiene un aire muy retro. Cuéntanos el concepto de este juego, como vas en su desarrollo y ¿para cuando esperas que este listo?.

La verdad es que el juego empezó como una plantilla/engine para juegos de plataformas en donde añadir todo lo que se me ocurriera como lanzar flechas y caminar/saltar sobre ellas, jetpack, portales, coger/lanzar/destruir

objetos... y al final viendo el potencial, pues decidí empezar con algo y así nació Mighty Retro Zero.



Lo del aire retro/minimalista lo elegí porque en cuestión de gráficos no requiere tanto trabajo y me puedo concentrar mas en el gameplay.



Sobre el juego ira por el 30-35% como mucho y de salir debería hacerlo en 2015, sobre fecha concreta no tengo ninguna marcada, como se suele decir: When it's done! (Cuando este hecho!) .

¿Hay alguna anécdota ocurrida durante el desarrollo de MightyRetroZero que quieras destacar?

De momento ninguna aunque bueno estamos empezando y acaba de salir la primera alpha publica, así que alguna saldrá.

Hablemos ahora del mundo del desarrollo. ¿Como se plantea uno ser desarrollador?

En mi caso hasta hace 2 años mi idea era seguir como grafista/game design colaborando con algún programador para sacar los juegos adelante. Cuando descubrí MMF2 y vi que podía desarrollar mis propios juegos, prototipos e ir a mi ritmo lo tuve claro.

Como desarrollador de videojuegos ¿tienes algún tipo de ayuda de alguna administración publica o privada?



Nada y sinceramente lo prefiero así, cuanto menos burocracia mejor. Si alguien ve algún juego mio y quiere comprarlo o como en el caso de Mighty Retro Zero que se encuentra en fase alpha, puede donar lo que quiera para apoyar el desarrollo.

¿Asistes a alguna feria para publicitar vuestros productos? Tal vez alguna feria retro...

Ahora mismo lo único que utilizo para publicitar mis proyectos es por medio de juegos flash con links a nuestros sitios o web oficial de cada uno, alguna que otra vez mediante banners y notas de prensa.

¿Que podremos ver en un futuro de Kronbits?

Pues si todo va bien más juegos ;) . Sobre que tipo de juegos seguramente haya algún juego de puzzles, una aventura gráfica que siempre he querido hacer o algo tipo virtua cop en 2D o similares donde tengas que disparar a la pantalla a golpe de ratón

Llevando un poco el tema a tu persona, ¿Eres aficionado a la retroinformatica, ordenadores, consolas, juegos antiguos?

No demasiado en lo que se refiere al hardware pero si a los juegos. En su día jugaba en el Amstrad-PCW de mi padre (Pantalla de color verde) al Head Over Heels, del que luego participe en el remake español como grafista y otros juegos de la época



También recuerdo jugar al maldito Navy Moves, donde la primera fase era ir con un todoterreno o similar donde tenias que disparar y saltar sin caerte por un puente (Eso era dificultad y no lo de ahora) y al de la abadía del crimen, donde una de las primeras cosas era seguir a un maestro o algo así. También recuerdo teclear a mano juegos que venían en una especie de fichas con el código que traían las revistas de la época y te hacías juegos como un snake, cosas pequeñas. Lo "mejor" era cuando después de 1 hora picando código el juego no funcionaba por un espacio de mas, una coma o un punto fuera de su lugar y te pasabas otra hora revisando a ver donde habías metido la pata jaja.

Si no te importa dinos tus dos máquinas retro preferidas, microordenador o consola y el por que.

Pues de consolas preferidas la nes, snes y la megadrive que son las que mas he jugado gracias a los amigos que la tenían y pasábamos horas jugando al Streets Of Rage y compañía. De ordenadores el Amstrad PCW que fue el primer contacto que tuve con esto de los PCs.



Y ya que estamos. Dime 3 juegos retro que destacarías en tu vida, ya se que decir solo 3 es injusto, pero puestos a destacar 3.

Ufff, pues mmm... Head Over Heels es sin duda uno de ellos, luego diría el Loom (No se cuantas veces me pase el juego en su día) y por ultimo el Bubble Bobble que recuerdo jugar con mi tío todos los domingos a dobles, que recuerdos!.



Una pregunta de la difíciles ¿que opinas del panorama presente y futuro de esta afición?

Pues no sabría decirte, aunque espero que siga como ahora o que incluso haya cada vez mas afición.

Para finalizar y volviendo a tu trabajo, Cuéntanos donde podemos adquirir tus productos, ¿Los tenéis en formato físico?

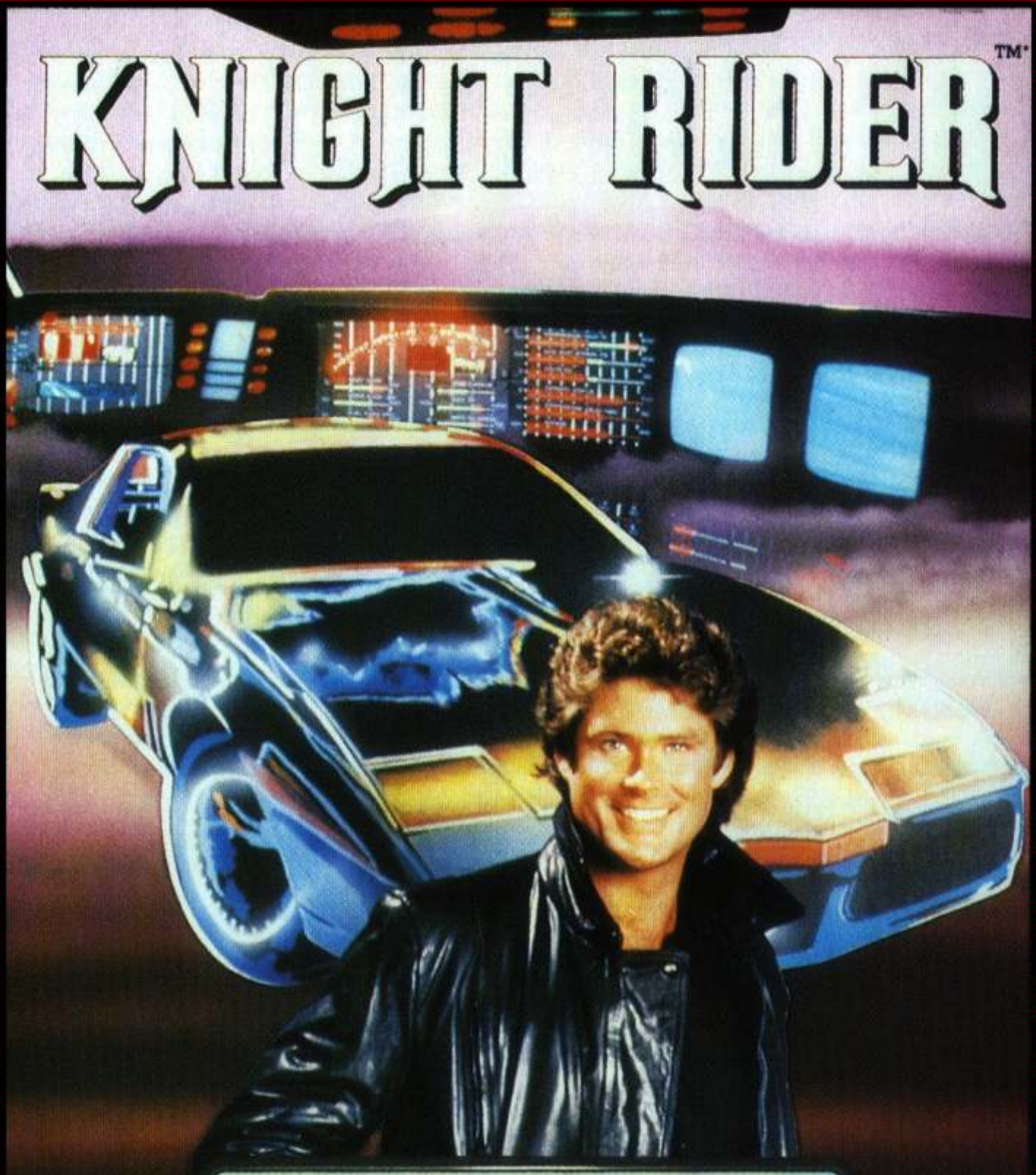
De momento solo en formato digital. Todos los juegos que han salido y que saldrán los podréis descargar/comprar según sea el caso en: http://kronbits.itch.io/ .

Ahora si, finalizamos, pero antes ¿Quieres añadir algo?

Simplemente dar las gracias por la entrevista y ofrecer la oportunidad de dar a conocer un poco más el trabajo de Kronbits.

Gracias a ti por atendernos, es paramos que tengas muchos éxitos y los podamos ver en estas páginas.

KNIGHT RIDER™



ocean

URIDIUM

HISTORIA DE UNA CONVERSIÓN PARA MSX



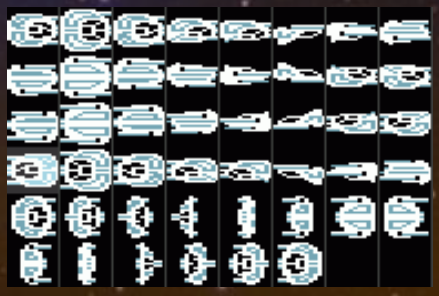
Recuerdo cuando tenia 16 años y jugué al Uridium en mi Spectrum, me pareció un juego chulo, aunque no me sorprendió demasiado, eso cambio mucho cuando pude ver la versión de C64, con un scroll de infarto y unos gráficos completamente diferentes. Me enamore de Uridium.

Cuando la gente de Trilobite contacto conmigo para realizar la conversión de Uridium a MSX no me lo podía creer, ¿Cómo podría un juego como Uridium funcionar en un MSX? Pues Artrag, el programador ya me había enseñado tiempo atrás algunos ejemplos de scroll suave en MSX. En enero me enseño un prototipo bastante burdo de scroll que cambiaba de dirección, este scroll era muy suave. Tenía un montón de sprites en pantalla y en el fondo los gráficos de Uridium de Spectrum, pero con algo más de color. Andrew Braybrook y Hewson nos concedieron permiso para hacer el juego.

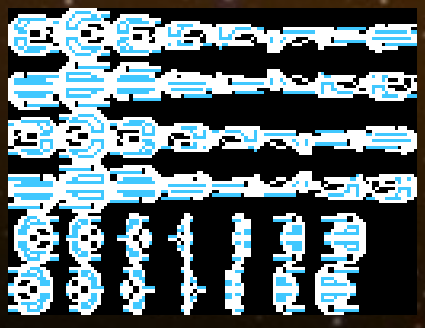


La primera versión tenía los gráficos de Spectrum con unos sprites de MSX por encima

El próximo paso fue cambiar la nave principal por una que fuese mas parecida a la original, para ello convertí la nave del Uridium de C64 a MSX, quedando bastante parecida, puesto que los sprites de C64 tienen 24x21 pixels (12x21 en baja resolución), solo hubo que escalarlos a 16x16 pixels (tamaño de los sprites de MSX) y retocarlo para que se perdiera lo mínimo posible.



Original de C64

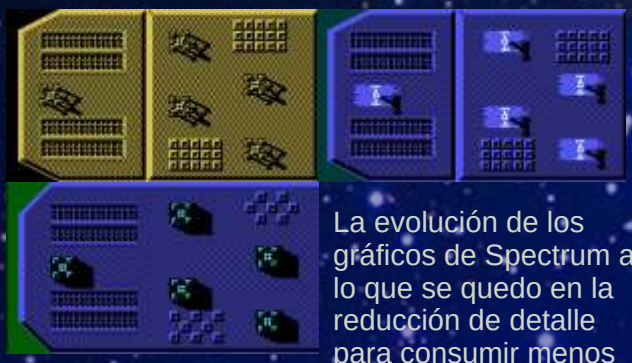


Así quedo en MSX

Una vez tuvimos la nave principal (y su sombra), tuvimos que transferir los fotogramas de esta en tiempo real de la ROM a la VRAM, puesto que

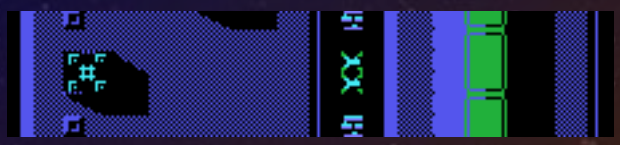
no cabía toda la animación en la VRAM, porque necesitábamos espacio para los enemigos, balas y explosiones.
Así que Artrag preparo un sistema de sprites dinámico que iba cogiendo de la ROM lo que se necesitara en ese momento. También se preparo un sistema para poder disponer de hasta 64 sprites en pantalla (normalmente el MSX maneja hasta 32).

Respecto a los mapeados de fondo, no cabían los gráficos convertidos del Spectrum, no había espacios en la VRAM para todo, entonces se me ocurrió una solución, rehacerlo todo con los mínimos tiles necesarios para componer un mapeado.



La evolución de los gráficos de Spectrum a lo que se quedo en la reducción de detalle para consumir menos tiles. En la VRAM tiene que ir también la combinación de todos ellos y además desplazados en 2 y 4 pixels.

No olvidemos que el MSX1 es como el Spectrum, 2 colores pero en este caso es en cada línea de 8 pixels, así que si hacemos un fondo con colores, estos se arrastraran de 8 en 8 pixels, por eso tenemos que dejar ciertas zonas alrededor de los gráficos para prevenir el “color clash”. Además de que se mantiene el tramado en el fondo para dar mayor visibilidad a los elementos que se moverán por encima del escenario, ya que el MSX1 no tiene colores que sean excesivamente oscuros. Da el caso que cuando el scroll alcanza cierta velocidad, esa trama acaba convirtiéndose en un color sólido, así que tenemos un color mas que nos hemos “inventado”.

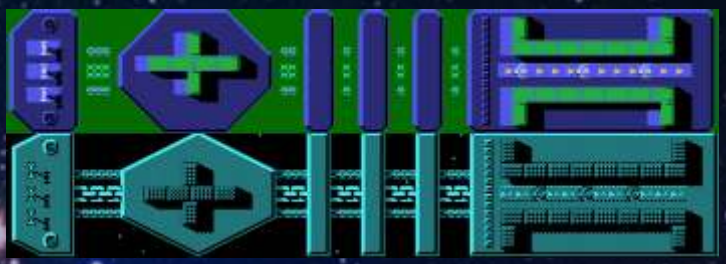


Scroll parado



Scroll en movimiento

Para hacer cada mapeado, también nos fijamos en la versión de Spectrum porque tenia 128 pixels de altura, ideal para que entrada en la 2 y 3er banco de tiles que tiene el MSX1 (cada banco son 256 caracteres, 256x64 pixels en la pantalla). Los mapas los iba adaptando del Spectrum con los tiles de los que podíamos disponer.



Arriba MSX, abajo el original de Spectrum.

Los sprites, los cuales son adaptados y retocados de la versión de C64. Primero hicimos unos que tenían solo 1 color, pero no se terminaban de ver bien con el fondo, así que decidimos usar 2 sprites, uno para el color y otro para darle un contorno negro, entonces se hicieron mucho mas visibles.



La pantalla de presentación fue extraída del Spectrum y mejorada con los elementos que se podían permitir en un MSX.

Todos los gráficos de Uridium fueron hechos desde un programa llamado Promotion, desde Windows, luego el programador importaba tanto los sprites como las pantallas del mapeado (que estaba todo el mapa en una imagen larga) en formato PNG. Los efectos de sonido fueron hechos también por mi con el programa AYFX de Shiru. John Hassink compuso la música en Vortex Tracker y se uso el replayer especial de Trilobite para usar el SCC (chip de sonido de Konami) si estaba disponible.

Actualmente se puede adquirir el juego en Repro-factory.com.

Toni Gálvez.

EL COCHE FANTÁSTICO

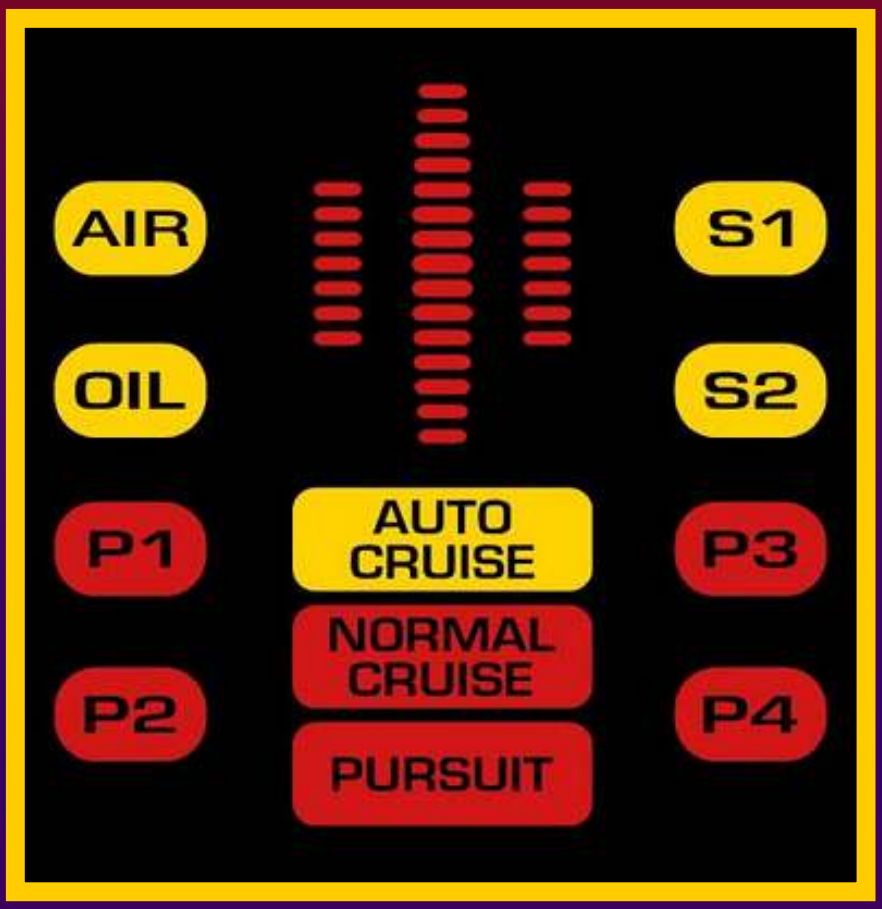
La de los ochenta tal vez sea la década más peculiar y contradictoria de nuestra historia reciente. Sobre todo ante la insistencia por reivindicar todo lo relacionado con ella cuando la realidad es que en ella se encuentra el origen de gran parte de los males que aquejan actualmente a nuestra sociedad. Esa insistencia reivindicativa vivió su punto álgido a principios de este siglo, impulsada por una corriente nostálgica peligrosamente gratuita dentro de un fenómeno incomprensible por la exaltación de cosas que, analizadas con un mínimo de madurez y sentido común, provocan vergüenza a cualquiera con dos dedos de frente.



Este es el caso de series televisivas como V, El equipo A o El coche fantástico (Knight Rider en versión original), cuya existencia no se entendería sin un análisis previo del momento en que vieron la luz. El coche fantástico era una idea original del astuto productor y guionista Glen A. Larson, que influido por la idea de trasladar a la pequeña pantalla la banal espectacularidad impuesta en el cine por los éxitos de realizadores "palomiteros" como Spielberg o Lucas, se sacó de la manga la épica historia de un coche súper inteligente destinado a luchar contra el







crimen y las injusticias. Si el tinglado ya pinta ridículo así expuesto, mejor no valorar el casposo resultado final que, por imperativos de producción y presupuesto, quedaba al nivel de una road movie de serie B en la que toda la delincuencia de Estados Unidos parecía concentrarse en las zonas rurales del país y en sus palurdos habitantes. Con todo, la serie logró el predicamento suficiente como para aguantar en antena cuatro años a partir de 1982, pero curiosamente obteniendo mayor éxito en Europa que en territorio americano, convertida en un fenómeno de masas capaz de vaciar las calles de una gran ciudad durante la emisión del episodio de turno. Para explicar las razones de un hecho semejante haría falta otro artículo mucho más prolijo que este, aunque mismamente en países como España, con solo dos canales de televisión y una cultura audiovisual muy inferior a la habitual en el otro lado del charco, el triunfo estaba al alcance de cualquiera que lograse colar su producto en la parrilla.

Por ello no extraña que el primer juego oficial de El coche fantástico fuese programado en Europa y editado por la mayor empresa de videojuegos del continente en aquel entonces, aunque con un resultado calificable como mediocre. Y eso siendo benévolos. El coche fantástico es un ejemplo muy ilustrativo de que no siempre cualquier tiempo pasado fue mejor (en general casi nunca lo es) y de que intentar recrearlo en virtud de una nostalgia mal entendida puede tener funestas consecuencias, especialmente tratándose de un producto surgido en el marco de unas circunstancias muy concretas, fuera de las cuales queda descontextualizado. Eso explicaría, al menos parcialmente, el rotundo fiasco de los diversos remakes de la serie original y de los videojuegos inspirados en ella, que tampoco es que hayan sido muchos a decir verdad. El tiempo suele poner cada cosa en su sitio, demostrando que no todo lo que se consideraba bueno en un momento dado tiene que seguir siéndolo pasados unos años, por mucho que se nos intente vender lo contrario.







Knight Rider (1986)
Plataformas: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64

Ya dijimos que El coche fantástico tuvo más éxito en Europa que en su país de origen, y que por ello no sorprende que el primer juego basado en la serie fuese programado en el Viejo Continente para maquinas predominantes allí como el CPC o el Spectrum. Se publicó además en circunstancias que podríamos calificar de atípicas, pues para finales de 1986 hacia meses que la serie había sido cancelada en Estados Unidos mientras en Europa alcanzaba la cima de su popularidad, pese a lo cual llegó de tapadillo y sin apenas recibir apoyo publicitario. Enseguida pudo verse por qué: era realmente flojo, dando pábulo una vez más a esa máxima tan en boga entonces de que los videojuegos basados en productos audiovisuales de éxito como películas, cómics o teleseries tenían todas las papeletas para ser una mierda. Knight Rider decepcionó hasta a los fans más acérrimos de KITT y el pelucón de David Hasselhoff, pero visto en perspectiva con la capacidad de análisis que otorgan treinta años de evolución humana, tampoco cabe decir que sus autores lo hiciesen rematadamente mal, por increíble que pueda resultar semejante afirmación. Ciertamente Antony Lill y Gary Knight eran dos programadores mediocres, pero teniendo en cuenta las enormes limitaciones de las máquinas para las que trabajaban, salvaron con una mínima dignidad el atolladero en el que les habían metido, logrando incluso reflejar de manera muy fiel la esencia de lo que no era sino una road movie de ambientación rural muy espartana, producida a un coste muy bajo y en la que solo ocurría algo interesante cuando a Michael Knight se le ocurría descabalgar de su montura para meterse en algún follón. Además era un juego fácil, que podía servir como desahogo ocasional frente a tanto arcade imposible y demás experiencias frustrantes que eran la norma de la época, reservadas a virtuosos del joystick.

Knight Rider (1988)
Plataforma: NES

Dadas las singulares características de una teleserie como El coche fantástico, se entiende perfectamente su éxito en el lugar más bizarro de la Tierra: Japón. Allí fue donde la compañía Pack In Video, que ya tenía experiencia licenciando inventos occidentales como Rambo, Depredador o Jungla de cristal, se encargó de realizar una conversión mezcla de shoot ´em all y juego de carreras como los que tan de moda estaban entonces. Controlando a KITT debemos cubrir un total de quince fases a toda pastilla mientras disparamos a los vehículos



enemigos o saltamos para esquivarlos, evitando dañar a inocentes y recogiendo ítems. Cada tres niveles toca enfrentarse a un final boss. Esquema clásico para un producto discreto cuya nota general no supera el aprobado, pero que permite pasar un rato de asueto antes de pasar a otra cosa. En 1989 Acclaim adquiriría los derechos del juego para distribuirlo en Estados Unidos y finalmente en Europa, a donde llegaría un año más tarde obteniendo repercusión virtualmente nula en un mercado que ya tenía sus ojos puestos en las nuevas consolas de 16 bits.

Knight Rider Special (1989)
Plataforma: PC Engine

Versión del Knight Rider de la NES desarrollada por sus mismos autores con destino a la PC Engine / TurboGrafx 16, ese curioso artefacto a caballo entre los 8 bits y los 16 que casi nadie que no fuese súbdito japonés conoció hasta que la retroinformática se puso de moda. Por tanto no extraña que sólo fuese publicado en el país del sol naciente y en puritito idioma autóctono (incluyendo la llamativa voz de KITT), aunque eso no impide jugarlo porque a fin de cuentas no deja de ser un



simple arcade de carreras de coches. Muy frenético, eso sí. Respecto a la versión NES, en esta el cambio más notable viene de la perspectiva utilizada: ahora vemos a KITT desde atrás, en tercera persona, lo que convierte al juego en una especie de copia apócrifa de la recreativa Chase HQ y de paso facilita el manejo aunque no la dificultad, bastante alta en cualquier caso. Por lo demás, Knight Rider Special no se diferencia mucho de su predecesor ni siquiera en la parcela técnica, quedándose a gran distancia de los mejores juegos para la consola de Nippon Electric.

PC, PlayStation 2

Toca dar un salto hacia adelante de nada menos que trece años para regresar a Europa y más concretamente a Holanda, patria originaria de nuestro siguiente juego. En 2002 el revival de los 80 estaba en su apogeo, y merced a ello El coche fantástico se había convertido en una serie de culto que gozaría de reposiciones televisivas y acabaría editándose en DVD, por lo que en buena lógica cabía esperar nuevas aventuras de KITT adaptadas a los ordenadores y consolas del momento. Estas llegarían de mano de Davilex, una firma dedicada a la creación de software especializado para el mercado holandés que a finales de los 90 decidió probar suerte en el lucrativo sector de los videojuegos, en general con poca fortuna. De hecho, las no muy numerosas ventas de Knight Rider: The Game y su secuela fueron el detonante que provocó la desaparición de la firma en 2005. Y eso que el equipo de desarrollo partía con ventaja,



ya que al contrario de máquinas como el Spectrum o la NES, los recursos de un PC de principios del siglo XXI o una PS2 ya permitían hacer casi cualquier cosa que tuviese cabida en nuestra imaginación. En este caso los problemas venían dados por las limitaciones de la propia serie, que trasladadas al juego provocan que acabe resultando monótono y poco emocionante. La realización técnica se encuentra más o menos a la altura de lo que cabría esperar en una producción de 2002, aunque en conjunto no resulte demasiado brillante pese a recrear de manera muy fidedigna todos los elementos reconocibles la serie, incluyendo la célebre cabecera con música de Stu Phillips. Básicamente se trata de otro juego de carreras donde, controlando a KITT (no podemos bajar del coche), debemos hacer



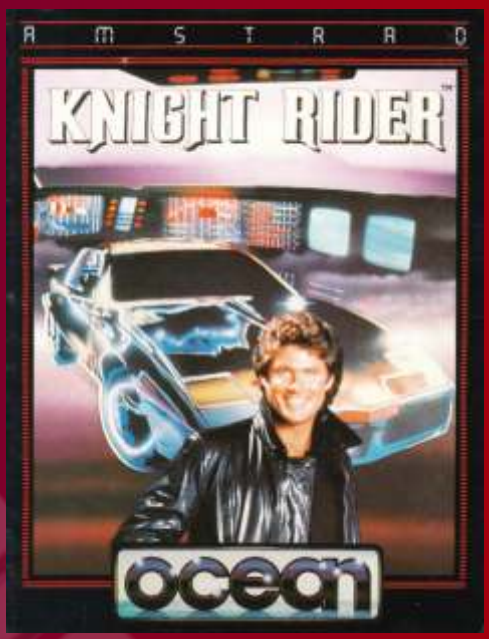
frente a una trama desarrollada de manera lineal y dividida en 15 fases, a lo largo de las cuales tendremos que superar una serie de retos consistentes más que nada en cumplir una misión antes de que se nos agote el tiempo. Para lograrlo, disponemos de una serie limitada de habilidades que van desde saltar para evitar obstáculos a entrar en modo superpersecución o escanear el interior de los edificios.

La mediocridad del juego y sus no muy buenas ventas no desalentaron a Davilex en su ánimo de producir una secuela, que vería la luz dos años después para los mismos formatos: PC y PS2. Más que una secuela, Knight Rider: The Game 2 podría considerarse una extensión / ampliación de su antecesor vendida como juego aparte, con nuevas misiones y habilidades para KITT como la posibilidad de disparar a sus enemigos, así como ligeros retoques gráficos. Por lo demás es idéntico en su mecánica y desarrollo, por lo que reincide en sus virtudes (no muchas) y defectos (los más), destacando por encima de todo esos escenarios desiertos y sin vida que parecen sacados de un filme postapocalíptico.

¿Esto es todo, amigos?

Pues ciertamente no. Buscando por Internet se pueden encontrar al menos dos juegos de El coche fantástico posteriores a Knight Rider: The Game 2 editados comercialmente, ambos para plataformas móviles Java e iOS y con unas pretensiones bastante más modestas. Pero no he querido incluirlos en el reportaje porque son demasiado recientes para considerarlos clásicos (los de Davilex comienzan a serlo), pero también porque después de una laaaarga semana tragándome toda clase de medianías estoy simplemente hasta las narices. Llega un momento en que prefieres pasar tu tiempo libre realizando tareas más divertidas y gratas, como fregar los platos o planchar la ropa.

¿Veremos algún día un buen juego de El coche fantástico?



Cabe pensar que no. La fiebre por revivir los ochenta es afortunadamente historia, y el último intento televisivo por renovar la serie en 2008 acabó en un sonoro fracaso. El enésimo de una larga lista. La mayoría de usuarios habituales de videojuegos ni siquiera había nacido cuando la serie original de 1982 estaba en su apogeo y la ven como algo más de la época de sus padres, anticuado y pasado de moda. Al principio de este reportaje ya lo dejábamos claro: hay cosas que tienen su momento, y cuando ese momento queda atrás lo mejor es no volver a tocarlas.

Leo Rojo. El Spectrum Hoy
www.elspectrumhoy.es

Retro Wiki magazine you need



No matter the language, if you want to publish your article, send your article.
We look forward to hearing your input into this hobby.



INFO@RETROWIKI.ES

SEGA®

Master System

SHINOBI™

Hubo un tiempo en que los llamado juegos de peleitas estaban de moda, los salones recreativos rebosaban de maquinas árcade con temática de repartir palos a todo lo que se pusiera por delante. Era finales de los 80 y películas como el guerrero americano y otras sobre ninjas pusieron de moda a esta especie de disciplina enigmática, entre fantasmas y soldados de fuerzas especiales.



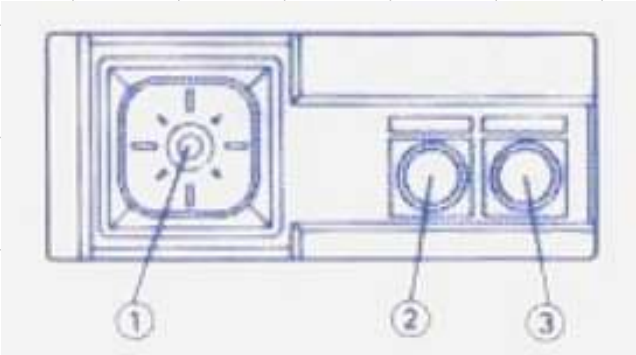
Después de juegos como Vigilante, llega Shinobi. Un juego en el que manejamos a un ninja, Joe Musashi, el padre del protagonista de Shadow Dancer, que como misión tiene que rescatar a los hijos de los principales lideres del mundo, raptadas por una especie de organización criminal (La alianza de los cinco Ninjas) con sucursales en varios puntos del planeta o de una ciudad, no lo sabemos muy bien. El caso es que vamos avanzando por varios escenarios y enfrentandonos a los jefes de estas zonas.



El juego en árcade es un verdadero saca cuartos, con una dificultad alta.

Para los hogares se porto en innumerables plataformas, aunque SEGA no se encargo de programarlos, pero para esta versión si se encargo SEGA hizo un gran trabajo.
La versión de Master system fue creada por Sega en el año 1988, no sabemos nada de los créditos

ya que al finalizar el juego solo vemos un escueto GAME OVER, Tampoco el manual arroja ningún tipo de luz sobre sus programadores, productores o diseñadores.



En el juego manejamos a un nija, con nuestro control pad, la cruceta vale para movernos por el escenario.
Con el botón 1, pegamos patadas, usamos el sable, lanzamos estrellitas, usamos el nunchaku, lanzamos bombas, dispararemos la pistola, lanzaremos cuchillos o usamos la cadena.

Armas de proximidad:





Armas de distancia



Hace que tus enemigos no se puedan mover



Te hace invisible a tus enemigos



Hace que eleves volando sobre todos los peligros



Hace que se desate un rayo que acaba con tus enemigos



Si lo invocas un torbellino arrasara a tus enemigos

El botón 2 no vale para saltar, si tenemos pulsado la dirección arriba del pad, pasaremos a otro nivel de la misma fase, pero en un plano anterior.

Si pulsamos ambos botones liberaremos la magia, esta dependerá de los item que hayamos conseguido.

De como usemos estas armas y la magia dependerá el final de nuestras historia, hay que aprender cuando usarlas y cuando reservarlas.

Los escenarios, El juego se desarrolla en 5 misiones, estas misiones a su vez consta de una serie de fases que en total son 19, lo que hace que el juego sea bastante largo.

Misión 1 - Ken Oh



Esta misión se nos lleva a la calle de una gran ciudad. Vamos liberado a niños por diversos lugares hasta llegar al callejón donde nos espera el primer jefazo.
No es que sepamos mucho de este personaje, se parece al malo de la tortugas ninja y lanza unas especies de hondas vitales como goku.

Ken Oh , un guerrero gigante con el rostro cubierto por un casco de samurai, capaz de lanzar llamas que se mueven por la pantalla de una manera bastante aleatoria; el punto débil de Ken Oh son sus ojos no están protegidos por el casco.

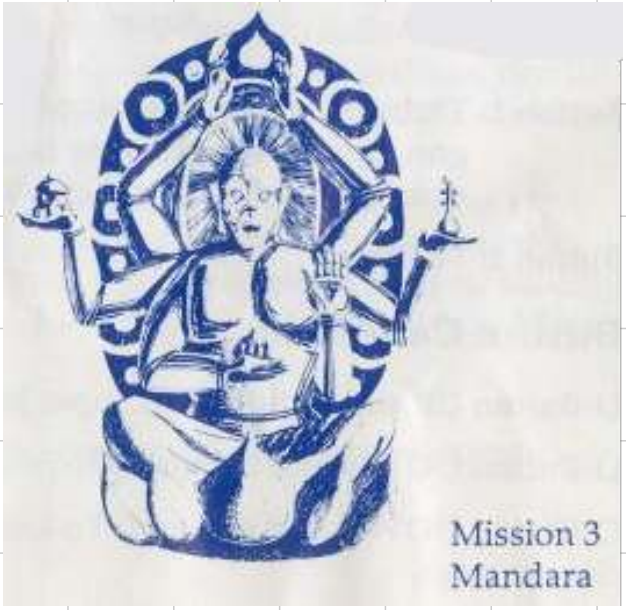
Misión 2 - Tortuga Negro



Para esta misión vamos hasta los muelles de la ciudad, No adentramos en las bodegas de lo que parece un barco y tras esquivar a los buzos con espadas no enfrentamos a la Tortuga negra que es un helicóptero armado con misiles y cargado de ninjas que saltan de su interior.

Misión 3 - Mandara

Esta misión nos lleva hasta las montañas donde se encuentra una base equipada con tecnología puntera. El enemigo final es una serie de reproducciones de Shiva robots que tratan de empujar al jugador hacia un rayo eléctrico. Después nos enfrentamos a una cabeza con un



ojo que lanza bolas de fuego, bolas que rebotan en el suelo, el ojo es su punto débil

Misión 4 - Langosta



La siguiente misión nos lleva a un palacio o fortaleza japonesa, atravesaremos pasillos y salas plagadas de enemigos hasta encontrarnos con La langosta, un samurai completamente protegido por una gruesa armadura y armado con una katana; torpe y previsible, siempre ataca con un movimiento de espada de arriba a abajo y sólo si está cerca del jugador; el problema es que el punto débil, la única área expuesta del cuerpo es el cuello cuando él levanta su espada para atacar.

Misión 5 - Enmascarado Ninja



Esta es la ultima misión, para ello vamos hasta el palacio del enemigo final el ninja misterioso, atravesamos el muro exterior, el jardín de bambú y nos enfrentamos a él en su casa, donde se ha atrincherado, este enemigo es capaz de usar las magias ninja, pero mientras no las usa es vulnerable.

El jefe final es el líder de Zeed, el Ninja enmascarado, que ataca con cuatro técnicas de ninjutsu diferentes. Su verdadera identidad se revela como Nakahara, el mentor de Joe Musashi. El nombre de Nakahara es una referencia a la estación de Musashi-Nakahara . Su nombre está destinado a ser una pista de su verdadera identidad como "Nakahara Musashi", el padre de Joe Musashi.



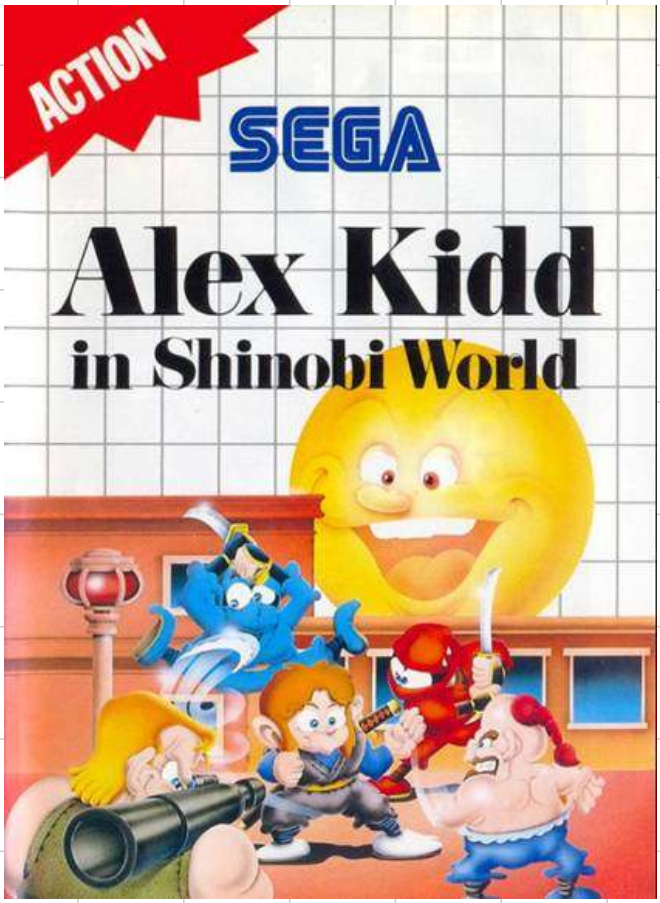
En esta versión de master system no es imprescindible rescatar a los rehenes para pasar la fase, pero si para conseguir nuevas armas, incremento de la vida y acceder a las fases de bonus.

Shinobi es un juego para sistema 16 desarrollado por Sega . Consiste en las avetnuras de un ninja llamado Joe Musashi que deben liberar a los niños secuestrados por un clan malvado, organización Zeed.

Además de verse en salas Recreativas, el juego fue portado a la Sega Master System en 1988. También se porto a Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, ordenadores DOS, MSX, NES, TurboGrafx-16 y ZX Spectrum. Más recientemente la versión árcade se ha lanzado en la Xbox Live Arcade y Consola Virtual para los servicios de Xbox 360 y Wii respectivamente.

Una serie de secuelas siguieron a los dos primeros que fueron desarrollados juntos y publicados en 1989: Shadow Dancer, y La Revenger of Shinobi para la Sega Mega Drive (y más tarde, el Mega-Tech).

Shinobi es un gran juego que respeta el espiritu de la maquina original, pero que evoluciona en su versión domestica, con nuevas armas, magias, etc.





Como curiosidad contaremos que salio al mercado una especie de parodia de este juego llamado Alex Kidd in Shinobi World con Alex Kidd como el personaje principal, lanzado para la Sega Master System en 1990.



La portada del juego para su versión japonesa esta mucho más elaborado que para la versión pal que siempre pecaron de su diseño minimalista.

Aunque algunos dicen que el juego es mucho mas lento que el árcade también es cierto que tiene un planteamiento menos árcade. La música es algo repetitiva aunque hace su cometido, cuando pasa tiempo escuchandola se hace muy pesada. Los efectos especiales también son los correctos para una maquina de 8 bits.

A parte de la ya mencionada alex kidd, shinobi tuvo otras partes.

Cyber shinobi 1990



Se establece en algún momento durante el siglo 21, el jugador controla el nieto de Joe Musashi, también llamado Joe, que está en una misión para derrotar a los esbirros de Cyber-Zeed, una organización terrorista fundada por los supervivientes de la organización Zeed que el original Joe Musashi destruyo. Joe debe luchar a través de una serie de seis etapas con el fin de evitar el lanzamiento de los arsenales de plutonio robados en todo el mundo por Cyber-Zeed . Las etapas consiste en una obra de construcción, un puerto, un helipuerto, una selva, una cascada, y la guarida del enemigo final.

Shadow Dancer 1991



Aunque se llama como la versión de megadrive esta versión de master system si es similar al árcade, con perdidas de fases y el perro no acompaña al protagonista aunque si lo puedes invocar. Takashi es el hijo de joe y como tal sigue sus pasos en el destrucción de los terroristas que tienen como objetivo final la lanzadera espacial.

Shinobi es un gran juego, imprescindible en una colección que siempre te dejara buen sabor de boca a la hora de echar una tarde de juego en tu master system.

SD2IEC, 1541 y viceversa



Este artículo es una colaboración de Sejuan, un espectrumero al que pedí que nos cuente sus impresionas al probar una unidad SD2IEC, espero que os divierta su relato :D (Josepzin)

El próximo día 6 de septiembre celebraremos el sexto encuentro retroarkasilero. En esta ocasión intentaremos enfocarlo a un grande de los 8 bits, el CPC de Alan Sugar, que cumple treinta añazos. En estos encuentros intentamos llevar una nutrida representación de distintos equipos de 8 bits, con el fin de enseñar al visitante una pequeña muestra de lo que fueron aquellos maravillosos años.

Retroarkasil
Además de Sejuan, hay unas cuantas caras conocidas
Hace unos días comentaba, por una de estas abominables aplicaciones actuales o sea por Wassap, con Josepzin, alguna de las particularidades del evento. Y le hacía hincapié en el hecho de que tengo a mi pobre C64C como a Carlos de Inglaterra, ¿hecho un principe? - preguntaba Josepzin - Inamovible, parado, sin uso, sin previsión futura de cambio - contestaba - como si de un pisapapeles se tratara.

En una Retromadrid compré al amigo de Retrocables un chisme para poder cargar juegos al C64 desde un PC. Lo cierto y verdad es que no he conseguido hacer jamás que funcione. Y tenía a mi Commodore muerto de risa en su caja y al datasette con la única excepción de poderle cargar el Fernando Martin Basket Master. El cual llevo a todas las reuniones desde que lo tengo.



La prueba del delito: C64C, datasette y el Fernando Martin basket

Josepzin ha sido uno de los habituales a este evento y ahora en la distancia sufre en silencio… si como las almo... Pues eso, que si el Commodore no se merecía esto, que sí aquello, que si tamaño insulto sólo tiene una respuesta, la paliza por un grupo de sicarios que en breve llegarían a casa. Y cuya dirección me pedía para que no se perdieran estos alegres profesionales del dolor...

Al cabo de unos días recibo un paquete de correos. Un paquete en cuyo interior encontré un chisme, perfectamente envuelto. Y con el inconfundible logo de Commodore impreso en una cara. Enseguida cojo el móvil (esto si es un chisme del demonio) miro el reloj y calculo que a estas horas el señor Josepzin debe estar durmiendo. Lo dejo para más tarde. - ¡Oiga pero ni rastro de los sicarios!. Ya sé, como el chisme viene sin instrucciones, seguro que esta buena gente la traerá junto a la factura.

Bueno al cabo de unos días: ni rastro de los golpeadores, ni de las instrucciones, ni de la factura, ni a quién pagar lo que fuera que había recibido.



Sejuan y su Spectrum, antes de ser asimilado :P

En mi defensa diré que soy un spectrumita, de lo cual ya llevo unos años quitándome. No hay

nada como acercarse a otros sistemas para descubrir lo maravilloso de todos aquellos cacharros de los 80. Obviamente tengo más conocimiento del ordenador de Sinclair y de los distintos hardwares que nos ayudan a mantener vivas las máquinas. Poco a poco he ido consiguiendo algunos para que la carga de los equipos sea rápida y que las nuevas generaciones no tengan que sufrir los minutos de carga que teníamos aquellos usuarios. Así que me faltaba algo para el Commodore y Josepzin me lo había regalado. Tal cual, así sin anestesia. Lo cual es estresante y me produce falta de sueño que es inversamente proporcional a mi odio a tal figura argentina. Gracias amigo.



Lo que había recibido era un SD2IEC. Un cacharro maravilloso que una vez colocado y a través de una tarjeta SD puedes cargar infinidad de software emulando a una 1541. El tiempo de carga es el mismo, ya digo que la emula. Si vienes del mundo spectrumita y quieres algo parecido al DIVIDE tendrás que hacerte con otro tipo de aparetejo. Pero este SD2IEC personalmente me parece una estupendisima idea y para colmo han hecho una caja con mucho mimo. Según tengo entendido, por lo que he leido en internet, es plástico reciclado de carcasas de C64. Podéis encontrar mucha documentación tanto en inglés como blogs en inglés y castellano sobre el chisme. Yo os voy a comentar las cosas más básicas para empezar a usarlo. Cualquiera de los que leéis esto le podréis sacar mucho mayor partido que yo al firmware. De eso estar seguros. Ir probándolo y compartir vuestra experiencia.

El SD2IEC tiene dos cables: uno para colocar en la entrada de casette y el otro al puerto serie. Y la caja lleva una ranura para las tarjetas SD y en un lateral una serie de botones.



Los archivos que lee son : D64 y por lo que he podido leer todo tipo de imágenes Dxx es decir D64/D71/D81/DNP. Además lee archivos .PRG, creo que más que suficiente para pillar unos días de vicio total. Los ficheros T64 no los lee pero nada os los convertís a .PRG y a correr.

Con los botones puedes manejarte por el árbol de directorios pero es muy engorroso hacerlo. De hecho no he llegado a probarlo. Lo ideal es bajarse un navegador como CBM FileBrowser o NAV v9.2

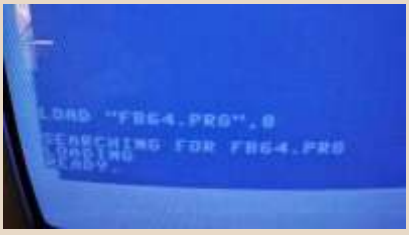
Lo primero formateamos la tarjeta SD a FAT16 o FAT32. Después en la raíz descargamos el CBM FileBrowser. Vamos que hay que descomprimir el .zip en la tarjeta y se nos crearán una serie de directorios. Localizamos el de programas y sacamos lo que contenga a la raiz de la SD.

Podrías sacar solo el que carga para el C64 pero si tienes más equipos como el VIC20, etc podrás usarlo. Así que lo ideal es que saquéis todo el contenido de este directorio programas, a la raiz.

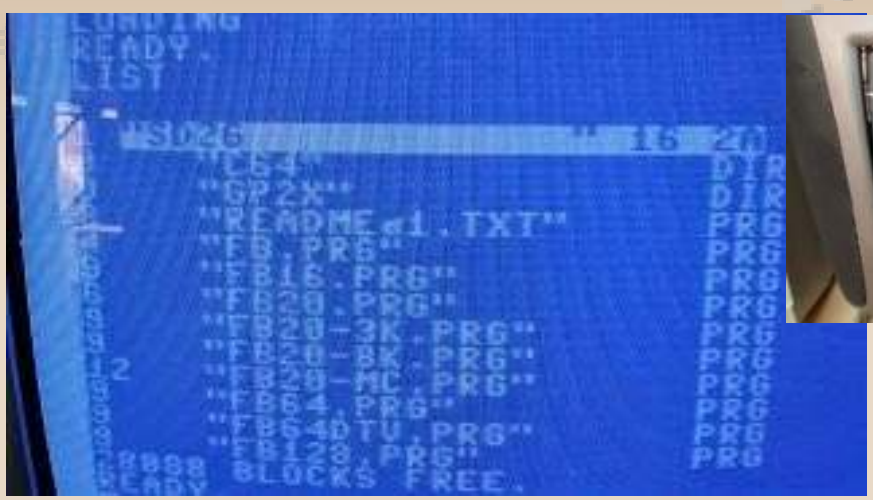
Bien, pues solo nos queda meter juegos y programas en formato .PRG o .D64. Aquí cada uno que lo haga como el salga del mismo n...o. Yo tengo un directorio /c64 en la raiz y en él un par de subdirectorios: /actuales y /edadoro. En este último he terminado por crear subdirectorios por letras de la siguiente forma (a-b, c-d, e, f-g....) Osea, como os salga del nardo.

Bueno al tema:
Ya sabéis que tenéis que colocar el cacharro con la panera apagada (ahora alguno irá a la cocina ya verás) con el C64 apagado colocas el SD2IEC y le metes la tarjeta . Arrancas el equipo, verás que se enciende un led azul en el chisme, señal de que funciona. Vamos a acceder a la tarjeta.

LOAD “$”,8
LIST



Con estos dos comandos te enseñará lo que contiene la tarjeta. Que es lo que hay en la raíz. Localizamos el programa a cargar que es FB64.PRG (descargar desde aquí) y hacemos lo siguiente:





LOAD “FB64.PRG”,8
RUN



Y cargamos el navegador.

Ahora se nos despliega una pantalla en negro la cual tendremos que desplazar con los cursores o con el joystick hasta la primera linea de la pantalla que es donde podemos elegir el programa. Navegamos por los directorios, localizamos el juego y solo tenemos que colocarlo en la linea y pulsar RETURN para cargarlo.



Los archivos .T64 no funcionan. Así que previamente los pasáis a .PRG en el PC y a la SD de nuevo.

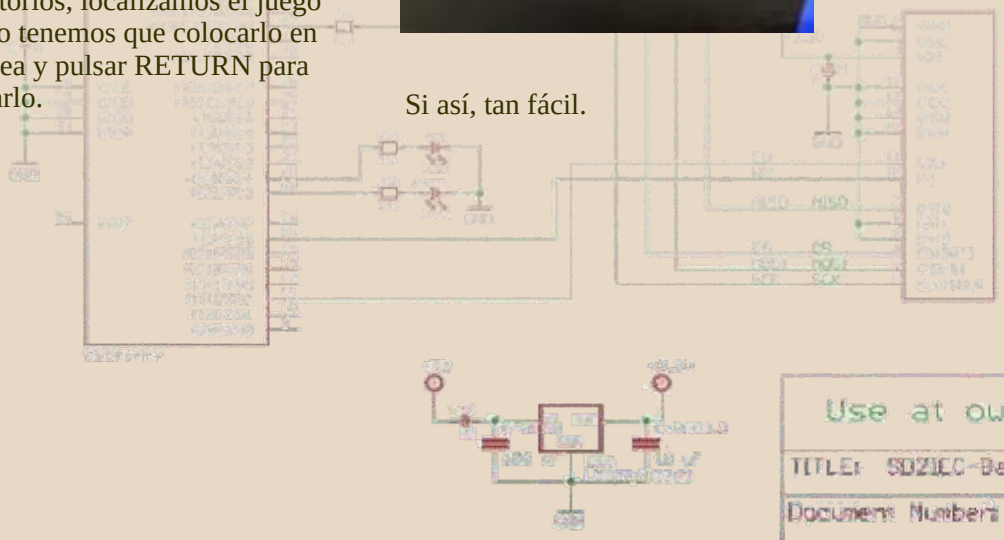


Si así, tan fácil.



A ver cosas para los curiosones, el 8 de las lineas es el DRIVE. Hay distintos comandos como OPEN con los que puedes ir cambiando de directorio por el cacharro y también con los botones aunque básicamente sirvan para subir o bajar de directorio. Mi consejo es que descarguéis el navegador y lo instaléis en la raíz. Lo llamáis y chimpún.

Sejuan



CONSTRUYENDO UN MINI MANDO ARCADE PARA C64, PASO A PASO

Hace mucho tiempo que tenía ganas de hacerme un mando tipo arcade para el C64, finalmente, después de ver el que se hizo Bieno, su Total Arcade 64, me decidí a intentarlo.



No fue fácil, no porque sea complicado hacerlo sino porque ahora mismo estoy en Argentina y aquí conseguir estos componentes es una odisea ya que para desalentar cualquier compra al exterior se pusieron todo tipo de restricciones absurdas. Desde que tuve la idea, encargué la palanca, luego los botones (dos veces porque la primera nunca llegó) pasaron casi 6 meses, ¡asi que este fue un proyecto casi a largo plazo!

Para la palanca elegí este modelo Short Shaft Bat Top Arcade Joystick por el tamaño ya que el espacio de la caja que usé es bastante justo. Seguramente sea mejor poner una Sanwa o Seimitsu pero para empezar esta Zappy no está nada mal.

Los botones ya eran otro tema, aquí no entraba ninguno de los buenos, así que decidí usar estos Sanwa SDM 18 Árcade Button pequeños, que son para usar en botones de inicio, selección, menú pero no para disparo, no tenía otra opción por el espacio disponible.

Si algo tenía claro desde el principio es que quería poner un botón secundario para que sirva como botón de salto. Al final decidí ampliar la funcionalidad de este botón agregando un interruptor para alternar entre botón de salto y botón del joystick #1, o sea la barra espaciadora. ¡En este artículo de Bieno queda claro el porqué es útil!
Tampoco quería hacer un trasto enorme, mas que nada por una cuestión de espacio disponible en la mesa.

Así que aquí vamos:

1) La palanca Short Shaft Bat Top Árcade Joystick, a la que retiré el soporte metálico:



2) La caja donde montarlo todo: Conseguí bastante barato vía MercadoLibre (ebay argentino) un lote de 10 joysticks de todo tipo, la mitad eran de PCs antiguos y la otra mitad para ordenadores de 8 bits y consolas antiguas, la mayoría de estos últimos son imitaciones hechas en Argentina (más información sobre estos joysticks http://josezanni.com/blog/2012/lote-de-joysticks-antiguos/)
Inicialmente compré este lote para poder usar los cables y su conector pero entre todos había dos joysticks QuickShot tipo "simulador de vuelo" para PC y la caja me pareció que podría servirme.



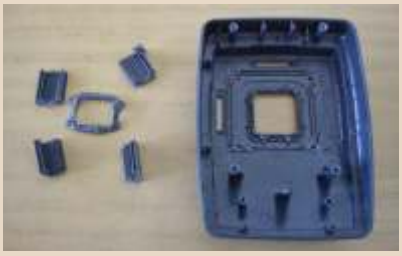


Es muy curiosa la manera que tenían estos joysticks para calibrar la palanca, por suerte esto desapareció igual que las bolitas de los ratones :P

3) Herramientas: usé lo que tenía a mano...



4) Limpiando el interior:
Calendando el cuchillo al fuego fui quemando con cuidado para no cargarse nada útil todas las lenguetas de plástico, que eran unas cuantas. Una vez hecho puse la palanca árcade, la fijé más o menos en su lugar con cinta de papel y con un clip calentado hice perforaciones para los 4 tornillos de fijación.
Mi reino por una Dremmel y algunas herramientas de esas...tendré que conseguir algo.



5) La palanca en su lugar:
La verdad es que fue un trabajo delicado pero al final todo quedó en su sitio, la palanca no quedó exactamente en el centro pero tampoco importa demasiado. Y con esos 4 tornillos está muy firme.
Esas dos ranuras de los lados es de donde se calibraba el joystick antiguo.



Joystick QuickShot, ahora sí para profesionales :P

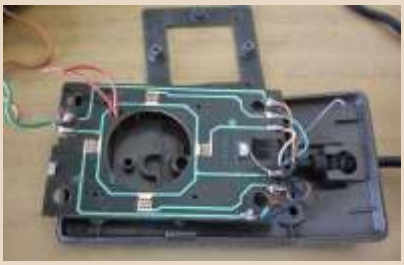


Parece que hay espacio suficiente, pero todavía faltan cosas...

6) El cable
Antes comenté todo eso del lote de joysticks que compré, pero con tanto tiempo que pasó entre la idea y comenzar a trabajar que entre tanto encontré mi viejo joystick Commodore C-1342, tenía mucha paliza encima, el botón de disparo ya no funcionaba (en su momento le había agregado un boton en la base para poder seguir usandolo) y la palanca estaba rota una de las direcciones, pero el cable se lo veía bien, así que decidí usarlo.



Mi viejo y querido joystick Commodore C-1342



Como se ve, estaba reventado el pobre... fueron muchos años de fiel servicio.



El cable puesto en su nueva casa.

7) Haciendo los agujeros para los botones
Usando un cutter y una tijera fue

haciendo los huecos para los botones, la tijera fue una herramienta muy útil, aunque claro que con un taladro esto hubiera sido mucho más fácil y preciso, pero se hace lo que se puede con lo que se tiene :P
Hice unas marcas mas o menos donde quería poner los botones, un poco según me parecía y otro según los espacios y obstáculos interiores.



Hueco para el botón de disparo



Segundo hueco para el botón secundario



Aquí se ve el cableado de todos los conectores, aunque hay un error ya que el cable de masa/tierra debería haber sido uno solo para todos y no un cable por cada uno, que ocupa demasiado espacio, ya bastante limitado.
8) Conectando los cables
Llegó la hora de conectar el cable y comprobar qué color correspondía a cada dirección, es asi:
Rojo: FIRE
Marron: RIGHT
Azul: DOWN
Blanco: UP



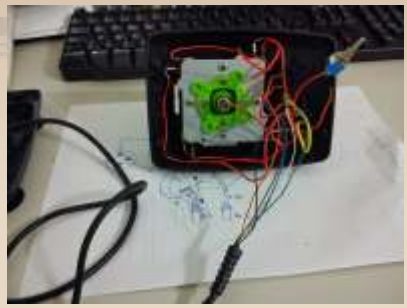
Negro: GROUND
Verde: LEFT
El caso es que el cable verde de mi joystick Commodore no funcionaba, asi que fui al repositorio de joysticks y decidí saquear el cable del Argevision.

Ya sin cable se convirtió en una retro-escultura :P

9) Nuevas herramientas
Llegado a este punto ya me hacía falta nuevo material, así que compré un soldador, cable, estaño y un pequeño interruptor-alternador para varias la funcionalidad del segundo botón.



10) Ahora sí, ¡conectando cables!
Inicialmente la idea era conectar el segundo botón al movimiento palanca arriba, de esa manera se facilita muchísimo jugar cuando tenemos personajes que saltan (por ejemplo Giana Sister, Ghost'n Goblins, etc) pero llegado a este punto decidí ir un poco más allá y agregar otro cable para conectar al puerto #1 y así poder tener un disparo secundario (por ejemplo Commando al lanzar granadas). Lo óptimo es tener un tercer botón para esta acción, pero debido al limitado espacio tuve que agregar un interruptor para alternar la funcionalidad del segundo botón.



Sí, es un caos... Debajo se ve el plano que me hice para ir haciendo las conexiones.



Ya todo montado, con los dos cables y conectores. Cerrar la caja con todos esos cables no es tan simple :P



Plano con las conexiones.

11) Final del trabajo



¡Y fin del trabajo! A la derecha se ve la palanquita para cambiar la funcionalidad del segundo botón.



Jose Zanni

commodore

COMMODORE BUSINESS MACHINE



CBM™

PERSONAL COMPUTER
CBM™4000 SYSTEM
PERSONAL COMPUTER
CBM™8000 SYSTEM

COMMODORE BUSINESS MACHINE

今日のパソコンブームを予言していたのは、PET2001の出現です。この伝統と実績をプラスして、ビジネス実用機CBMシステムを誕生させました。あらゆるユーズに対応できるコモドール独自開発の豊富なソフトライブラリー、コモドールは新しいOA時代のフロンティアスピリットを設計しつづけます。

●コモドール・アプリケーション

•OZZ •BUCS •VISICALC •WORD CRAFT80 •SUBROUTINE

commodore japan limited

FRIENDLY COMPUTER

COLOR
PERSONAL COMPUTER
VIC-1001
¥69,800

VIC1001はシステムコンポーネントシステム、抜群のコスト・パーフォーマンスと汎用性の高さが、ビギナーからアドバンストまであらゆる分野の人気を独占しています。

主な仕様●使用言語：BASIC、機械語●CPU：MPS6502A●ROM：20K・バイト標準実装（最大32K・バイトまで拡張可）●RAM：5K・バイト標準実装（最大32K・バイトまで拡張可）●表示構成：ノーマルモード——横22字×縦23行/506文字、ハイレゾリューション・グラフィック・モード——176×360ドット●カラー：キャラクター8色、ボーダー8色、スクリーン16色●サウンド：3チャンネル・ノイズ・ジェネレーター内蔵●インターフェイス：カセット・インターフェイス／ビデオ・インターフェイス／ユーザーポート／シリアルポート／コントロールポート／メモリー・エクスパンション・バス内蔵●使用可能ディスプレイ：白黒用TV/RFモジュレーターは本体付属）、専用カラー・モニター（コンポジット入力）●使用電源：AC100V 50／60Hz　定価 69,800円



FRIENDLY COMPUTER COMPONENT SYSTEM

commodore COMPUTER

CRAZY BALLOON

para COMMODORE-64

EL JUEGO
Este videojuego arcade fue desarrollado por Taito en 1980.

En este juego de habilidad debemos controlar un globo desde un punto inicial a un punto final, evitando tocar los distintos obstáculos del laberinto. Obtenemos puntos en función del tiempo invertido en completar el recorrido.

Controles:
Utiliza el joystick en el puerto-2 para controlar el globo.
Pulsa el botón para iniciar la partida.



Pantalla versión C-64


Pantalla versión Arcade

BLOQUESSe ha dividido el listado en 9 bloques:
- Declaración de las matrices. Llamada a rutinas principales.
- Control de nuestro globo: posición, animación y llegada a la meta. Descontar tiempo.
- Perder una vida / Fin juego.
- Pasar nivel y sumar puntos.
- Pantalla de presentación.
- Poner el laberinto en pantalla y posicionar el globo.
- Inicializar variables, matrices y SPRITES.
- Rutinas varias.
- DATA con los datos de los SPRITES, relación globo/cordel, posiciones de inicio y final del globo, y obstáculos extra.

COMO FUNCIONATodo el programa ocupa 109 líneas.A continuación indico el principio de las distintas partes del programa:10 - Definimos las matrices del juego.
50 – Llamada a la rutina (3000) que carga los SPRITES y inicializa variables y matrices.
80 – Vamos a la presentación del juego.
100 – Guardamos la variable TIME en F, descontamos el tiempo (T) y leemos el estado del joystick.
105 – Movemos el globo en función de la posición del joystick.
125 – Control de la animación del globo y cálculo de la posición del globo relativa al cordel.
150 – Controlamos que el globo haya llegado a la zona de la meta.
190 – Estabilizamos la velocidad del tiempo calculando el tiempo transcurrido desde la línea 100.
195 - Si los SPRITES no ha colisionado con nada vuelve a 100.
200 - Ponemos el color de los SPRITES a gris y reproducimos un sonido (5400)
205 - Se descuenta una vida y se borra del marcador.
250 - Final de partida. Se muestra un texto y se hace una pausa antes de volver a la presentación.
300 - Al pasar de nivel reproduce un sonido.
305 - Se incrementa el número de nivel (NN) y el de laberinto (N), volviendo a 1 si es mayor de 3.
310 - Se suman puntos en función del tiempo invertido y se muestran en el marcador.
2000 – Pantalla de presentación del juego.
2030 – Queda en espera hasta pulsar el botón del joystick del puerto 2.
2200 - Muestra la pantalla que indica el nivel y hace una pausa.
2500 – Rutina que se encarga de mostrar el laberinto en pantalla.
2550 - Si el nivel > 3 pone los obstáculos extra.
2600 - Posiciona el globo en la posición de inicio del nivel.
3000 - Cambia los colores de pantalla.
3005 - Carga los SPRITES desde las líneas DATA que empiezan en 9000.
3010 - Rellena de 0 los últimos 5 filas de cada SPRITE.
3015 - Inicializa variables que referencian a los POKE más usados.
3020 - Se guardan en la matriz B$ los distintos segmentos que forman los laberintos.
3040 - Cargamos distintas matrices: Posición globo, puntos de inicio/fin y obstáculos extra.
3060 - Inicializamos las posiciones del chip de sonido.
3100 - Inicializamos la matriz B$ con los datos de los 3 laberintos.
5000 - Rutina que muestra la pantalla de asteriscos con un

espacio en el centro.
5050 - Rutina que colorea un asteriscos aleatorio de la pantalla.
5100 - Rutina de borrado de la pantalla.
5200 - Rutina LOCATE. CY=Fila, CX=Columna, T$=Texto.
5300 - Rutina USING para los marcadores. F=valor a mostrar.
5400 - Rutina de sonido. Reproduce 3 tipos de sonido. 1=Inicio, 2=Fin y 3=Pinchazo.
9000 - DATA con los datos de los SPRITES en formato de 16x24 pixels.
9500 - Posiciones del globo respecto el palo en función de la animación (A).
9510 - Posiciones Inicio horizontal/vertical y Final horizontal/vertical según el laberinto (N).
9600 - Posiciones de los obstáculos extra en función del nivel (NN) y laberinto (N).

EL LISTADO

```
10 DIMB$(9),L$(3),DX(7),DY(7),IX(3),IY(3),FX(3),FY(3),O$(9)
50 GOSUB3000
80 GOSUB2000

   ‘ Nudo principal de desarrollo
100 F=TI:T=T-1:K=PEEK(J):IFK=127THEN125
105 IF(KAND1)=1THENIFY<232THENY=Y+2
110 IF(KAND2)=2THENIFY>60THENY=Y-2
115 IF(KAND4)=4THENIFX<222THENX=X+2
120 IF(KAND8)=8THENIFX>44THENX=X-2
125 A=A+B:IFA=0ORA=6THENB=-B
130 POKEG,244+A:POKEH,X:POKEV,Y:POKEH+2,X+DX(A):POKEV+2,Y+DY(A)
150 IFABS(X-FX(N))<16THENIFABS(Y-FY(N))<16THEN300
190 IFTI<F+7THEN190
195 IFPEEK(C)=0THEN100

   ‘ Perder vida / Fin Juego
200 POKE53287,11:POKE53288,11:F=3:GOSUB5400
205 L=L-1:POKE1496+L,32:IFL=0THEN250
210 FORF=1TO900:NEXT:GOSUB 2200:GOTO100
250 CY=10:CX=6:T$="{space*18}":GOSUB5200:CY=12:GOSUB5200
255 CY=11:CX=6:T$="{white}{space*2}{cm +}GAME OVER {cm +}{space*2}":GOSUB5200:IFR<STHENR=S
260 FORF=1TO5000:NEXT:GOTO80

   ‘ Pasar nivel
300 F=1:GOSUB5400:FORF=1TO1000:NEXT
305 NN=NN+1:N=N+1:IFN>3THENN=1
310 IFT>0THENS=S+T*10+10:PRINT"{home}{down}";TAB(31);:F=S:GOSUB5300
315 GOSUB2200:GOTO100

    ‘ Presentación del juego
2000 POKE53269,0:PRINT"{cyan}{clear}";TAB(30);"{green}SCORE<1>":PRINTTAB(31);:F=S:GOSUB5300
2005 PRINT:PRINT TAB(30);"{yellow}HI-SCORE":PRINTTAB(31);:F=R:GOSUB5300
2010 PRINT"{down*5}";TAB(30);"{cyan}BALLOONS":PRINTTAB(31);"{white}-{red}QQQQ{white}-"
2015 CY=23:CX=30:T$="{red}@SCAINET{down}{left*8}SOFT, 13":GOSUB5200
2020 GOSUB5000:CY=10:CX=8:T$="{yellow}CRAZY BALLOON":GOSUB5200
2025 CY=13:CX=8:T$="{white}FIRE TO START":GOSUB5200
2030 GOSUB5050:IFPEEK(J)<>111THEN2025
2035 N=1:NN=1:L=4:S=0:PRINT"{home}{down}";TAB(31);"{white}000000{cyan}"
2200 POKE53269,0:GOSUB5100:GOSUB5000:CY=9:CX=8:T$="{yellow}LET'S ATTACK !":GOSUB5200
2205 CY=12:CX=11:T$="{cyan}PLAYER 1":GOSUB5200
2210 CY=15:T$="{white}LEVEL="+STR$(NN):GOSUB5200
2215 FORF=1TO80:GOSUB5050:NEXT:GOSUB5100

    ‘ Imprimir el laberinto y posicionar el globo
```

```
2500 PRINT"{home}{cyan}{space*2}";:POKE53269,0
2505 A$=L$(N):B=1
2510 FORF=1TOLEN(A$)
2515 C$=MID$(A$,F,1):IFC$>="A"THENPRINTLEFT$(B$(B),ASC(C$)-64);:GOTO2540
2520 IFC$>"0"THENPRINTB$(VAL(C$)+2);:B=1:GOTO2545
2525 IFC$="*"THEN2540
2530 IFC$="0"THENPRINT:PRINT"{space*2}";:B=1:GOTO2545
2540 B=B+1:IFB=3THENB=1
2545 NEXT
2550 IFNN<4THEN2600
2555 I=NN-3:IFI>9THENI=6+N
2560 FORF=NTOISTEP3
2565 FORI=1TOLEN(O$(F))STEP2:C$=MID$(O$(F),I,2)
2570 POKE1024+(ASC(LEFT$(C$,1))-65)*40+(ASC(RIGHT$(C$,1))-65+2),42:NEXTI,F
2600 X=IX(N):Y=IY(N):POKEH,X:POKEV,Y:POKE53287,2:POKE2040,247
2605 A=0:B=1:T=1000:POKEC,0
2610 POKEH+2,X+DX(3):POKEV+2,Y+DY(3):POKE53288,2:POKE2041,251:POKE53269,3
2690 F=2:GOSUB5400:RETURN

    ‘ Inicializar variables globales y cargar SPRITES
3000 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINT"{cyan}":POKE53269,0
3005 FORF=0TO7:D=15616+F*64:FORI=DTOD+47STEP3:READA,B,C:POKEI,A:POKEI+1,B
3010 POKEI+2,C:NEXT:FORI=D+48TOD+63:POKEI,0:NEXTI,F
3015 J=56320:G=2040:H=53248:V=53249:C=53279:R=0
3020 B$(1)="**************************":B$(2)="{space*26}"
3025 B$(3)="{red}{reverse on}{cm d}{reverse off}{space*5}{reverse on}{cm f}{reverse off}{cyan}":B$(4)="{red}{cm
k}{space*5}{reverse on}{cm k}{reverse off}{cyan}"
3030 B$(5)="{red}{reverse on}{cm c}{reverse off}GOAL{cm i}{reverse on}{cm v}{reverse
off}{cyan}":B$(6)="{green}{cm i}START{cm i}{cyan}":B$(7)="{red}{cm i}GOAL{reverse
on}{cm v}{reverse off}{cyan}"
3035 B$(8)="{green}{cm i}{cm o*6}{cyan}":B$(9)="{red}{reverse on}{cm i}{reverse off}{cm u*6}{cyan}"
3040 FORF=0TO6:READDY(F),DX(F):NEXT
3045 FORF=1TO3:READIX(F),IY(F),FX(F),FY(F):NEXT
3050 FORF=1TO9:READO$(F):NEXT
3055 Y$="{home}{down*25}"
3060 FORF=54272TO54295:POKEF,0:NEXT:POKE54296,15
3100 L$(1)="*HR0*JICD0*KDIB0*KDJA0*MAKA05ARA0FMAEA0FLAFA0CFAGBFA0AGCDDEB0"
3105 L$(1)=L$(1)+"AFECDEB0ADBDBFAEA0BCAFALA0BWA0AXA0AWB0AOBEC0AIIDC0AFMBD0"
3110 L$(1)=L$(1)+"AFBGJ0AQA40AY0DV0HR0NL"
3120 L$(2)="Z0EDICE0BHGFC0BHGGB0AJEIA0ALBJA0AXA0AEBLADA0AECIBEA0BDEFCEA0"
3125 L$(2)=L$(2)+"BDGCCEB0AELEC01BCAKB02AQA02AQA02AQA02AFACCDA02BDCADCB0"
3130 L$(2)=L$(2)+"3CDDFB0JEAIA04AQA0*XB0*VD0*LBFF0*KO"
3140 L$(3)="S40BGE0AIB0A0B0BDAIC60AECEL0AEM70AGF0CGC0DFB0DFA0EHA0EGCCA30"
3145 L$(3)=L$(3)+"CHDCH0BEGIC0BDHJB0AEHKA0AEADEIA0ALGDB0ANAIA0AXA0BVB0CDDLC0Z"
3200 RETURN

    ‘ RUTINAS VARIAS: 5000: Imprimir pantalla        5050: Colorear asteriscos
5100: Borrar pantalla          5200: Print AT
5300: Print Puntos             5400: Sonido

5000 PRINT"{home}{cyan}";:FORF=1TO8:PRINT"{space*2}";B$(1):NEXT
5005 FORF=1TO9:PRINT"{space*2}****";SPC(18);"****":NEXT
5010 FORF=1TO7:PRINT"{space*2}";B$(1):NEXT:PRINT"{space*2}";B$(1);:RETURN
5050 I=RND(1)*25*40+RND(1)*26+2:IFPEEK(1024+I)=42THENPOKE55296+I,RND(1)*3+3
5055 RETURN
5100 PRINT"{home}";:FORF=1TO24:PRINT"{space*2}";B$(2):NEXT:PRINT"{space*2}";B$(2);:RETURN
5200 PRINT"{home}":PRINTLEFT$(Y$,CY+1);TAB(CX);T$;"{cyan}";:RETURN
5300 PRINT"{white}";RIGHT$("00000"+MID$(STR$(F),2),6):RETURN
5400 IFF<3THENPOKE54277,100:POKE54278,100:POKE54276,17:GOTO5410
5405 POKE54277,80:POKE54278,100:POKE54276,129:GOTO5420
5410 IFF=1THENFORI=35TO55STEP5:POKE54273,I:POKE54272,I+10:FORFF=0TO50:NEXTFF,I
5415 IFF=2THENFORI=80TO60STEP-5:POKE54273,I:POKE54272,I+10:FORFF=0TO50:NEXTFF,I
5420 IFF=3THENPOKE54273,100:POKE54272,150:FORFF=1TO900:NEXT
```

```
5425 POKE54273,0:POKE54272,0:POKE54276,16:RETURN

    ‘ Datos de los SPRITES
9000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,4,0,0,2,0,0
9005 DATA 1,0,0,0,128,0,0,64,0,0,32,0,0,16,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,1,0,0,1,0,0,0,128,0
9015 DATA 0,128,0,0,64,0,0,64,0,0,32,0,0,16,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,64,0,0,64,0,0,64,0,0,64,0,0,32,0,0,32,0
9025 DATA 0,32,0,0,32,0,0,16,0,0,16,0,0,16,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9030 DATA 0,0,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0
9035 DATA 0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,2,0,0,2,0
9045 DATA 0,2,0,0,2,0,0,4,0,0,4,0,0,4,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,32,0,0,64,0,0,64,0,0,128
9055 DATA 0,0,128,0,1,0,0,1,0,0,2,0,0,4,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,16,0,0,32
9065 DATA 0,0,64,0,0,128,0,1,0,0,2,0,0,4,0,0,28,0,0,28,0,0,28,0
9070 DATA 0,28,0,0,127,0,0,255,128,0,255,128,1,255,192,1,255,192,1,255,192
9075 DATA 0,255,128,0,255,128,0,127,0,0,28,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

    ‘ Posición globo/palo, inicial/final globo, obstaculos niveles > 3
9500 DATA -6,-10,-8,-8,-9,-3,-10,0,-9,3,-8,8,-6,10
9510 DATA 208,232,36,60,56,232,56,174,208,72,224,124
9600 DATA "TDKU","HCJPOK","TUVJ","OIJU","MTSUWR","SBSF"
9605 DATA "HPEKEG","LTGM","LIMJFF"
```

APUNTES FINALES
Si hay lenguajes de programación orientados a objetos, el C-64 tiene un lenguaje BASIC orientado a POKES.

Este detalle y el engorro de conocer tanta dirección ha sido el que ha hecho que nunca me decidiera a programar nada para él.

Por otro lado, sabía que su BASIC era muy limitado, pero al intentar programar una versión del “JawBreaker” descubrí que también es muy lento, y esto limita el desarrollo de cualquier juego que se quiera hacer, ya que, simplemente, no tira.

Así que me decidí ha hacer una versión de un juego que siempre me ha gustado y que en el fondo es muy simple. Solo hay que controlar el globo, y aprovechar la capacidad del hardware para detectar la colisión de un SPRITE con cualquier cosa que haya en pantalla.

Este es mi primer programa con el C-64 y la verdad es que el reto ha sido muy interesante, la experiencia

bastante decepcionante y el resultado muy satisfactorio.

Es una lástima que tan buen hardware vaya acompañado de un BASIC tan cutre.

Principales descartes respecto al original:
Como el juego original es vertical, he colocado los marcadores a la derecha.



En la versión original los laberintos son 26x26 caracteres, pero aquí han quedado de 25x26. He optado por eliminar una fila poco significativa. Tampoco aparece el marco gris.
No hay elementos móviles o scroll en varias direcciones. Me he limitado a poner obstáculos extra.
No hay zonas con puntuación variable. Aquí solo se puntúa al finalizar el nivel, en función del tiempo.

Por el resto, creo que se ha respetado la filosofía general del juego al 100%.

Sorteando las complicaciones
Con un BASIC tan limitado, casi cualquier paso que das requiere documentarte a fondo para saber como hacerlo, lo que por norma general significa conocer distintas direcciones de memoria para definir, mover o ocultar los SPRITES, cambiar colores, leer el joystick, acceder a la memoria de video, gestionar el sonido, etc. Números y más números que hacen que sea un engorro hacer nada con él.

El C-64 permite usar hasta 8 SPRITES de 21x24 pixels, pero aquí necesitaba llegar a los 26x24, con lo que me he visto obligado a dividir el globo en dos partes. Un SPRITE es la esfera del globo, y después hay 7 SPRITES más con las distintas animaciones del cordel. Mediante las matrices DX y DY se en todo momento donde hay que situar el globo respecto al cordel.

Para reducir código y teniendo en cuenta que el globo está partido en dos partes, los 8 SPRITES que he definido son de 16x24 pixels, y las últimas 5 filas de cada uno las relleno con un bucle y así no ocupan espacio en los DATA.

Por otro lado, como no hay una posición fija donde colocar los SPRITES, he aprovechado los últimos bytes de los primeros 16KB ara alojarlos allí (a partir de 15616), teniendo en cuenta que el VIC "crea" una paginación mediante bloques de 64 bytes para identificarlos con un valor entre 0 y 255. Y como cada SPRITE ocupa 63 bytes, se "pierde" un byte en cada uno.
Si el programa fuera más largo, el código BASIC sobrescribiría los datos de los SPRITES y si se ejecutara el programa al definir los SPRITES se sobrescribiría el propio programa en BASIC.



El control del globo tiene que ser muy preciso, y me he decidido a controlarlo con el joystick en el puerto 2. En la posición de memoria 56320 hay el valor del estado.

El movimiento del globo se realiza de 2 en 2 pixels. Por un lado el movimiento es suave, pero por el otro puede dar la sensación que es lento. El balanceo del globo ayuda a evitar esta sensación.

Para detectar las colisiones he aprovechado las facilidades que ofrece el hardware, ya que cuando un SPRITE toca un pixel de cualquier cosa que hay en pantalla, la posición 53279 tiene un valor distinto de 0. En si, cada bit de esta posición de memoria corresponde a la colisión de uno de los 8 SPRITES que puede manejar. También permite controlar la colisión entre SPRITES pero para este juego no ha sido necesario.

Y para facilitarme las cosas, he desarrollado una serie de rutinas que me permiten hacer borrados de una parte de la pantalla, imprimir valores numéricos en una posición indicada rellenando con 0 a la izquierda, o imprimir un texto en una posición de la pantalla

Para mejorar el rendimiento he guardado el valor de ciertos POKE en variables, ya que el C-64 es más rápido accediendo al valor de una variable que reconociendo un valor directamente. Así, las principales direcciones que manipulo están almacenadas en variables.

Para conseguir una velocidad constante he usado la variable de sistema TIME. En 100 me guardo el valor en T y en 190 compruebo si se ha modificado el valor en 7, esperando en caso negativo.

Respecto al sonido, he estado haciendo pruebas y he visto que es muy potente, pero como soy un inútil y es el tema que menos me gusta me he limitado a cumplir el expediente. Simplemente algo suena. De todas formas, nuevamente el hecho de tenerlo que hacer todo a base de POKES no ayuda.

El laberinto
En el juego hay 3 laberintos distintos de 25x26 caracteres. A lo bruto esto supondría que cada pantalla ocupara 650 bytes más el código BASIC necesario para visualizarlos. Yo he optado por codificar los datos y he conseguido dejar las distintas pantallas en unos 100 bytes.

Teniendo en cuenta que la pantalla es, básicamente una



sucesión de tiras de asteriscos o de espacios en blanco, y que cada fila tiene 26 columnas... que coincide con el número de letras, las pantallas se definen con una sucesión de letras, que sucesivamente y alternativamente imprimen asteriscos o espacios en blanco en función del valor de la letra.

Se ha seguido esta codificación:
Las letras corresponden a un número. Así, la A=1, F=6, M=13, T=20 y Z=26, por ejemplo.
"0" indica el final de la fila.
"*" cambia el carácter a imprimir, ya que a veces una fila empieza con asteriscos y otras con espacios.
"3" a "9" se usan para mostrar los distintos fragmentos de la salida y la meta. Están guardados en la matriz B$.

Así, con la sencilla rutina que va de las líneas 2500 a 2545 se imprime el laberinto correspondiente de una forma razonablemente rápida.

Y entre 2550 y 2570 hay otra sencilla rutina que se encarga, a partir del nivel 4, de poner obstáculos extra en el laberinto para complicar el recorrido. Hay un total de 4 variantes por laberinto, que son acumulativos. Esta información se guarda en la matriz O$ con un formato de grupos de 2 letras. Cada letra corresponde a la posición "Y" y "X" de cada asterisco extra.

A destacar que la zona de juego ocupa 34 caracteres, con dos columnas vacías a derecha, izquierda y entre el laberinto y los marcadores.

Conclusiones
El C-64 es uno de los sistemas más farragosos de programar debido a un BASIC muy simple, que obliga a usar los POKE para todo, incluso para cosas tan simples como cambiar el color de fondo de la pantalla. Si a esto le añadimos que es muy lento en general y tratando números en particular, el cóctel es decepcionante.

Así:
He programado el VIC-20, que tiene un mal BASIC y no permite usar SPRITES.
He programado el C-64, que tiene un mal BASIC y permite usar SPRITES.
He programado el C-16, que tiene un buen BASIC y no permite usar SPRITES.
Falta programar el C-128 que tiene un buen BASIC y permite usar SPRITES. A ver que sale...

Para terminar, decir que el programa ha sido desarrollado íntegramente en un C-64 real y un Datassette.
La imagen del disquete se ha pasado a tarjeta SD y al PC posteriormente mediante un interface 1541-III.
Posteriormente he usado el "PRG Starter" junto con el VICE para extraer el ".PRG", y el "Commodore Program Studio" para obtener el listado.

Pues nada más, solo me queda esperar que os guste.

Os invito a probarlo.

dancresp



TAITO

CRAZY BALLOON™

is taking off!
Make sure you're on board!

The exciting new video game of strategy and skill.

Crazy Ballon is a game of strategy and skill.

The object is to manoeuvre a delicate swaying balloon through a maze of pin wheel obstacles, which attack the balloon forcing players to take evasive action.

Additional flight hazard is 'Hurricane Man' who attempts to blow the balloon off course onto the pin wheels.

There are three different maze formats, these change after balloon makes a safe landing at goal.

Players have four balloon chances. When fourth balloon bursts, game finishes.

Four red control buttons give four-direction manoeuvreability.

Crazy Balloon has choice of three levels of play skill. Players can register their names on screen along-side their score.

The game is accompanied by lively theme music.

Make sure you order your Crazy Balloon machine and see your profits take off.



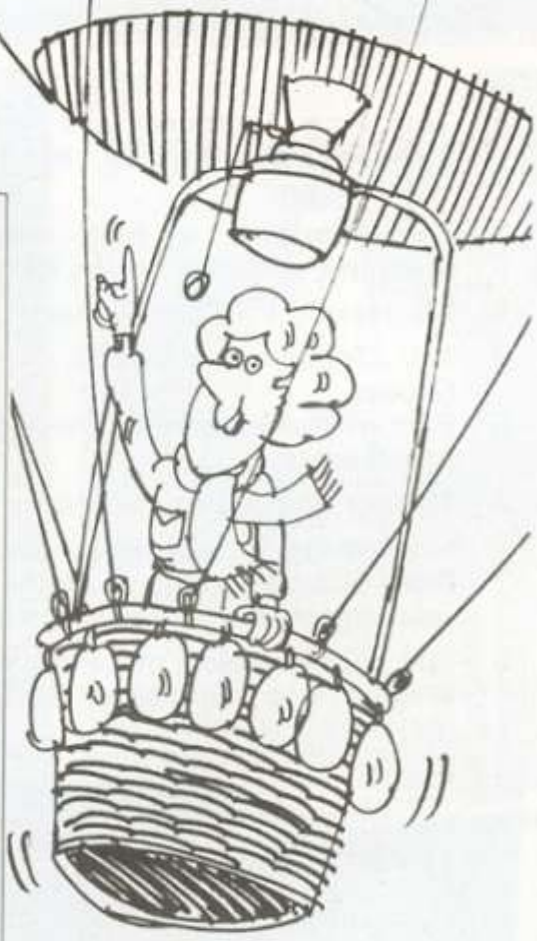


TABLE-TOP VERSIONS TOO!

See your profits lift off with Crazy Balloon!

TAITO Number one in video games.

ITO ELECTRONICS LIMITED, 264 WATER ROAD, WEMBLEY, MIDDLESEX. TEL: 01-997 2522

Philips NMS-8250

Lanzamiento 1986

CPU: Zilog Z80 a 3,56 MHz.
RAM: 128kb VRAM : 128 kB
Gráficos: 512 × 212 píxeles (16 colores) 512 y 256 × 212 (256 colores) colores: 512 max
Sonido: PSG (S-3527)
Rom: 64 kB
Almacenamiento: Disco 3,5
Puertos:
RF-salida, CVBS del monitor, conector monitores monocromáticos, (RCA) Conector de salida de audio SCART de audio / salida de vídeo utilizando RGB, Puerto paralelo para una impresora, conector teclado, 2 joysticks, 2 cartuchos de las ranuras



Inves Spectrum+

Lanzamiento Diciembre 1986

CPU: Zilog Z80A 3,5 Mhz.
RAM: 64kb. solo usa 48 Kb.
Gráficos: 8 colores con dos niveles de intensidad
Sonido: ULA Texas Instruments
Rom: 16 Kb. Incluyendo Sistema operativo y BASIC
Almacenamiento: cinta de audio, 1500 baudios
Puertos: Expansión, joystick



investronica

RetroWiki
Magazine

Retrowiki Magazine te necesita, no te vamos a pedir dinero... Retrowiki magazine la hace gente como tú, así que no te lo pienses más ponte en contacto con nosotros en retrowiki.es y colabora con tus artículos.

Gracias.



REGISTRATE Y PARTICIPA

www.retrowiki.es



RW

Magazine