AÑO IV - NUM. 170

QUINCENAL
250 Ptas.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

SEGUNDA EPOCA
AÑO V - N.º 170



MICROPANORAMA

MEJOR PROGRAMA DEL AÑO: "FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER"

LENGUAJES

LAS LISTAS EN LOGO

UTILIDADES

MASTER COPY: EL COPIADOR DEFINITIVO

NUEVO

"BLACK BEARD": LA CANCIÓN DEL PIRATA

"ROLLING THUNDER" "BLACK LAMP" "CHAIN REACTION"

HOBBY PRESS

¡QUE FUERTE!

¡UNA CAJA QUE CONTIENE 8 VIDEO-JUEGOS!

CASSETTE DISCO

AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



A LA VENTA 25 MAYO
RESERVALO EN TU TIENDA

1200 pesetas

* DISCO 2.250.- PESETAS

rocky
dustin
nonamed
camelot
game over
abu simbel
army moves
don quijote
phantomas 2
arquímedes XXI

DINAMIC

PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID TELEX: 44124 DSOFT-E

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEF.)

AÑO V N.º 170
Del 24 de Mayo
al 6 de Junio

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias, Ceuta y
Melilla: 240 ptas.

4 MICROPANORAMA.

8 PREMIÈRE.

10 PROGRAMAS MICROHOBBY. Tres en raya.

12 LENGUAJES. Manejo de listas en Logo.

16 PLUS 3.

20 TRUCOS.

24 EL MUNDO DE LA AVENTURA.

26 OCASIÓN.

28 NUEVO. Rolling Thunder. Milk Race. Cage Match. Bosconian. Knuckle Busters. Black Lamp. Black Beard. Chain Reaction. Bedlam. Championship Sprint. Battle Ships. Kikstart 2. Ocean Conqueror.

47 +3 D.O.S.

49 PIXEL A PIXEL. CLUB.

52 JUSTICIEROS DEL SOFTWARE. «Goody» y «Rampage».

53 CONSULTORIO.

58 EL VIEJO ARCHIVERO.

60 UTILIDADES. Master Copy.

64 AULA SPECTRUM.

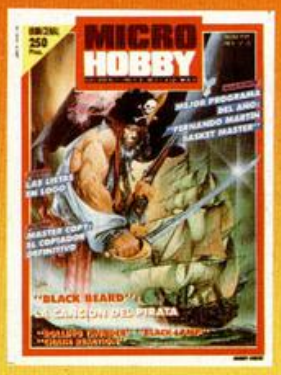
68 TOKES & POKES.



No cabe duda que la celebración de la Gran Gala del Software, organizada por MICROHOBBY, ha sido uno de los acontecimientos más importantes de cuantos se han producido recientemente en relación al mundo del software de entretenimiento. Como sabéis, en ella se hizo entrega de los premios a los mejores programas del año 1987, selección que se efectuó inicialmente mediante las puntuaciones otorgadas por los Justicieros del Software y posteriormente a través de una votación masiva de los lectores de nuestra revista.

El camino que se ha seguido para llegar hasta la elección final ha sido largo y complicado, pero ha merecido la pena esperar, pues creemos que, a pesar de que no ha faltado quien no se ha mostrado excesivamente de acuerdo con la validez de este sistema, los resultados obtenidos son perfectamente válidos y reflejan con una fidelidad total los gustos de la mayoría de los usuarios de Spectrum. Sobre esta entrega de premios a los mejores programas del 87 encontraréis cumplida información en la sección de Micropanorama.

Pero, por supuesto, éste no es el único tema de nuestra revista que despertará vuestra atención, pues, por ejemplo, también hemos destacado muy especialmente —lo habréis visto ya en la portada— el último y, a nuestro juicio, más completo programa realizado hasta el momento por la compañía española Topo, «Black Beard». En la sección Nuevo encontraréis un mapa del juego junto a un cargador y varios pokes, lo cual, estamos seguros, os ayudará a disfrutar aún más con este excelente juego de piratas.



Pero, en fin, os dejamos ya, que seguramente estaréis impacientes por pasar esta página y disfrutar con todo lo que os hemos preparado en este número.

Edita: HOBBY PRESS, S. A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión. **Subdirector General:** Andrés Aylagas. **Director Gerente:** Raquel Jiménez. **Director:** Domingo Gómez. **Redactor Jefe:** Amalio Gómez. **Redacción:** Ángel Andrés, José E. Barbero, Jesús Alonso. **Diseño:** Carlos A. Rodríguez. **Directora de Publicidad:** Mar Lumbreras. **Secretaria Redacción:** Carmen Santamaría. **Colaboradores:** Primitivo de Francisco, Andrés R. Samudio, Fco. J. Martínez, Enrique Alcántara, J. Serrano, J. C. Jaramago, J. M. Lazo, Paco Martín. **Corresponsal en Londres:** Alan Heap. **Fotografía:** Carlos Candel, Miguel Lamana. **Dibujos:** F. L. Frontán, J. M. López Moreno, J. Igual. **Director de Producción:** Carlos Peropadre. **Director de Administración:** José Ángel Jiménez. **Director de Marketing:** Javier Bermejo. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** María Rosa González, María del Mar Calzada. **Pedidos y Suscripciones:** Tel. 734 65 00. **Redacción, Administración y Publicidad:** Ctra. de Irún, km 12,400. 28049 Madrid. Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98. Telex: 49480 HOPR. **Distribución:** Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S. A. Ctra. de Irún, km 12,450. Madrid. **Fotocomposición:** Novocomp, S. A. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** Internacional de Reproducciones Cromáticas. Milán, 36. Depósito Legal: M-36 598-1984. Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay. Cía. Americana de Ediciones, S. R. L. Sud América 1.532. Tel. 21 24 64. 1209 BUENOS AIRES (Argentina). MICROHOBBY no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.

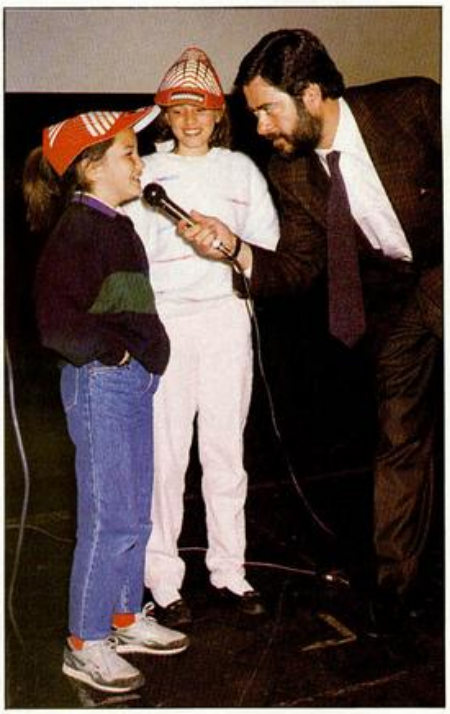
Tras los resultados dados a conocer en la "Gran Gala del Software"

"FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER": MEJOR PROGRAMA DEL AÑO '87

A finales del pasado mes de abril tuvo lugar en el Teatro Alcalá Palace de Madrid, el acto de entrega de premios a los mejores programas del año 1987. A dicha gala, —organizada por MICROHOBBY— asistieron los principales representantes del software nacional e internacional, así como un numerosísimo público que llenó la sala y jaleó en todo momento con incansables aplausos a sus programas favoritos.



Bárbara, junto al notario D. Julián M.ª Lago, eligiendo entre los votantes al ganador de un programa diario durante un año.



En la fiesta también hubo lugar para los sorteos. Marta y Cristina ayudan al presentador, J. L. Arriaza, a sortear varios lotes de juegos.

Una inmensa muchedumbre se agolpaba ante el Teatro Alcalá Palace. El público expectante aguardaba, ansioso, que se abrieran las puertas de aquella sala donde, en breves instantes, habrían de entregarse los premios a los mejores programas realizados durante el año 1987.

El camino hasta llegar a este momento había sido arduo y laborioso. Atrás quedaba el esfuerzo de cientos de programadores, grafistas, ilustradores, distribuidores..., personas todas ellas entregadas por completo al mundo del software, cuyo intenso trabajo quedaba ahora reducido a un mero título, apenas un nombre escrito en una fría tarjeta de votación.

Nada de esto importaba ya. Miles de usuarios de Spectrum habían manifestado su opinión y, en unos segundos, sus votaciones podían conseguir que un juego, que una compañía saltara directamente a la fama y ocupara un lugar de honor en la historia —en esta breve pero intensa historia del software—, o que, por el contrario, ¸ese o aquel programa quedara sumido definitivamente en el somnoliento olvido, despertado tan sólo por el recuerdo de su aparición en una vieja lista de éxitos, pasada de moda hace ya mucho tiempo.

Y, por fin, las puertas se abrieron. El público, no sin cierto alboroto —había regalos para todos, pero unos pocos querían llevárselo todo, aunque tuvieran que pisar para ello— fue ocupando sus localidades.

Los programadores y distribuidores, ajenos, por supuesto, a esta incruenta batalla campal, mantenían, en los pasillos y la antesala, su particular guerra fría. Las miradas se entrecruzaban, los saludos, no exentos de un ligero toque de hipocresía, se sucedían, y los comentarios, en voz baja, giraban en torno a un mismo tema: ¿cuáles serán los programas ganadores? La tensión se palpaba en el ambiente. Todos ellos son compañeros y amigos y están unidos por la misma vocación profesional, pero, en aquellos momentos, conscientes del prestigio que podían conseguir con los premios que se iban a otorgar, no se deseaban suerte unos a otros: todos la querían para sí.

El gran momento, sin embargo, aún se haría de esperar unos minutos. Todavía había que entregar algunos regalos más a los asistentes, para lo cual se requirió la presencia de tres manos inocentes. Sin duda, las niñas que subieron al escenario representaron la nota más espontánea y simpática de todo el acto, pues una de ellas llegó a confesar, incluso, que nunca había oído hablar de MICROHOBBY.

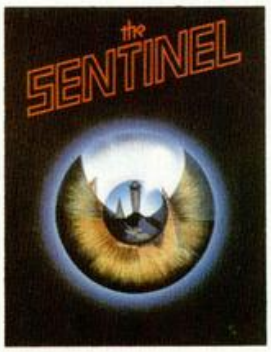
Estas sinceras palabras sirvieron como excelente preámbulo para que, una vez llegada la hora de dar a conocer los títulos de los programas ganadores, el público presente aguardará los resultados esbozando una alegre sonrisa. Al fin y al cabo, esto era lo que se pretendía...



Los asistentes contemplan con atención el desarrollo de la gala. En primer término, algunos de los componentes de Dinamic.

LOS GANADORES

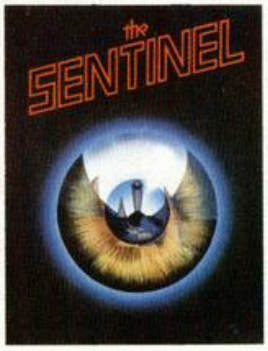
GRÁFICOS: THE SENTINEL





Recogió el premio Miguel Ángel Gómez, director de Dro, distribuidora del juego en España.

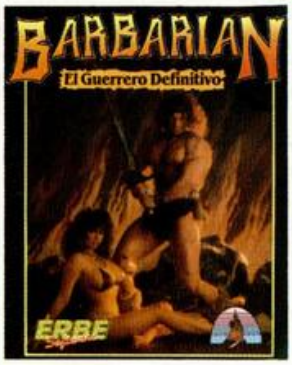
ORIGINALIDAD: THE SENTINEL





Una vez más, M. A. Gómez, en representación de Firebird.

MOVIMIENTO: BARBARIAN





Peter Stone, directivo de Palace, junto a Catalina Cisneros, miembro de Erbe.

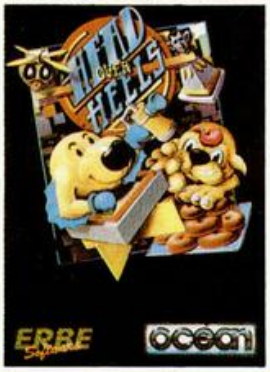
ARGUMENTO: DON QUIJOTE





Jesús Alonso, director comercial de Dinamic.

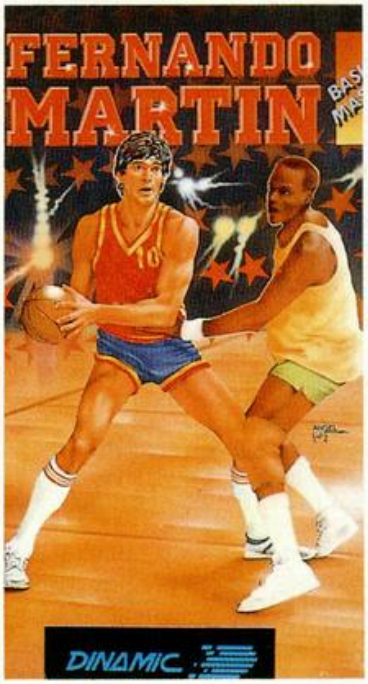
SONIDO: HEAD OVER HEELS

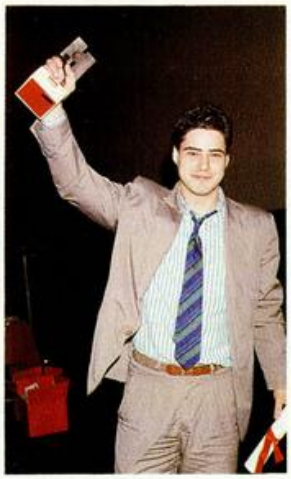




Paco Pastor, director de Erbe, salió a recoger el premio en nombre de Ocean.

VALORACIÓN GLOBAL: FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER





Pablo Ruiz, director de Dinamic, compañía que, sin duda, resultó la gran ganadora de la segunda edición de los programas del año.

PANT. DE CARGA: ARMY MOVES





J. Emilio Barbero, redactor de MICRO-HOBBY, entregó el premio a Javier Cubedo, autor de la pantalla.

LOS VEINTE +

CLASIFICACIÓN	SEM. PERMAN.	TENDENCIA	PROGRAMA/CASA	
1	12	=	DESPERADO	TOPO SOFT
2	9	↑	CALIFORNIA GAMES	EPIX
3	19	↓	RENEGADE	IMAGINE
4	33	↑	FERNANDO MARTÍN	DINAMIC
5	13	-	INDIANA JONES	U. S. GOLD
6	13	↓	FREDDY HARDEST	DINAMIC
7	5	↑	SUPER CYCLE	EPYX
8	8	↓	TRANTOR	GOI
9	1	↑	PREDATOR	ACTIVISION
10	17	↓	DEATH WISH-3	GREMLIN
11	22	↓	ALTA TENSIÓN	DOMARK
12	8	↑	STAR WARS	DOMARK
13	5	↓	720°	U. S. GOLD
14	28	↑	BARBARIAN	PALACE
15	1	↑	RAMPAGE	ACTIVISION
16	1	↑	SUPER HANG-ON	ACTIVISION
17	1	↑	CHAMPIONSHIP BASK.	ACTIVISION
18	5	↓	MASK	GREMLIN
19	3	↓	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX
20	28	↓	GAME OVER	DINAMIC

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



Parece que en este número la lista ha despertado ligeramente del letargo en que estaba sumida desde hace algún tiempo.

Si bien el número uno, «Desperado», sigue afianzado en su puesto de honor y parece difícil que sea desbancado en algún tiempo, por la zona media de la tabla se han producido varias incorporaciones que le han dado un nuevo aire.

Y, sin duda, el responsable máximo de este cambio ha sido la compañía Activision, quien ha colocado simultáneamente nada menos que cuatro títulos: «Predator», «Rampage», «Championship Basketball» y «Super Hang-On». Una brillante aparición.

ROBOTS EN EL HOGAR



Un robot que haga los quehaceres domésticos que agradan poco, tales como cortar el césped y limpiar la alfombra, podría ser realidad próximamente si tiene éxito una iniciativa del Ministerio de Industria y Comercio de Gran Bretaña. El citado Ministerio está creando un grupo de industriales y universitarios que perfeccionará autómatas inteligentes para utilizar dentro y fuera del hogar.

Ya se está trabajando en un sistema de guía que pueda utilizarse en un autómata de seguridad que vigile la vivienda de noche. El autómata podría detectar la falta o cambio de posición de objetos y advertiría la presencia de intrusos. El nuevo grupo forma parte de la iniciativa Robótica Avanzada (RA, en sus siglas inglesas) del citado Ministerio, cuyo objetivo consiste en perfeccionar e integrar la inteligencia artificial, la computerización y los robots con la tecnología tradicional.

Hasta ahora se habían destacado las aplicaciones en ambientes adversos, tales como la lucha contra incendios, pero los desarrollos tecnológicos harán que ciertos tipos de autómatas domésticos sean realidad.

NUEVO INVES PC X10

Investrónica presenta su última novedad en el panorama de los compatibles: el INVES PC X10.

Este nuevo ordenador está orientado principalmente hacia los jóvenes entre 14 y 30 años, ofreciéndoles las prestaciones de uso más general, tales como base de datos, procesador de texto, hoja de cálculo, calendario escolar, contabilidad, fichas de trabajo, gráficos, etc...

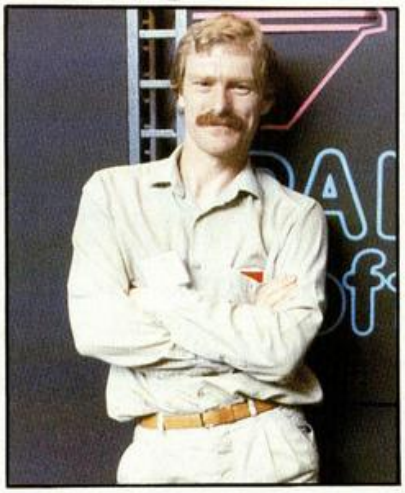


CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

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

Entrevista con Peter Stone, directivo de Palace

LAS COSAS DE PALACIO VAN DESPACIO



Con motivo de la entrega de premios a los mejores programas del año, Mr. Peter Stone, director ejecutivo de Palace, visitó nuestro país durante unos días, ocasión que aprovechamos para mantener una interesante entrevista en la que nos comentó el sistema de trabajo de su compañía y nos habló de sus más cercanos lanzamientos.

El nombre de Palace Software es de sobra conocido por todos. A pesar de que en su trayectoria tan sólo ha editado un puñado de títulos, su popularidad es enorme gracias a títulos como «Cauldron», «Stifflip & Co», «Antiriad» y, principalmente, por su sensacional y espectacular «Barbarian».

Debido a esta escasez de títulos, extraño en una compañía tan importante como ésta, nuestra primera pregunta fue obligada:

MH.—¿Por qué razón el lanzamiento de sus programas es tan restringido? ¿Cómo puede mantenerse una compañía con apenas un título por año?

P.S.—¡El médico me ha recomendado que no coma mucho! No, es broma. En realidad lo que ocurre es que somos un equipo muy reducido en el que prácticamente sólo tenemos dos programadores. Esto es así porque nuestro trabajo lo basamos especialmente en el diseño gráfico, y es en este punto en el que centramos toda nuestra atención —tenemos siete diseñadores—. De cualquier forma, cuando hacemos un programa trabajamos todos juntos y podemos tardar seis meses o un año en realizarlo, lo cual no deja de ser un problema, ya que, por ejemplo, cuando acabamos «Barbarian», nos sentamos y dijimos, ...bien, ¿y ahora qué?

Esta situación, en efecto, es muy difícil de mantener, por lo que decidimos que teníamos que diversificar nuestro trabajo y dejar de hacer tan sólo un juego por año, no sólo porque esto no es suficiente, sino porque..., bueno, si uno de estos juegos no es un éxito, se puede acabar todo.

MH.—Entonces, ahora estáis trabajando por grupos en proyectos independientes.

P.S.—Efectivamente. Nos hemos dividido el trabajo. Por ejemplo Steve Brown, que realizó «Cauldron», «Cauldron II» y «Barbarian», tiene dos equipos que están realizando dos juegos independientemente: «Rimrunner» y, esto sí que es un noticia interesante, «Barbarian II», juegos que estarán posiblemente acabados para junio o julio. Por otra parte, Dan Malone —autor de «Antiriad»—, está centrado ahora en unos proyectos para el futuro, y es probable que en unas semanas nuestro equipo de programación se vea aumentado en tres o cuatro personas más.

MH.—¿Cuál es el argumento de estos dos nueos juegos, «Rimrunner» y «Barbarian II»?

P.S.—Rimrunner es un arcade en el que un extraño y simpático personaje debe moverse, a lomos de un no menos particular animal, por diferentes escenarios con el fin de mantener activos una serie de generadores energéticos. La mayor peculiaridad del programa es que el diseño de los planetas es circular, por lo que el protagonista puede desplazarse en cualquiera de las dos direcciones de la pantalla. Creemos que es un gran juego dotado de una gran adicción, ya que hemos incluido muchos enemigos y el jugador se verá envuelto en un desarrollo con mucha acción.

Por otra parte, en «Barbarian II», la principal novedad que hemos introducido es que al principio debes elegir entre representar un personaje femenino o masculino y, aunque el juego es básicamente igual al primero, éste lo hemos realizado con un carácter un poco más de aventura. El juego se desarrolla en diferentes escenarios y te vas encontrando con muchos tipos de enemigos, monstruos, etc..., a la vez que habrá que ir salvando ciertos obstáculos tales como precipios o trampas, por lo que el jugador no tendrá que limitarse tan sólo a luchas, sino a pasar otra serie de pruebas. También estamos pensando en que haya que recoger algunos objetos para poder llegar a la batalla final, pero esto aún no lo tenemos muy claro, ya que aún estamos trabajando en ello. Creemos que va a ser terriblemente divertido.

MH.—Estamos seguros de ello. Muchas gracias y esperamos sigan con su trayectoria de éxitos.

P.S.—Gracias.



Steve Brown, programador de Palace, junto a..., ya sabéis quién. Es un anticipo de lo que será «Barbarian II».

Aquí LONDRES

La versión para juego de ordenador de la clásica película de James Bond **«Live and Let Die»**, producido en 1973, va a ser lanzada por Domark en junio para los microordenadores de 8 y 16 bytes. Domark, pionera de las versiones para ordenador de las películas de James Bond, promete que este juego será el **más espectacular**, el más imaginativo y el más emocionante de cuantas versiones cinematográficas de Bond se han realizado hasta el momento.

Nuestro héroe acaba de evitar ser devorado por un grupo de cocodrilos hambrientos y se ha escapado en una poderosa barca-motora que pertenece a Kalanga, el malo. El jugador, que naturalmente hace el papel de James Bond, es perseguido por una zona pantanosa en el sur de Luissiana, por los compinches de Kalanga, quien no satisfecho con esta carrera a muerte, mandará a sus hombres que realicen varias y variadas jugarretas a nuestro héroe. Espantapájaros, esqueletos y otros adversarios peligrosos nos atacarán sin compasión. ¡Qué duro es ser James Bond!

Electronics Arts ha anunciado un nuevo lanzamiento: **«The Bard's Tales 3: Thiefof Fate»**, programa al que se le ha dotado de más magia, más monstruos, más calabozos medievales, y más rapidez que a sus predecesores: «The Bard's Tales I y II».

En esta tercera parte, la fabulosa ciudad de Skara Brae ha quedado en ruinas: cuando sus moradores celebraban su victoria sobre el malvado Mangar, su amo, The Mad Dog Tarjan llega buscando venganza con la idea de reducir la ciudad a escombros. El reto del jugador es reunir a un grupo de aventureros dispuestos a viajar por el mundo medieval en busca de Tangar. Si tienes éxito Skara Brae será puesta en libertad, si no tu mundo será controlado por Tarjan y sus parásitos seguidores.

El juego es **multinivel** y está formado por un **gran número de personajes** (13, para ser exactos), que requieren del jugador toda la lógica y estrategia que éste sea capaz de desarrollar.

Según el jugador se acerque a Tarjan, la historia se va complicando y el jugador deberá seleccionar correctamente a los personajes que tiene a su cargo para conseguir salir victorioso.

Un juego francamente original que, aunque ya está a la venta en Gran Bretaña aún se desconoce si será editado en España.

PREMIERE



Karnov es el nombre de un ruso fortachón con cara de pocos amigos que nos llega directamente de las máquinas de videojuegos.

Data-East, autores originales del arcade, han cedido los derechos a Electric Dreams para la conversión a los ordenadores pequeños.

El argumento es el siguiente: nuestro fortachón amigo debe saltar, luchar, escalar, nadar e incluso volar hasta alcanzar su objetivo: el tesoro perdido de Babilonia.

Su desarrollo es muy semejante a otros grandes éxitos de la historia del software («Green Beret», «Ghost'n'Gobblins», etc.), es decir, cumpliendo la famosa regla de oro que obliga a eliminar todo lo que se ponga por el medio o de lo contrario tú serás el eliminado.

Adicción, gráficos coloristas y una gran rapidez de movimientos son algunos de los ingredientes de este plato soviético que pronto llegará a nuestras pantallas.

UNITRAX



El año en que se desarrolla la acción es el 2410. Una serie de estaciones nucleares que fueron abandonadas tras el final de la IV Guerra Mundial, la que vaporizó el planeta Tierra hacia el año 2235, han pasado de ser material de desecho a convertirse en un serio peligro para los supervivientes.

Su estabilidad ha sido seriamente dañada por unos extraterrestres que desean apoderarse del imperio terrícola ahora que el caos reina en él a sus anchas. Pero un puñado de valientes intentará evitarlo y uno de esos puedes ser tú.

Deberás destruir las naves alienígenas utilizando para ello los desestabilizados reactores nucleares activándolos mediante unas bombas que se encuentran en la superficie de dichas naves.

No parece fácil, pero a eso ya estáis acostumbrados.

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS



¿Os suenan los nombres de Martin Luke Skywalker, Heavy Darth Water o Obi Juan Que-no-ve? Seguro que sí, pues, como veis, son bastante similares a los de los protagonistas de una conocidísima trilogía de películas de aventuras que alcanzaron gran éxito en su momento.

Pues bien, Dinamic no los ha querido olvidar y ha puesto todo su empeño y todo su sentido del humor en crear esta aventura que bajo el nombre de «La Guerra de las Vajillas» esconde multitud de problemas para su protagonista en su lucha contra la tiranía de la Estrella Pringosa.

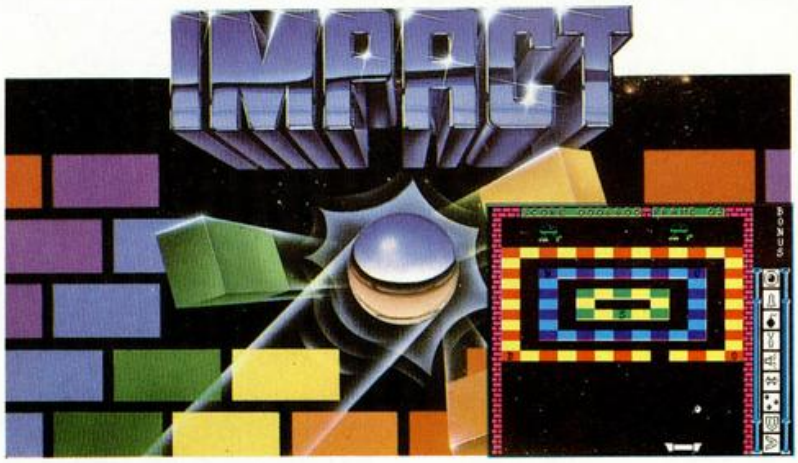
¡Que la Fuerza de Johnson te acompañe!



A la ya extensa lista de machacaladrillos, capitaneada por los dos Arkanoid, se suma este programa de Audiogenic, de los que ya hacía años que no teníamos ninguna noticia.

El desarrollo es todo lo similar a los anteriores arcades de este tipo, incorporando dos únicas novedades. La primera consiste en que el método para conseguir las típicas ventajas es muy similar al utilizado en los programas espaciales tipo «Némesis», es decir, recoger objetos que una vez acumulados conceden la posibilidad de coger la pelota, dirigirla, disparar con láseres, etc.

La segunda es la incorporación de un diseñador de pantallas que te permite crear las estructuras tan fáciles o tan difíciles como desees.





TURBO-GIRL



Tras este sugestivo nombre (y no menos sugestiva carátula) Dinamic nos presenta otra de sus últimas producciones.

En ella, la protagonista de aspecto dulce pero mortales habilidades deberá enfrentarse a unos gamberrillos Elder que se dedican alegremente a la interceptación de suministros de las colonias.

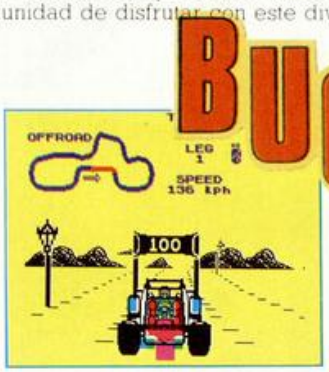
Turbo Girl, como teniente del cuerpo de intervención inmediata, deberá dar buena cuenta de estos Elder y sus secuaces para que las colonias sigan manteniendo su autonomía de abastecimientos.

Que esto os sirva para abrir boca, pues pronto, muy pronto, tendréis la oportunidad de disfrutar con este divertido arcade.

Una nueva conversión de máquina de videojuegos, en este caso de Tatsumi, es el nuevo lanzamiento de Elite, casa que cada día se afianza más gracias a la calidad de sus programas.

«Buggy Boy», arcade de similares características al ya clásico «Enduro Racer», nos pone a los mandos de un gigantesco Buggy con el que deberemos recorrer cinco circuitos cargados de toda clase de obstáculos que puedan ocurrírsele a las odiosas mentes de los programadores.

Banderines a recoger, puertas que nos concederán más tiempo, y puntos extra a granel son otros de los ingredientes de este cocktail de cuatro ruedas que de seguro os va a mantener pegados al volante.



BUGGY BOY

No hay dos sin tres, como dice el refrán al que parece que los señores de Dinamic se han aficionado.

La tercera novedad de su triunvirato de lanzamientos recibe el nombre de «Hundra», y en él deberemos ayudar a nuestra protagonista a rescatar a su padre, rey de los vikingos del norte, que, engañado por Loki profanó los jardines prohibidos de los Norns. Para castigar tal atrevimiento, los dioses encerraron a Jorund, el padre de Hundra, en el peligrosísimo reino de Lukx del que nadie ha regresado vivo; todavía.

Quizá Hundra con vuestra inestimable ayuda y un poquito de suerte consiga rescatar a su padre y regresar a las tierras del norte donde Jorund ha dejado vacante su trono.

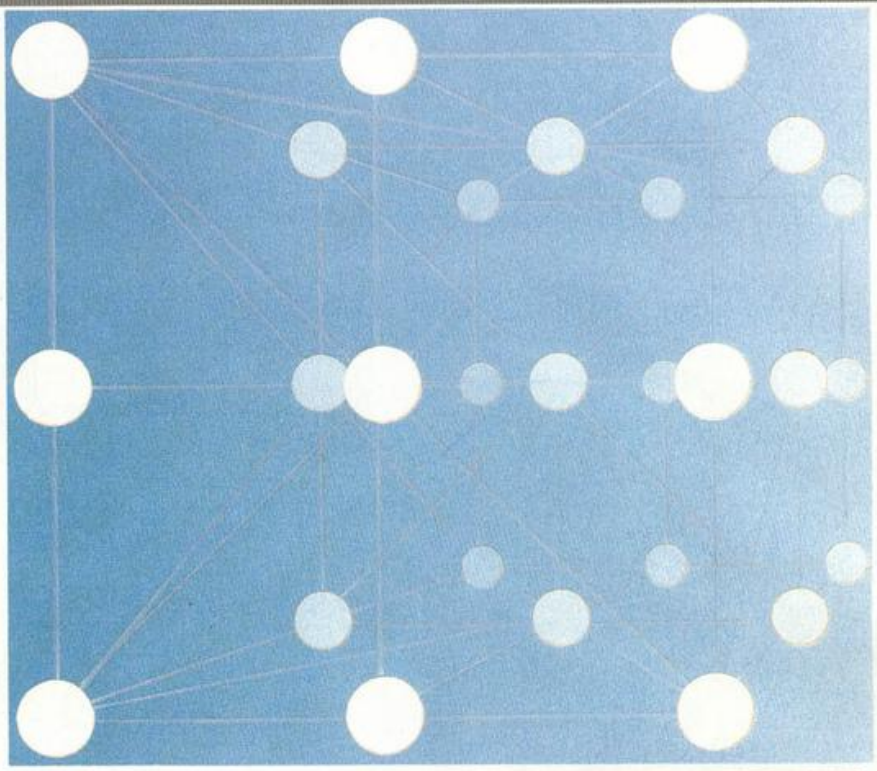
HUNDRA



3 EN RAYA

Alberto Vilades Laborda

SPECTRUM 48 K



Jugar a las tres en raya no es nada nuevo ni original, pero cuando esto se puede hacer con una representación en tres dimensiones, la cosa varía notoriamente.

Una vez cargado el programa, nos encontraremos ante un menú que nos presenta dos posibles opciones: «I» para instrucciones o «SPACE» para jugar. Si elegimos esta última, nos preguntará el número de jugadores, que pueden ser hasta cuatro; si elegimos uno, jugaremos contra el ordenador; con dos o tres jugadores, el ordenador pide permiso para jugar; por último, si elegimos cuatro, el ordenador no juega.

Tras esto comienza la partida, apareciendo en la pantalla el tablero de tres dimensiones, las fichas de cada uno de los jugadores y el contador de tiempo para cada uno de ellos. En la parte superior, existe una configuración de letras que es la que posibilita la colocación de las piezas en el tablero. Dicho grupo de letras se moverá hacia el jugador al que le toque su turno correspondiente de juego.

Mientras el tiempo corre, el tablero se puede mover hacia la derecha o hacia la izquierda pulsando «6» ó «7», respectivamente. Si al colocar una pieza ya hay una en dicho sitio, esta última se colocará encima, y así sucesivamente hasta alcanzar el número máximo de tres alturas.

Ganará, como bien podéis imaginar, aquel que consiga colocar tres de sus piezas en raya, ya sea en horizontal, vertical o diagonal. En ese momento, las tres piezas se pondrán en color blanco.

Si queréis retornar al Basic desde el juego, sólo será necesario que pulséis CAPS y después SPACE sin soltar la primera, desde el menú de presentación. Para retornar sólo deberéis teclear GO TO 30.

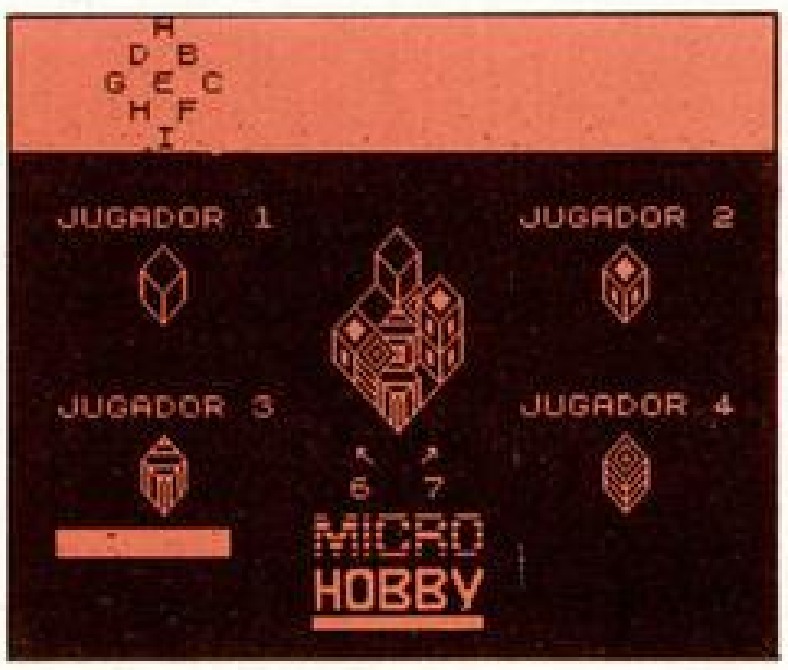
LISTADO 1

```
  10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS : CLEAR 39999: PRINT FLASH 1;
 BRIGHT 1;AT 20,9;"CARGANDO BYTE
S"
  20: LOAD ""CODE 59000: LOAD ""
CODE 40272: LOAD ""CODE 40000: C
LS
  30 RANDOMIZE USR 59000: GO TO
30
 100 SAVE "3 EN RAYA" LINE 10: S
AVE "PRAL bytes"CODE 59000,4171:
 SAVE "SPECTRUM"CODE 40272,289:
SAVE "GRAF MH"CODE 40000,272: VE
RIFY "": VERIFY "PRAL bytes"CODE
 : VERIFY "SPECTRUM"CODE : VERIF
Y "GRAF MH"CODE
```

LISTADO 2

```
  1  CD21EECD1CEDCD6DF021  1533
  2  6A5C360821C2F6061B36  820
  3  002310FB3E02CD011611  611
  4  36F2011C00CD3C20CD60  923
  5  E611E5F2011800CD3C20  1042
  6  0E44062CCDDBED3289F0  1220
  7  DD218AF0CDAFEC0E4406  1336
  8  C4CDDBED3289F0DD21BA  1724
  9  F0CDAFEC3A17F3FE033B  1493
 10  3B11FDF2010C00CD3C20  881
 11  0E7C062CCDDBED3289F0  1276
 12  DD21EAF0CDAFEC3A17F3  1668
 13  FE04201A1109F3010C00  598
 14  CD3C200E7C06C4CDDBED  1298
 15  3289F0DD211AF1CDAFEC  1564
 16  CD7AEBCDF8EF06482151  1446
 17  EB223FEBCD2FEB11CEF4  1521
 18  CD53E9CD61E9CD89E906  1637
 19  4F0E57ED4315F33ADAED  1261
 20  FE012005CD509D1803CD  966
 21  71EA3601CDF8EF3E01CD  1362
 22  B5E9CD33EACD61E9CD93  1791
 23  E91136F3CD5AE90698CD  1438
 24  49E911DCF4CD53E9CD6B  1620
 25  E9CD89E9064F0EEFED43  1450
 26  15F3CD71EA3602CDF8EF  1564
 27  3E02CDB5E9CD33EACD65  1485
 28  E9CD93E91144F3CD5AE9  1674
 29  0698CD3FE93A17F3FE03  1240
 30  388311EAF4CD53E9CD75  1525
 31  E9CD89E906170E57ED43  1242
 32  15F3CD71EA3603CDF8EF  1565
 33  3E03CDB5E9CD33EACD75  1496
 34  E9CD93E91152F3CD5AE9  1688
 35  CD9DE93A17F3FE04C21F  1402
 36  E711F8F4CD53E9CD7FE9  1885
 37  CD89E906170EEFED4315  1182
 38  F3CD71EA3604CDF8EF3E  1607
 39  04CDB5E9CD33EACD7FE9  1678
 40  CD93E911C0F4CD5AE906  1572
 41  98CD3FE9C31FE7060EC5  1318
 42  ED4B87F0C50605C5D51A  1331
 43  FE00281EED4B87F0CDDB  1435
 44  ED3289F0E5060BDD21C0  1356
 45  F1CDE6ECE1DD217AF106  1765
 46  0BCDB5ECD113ED4B87F0  1548
 47  78C6FD4779C6034FED43  1347
 48  87F0C110C6C179C6FC4F  1625
 49  ED4387F0C110B2C92100  1300
 50  581101580019F003669ED  750
 51  B0214C5A3E10CDA3E83E  1115
 52  10CDA3E83E17CDA3E83E  1363
 53  17CDA3E83E10CDA3E811  1318
 54  409C214C540622C5E506  685
 55  081A77231310FAE1CD06  909
 56  EEC110EFC90608E57723  1284
 57  10FCE1012000009C9DD21  990
 58  76F5DD2311F8F601003C  1191
 59  DD6E007DFE0028102600  804
 60  292929097D12137C1213  455
 61  DD2318E5FD2198F81101  1213
 62  000606C5DD21F8F60631  1012
 63  C5DD6E00DD6601197EFD  1256
 64  7700FD23DD23DD23C110  1128
 65  EB13C110E0FD213A5CC9  1324
 66  1198F80606C5E5D50620  1106
 67  1A77132310FAE1060000E  710
 68  3109EBE124C110E9C921  1230
 69  98F80606C5E5CB06CB1E  1280
 70  D5C10BF5094104F1CB16  1206
 71  2B10FBE1D5C109C110E6  1389
 72  C9215EB223FEBCD2FEB  1369
 73  C9216EB223FEBCD2FEB  1389
 74  C9010E00CD3C20C9010E  729
 75  00CD3C20C93E16D73E07  866
 76  D73E02D7C93E16D73E07  1063
 77  D73E15D7C93E16D73E0E  1089
 78  D73E02D7C93E16D73E0E  1070
 79  D73E15D7C91118F3010F  1014
 80  00CD3C20C91127F3010F  813
 81  00CD3C20C93A17F3FE04  1080
 82  20060698CD49E9C9064C  990
 83  CD49E9064CCD3FE9C932  1345
 84  CDE921C2F61152F20631  1307
 85  C5D50603C5E51A4F0600  956
 86  097EFE01E1C1200513100  880
 87  EF1808D1131313C110E2  972
 88  C9D1C1C10603C521C2F6  1475
 89  1A4F060009360513C110  407
 90  F1CDF8EF18483EEFDBFE  1803
 91  CB67CCC1EBAF32FAEB3E  1710
 92  EFDBFECB5FCCDBEBAF32  1893
 93  FBEB3E7FDBFECB47280F  1477
 94  21E051CD02E976113100  962
 95  CD1FE918CF21E051CD90  1387
 96  EFCD6DF0C921C2F6061B  1500
 97  7EFE00C82310F9C12176  1224
 98  F522B2E821E05622CCEF  1509
 99  3E313E3E8316E932E59  1208
100  EF32AFEF3E203E1EF82  1361
101  0BE93297EF32A7EFCDB0  1521
102  E8CDC7EFC3F8E9CD77EA  2109
103  38FBC9CD96EAD6414F06  1461
104  0021C2F6090603C57EFE  1068
105  002002C1C9010900009C1  640
106  10F137C9AF32035C3A60  992
107  F33C3260F3FE0020573A  1123
108  61F33C3261F3FE0C204C  1164
109  AF3261F33E15D73E01D7  1141
110  ED4B15F3C5E10608C5E5  1438
111  E53E15D73E01D7C1CDDF  1426
112  22E125C110EE3E15D73E  1103
113  00D7ED4B15F30D79FE0F  1194
114  2845FEA72841ED4315F3  1203
115  3E1100CCD3FE060010  781
116  FEEE10C110F43EEFDBFE  1735
117  CB67CCC1EBAF32FAEB3E  1710
118  EFDBFECB5FCCDBEBAF32  1893
119  FBEB3A085CFE00CA9AEA  1488
120  FE41DA96EAFE4AD296EA  1843
121  C9C1C1210000C9C52100  1051
122  411198F801000ED80C1  1095
123  F3C5CD51EB2198F81100  1411
124  41010006EDB0C110EEFB  1183
125  C92138F900606C5E506A0  1143
126  CB162E10FBE124C110F2  1247
127  C92198F80606C5E506A0  1238
128  A7CB1E2310FBE124C110  1172
129  F1C91131F2210E50CDA2  1244
130  EB112CF2211150CDA2EB  1270
131  3E02CD0116119DEB0107  707
132  00CD3C20C916110E3620  637
133  203706051A77241310FA  564
134  C921CD460646C5E50606  1023
135  36002310FBE1CD06EEC1  1223
136  10F0C93AFAEBA7202CCD  1448
137  ABEBDD2111F2CDFCEBCD  1816
138  F8EF3E0132FAEB18183A  1191
139  FBEBA72012CDABEBDD21  1568
140  F6F1CDFCEBCDF8EF3E01  1934
141  32FBEBC1030303C5C9  1139
142  000011DDF621C2F6011B  985
143  00EDB021DDF611C2F606  1376
144  1BC521DDF6DD4E000600  1029
145  097E1213DD23C110EEC9  1076
146  21C2F60603C5ED4B87F0  1366
147  C5E5DD21D6F10609C57E  1473
148  FE00E5DDE5C475ECDDE1  1928
149  E1ED4B87F0DD7E000047  1458
150  DD7E01814FED4387F0DD  1456
151  4E10DD461109DD23DD23  923
152  C110D323E1010900009C1  892
```

153	790E09914FED4387F0C1	1240
154	10B3C9DD218AF0FE0128	1323
155	1FDD21BAF0FE022817DD	1251
156	21EAF0FE03280FDD211A	1099
157	F1FE042807DD214AF1FE	1369
158	05C0ED4B87F0DDE5CDDB	1758
159	ED3289F0E5CDE5ECE1DD	2009
160	E10618CDB5ECC9C5E5DD	1725
161	5600DD5E010E003A89F0	851
162	47A72808CB1ACB1BCB19	973
163	10F87AB677237BB67723	1181
164	79B677E1CD06EEDD23DD	1573
165	23C110D1C90618DD2190	1082
166	F1C5E5DD5600DD5E010E	1304
167	FF3A89F047A7280937CB	1235
168	1ACB1BCB1910F87AA677	1155
169	237BA6772379A677E1CD	1314
170	06EEDD23DD23C110D0C9	1374
171	21A9F522B2E821E35622	1271
172	CCEF3E1D32E3E83216E9	1348
173	320BE932E1EF32E9EFCD	1535
174	B0E8CDC7EF21E351CD02	1599
175	E976111D00CD1FE93EF7	1175
176	DBFECB473E0128203EF7	1191
177	DBFECB4F3E0228163EF7	1190
178	DBFECB573E03280C3EF7	1189
179	DBFECB5F3E04280218C9	1104
180	3217F33E1D3297EF32A7	1064
181	EF32AFEF21E351CD90EF	1632
182	AF32DAED3A17F3FE0128	1299
183	38FE04C821C8F52262E8	1436
184	CDB0E8CDC7EF21E351CD	1802
185	02E976111D00CD1FE93E	930
186	FDDBFECB4F280A3E7FDB	1466
187	FECB5F280518E1CDCDED	1493
188	21E351CD90EFC93E0132	1243
189	DAED3A17F33C3217F3C9	1356
190	012100403EF8A0CB0FCB	989
191	0FCB0FB56F3EC0A1CB0F	1158
192	CB0FCB0FB4673E38A1CB	1201
193	07CB07B56F3E07A1B467	1022
194	3E07A0C97CE607FE0728	1092
195	0224C97DFEE03008C620	1128
196	6F7CD60767C9C6206F24	1127
197	C921945A11955A010B00	740
198	360EEDB021E35A11E45A	1166
199	011C00360EEDB0214258	697
200	0609C5E50606360E2310	572
201	FBE101200009C110EF06	972
202	230E23ED4387F02121F5	1074
203	CD25EC3E0A3210E83218	922
204	E81162F306980E8CED43	1206
205	87F0CD0FE83E053210E8	1192
206	3218E806C00E64ED4387	1057
207	F0CD0FE806D40E50ED43	1308
208	87F0CD0FE806E80E3CED	1376
209	4387F0CD0FE81111F406	1178
210	0C0EA8ED4387F0CD0FE8	1325
211	062F0E85ED4387F0CD0F	1099
212	E806430E71ED4387F0CD	1316
213	0FE806660E4EED4387F0	1126
214	CD0FE8067A0E3AED4387	1091
215	F0CD0FE8068E0E26ED43	1196
216	87F0CD0FE806A20E12ED	1264
217	4387F0CD0FE8213CF522	1266
218	B2E821945622CCEF3E38	1272
219	32E3E83216E932E9EF32	1386
220	AFEF3E0C320BE932E1EF	1296
221	3297EF32A7EFCDB0E821	1542
222	9451CD02E976113800CD	1065
223	1FE93EDFDBFECB572810	1368
224	3E7FDBFECB4720E32194	1376
225	51CD90EFC906219451CD	1343
226	90EF21E7F522B2E821E3	1596
227	5622CCEF3ED032E3E832	1392
228	16E932E9EF32AFEF3E1D	1332
229	320BE932E1EF3297EF32	1293
230	A7EFCDB0E8CDC7EF21E3	1922
231	51CD02E976111D00CD1F	1100
232	E93E7FDBFECB4720EB21	1469
233	E351CD90EFC3EEEE0605	1578
234	C5E5E5C5062036002310	995
235	FBC1D1142198F8C5E5D5	1745
236	012000EDB0D114E10131	950
237	0009C110EE767676E124	1071
238	C110D53A97EF47360023	1030
239	10FBC9AF323DEF11E056	1320
240	0606C5D52198F83A3DEF	1213
241	3C323DEF47C5E5D50120	1153
242	00EDB0D1E11401310009	926
243	C110EE767676D115C110	1240
244	D9C906790E48ED4387F0	1310
245	D9E5D90E800634CDDF22	1325
246	CD55F0CD61F00E150615	1134
247	1EFF16FFCDBA240E1506	1030
248	151E0116FFCDBA240E72	884
249	0642CDDF22CD55F00E79	1199
250	063BCDDF22CD55F00E8E	1213
251	0642CDDF22CD61F00E87	1225
252	063BCDDF22CD61F0D9E1	1511
253	D9CD22ECC90E1506151E	985
254	011601CDBA24C90E1506	693
255	151EFF1601CDBA24C911	974
256	01402100407501FF17ED	795
257	B0110158210058360F01	473
258	FF02EDB0C92D79020100	1040
259	02800440082010102008	310
260	40048002C006A00A9012	728
261	88228442828281028102	890
262	81024104210811100920	315
263	05400380010001000280	332
264	0440082011102388 47C4	579
265	8FE2C7C6A38A91128822	1400
266	84429292993299329932	1099
267	49242108111009200540	293
268	038001000100028007C0	462
269	082010103FF840048002	561
270	C006EFFAB01AA82AA7CA	1420
271	A6CAA54AA54AA54A654C	1262
272	254815500D6005400380	519
273	01000100028004400920	241
274	1290244849249292C926	910
275	A44A9292C926A44A9292	1299
276	C926A54A939249242548	989
277	13900920054003800100	405
278	0100028005400BA017D0	602
279	2FE85FF4BFFADFF6AFEA	1937
280	97D2ABAAB55ABABABD7A	1656
281	BD7ABD7A5D742D681550	1061
282	09200540038001000800	250
283	14002200410063007500	335



284	790079003A001C000800	336
285	FFFFFEFFFC7FF83FF01F	1980
286	E00FC007800380038003	831
287	80038003800380038003	655
288	80038003C007E00FF01F	971
289	F83FFC7FFEFFFFFFFFFF	2219
290	F7FFE3FFC1FFE3FFD5FF	2382
291	C9FFC9FFEBFFFFFFFFFF	2422
292	F907F90715F90707F200	1038
293	F9070E00F90703000300	532
294	FBFF010002000300FEFF	1021
295	03000205080104070003	33
296	060E0E110A0D10090C0F	123
297	14171A13161912151806	204
298	03000704010805020F0C	57
299	09100D0A110E08181512	153
300	1916131A171435182840	319
301	801C1814020116000F41	305
302	16010E44204216020D47	311
303	2045204316030E482046	413
304	16040F49000102030405	129
305	060708090A0B0C0D0E0F	105
306	10111213141516171819	205
307	1A000306010407020508	62
308	090C0F0A0D100B0E1112	135
309	151813161914171A0004	184
310	08020406090D110B0D0F	98
311	12161A14161800091201	160
312	0A13020B14030C15040D	115
313	16050E17060F18071019	157
314	08111A000A14030D1706	126
315	101A020A12050D150810	135
316	18000C18010D19020E1A	141
317	060C12070D13080E1400	117
318	0D1A020D18060D12060D	136
319	141607024A554741444F	493
320	5220311607154A554741	508
321	444F522032160E024A55	508
322	4741444F522033160E15	505
323	4A554741444F52203457	695
324	4F031501120113012020	207
325	20202020202020150112	264
326	00130020202020202020	243
327	2020160C021500202020	217
328	202020202020160C1515	268
329	00202020202020202020	288
330	16130215002020202020	224
331	202020207A0500000000	255
332	01010000000000000101	4
333	00000101000000010000	3
334	00000000010000010000	2
335	01010000010001000000	4
336	00000100000101000000	3
337	00000100000100010000	3
338	01010000010000010000	4
339	00000000010000000101	3
340	00000101000000000000	2
341	01010000000001000000	3
342	01010000000101010101	7
343	01010000000101010101	7
344	01000001000000010001	4
345	00000100010001000000	3
346	01010000000100010101	6
347	01000000000100000000	2
348	01000000000100000000	2
349	01010101010101000000	7
350	00000101010101000000	5
351	00010101010101010101	9
352	01000000000100000101	4
353	01000000000101010101	6
354	01010000000101010000	5
355	01010001000101000001	6
356	01010000000100010000	4
357	01000001000101010101	7
358	01010000000101010101	7
359	01010000000101000000	4
360	01010101010101000000	7
361	01010101010100000000	6
362	01000000000100000100	3
363	00000100010001000000	3
364	01010000000101000000	4
365	01010101010101000000	7
366	01010101010116131515	89
367	00202020202020202020	288
368	160C0212008F8F8F8F8F	769
369	8F8F8F8F160C1512008F	788
370	8F8F8F8F8F8F8F8F1613	1185
371	0212008F8F8F8F8F8F8F	1021
372	8F8F16131512008F8F8F	795
373	8F8F8F8F8F8F01020102	864
374	02050301040303040004	29
375	05040200000000000005	16
376	00030003040103030204	23
377	01030400050005000500	23
378	00010001000200030000	7
379	38534F46545741524520	707
380	4445202A41564C2A2E53	609
381	5043205041524120454D	649
382	50455A41522E49205041	682
383	524120494E5354525543	731
384	43494F4E45532E003143	611
385	2F53205041524120454D	632
386	50455A41522E36204749	662
387	524F20495A5155494552	746
388	44412E37204749524F20	603
389	444552454348412E001D	567

390	20204E554D45524F2044	634
391	45204A554741444F5245	694
392	533A312F322F332F3400	484
393	1D202020202020202050	365
394	5545444F204A55474152	710
395	20594F3F2028532F4E29	584
396	00D02020202020202020	464
397	20202020202020202020	320
398	20202020202020202020	320
399	20494E54454E54412048	667
400	41434552205452455320	665
401	454E205241594120454E	659
402	204355414C5155494552	715
403	20444952454343494F4E	668
404	2C494E434C5549444F20	675
405	48414349412041525249	676
406	42412E20454C49474520	599
407	454C2053494E494F2044	669
408	4F4E4445205155494552	716
409	415320504F4E45522050	680
410	554C53414E444F204C41	707
411	205445434C4120434F52	653
412	524553504F4E4449454E	759
413	544520434F4E20454C20	618
414	43554144524F20444520	647
415	4152524942412E205055	676
416	4C53412053504143452E	666
417	00010101010101010101	9
418	02000000000000000000	2

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 4.171

LISTADO 3

1	21C6F67EA7C83E0232CF	1291
2	9DCD799D3E0132CF9DCD	1322
3	799D3E0032CF9DCD799D	1237
4	061B21C2F67EA7C810FB	1266
5	C93E0132B59DCD9D9D3E	1233
6	0232B59DCD9D9D3E0332	1024
7	B59DCD9D9D3E0432B59D	1311
8	CD9D9D210000C91152F2	1094
9	0631C5D5AF326F9E0603	968
10	C521C2F61A4F0600097E	916
11	FE0120093A6F9E3C326F	844
12	9E1806A72803C1180B13	645
13	C110DF3A6F9EFE022808	1063
14	D1131313C110C9C9D1D5	1299
15	0603C51A06004F21C2F6	790
16	09C17EFE0028071310EE	902
17	21C2F6C901F7FFE5097E	1541
18	E1A728D41AFE12302E3A	1094
19	B59DFE0120073ACF9DFE	1308
20	0228201AC60932239EE5	779
21	1152F20631C5D506031A	841
22	FE1328101310F8D11313	859
23	13C110EDE1D1C1C1C1C9	1679
24	D1D5AF32709E0603C51A	1149
25	4F060021C2F6097EFE02	949
26	20093A709E3C32709E18	773
27	08A728053EC832709EC1	995
28	1310DD3A709EFE02C229	1075
29	9EC1C1C1C3D29D02C800	1501

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 289

LISTADO 4

1	0781E63FE3FE1FE00000	1165
2	00000000000007C3E670	544
3	7303387007C3E6603307	872
4	30300000000000000000	96
5	06E7666003FC3030067E	918
6	666003FE303000000000	551
7	000000000063C6660330	322
8	3030063C667073033870	662
9	00000000000000000618	30
10	663FE3031FC000000000	618
13	00000000000000000618	30
14	FE3FE3FE30300619FF3F	1243
15	F3FF30300619C7303303	926
16	38700619833073071860	620
17	06198330E30E1CE007F9	959
18	833FC3FC0CC007F9833F	1295
19	C3FC0FC006198330E30E	1105
20	07800619833073070780	602
21	0619C730330303000619	366
22	FF3FF3FF03000618FE3F	1166
23	E3FE0300000000000000	484
25	0FFFFFFFFFFFFFFF00FFF	2055
26	FFFFFFFFFFFF00FFFFFFF	2295
27	FFFFFFFF00FFFFFFFFFF	2295
28	FFF00000000000000000	495

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 272

EL MANEJO DE LISTAS EN LOGO

F. Javier MARTÍNEZ GALILEA

Aunque quizá sean los gráficos lo más característico de este lenguaje, no son sus únicos protagonistas, ya que es posible trabajar con secuencias de caracteres de forma muy parecida a la que se utilizan en otros lenguajes de alto nivel. En este artículo presentamos las primitivas más importantes que posee el compilador del LOGO para el Spectrum y que nos permitirán adentrarnos en el manejo de listas.

Antes de nada veamos qué es lo que entendemos por una lista y por una palabra. Una lista está formada por un conjunto de palabras, las cuales a su vez son un conjunto de caracteres de cualquier tipo.

Mediante esta definición, podemos deducir que la lista puede estar formada por un solo carácter (o ninguno), que sería también una palabra, por varios caracteres que constituirían la palabra que a la vez coincidiría con la lista, por varias palabras que constituyen la lista, o por varias listas que formarían otra más grande.

Veamos varios ejemplos de esto:

[ ], [*], [lista], [otra lista], [y [otra más]], [2 [listas] juntas].

Una vez sentadas las bases sobre las que trabajaremos, vamos a comenzar por ver las primitivas más sencillas y que también están presentes en otros lenguajes.

Primitivas para comprobación de listas

Al elaborar nuestros programas es frecuente que tengamos que realizar la conversión entre los caracteres y su código ASCII correspondiente. LOGO nos facilita esta tarea poniendo a nuestra disposición las dos primitivas que lo hacen: *ASCII «carácter* y *CARÁCTER código*, donde carácter y código son, respectivamente, el carácter cuyo código queremos obtener y el código del carácter que queremos ver representado. Veamos un ejemplo:

FIGURA 1

```
?ascii "j
No se que debo hacer con 106
?caracter 35
No se que debo hacer con #
?escribe ascii "J
74
?escribe caracter 69
E
```

Observaréis que, como otras veces, aparece en la respuesta «No se que debo hacer con...». Esto se debe a que estas primitivas están pensadas para ser incluidas en un procedimiento y que él sabrá muy bien qué hacer con esos resultados. Aunque esto no implica ningún error irreparable, para evitar tan odiosa presentación, antepondremos a las primitivas de nuestros ejemplos ESCRIBE o ESC con lo cual, de hecho, habremos creado un procedimiento que busca un resultado que es lo que necesitábamos, y ahora ya sabe el compilador qué hacer con el dato que devuelva la primitiva en cuestión: dárselo a ESCRIBE para que lo presente en pantalla. Anteponer esta primitiva, por supuesto, no modifica para nada el funcionamiento de las restantes, como puede verse en los dos últimos ejemplos.

Ya hemos definido antes qué era una lista y una palabra y hemos puesto algunos ejemplos, pero al realizar nuestros programas nos puede interesar saber si lo que en ese momento estamos manejando se trata efectivamente de una lista o palabra, o no. Para ello, el compilador nos suministra dos primitivas que nos devuelven CIERTO o FALSO, según el caso: *ES.LISTA? lista* y *ES.PALABRA? palabra* que funciona así:

FIGURA 2

```
?escribe es.lista? [soy una lis!
ta?
CIERTO
?escribe es.lista? "hola
FALSO
?escribe es.lista? [hola
CIERTO
?escribe es.palabra? "hola
CIERTO
?escribe es.palabra? [hola
FALSO
```

De la misma forma, puede que queramos saber si dos secuencias de carácter son iguales. Para ello nada mejor que emplear *ES.IGUAL? secuencia1 secuencia2* que devolverá CIERTO o FALSO como se ve en el siguiente ejemplo:

FIGURA 3

```
?escribe es.igual? "hoy "ayer
FALSO
?escribe es.igual? "adios "adios
CIERTO
?escribe es.igual? [esto] [aque!
llo]
FALSO
```

Otra primitiva de comprobación de listas es *PERTENECE? secuencia lista* que comprueba si "secuencia" pertenece a "lista" y devuelve CIERTO si esto es así. Por supuesto, que la secuencia puede ser una palabra o una lista, aunque la primitiva las buscará tal y como se las hayamos pedido:

FIGURA 4

```
?escribe pertenece? "lugar [en !
un lugar de la mancha
CIERTO
?escribe pertenece? [viento] [!
o que el [viento] se llevo]
CIERTO
?escribe pertenece? [viento] [!
o que el viento se llevo]
FALSO
```

Primitivas para la formación de nuevas listas

Dentro de este grupo vamos a incluir todas aquellas primitivas que nos permiten formar nuevas listas, bien uniendo varias de ellas, o bien añadiéndoles o quitándoles elementos.

Pero primero veremos cómo podemos saber de cuántos elementos se compone nuestra lista o palabra. *CUENTA secuencia* es la primitiva que se encarga de ello trabajando de dos formas, en apariencia diferentes, según se trate de listas o palabras.

Veamos qué hace con una lista:

FIGURA 5

```
?escribe cuenta [esta lista tie!
ne cinco elementos
5
?escribe cuenta [otra lista con!
 un elemento mas
6
```

y con una palabra:

FIGURA 6

```
?escribe cuenta "cinco
5
?escribe cuenta "palabra
7
```

Decíamos en apariencia, porque si os habéis fijado escribimos que esta primitiva contaba el número de elementos. Y, evidentemente, los elementos de las listas son las palabras, y los elementos de las palabras son los caracteres.

Y ahora que ya sabemos cuántos elementos tenemos en nuestra secuencia, podemos extraer el que deseemos con: *ELEMENTO n lista* que presenta el elemento n-simo de nuestra secuencia que ahora debe ser, necesariamente, una lista.

FIGURA 7

```
?escribe elemento 4 [voy a coge!
r esta palabra
esta
?escribe elemento 6 [otra lista!
 mas corta
Faltan items en [otra lista mas
corta]
```

Como veis en el segundo ejemplo, el compilador está protegido contra «listos» que quieran sacar elementos que no existan en la «lista».

En un programa esto no deberá ocurrir, para lo cual lo más sencillo es contarlos antes con *CUENTA* como hemos visto.

Y pasemos ahora a unir varias secuencias de caracteres utilizando para ello dos primitivas diferentes. *FRASE secuencia1 secuencia2* o *FR secuencia1 secuencia2* permite unir dos secuencias cualesquiera para formar siempre una lista:

FIGURA 8

```
?frase "una "lista
No se que debo hacer con [una li
sta]
?fr "dos "palabras
No se que debo hacer con [dos pa
labras]
?fr [mas] [uniones]
No se que debo hacer con [mas un
iones]
```

Observar los corchetes indicando que lo que se ha obtenido es una lista. Hemos prescindido de *ESCRIBE* en el ejemplo para resaltar precisamente este hecho. No preocuparse por «No sé qué debo hacer con...»

Por su parte, *LISTA [secuencia1] [secuencia2]* unirá también secuencia1 y secuencia2, pero si alguna es una lista, mantendrá esa característica en la lista que la primitiva nos devuelve:

FIGURA 9

```
?lista "primera "lista
No se que debo hacer con [primer
a lista]
?lista "segunda [lista
No se que debo hacer con [segund
a [lista]]
?lista [ultima] [lista]
No se que debo hacer con [[ultim
a] [lista]]
```

Es decir, forma una lista que puede estar formada por palabras, o por otras listas.

Otra forma de unir secuencias de caracteres es mediante *PALABRA "palabra1 "palabra2* que conectará precisamente las dos palabras que le proporcionemos como datos, así:

FIGURA 10

```
?escribe palabra "micro "hobby
microhobby
```

Y pasemos ahora a añadir secuencias de caracteres a listas ya formadas, obteniendo una nueva lista. Podemos hacerlo por donde queramos según la primitiva que tomemos: *PONPRI secuencia [lista]* añadirá la secuencia al principio de la lista, y *PONULT secuencia [lista]* la añadirá al final como se ve en el siguiente ejemplo:

FIGURA 11

```
?ponpri "la [nueva lista
No se que debo hacer con [la nue
va lista]
?ponult "final [incluyo al
No se que debo hacer con [incluy
o al final]
```

De nuevo no hemos incluido *ESCRIBE* para recalcar que el resultado es una lista.

Hasta ahora hemos añadido, pero en este momento vamos a presentar varias primitivas que eliminan secuencias de caracteres: *MENOSPRIMERO secuencia* o *MP secuencia* y *MENOSULTIMO secuencia* o *MU secuencia* que, respectivamente, devolverán la secuencia sin su primer o último elemento.

FIGURA 12

```
?escribe menosprimero "havioneta
avioneta
?escribe mp [el la nueva lista
la nueva lista
?escribe menosultimo [el final !
de la frase esta
el final de la frase
?escribe mu "edificios
edificio
```

De alguna forma, las primitivas complementarias a estas últimas son: *PRIMERO secuencia* y *ULTIMO secuencia* que devolverá, respectivamente, el primer y último elemento de la secuencia:

FIGURA 13

```
?escribe primero "havioneta
h
?escribe ultimo "edificios
s
?escribe primero [el la nueva l!
ista
el
?escribe ultimo [el final de la!
frase esta
esta
```

Introducción de caracteres y ejecución de procedimientos

El manejo de listas y palabras puede ser interactivo mediante dos primitivas de LOGO: *LEECARACTER o LCAR* que permite la introducción de un carácter desde el teclado y *LEELISTA* o *LL* que admite una lista. Veamos el funcionamiento de ambas mediante un ejemplo. (A LEECARACTER se le ha contestado con 'J' y al LEELISTA con 'INTRODUCCIÓN DE CARACTERES')

FIGURA 14

```
?escribe leecaracter
J
?escribe leelista
INTRODUCCION DE CARACTERES
```

Con todas las primitivas que hemos presentado ya tenemos una idea bastante general de cómo manejar las listas a nuestro antojo, aspecto que puede ser muy importante al realizar nuestros programas, pero no sólo podemos trabajar sobre las listas, si no también hacer que éstas se ejecuten (naturalmente sólo si tienen sentido como instrucciones de LOGO) mediante la primitiva *HAZ [lista]* como vemos en el siguiente ejemplo que dibuja una sencilla figura:

FIGURA 15

```
?haz [av 50 gd 90 av 50 gd 135 !
av 70.7
```

DO

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

Y

MI

MIC



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

BLE

Y

TAD

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

egunda Época-Número 1

RO

Manía

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
165 PTAS.

HOBBY PRESS



CON TU CHICA

Sólo
175
pts.

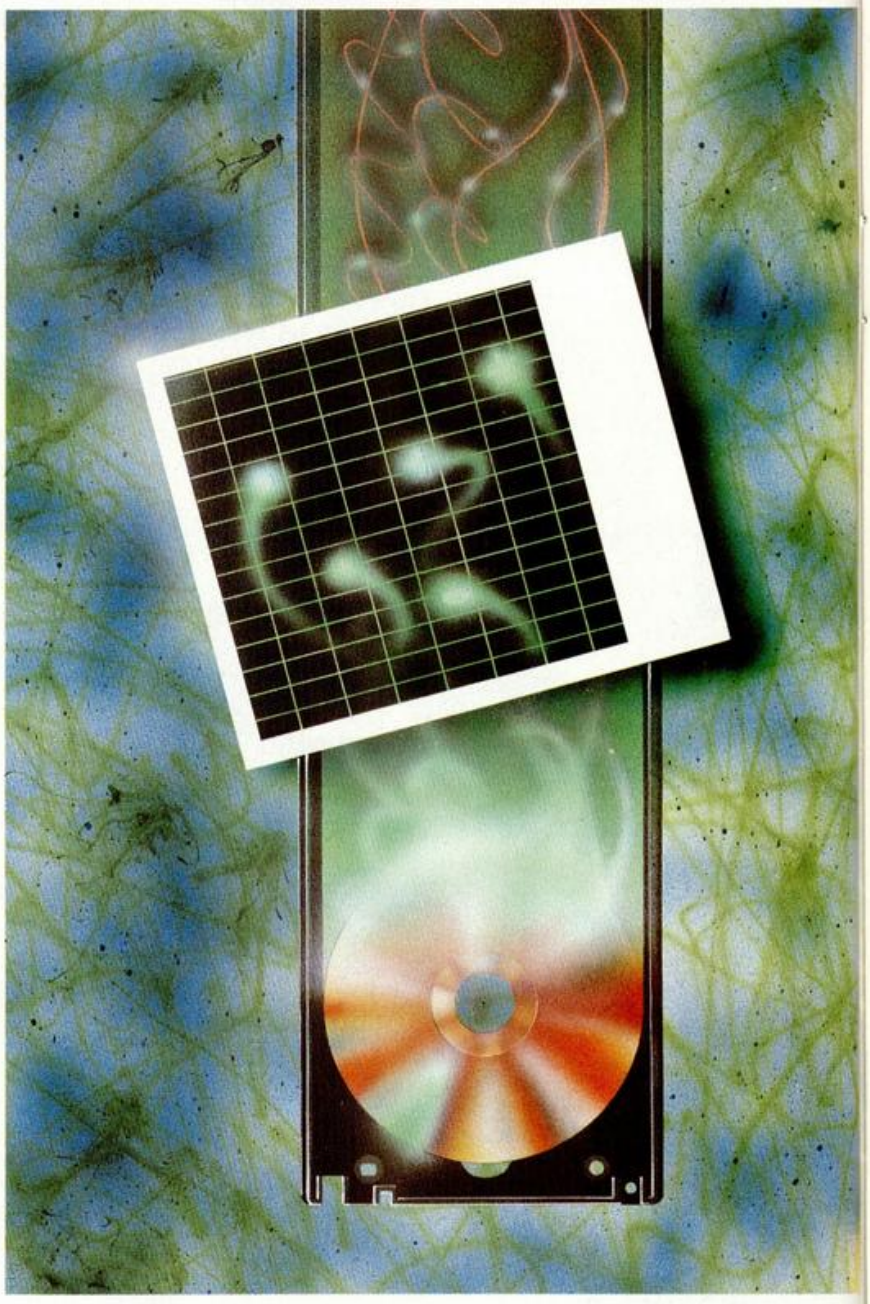
Regalamos
MIL juegos
para tu ordenador
y este fabuloso
equipo de video



HOBBY PRESS.

PLUS 3

CATÁLOGO AMPLIADO



Pedro José Rodríguez Larrañaga

Muchas veces habréis deseado saber el comienzo y la longitud de un fichero en disco para hacer una copia en cinta, o no recordáis el nombre de determinada matriz o si tal fichero es un programa basic o un bloque de bytes. La rutina que os presentamos a continuación permite obtener toda esta información y otros muchos datos que os serán sin duda de gran utilidad.

Para utilizar esta rutina es necesario emplear el Cargador Universal de Código Máquina, introducir los datos, hacer un dump en la dirección 40000 y salvar el código objeto generado indicando como longitud 951 bytes. La rutina es reubicable, lo que significa que puede correr en cualquier dirección.

Para cargarla, teclea:

LOAD"CAT.BIN"CODE nn

y ejecútala con un RANDOMIZE USR nn, siendo nn la dirección en la que deseas cargarla con la única limitación de ser una dirección igual o inferior a 48000 para que al colocar la página 7 de la RAM no se produzca ningún solapamiento. Al ser reubicable podrás escoger la zona de memoria que más te convenga. Posteriores llamadas a la rutina se harán a la misma dirección.

Al llamar a la rutina la pantalla se borra y se indica el drive actual y el número de usuario implícito. A continuación, se van imprimiendo en orden alfabético los ficheros grabados en el disco con numerosa información adicional sobre los mismos. En primer lugar aparece el nombre y la extensión del fichero, con la salvedad de que los tres caracteres de la extensión informan acerca de los atributos del fichero. Si el carácter se encuentra en flash, el atributo respectivo estará activado y desactivado en caso contrario, siendo los atributos de izquierda a derecha sólo lectura, sistema y archivo. A continuación se imprime el tipo de fichero (PROG para programas Basic, DATA para matrices numéricas y alfanuméricas y CODE para bloques de bytes).

En este momento la información varía según el tipo de fichero. Para los programas Basic se indica la longitud, V si el programa contiene variables y VN si no las contiene, y, finalmente, la línea de autoejecución en caso de que exista. En el caso de las matrices se indica la letra con la que fueron salvadas, seguida del signo $ si se trata de una matriz de caracteres, finalizando con su longitud. Los bloques de bytes contienen información sobre su dirección de carga y su longitud.

Tras finalizar el listado, se indica el número de ficheros encontrados en el disco, el espacio libre, el espacio utilizado y las reseñas de directorio utilizadas, retornando acto seguido al Basic. Si el listado es muy largo aparecerá el conocido mensaje «¿Más?» para permitir que la información en pantalla sea tranquilamente analizada. Si no deseáis continuar con el listado es posible pulsar N, Space, Break o STOP, pero tal acción sólo tendrá éxito si un CLEAR previo ha trasladado la pila por debajo de 49120. En caso contrario, todo intento de detener el scroll de pantalla causará el cuelgue del ordenador.

ANALIZANDO EL PROGRAMA

Este programa contiene, sin duda, diversos puntos de interés para el programador interesado en profundizar en el manejo de la ROM de disco. En primer lugar, cabe destacar la inclusión de un reubicador que permite que el programa pueda funcionar en cualquier dirección por debajo de 48000, aunque contenga direcciones absolutas. Observad, en primer lugar, que el código fuente ha sido ensamblado indicando ORG 0, con lo que conseguimos facilitar enormenente el proceso de reubicación, pues todas las direcciones absolutas se convierten en offsets o desplazamientos. Si vais a teclear el listado en assembler, será preciso ensamblarlo con la opción 16 del GENS, que coloca el código objeto tras la tabla de etiquetas, ignorando el pseudomnemónico ORG. Para localizar y salvar el código objeto, será necesario sumar a la dirección final del código fuente (segundo número ofrecido por el comando X) el tamaño de la tabla de símbolos utilizada al ensamblar (aparece al final del ensamblado en el texto Table used: nn), sumando dos o cinco. Para ayudaros a localizar el código objeto tened en cuenta que el primer byte del programa es 33. Una pequeña complicación que, sin duda, queda compensada por la ventaja que supone un programa reubicable.

El programa arranca en la etiqueta START, que será la dirección dada como parámetro de la función USR, dirección que deberá ser exactamente la misma que la indicada al cargar el programa (el funcionamiento del reubicador sería erróneo si os equivocáis en tan siquiera un byte). En el momento que el Basic cede el control a nuestra rutina, el registro BC contiene la dirección tras USR, lo que permite al programar saber en qué dirección está corriendo. En primer lugar, comprobamos que dicha dirección no es demasiado alta, retornando limpiamente en caso contrario. Si la dirección es correcta entra en acción nuestro reubicador. Se localiza la tabla que contiene todas las direcciones que contienen operandos absolutos a reubicar y se va sumando a dichos operandos (que vienen dados como desplazamientos a partir de la dirección 0) el registro BC, utilizando el registro IX para acceder cómodamente a la tabla. Las etiquetas de la tabla hacen referencia a los operandos absolutos de instrucciones CALL, JP y LD.

Una vez completada la reubicación se alteran los tres primeros bytes de la rutina para que posteriores llamadas produzcan un salto al comienzo real del programa en la etiqueta CAT. En dicha etiqueta almacenamos el valor actual de SP y colocamos un stack temporal justo detrás de la rutina. Esta rutina necesita un área de 2.560 bytes para almacenar el directorio y los sectores que va leyendo, lo que supondría el riesgo de sobreescribir datos importantes a la vez que se derrocha gran cantidad de memoria. La solución adoptada ha sido paginar permanentemente la página 7 de la RAM a partir de C000h y utilizar parte de ella como zona de almacenamiento de dichos datos, sin tocar la memoria principal del Plus 3, y ésta es la razón por la que nuestra rutina no puede residir en direcciones altas. Para colocar la página 7 alteramos adecuadamente los tres bits inferiores de la variable del sistema BANKM y damos salida al dato resultante por el port 7FFDh.

```
Drive A,user 0

Nombre    Ext Tipo    Datos
==========================
CAT       BAK CODE 45000,770
DIREDIT   BAS PROG 3126,NV,10
DIREDIT   BAS PROG 3126,NV,10
DIREDIT   BIN CODE 30000,444
FORMAT    BAS PROG 2737,NV,10
FORMAT    BIN CODE 28000,336
SCREEN    CODE 16384,6912
SECTOR    BAS PROG 76,V,10
SECTOR    BIN CODE 26000,1981

Ficheros encontrados:9
Espacio libre:155K (23K usados)
Reseñas de directorio:9 de 64



0 OK, 0:1
```

Como en otras ocasiones es necesario reconocer el disco, paso imprescindible para inicializar el XDPB y poder acceder a las rutinas de lectura de sectores. En la línea 1210 del listado assembler cargamos C con cero, por lo que la rutina trabajará siempre en el drive A. Si se produce un error porque el disco no estaba formateado o simplemente no estaba introducido en el drive, se producirá un retorno inmediato. A continuación calculamos la capacidad libre del disco y la almacenamos para más adelante. Calculamos e imprimimos el drive y el número de usuarios implícitos e imprimimos un texto de cabacera. A partir de la línea 1610 realizamos una serie de acciones destinadas a cargar el directorio del disco a partir de la dirección C000h de la página 7, para lo cual calculamos la primera pista libre y leemos sus cuatro primeros sectores. Una llamada a la subrutina SORT permite ordenar alfabéticamente el contenido del directorio, que de otra manera estaría en el orden en el que se grabaron los ficheros en el disco.

Cargamos IX con el buffer conteniendo el directorio y B con 64, que es el máximo número de reseñas posibles. A continuación comprobamos si el primer carácter del nombre del fichero, direccionado por IX + 1, es el número 229, pues esto indicaría que nos encontramos ante una reseña vacía con lo que podríamos dar por finalizado el proceso (en el proceso de formateo todos los bytes del disco son escritos con el valor 229). En caso contrario, comprobamos si el fichero está borrado, y si no lo está incrementamos el contador de ficheros e imprimimos su nombre llamando a la rutina NAME.

Las líneas siguientes sirven para calcular la pista y sector donde comienza el fichero en cuestión. Para ello partimos del número del primer bloque del fichero, contenido en el byte 16 de la reseña de directorio, del número de pistas reservadas y el número de sectores por pista y en la línea 2200 leemos finalmente el sector en cuestión a partir de la dirección C800h de la página 7, el cual contendrá el registro de cabecera, conteniendo toda la información deseada. Tras leer el byte que indica el tipo de fichero (Basic, matrices, bytes), bifurcamos a la subrutina adecuada manipulando hábilmente la pila (línea 2330). De vuelta incrementamos IX para que apunte a la siguiente reseña de directorio y cerramos el bucle para las 64 reseñas, bucle que sólo terminará al encontrar una reseña vacía o tras leer las 64 reseñas posibles.

Las últimas acciones de la rutina tienen como objetivo calcular los datos adicionales e imprimirlos en pantalla. Finalmente, se coloca la página cero de la RAM en el segmento superior, se recupera el antiguo puntero de pila y se retorna.

La subrutina DISCO debe ser ya conocida por todos vosotros, sólo recordar que llama a una rutina del +3 Dos contenida en el registro IY. La rutina NAME imprime el nombre y extensión del fichero direccionado por el registro IX y coloca en flash los caracteres de la extensión si su bit alto indica que los atributos correspondientes están activos. Para ello se manipula el bit 7 de la variable del sistema ATTR_T que almacena los atributos actuales en curso, indexada en IY + 85. Las rutinas DATN, DAT$, BASIC y CODE son las encargadas de imprimir la información correspondiente en función del tipo de fichero. Para imprimir los números utilizamos las rutinas del calculador que apilan BC e imprimen el último valor de la pila. La rutina MSG imprime mensajes terminados en un byte a cero, con la salvedad que el texto se incluye dentro del propio programa, tras la llamada CALL MSG. Finalmente, la rutina SPORT realiza la ordenación del directorio según el método de la burbuja, cuya lentitud viene compensada al tratarse únicamente de 64 datos a ordenar. El algoritmo es algo complejo al tener que desechar el bit de los caracteres que forman la extensión del fichero.

LISTADO 1

```
 1  21B7030911E0BFED52D0  1187
 2  F3212E00095E2356237A  703
 3  A33C287AE5D5DDE1DD09  1503
 4  DD6E00DD660109DD7500  1002
 5  DD7401E118E1A100A400  1137
 6  BD00C400C700CC00E300  1015
 7  F300F70007010D011001  529
 8  38014A0151015401 5F01  395
 9  85018801930 1A001AA01  751
10  B401C101C801DB01FA01  1047
11  FD011102D500D8001502  725
12  1802260E38023B026402  287
13  67027202950 2DE02E002  822
14  E202E402F302FE020303  965
15  0C034E03FFFF219F0009  807
16  EB6069360323732372ED  1221
17  732E0031 9F003A5C5BF6  856
18  0701FD7FED7932 5C5BAF  1154
19  32815C32B05C4FDD2132  972
20  00FD217501CD8302D270  1064
21  02FE04D270023E41FD21  997
22  2101CD8302223000CD6B  766
23  0D3E02CD0116CD390344  638
24  72697665 20003EFFFD21  1073
25  2D01CD8302D7CD39032C  908
26  7573657220003EFFFD21  1082
27  3001CD83024F0600CD59  766
28  03CD39030D0D4E6F6D62  690
29  7265202020457 8742054  732
30  69706F2020202 0446174  737
31  6F730D0006203E3DD710  631
32  FB3A3F00571E002100C0  714
33  0604C5010007D5E5DD21  911
34  3200FD216301CD8302D2  984
35  7002E12424D1C11C10E4  1085
36  CD5F03DD2100C00640C5  1016
37  DDE5DD7E01FEE52869DD  1647
38  7E00FEE52858FD3476DD  1381
39  7E0CA7204FFD3447CDAF  1172
40  023A450016005FDD6E10  593
41  62293A3F00193D20FC0E  644
42  FF0CA7ED52F29B01195D  1269
43  51010007DD2132002100  426
44  C8FD216301CD8302DD21  1178
45  0FC8DD6E0026002911DE  864
46  02195E235621CD01E5D5  923
47  C93E0DD7DDE1112000DD  1207
48  19C1108DCD39030D4669  828
49  636865726F7320656E63  986
50  6F6E747261646F733A00  932
51  FD4E470600CD5903CD39  967
52  0300457370616369 6F20  756
53  6C696272653A00ED4B30  944
54  005CCD5903CD390348 20  866
55  2000C1216DD1110900 3A  460
56  3F003CED523D20FBCB1C  1017
57  CB1DA7ED42444DCD5903  1144
58  CD39034B2075736164 6F  912
59  73290D526573657C6173  904
60  206465206469726564 74  900
61  6F72696F3A00FD4E7606  954
62  00CD5903CD3903206465  795
63  20363400ED7B2E003A5C  694
64  5BE6F801FD7FED79325C  1450
65  5BFBC9F5C53A5C5BCBA7  1596
66  01FD7F325C5BED79C1F1  1406
67  CDAD02F5C53A5C5BCBE7  1497
68  01FD7F325C5BED79FD21  1258
69  3A5CC1F1C9FDE9DDE5DD  1942
70  230608DD7E00D7DD2310  883
71  FB3E20D70603DD7E00CB  1116
72  7F2804FDCB55FECBBFD7  1575
73  DD23FDCB55BE10EA3E20  1331
74  D7DDE1C90203FD02F202  1366
75  44033EE4D7DD7E04E61F  1188
76  F640D7C9CDE6023E24D7  1476
77  3E2CD71856CDE60218F6  1138
78  CD390350524F472000CD  814
79  53033E2CD7DD6E05DD66  1066
80  06DD5E01DD5602A7ED52  1117
81  3E4ECC10003E56D7DD7E  1070
82  04FE80C83E2CD7DD4E03  1209
83  DD46041820D11A13A728  812
84  03D718F8D5C93EAFD7DD  1577
85  4E03DD4604CD59033E2C  779
86  D7DD4E01DD4602CD2B2D  1101
87  C3E32DDDD1100C0FDCB47  1440
88  BE063FDD7E21FEE5281E  1192
89  C5060DDDE5DD7E00CBBF  1407
90  DD4E20CBB9B928133017  1034
91  DDE1012000DD09C110DB  1137
92  FDCB477EC818CADD2310  1351
93  DC18E9DDE1DDE50620DD  1632
94  7E00DD4E20DD7720DD71  1163
95  00DD2310F0FDCB47FE18  1317
96  CD0000000000000000 00  205
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 951

```
Drive A,user 0

Nombre    Ext Tipo     Datos
==========================
DIREDI1       CODE  16384,6912
DIREDI3       CODE  16384,6912
DIREDI3       CODE  16384,6912
FORMAT1       CODE  16384,6912
FORMAT2       CODE  16384,6912
NORIA         PROG  635,V
PEPE
PESCADOR      PROG  464,V
SEC1          CODE  16384,6912
SEC2          CODE  16384,6912
SEC3          CODE  16384,6912
TRANS         PROG  370,V,1
TRANS     BIN CODE  25000,137
X             PROG  305,V,1

Ficheros encontrados:14
Espaço libre:111K (62K usados)
Reseñas de directorio:14 de 64

0 OK, 0:1
```

LISTADO ENSAMBLADOR

```
 10 ;CATALOGO AMPLIADO
 20 ;26-12-87
 30 ;
 40       ORG  0
 50 #D
 60 ;
 70 BANXM  EQU  23388
 80 BANCO  EQU  32765
 90 BUFFER EQU  #C800
100 SECTOR EQU  #C880
110 RECON  EQU  373
120 READ   EQU  355
130 FREE   EQU  289
140 DRIVE  EQU  381
150 USER   EQU  384
160 CLS    EQU  3435
```

```
170 OPEN   EQU  5633
180 STKBC  EQU  11563
190 PRTFP  EQU  11747
200 ;
210 START  LD   HL,2IN-START
220        ADD  HL,BC
230        LD   DE,49128
240        SBC  HL,DE
250        RET  NC
260        DI
270        LD   HL,TAB-START
280        ADD  HL,BC
290 REUB   LD   E,(HL)
300        INC  HL
310        LD   D,(HL)
320        INC  HL
```

CONCURSO "PREDATOR"

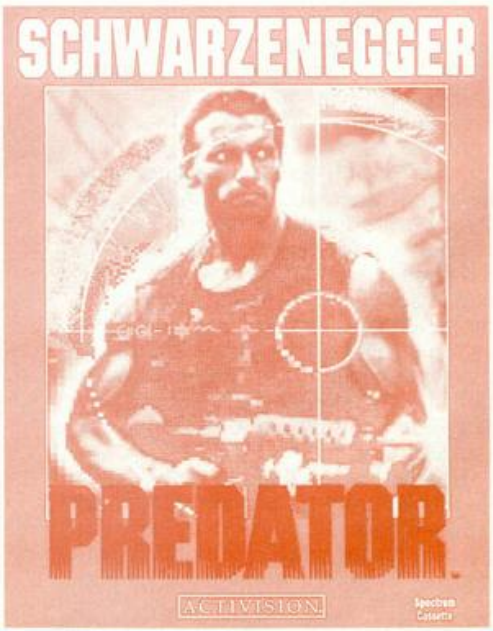
¿Te gustaría ganar 50.000 pesetas? Seguro que sí.

Pues con «Predator» tienes la oportunidad de hacerlo. Para ello, debes demostrarnos antes tus dotes artísticas y lo que te proponemos es que nos envíes un dibujo que represente al terrorífico monstruo protagonista de este juego.

Rellena con tus datos el cupón adjunto y, junto con otro cupón que encontrarás en los originales de «Predator», envíalos con el dibujo a:

HOBBY PRESS
MICROHOBBY
Carretera de Irún km, 12,400
28049 MADRID
indicando en el sobre:
"CONCURSO PREDATOR"

Entre los dibujos recibidos antes del día 1 de junio de 1988, los miembros de la redacción de MICROHOBBY efectuarán una selección de los mejores, otorgando los siguientes premios:



PREMIOS

- Un primer premio de 50.000 pesetas en metálico.
- Diez premios consistentes en una suscripción hasta fin de año a todas las novedades de juegos para Spectrum que aparezcan en el catálogo de Proein Soft Line.

NOMBRE .....
APELLIDOS .....
DIRECCIÓN .....
D. P. .....
TELF.: .....

```
330         LD   A,D
340         AND  E
350         INC  A
360         JR   Z,FIN
370         PUSH HL
380         PUSH DE
390         POP  IX
400         ADD  IX,BC
410         LD   L,(IX+8)
420         LD   H,(IX+1)
430         ADD  HL,BC
440         LD   (IX+8),L
450         LD   (IX+1),H
460         POP  HL
470         JR   REUB
480 ;
490 TAB     DEFW CAT+2
500         DEFW CAT+5
510         DEFW CAT8+2
520         DEFW CAT8A+1
530         DEFW CAT8B+1
540         DEFW CAT8C+1
550         DEFW CAT8D+1
560         DEFW CAT8E+1
570         DEFW CAT8F+1
580         DEFW CAT8G+1
590         DEFW CAT8H+1
600         DEFW CAT8H+4
610         DEFW CAT1A+1
620         DEFW CAT2A+2
630         DEFW CAT2A+9
640         DEFW CAT2B+1
650         DEFW CAT2C+1
660         DEFW CAT3A+1
670         DEFW CAT3B+1
680         DEFW CAT3C+1
690         DEFW CAT5A+1
700         DEFW CAT5B+2
710         DEFW CAT5C+1
720         DEFW CAT5E+1
730         DEFW CAT5F+1
740         DEFW CAT8+1
750         DEFW CAT8A+1
760         DEFW CAT8A+4
770         DEFW CAT8B+2
780         DEFW CAT8X+1
790         DEFW CAT8X+4
800         DEFW CAT8C+1
810         DEFW CAT8C+4
820         DEFW CAT8D+1
830         DEFW CAT9A+1
840         DEFW CAT9A+4
850         DEFW CAT9B+1
860         DEFW CAT9B+4
870         DEFW CAT1B+2
880         DEFW DISCOI+1
890         DEFW TIPOS
900         DEFW TIPOS+2
910         DEFW TIPOS+4
920         DEFW TIPOS+6
930         DEFW DAT$+1
940         DEFW DATN+1
950         DEFW BASIC+1
960         DEFW BASIC1+1
970         DEFW CODE1+1
980         DEFW #FFFF
990 ;
1000 FIN    LD   HL,CAT
1010        ADD  HL,BC
1020        EX   DE,HL
1030        LD   H,B
1040        LD   L,C
1050        LD   (HL),195
1060        INC  HL
1070        LD   (HL),E
1080        INC  HL
1090        LD   (HL),D
1100 ;
1110 CAT    LD   (VALSP),SP
1120        LD   SP,CAT
1130        LD   A,(BANKM)
1140        OR   7
1150        LD   BC,BANCO
1160        OUT  (C),A
1170        LD   (BANKM),A
```

```
1180        XOR  A
1190        LD   (23681),A
1200        LD   (23728),A
1210        LD   C,A
1220 CAT8   LD   IX,XDPB
1230        LD   IY,RECON
1240 CAT8A  CALL DISCO
1250 CAT8B  JP   NC,CAT10
1260        CP   4
1270 CAT8C  JP   NC,CAT10
1280        LD   A,"A"
1290        LD   IY,FREE
1300 CAT8X  CALL DISCO
1310        LD   (SFREE),HL
1320        CALL CLS
1330        LD   A,2
1340        CALL OPEN
1350 CAT8D  CALL MSG
1360        DEFM "Drive "
1370        DEFB 0
1380        LD   A,255
1390        LD   IY,DRIVE
1400 CAT8E  CALL DISCO
1410        RST  16
1420 CAT8F  CALL MSG
1430        DEFM ",user "
1440        DEFB 0
1450        LD   A,255
1460        LD   IY,USER
1470 CAT8G  CALL DISCO
1480        LD   C,A
1490        LD   B,0
1500 CAT8H  CALL NUMBER
1510        CALL MSG
1520        DEFB 13,13
1530        DEFM "Nombre
1540        DEFM "Ext Tipo
1550        DEFM " Datos"
1560        DEFB 13,0
1570        LD   B,32
1580 CAT1   LD   A,"="
1590        RST  16
1600        DJNZ CAT1
1610 CAT1A  LD   A,(XDPB+13)
1620        LD   D,A
1630        LD   E,0
1640 CAT1B  LD   HL,BUFFER
1650        LD   B,4
1660 CAT2   PUSH BC
1670        LD   BC,0B700
1680        PUSH DE
1690        PUSH HL
1700 CAT2A  LD   IX,XDPB
1710        LD   IY,READ
1720        CALL DISCO
1730 CAT2B  JP   NC,CAT10
1740        POP  HL
1750        INC  H
1760        INC  H
1770        POP  DE
1780        POP  BC
1790        INC  E
1800        DJNZ CAT2
1810 CAT2C  CALL SORT
1820        LD   IX,BUFFER
1830        LD   B,64
1840 CAT3   PUSH BC
1850        PUSH IX
1860        LD   A,(IX+1)
1870        CP   229
1880        JR   Z,CAT8
1890        LD   A,(IX+8)
1900        CP   229
1910        JR   Z,CAT7
1920        INC  (IY+118)
1930        LD   A,(IX+12)
1940        AND  A
1950        JR   NZ,CAT7
1960        INC  (IY+71)
1970 CAT3A  CALL NAME
1980 CAT3B  LD   A,(XDPB+19)
1990        LD   D,0
2000        LD   E,A
2010        LD   L,(IX+16)
```

```
2020        LD   H,D
2030        ADD  HL,HL
2040 CAT3C  LD   A,(XDPB+13)
2050 CAT4   ADD  HL,DE
2060        DEC  A
2070        JR   NZ,CAT4
2080        LD   C,255
2090 CAT5   INC  C
2100        AND  A
2110        SBC  HL,DE
2120 CAT5A  JP   P,CAT5
2130        ADD  HL,DE
2140        LD   E,L
2150        LD   D,C
2160        LD   BC,0B700
2170 CAT5B  LD   IX,XDPB
2180        LD   HL,SECTOR
2190        LD   IY,READ
2200 CAT5C  CALL DISCO
2210 CAT5D  LD   IX,SECTOR+15
2220        LD   L,(IX+8)
2230        LD   H,0
2240        ADD  HL,HL
2250 CAT5E  LD   DE,TIPOS
2260        ADD  HL,DE
2270        LD   E,(HL)
2280        INC  HL
2290        LD   D,(HL)
2300 CAT5F  LD   HL,CAT6
2310        PUSH HL
2320        PUSH DE
2330        RET
2340 CAT6   LD   A,13
2350        RST  16
2360 CAT7   POP  IX
2370        LD   DE,32
2380        ADD  IX,DE
2390        POP  BC
2400        DJNZ CAT3
2410 CAT8   CALL MSG
2420        DEFB 13
2430        DEFM "Ficheros en"
2440        DEFM "contrados:"
2450        DEFB 0
2460        LD   C,(IY+71)
2470        LD   B,0
2480 CAT8A  CALL NUMBER
2490        CALL MSG
2500        DEFB 13
2510        DEFM "Espacio li"
2520        DEFM "bre:"
2530        DEFB 0
2540 CAT8B  LD   BC,(SFREE)
2550        PUSH BC
2560 CAT8C  CALL NUMBER
2570        CALL MSG
2580        DEFM "K ("
2590        DEFB 0
2600        POP  BC
2610        LD   HL,365
2620        LD   DE,9
2630 CAT8D  LD   A,(XDPB+13)
2640        INC  A
2650 CAT9   SBC  HL,DE
2660        DEC  A
2670        JR   NZ,CAT9
2680        RR   H
2690        RR   L
2700        AND  A
2710        SBC  HL,BC
2720        LD   B,H
2730        LD   C,L
2740 CAT9A  CALL NUMBER
2750        CALL MSG
2760        DEFM "K usados)"
2770        DEFB 13
2780        DEFM "Reselas de "
2790        DEFM "directorio:"
2800        DEFB 0
2810        LD   C,(IY+118)
2820        LD   B,0
2830 CAT9B  CALL NUMBER
2840        CALL MSG
2850        DEFM " de 64"
2860        DEFB 0
```

```
2870 CAT10  LD   SP,(VALSP)
2880        LD   A,(BANKM)
2890        AND  0F8
2900        LD   BC,BANCO
2910        OUT  (C),A
2920        LD   (BANKM),A
2930        EI
2940        RET
2950 ;
2960 DISCO  PUSH AF
2970        PUSH BC
2980        LD   A,(BANKM)
2990        RES  4,A
3000        LD   BC,BANCO
3010        LD   (BANKM),A
3020        OUT  (C),A
3030        POP  BC
3040        POP  AF
3050 DISCO1 CALL SALTO
3060        PUSH AF
3070        PUSH BC
3080        LD   A,(BANKM)
3090        SET  4,A
3100        LD   BC,BANCO
3110        LD   (BANKM),A
3120        OUT  (C),A
3130        LD   IY,23610
3140        POP  BC
3150        POP  AF
3160        RET
3170 ;
3180 SALTO  JP   (IY)
3190 VALSP  EQU  TAB
3200 SFREE  EQU  TAB+2
3210 XDPB   EQU  TAB+4
3220 ;
3230 NAME   PUSH IX
3240        INC  IX
3250        LD   B,8
3260 NAME1  LD   A,(IX+8)
3270        RST  16
3280        INC  IX
3290        DJNZ NAME1
3300        LD   A,32
3310        RST  16
3320        LD   B,3
3330 NAME2  LD   A,(IX+8)
3340        BIT  7,A
3350        JR   Z,NAME3
3360        SET  7,(IY+85)
3370 NAME3  RES  7,A
3380        RST  16
3390        INC  IX
3400        RES  7,(IY+85)
3410        DJNZ NAME2
3420        LD   A,32
3430        RST  16
3440        POP  IX
3450        RET
3460 ;
3470 TIPOS  DEFW BASIC,DATN
3480        DEFW DAT$,CODE
3490 ;
3500 DATA   LD   A,228
3510        RST  16
3520        LD   A,(IX+4)
3530        AND  31
3540        OR   64
3550        RST  16
3560        RET
3570 ;
3580 DAT$   CALL DATA
3590        LD   A,"$"
3600        RST  16
3610 DAT$1  LD   A,","
3620        RST  16
3630        JR   LENGHT
3640 ;
3650 DATN   CALL DATA
3660        JR   DAT$1
3670 ;
3680 BASIC  CALL MSG
3690        DEFM "PROG "
3700        DEFB 0
3710 BASIC1 CALL LENGHT
```

```
3720        LD   A,","
3730        RST  16
3740        LD   L,(IX+5)
3750        LD   H,(IX+6)
3760        LD   E,(IX+1)
3770        LD   D,(IX+2)
3780        AND  A
3790        SBC  HL,DE
3800        LD   A,"N"
3810        CALL Z,16
3820        LD   A,"V"
3830        RST  16
3840        LD   A,(IX+4)
3850        CP   0BF
3860        RET  Z
3870        LD   A,","
3880        RST  16
3890        LD   C,(IX+3)
3900        LD   B,(IX+4)
3910        JR   NUMBER
3920 ;
3930 MSG    POP  DE
3940 MSG1   LD   A,(DE)
3950        INC  DE
3960        AND  A
3970        JR   Z,MSG2
3980        RST  16
3990        JR   MSG1
4000 MSG2   PUSH DE
4010        RET
4020 ;
4030 CODE   LD   A,175
4040        RST  16
4050        LD   C,(IX+3)
4060        LD   B,(IX+4)
4070 CODE1  CALL NUMBER
4080        LD   A,","
4090        RST  16
4100 ;
4110 LENGHT LD   C,(IX+1)
4120        LD   B,(IX+2)
4130 ;
4140 NUMBER CALL STKBC
4150        JP   PRTFP
4160 ;
4170 SORT   LD   IX,BUFFER
4180        RES  7,(IY+71)
4190        LD   B,63
4200 SORT1  LD   A,(IX+33)
4210        CP   229
4220        JR   Z,SORT4
4230        PUSH BC
4240        LD   B,13
4250        PUSH IX
4260 SORT2  LD   A,(IX+8)
4270        RES  7,A
4280        LD   C,(IX+32)
4290        RES  7,C
4300        CP   C
4310        JR   Z,SORT5
4320        JR   NC,SORT6
4330 SORT3  POP  IX
4340        LD   BC,32
4350        ADD  IX,BC
4360        POP  BC
4370        DJNZ SORT1
4380 SORT4  BIT  7,(IY+71)
4390        RET  Z
4400        JR   SORT
4410 SORT5  INC  IX
4420        DJNZ SORT2
4430        JR   SORT3
4440 SORT6  POP  IX
4450        PUSH IX
4460        LD   B,32
4470 SORT7  LD   A,(IX+8)
4480        LD   C,(IX+32)
4490        LD   (IX+32),A
4500        LD   (IX+8),C
4510        INC  IX
4520        DJNZ SORT7
4530        SET  7,(IY+71)
4540        JR   SORT3
4550 ;
4560 ZIN    EQU  $
```

TRUCOS

CORTINAS

José Bugallo, de Alicante, nos envía estos dos minitrucos que realizan cortinas en pantalla. El primero de ellos incorpora también un rallado y activa el Flash, mientras que el segundo incorpora colores. Estos pueden ser modificados, cambiando el 10 de la línea 20 por cualquiera de los siguientes valores:

50: amarillo
70: negro
50: verde
150: amarillo y rojo
30: rojo
10: azul
255: blanco
140: verde y azul
250: blanco y rojo

LISTADO 1

```
10 FOR a=22526 TO 23250
20 POKE a,10
30 NEXT a
```

LISTADO 2

```
10 FOR a=16350 TO 23250
20 POKE a,200
30 NEXT a
```



ABSTRACTO

Daniel López, de Barcelona, nos envía este listado al que sólo se le puede denominar de «Abstracto», aunque es una demostración gráfica de las posibilidades gráficas del Spectrum.

```
   10 LET X=INT (RND*256)
   20 LET Y=INT (RND*176)
   30 LET L=INT (RND*256)
   40 LET M=INT (RND*176)
   50 LET U=15: LET V=7
   60 DEF FN R(X)=INT (RND*X)
  100 GO SUB 1000
  110 REM REPITE
  115 LET NUM=NUM-1
  116 IF NUM=0 THEN GO SUB 1000
  120 PLOT X,Y
  130 DRAW L-X,M-Y
  140 IF X+A)255 OR X+A<0 THEN LE
T A=-A
  150 IF Y+B)175 OR Y+B<0 THEN LE
T B=-B
  160 IF L+C)255 OR L+C<0 THEN LE
T C=-C
  170 IF M+D)175 OR M+D<0 THEN LE
T D=-D
  180 LET X=X+A: LET Y=Y+B
  190 LET L=L+C: LET M=M+D
  210 LET CON=FN R(200)
  220 IF CON=1 THEN RUN
  230 GO TO 110
 1000 LET A=FN R(U)-U
 1010 LET B=FN R(U)-U
 1020 LET C=FN R(U)-U
 1030 LET D=FN R(U)-U
 1040 LET NUM=FN R(20)+10
 1050 RETURN
```



EXPLOSIÓN

Este sugestivo título es el que ha dado su autor, Javier Rodríguez, de Tarragona, a la rutina que ha creado. Produce un efecto sonoro y visual en el Border y puede ser reubicada en cualquier otra dirección.




```
   10 FOR N=6E4 TO 60026
   20 READ A: POKE N,A: NEXT N
   30 RANDOMIZE USR 6E4
   40 DATA 33,0,0,1,0,64,197,68,1
26,230,16,211,254,14,254,237,105
,16,245,193,35,11,120,177,32,236
,201
```

```
10          ORG  60000
20          ENT  60000
30          LD   HL,0
40          LD   BC,16384
50 BA       PUSH BC
60          LD   B,H
70 B8       LD   A,(HL)
80          AND  16
90          OUT  (254),A
100         LD   C,254
110         OUT  (C),L
120         DJNZ B8
130         POP  BC
140         INC  HL
150         DEC  BC
160         LD   A,B
170         OR   C
180         JR   NZ,BA
190         RET
```

PLOT Y DRAW

Con la ayuda inestimable de estos dos útiles comandos, Carlos Solís, de Madrid, nos ha enviado este minilistado con el que podréis observar unas realizaciones gráficas en pantalla mezcla de atributos y tinta.

```
  5 REM CARLOS SOFT
 10 FOR N=1 TO 125
 20 PLOT N,80: DRAW N,80
 30 NEXT N
 40 FOR J=1 TO 125
 50 PLOT J,0: DRAW J,80
 60 NEXT J
 70 FOR B=1 TO 5
 80 READ A
 90 FOR N=22500 TO 23300
100 POKE N,A
110 NEXT N
120 NEXT B
130 DATA 18,100,110,25,255
140 PAUSE 0
```

VARIOS

Andrés García, de Málaga, colaborador habitual de esta sección, nos ha enviado una cinta con varios trucos espectaculares de los que hemos seleccionado los dos que ahora os presentamos.

No necesitan de una explicación especial de uso, ya que su fundamento es la imagen, así que ya sabéis... a teclearlos.

```
   1 REM ** By: AGG (Malaga) **
   2 REM
  10 LIST : PRINT ,,,,,,,,: LIST
: FOR A=0 TO 21 STEP 2: FOR B=0
TO 31 STEP 2: PRINT AT A,B; OVE
R 1;CHR$ 19+CHR$ 1;" ";CHR$ 19+C
HR$ 0;" ";AT A+1,B;CHR$ 19+CHR$
0;" ";CHR$ 19+CHR$ 1;" ": NEXT B
: NEXT A
```

```
   1 REM ** By: AGG (Malaga) **
   2 REM
   5 DIM a$(704): PRINT PAPER 2;
a$
  10 LET a=10: LET b=11: LET c=1
3: LET d=21
  20 FOR e=c TO d: PRINT AT a,e;
" ": NEXT e
  30 FOR e=a TO b: PRINT AT e,d;
" ": NEXT e
  40 FOR e=d TO c STEP -1: PRINT
AT b,e;" ": NEXT e
  50 FOR e=b TO a STEP -1: PRINT
AT e,c;" ": NEXT e
  60 LET a=a-1: LET b=b+1: LET c
=c-1: LET d=d+1
  70 IF a>-1 THEN GO TO 20
```

TRUCOS

BORDER

Javier Andrés Pavón, de Melilla, ha aprovechado el envío de una única carta para presentarnos tres rutinas. Las dos primeras realizan efectos con el BORDER, mientras que la tercera borra de izquierda a derecha la pantalla.

1

```
10 FOR n=6e4 TO 60021: READ a:
POKE n,a: NEXT n
20 DATA 243,33,0,16,17,0,32,12
6,211,254,6,160,16,254,27,35,123
,178,32,243,251,201
30 RANDOMIZE USR 6e4
```

2

```
10 FOR n=6e4 TO 60021: READ a:
POKE n,a: NEXT n
20 DATA 243,33,0,16,17,0,32,12
6,211,254,6,160,16,254,27,35,123
,178,32,243,251,201
30 RANDOMIZE USR 6e4
```

BORRADO

```
10 FOR n=64000 TO 64042: READ
a: POKE n,a: NEXT n
20 DATA 33,0,88,229,62,0,6,24,
119,17,32,0,25,16,249,1,0,21,11,
120,254,8,48,250,225,35,125,254,
32,56,228,33,0,64,17,1,64,1,0,24
,237,176,201
22 LIST : LIST :
30 RANDOMIZE USR 64000
```

PEZ Y ESQUELETO

Este curioso dibujo que nos ha enviado Juan Vicente Guillén, de Málaga, representa según las palabras textuales que hemos podido leer en su carta a «una especie de pez al que le van saliendo varios esqueletos».

Nosotros no discutimos esta interpretación, pero pensamos que seguro que vosotros le sacáis otras diferentes.

```
10 FOR g=50 TO 52: FOR h=1 TO
100: PLOT g,h: DRAW h,g: PLOT h,
g: DRAW g,h: NEXT h: NEXT g: OVE
R 1: GO TO 10
```



GARAJE INFINITO

Oscar García, de Madrid, nos ha enviado esta demostración práctica de lo que se puede hacer en dos líneas de Basic. El listado que observaréis a continuación es un arcade con todas las de la ley; eso sí, sin posibilidades gráficas

El argumento es el siguiente: Juan García, ha dejado su seiscientos en un garaje al que le ha dado por crecer. Así que deberéis sacarlo de allí lo más rápidamente posible. Para controlar el vehículo podréis utilizar las teclas O (izquierda) y P (derecha). ¡Suerte!

```
10 REM OSCAR GARCIA
20 LET X=7: LET Y=X: LET N=0:
LET F=21: FOR J=0 TO 9: GO SUB 3
0: FOR H=0 TO RND*5: PRINT AT Y,
X;" ": LET X=X+FN R(62,X+1)-FN R
(61,X-1): LET Y=Y+(ATTR (Y+1,X)=
56): PRINT AT Y,X;"X": LET G=(Y>
19)-(Y<1): LET H=H+(9 AND G): NE
XT H: LET J=H: NEXT J: PRINT "FA
TAL" AND G<0;"CHACHI" AND G>0: B
EEP 5,Y: RUN
30 DIM D$(30): LET A$="
                              ": DEF
FN R(C,U)=C=IN 0 AND ATTR (Y,U)=
56: FOR K=1 TO F: LET N=N+1: PRI
NT AT 21,0; INK 1;A$; INK 0;AT 2
1+(N<>3*INT (N/3)),1;D$;AT 21,1+
RND*29;" ": LET V=USR 3582: NEXT
K: LET F=1: LET Y=Y-1: RETURN
40 STOP
```

FLAG

Para averiguar el flag de un bloque de bytes, J. Alfonso Pastor, de Badajoz, nos envía la siguiente rutina. Para que funcione, sólo deberéis teclear PRINT USR 60000 y poner en marcha el cassette a la altura del flag que deseéis averiguar.

```
10 REM AVERIGUAR FLAG
20 FOR N=6E4 TO 60024
30 READ A: POKE N,A: NEXT N
40 DATA 221,33,80,195,17,1,0,6
2,0,55,205,86,5,122,179,40,4,77,
6,0,201,1,0,0,201
```

```
10      ORG  60000
20      LD   IX,50000
30      LD   DE,1
40      LD   A,0
50      SCF
60      CALL 1366
70      LD   A,D
80      OR   E
90      JR   Z,FLAG0
100     LD   C,L
110     LD   B,0
120     RET
130 FLAG0 LD   BC,0
140     RET
```

REFLEJOS

Este truco que nos ha enviado Miguel Ángel Luque, de Málaga, es más bien una prueba de reflejos que una ayudita de programación. Tendréis que pulsar una tecla en el menor tiempo pbsible, una vez que el ordenador os dé la orden para hacerlo. Cuantos menos puntos consigáis más rapidez de reflejos demostraréis.

```
1 REM [redacted]
5 PRINT AT 0,0,"Preparado, li
sto...ya"
10 FOR a=1 TO RND*500: IF CODE
INKEY$>0 THEN LET a=1
20 NEXT a: LET a=0
25 CLS : PRINT AT 0,0;"YA !!!"
30 PRINT AT 10,10;a;" "
50 IF CODE INKEY$<>0 THEN GO T
O 70
60 LET a=a+1: GO TO 30
70 PRINT AT 15,5;"puntos ";a
75 IF a=0 THEN PRINT AT 3,0;"E
nhorabuena tienes unos reflejosm
uy super-hiper-mega-potentes.":
PAUSE 0: PAUSE 0: PAUSE 0
80 FOR a=1 TO 100: NEXT a: GO
TO 5
```

MEJORA RUTINA CONTADORA

Juan Antonio Paz, de Cádiz, nos ha enviado esta mejora a la ya famosa rutina contadora de pixels en pantalla. Ésta devuelve en BC el contenido de pixels activado en el archivo de presentación visual. Su utilización se basa en el uso de la siguiente sentencia:

PRINT USR *dirección*

siendo *dirección* en la que hayamos ubicado la rutina, que originalmente es la 60000.

```
10      ORG  60000
20      LD   HL,16384
30      LD   B,L
40      LD   C,L
50 AUNO LD   D,8
60 ADOS RRC  (HL)
70      JR   NC,ATRES
80      INC  BC
90 ATRES DEC  D
100     JR   NZ,ADOS
110     INC  HL
120     LD   A,H
130     CP   88
140     JR   NZ,AUNO
150     RET
```

```
1  210040454D1608CB0E30 538
2  01031520F8237CFE5820 830
3  F0C900000000000000000 441
```

DUMP: 60.000
N.° BYTES: 22

¿TODAVIA NO TIEN



Serie CPC

● **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible

● **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.

● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

● Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

● **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA

TODO POR	53.900 Ptas. (monitor verde)
	79.900 Ptas. (monitor color)

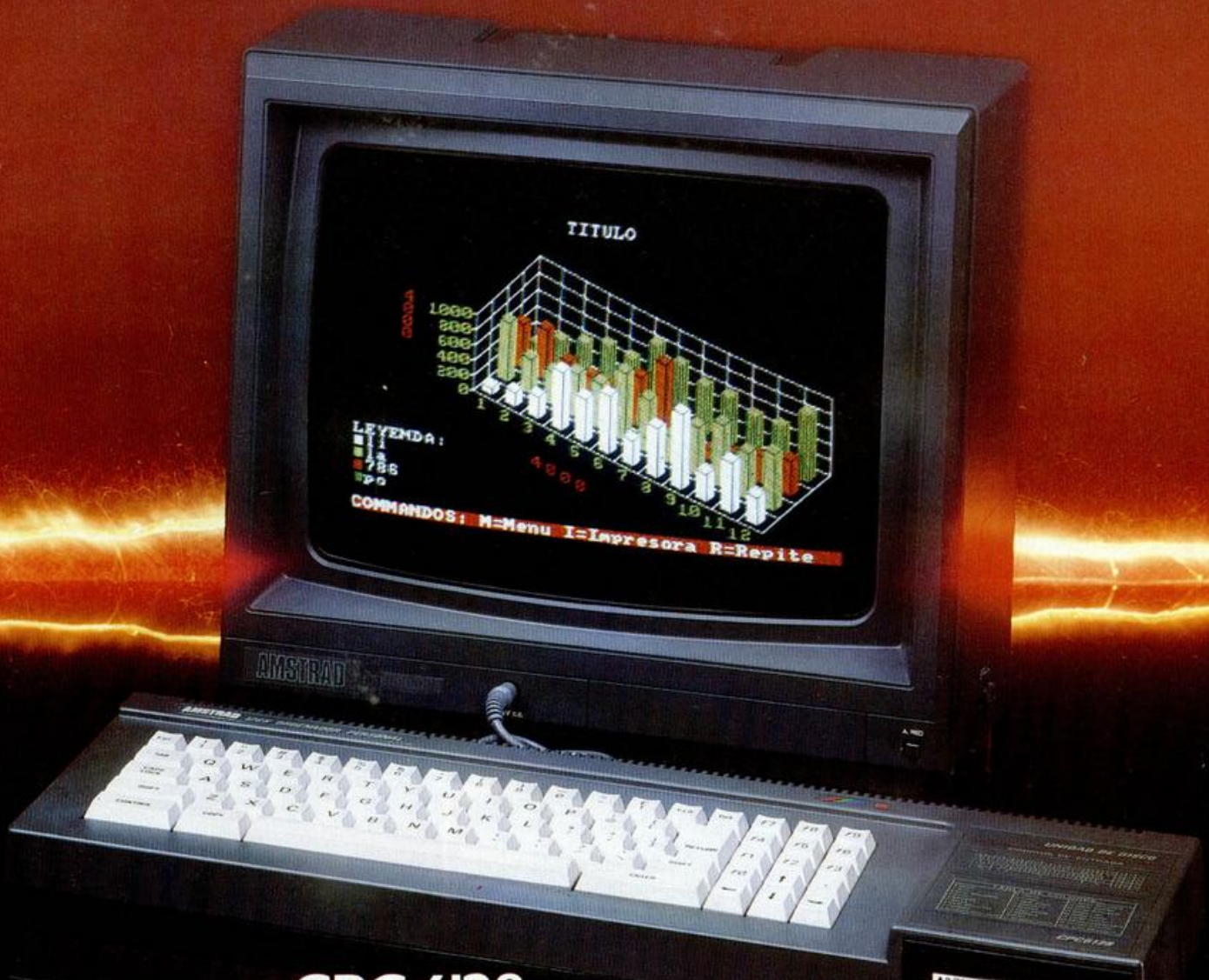


C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92

DELEGACIONES:

Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11. 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17. Tel.

NES TU AMSTRAD?



CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.
● **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara
● **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2.ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

te tu regalo!

mprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llevátelos! .



¡¡Increíble!!

AMSTRAD

3 11 33. Télex 96496 TEIC E. 35004 Las Palmas de Gran Canaria ● Levante-Murcia: C/ Colón, 4 - 3º B. 46004 Valencia. Tel. 334 81 00. Télex 64797 JAMI E.

El mundo de la aventura

ST BRIDES: ESCUELA DE AVENTURERAS

Andrés R. SAMUDIO

Entre los grupos punteros en el mundo de las aventuras, el nombre de ST BRIDES destaca tanto por la calidad y humor de sus producciones como por el peculiar estilo de vida que llevan sus creadoras.

En la punta norte de la misteriosa Irlanda, está el recóndito condado de Donegan y en él, cara al Atlántico, y al final de una tortuosa carretera montañosa, se encuentra la perdida villa pescadora de BURTON PORT.

En BURTON PORT hay un curioso edificio. Sirvió de refugio clandestino a los hombres del IRA en los años 30; fue ocupado más recientemente por la extraña secta de LOS AULLADORES, gente que creía que la forma de descargar las tensiones emocionales era reunirse en grupo, inspirar profundamente, y soltar las penas en un tremendo aullido comunitario (fueron expulsados por los airados pescadores). Hoy es la sede de una peculiar institución: ST BRIDES.

¿Qué es ST BRIDES?

Es una escuela algo especial para señoritas de 13 a 18 años, donde se hace hincapié en la educación al aire libre y los benéficos efectos del cercano mar; y donde se enseña, junto con matemáticas, latín, gramática y literatura, asignaturas tan curiosas como botánica, caligrafía y sobre todo la experiencia de aprender a vivir, de encontrarse a uno mismo y dedicarse al estudio del comportamiento humano.

Además se ofrece a las mayores de 20 años la oportunidad de revivir las fantasías de la adolescencia y vestirse de nuevo como colegialas de los años 20, con velos, gasas, tules y gorritos antiguos. Todo ello en un ambiente muy parecido a la época de la revolución francesa, sin luz eléctrica y con veladas dedicadas a escuchar música antigua en un vetusto gramófono que funciona a base de manivela.

Las alumnas van allí por periodos de una seman o más, y deben llevar un antiguo uniforme, dormir en un dormitorio comunitario, obedecer estrictamente las rígidas reglas y sumergirse en el pasado durante las 24 horas del día.

Acuden mujeres de toda Europa, sobre todo inglesas, suecas y americanas, atraídas por los selectos anuncios en varias revistas *(Observer, Sunday Times, Girl About Town)* y en varios programas de teatro, para sumergirse en este onírico juego por un precio de 120 libras a la semana (unas 24.000 ptas.).

Por cada temporada se aceptan unas 80 alumnas que se dividen en grupos de ocho. Pronto la que demuestre una mayor iniciativa es elegida perfecta del lugar; aunque la mayoría prefiere declinar tal honor para evitar toda responsabilidad que pueda recordarles la vida adulta.

Casi todas tienen estudios universitarios, hay enfermeras, maestras, ejecutivas, etc., con inquietudes psicológicas por comprobar el efecto que semejante ambiente obra en sus personalidades.

A muchas les cuesta adaptarse y se retiran, pero las que se quedan parecen disfrutar enormemente con la fuerte atmósfera decadente, con el usar moneda antigua para comprar el té y con vivir el show las 24 horas del día.

El centro está dirigido por Marianne Scarlett y Priscilla Langbridge, ambas vestidas bastante estrambóticamente y con unos exquisitos modales que pertenecen al siglo XVIII.

Marianne, la directora del centro, es profesora especializada en humanidades y para ella no es ningún juego: lleva el lugar con una rígida disciplina y lo considera como un *«fascinante experimento en conducta humana»*. Y al parecer hace un frecuente uso de la vara de disciplina que lleva permanentemente.

Priscilla es escritora y llegó al centro como alumna, para quedar pronto prendida de por vida en su peculiar ambiente.



Marianne Searlet, la directora, en la puerta de la escuela.

¿Y qué tiene que ver todo esto con nosotros?

Sólo que hoy día ST BRIDES es una de las más famosas casas de producción de aventuras. Su nombre a llegado a ser garantía de buen hacer y de un trabajo lleno de un especial humor que actualmente ha adquirido aún más notoriedad, pues su última producción JACK THE RIPPER (JACK EL DESTRIPADOR), ha recibido de la censura británica el dudoso honor de ser el primer juego SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS.

Veamos como ello fue.

Todo comenzó cuando Priscilla llegó como alumna al centro. Entre su equipaje trajo un Commodore 64 de segunda mano y se las ingenió para hacerlo trabajar con baterías de coche, ya que en ST BRIDE rara vez se utiliza la luz eléctrica.

Marianne contempló la intrusión del mundo moderno en su refugio con inicial estupor, pero poco a poco fue



Con la varita de azotar en la mano (en la mano varita, azotar en el culo...).

convencida para jugar algunos arcades y le fue cogiendo el gusto, especialmente cuando descubrió que tenía una habilidad instintiva para despanzurrar todo tipo de blancos movibles. *«No tenía ninguna experiencia en ordenadores»*, —comenta Marianne— *«mi interés se había dirigido siempre más al pasado que al futuro»*. Pero reconoce que, al revés que la televisión que ella considera *«pudridora de mentes»*; las computadoras *«exigen un 100 por 100 de concentración e interacción»*.

Actualmente comenta que *«son maravillosas, algo mágico»* y se confiesa una apasionada de los mata-marcianos y los simuladores de carreras de coches.

Así, en el 84, un pedacito de ST BRIDES volvió al presente, aunque aún continúan haciendo la mayor parte de su programación a la luz de las velas.

Las primeras aventuras

Priscilla se compró entonces el famoso QUILL, y recordando sus tiempos de escritora se dedicó a hacer una aventura.

Se llamó EL SECRETO DE ST BRIDES, y es una autobiografía donde una niña llamada Trixie Trinian (la imaginaria heroína de muchas de sus aventuras) llega a la escuela de vacaciones y se encuentra una extraña comunidad de gente viviendo en el pasado. La trama se desenvuelve en los corredores oscuros, en los anacrónicos dormitorios y luego el desenlace en los acantilados. La autora crea un clima de misterio basado en algunos sucesos reales pero intrigantes. Fue publicada en 1985, la vendieron ellas mismas por correo y tuvo un éxito relativo; pero se espera una nueva versión más completa para un futuro próximo.

Aunque se comenzó en un C64, pronto Priscilla conoció el terrible encanto de nuestro querido Spectrum y la terminó en un 48 K.

Su segundo título, THE SNOW QUEEN, comercializado por la casa MOSAIC en 1985, es una versión computerizada de un oscuro cuento de hadas de Hans Christian Andersen en el que una chica trata de salvar a su hermano, cuya visión de la vida ha sido corrompida al mirarse en el fragmento de un espejo fabricado por el diablo. No fue un éxito de ventas, pero atrajo a muchas chicas hacia el juego de aventuras.

Llegó luego el triunfo con THE VERY BIG CAVE ADVENTURE, una divertidísima parodia de la Aventura Original; en ella se nota el genio de las creadoras y su peculiar estilo de humor. Recogen el argumento de la Original y lo retuercen de todas las maneras posibles, creando un histérico ambiente en el cual no se sabe si las cosas van a funcionar de la manera en que lo hacían en la aventura anterior o van a terminar de otra forma. Muy recomendable. Publicada por CRL en 1986.

También del mismo año es BUGSY, de un enfoque muy diferente. Aquí tú eres un gangster, pero con la peculiaridad de que sólo mides unos 90 centímetros y... ¡eres un conejito! Pero no debes dejar que estos detalles te distraigan de tu intención de llegar a ser el mafioso más poderoso desde Al Capone.

Jack the Ripper, el primer gran éxito

Y de repente, desde ese ambiente cargado de princesas, cavernas mágicas y conejitos sale la tristemente célebre figura de JACK EL DESTRIPADOR. Es la última y más polémica creación del equipo, y está distribuida por CRL.

Es difícil imaginarse nada más diferente al dulce tema de SNOW QUEEN que el ambiente en que se desarrolla la tragedia Victoriana de JACK. Se ha tratado de ser lo más realista posible, hasta el punto en que se describe con todo detalle, tanto gráfico como textual, el modo como se despanzurraba a las pobres mujeres.

Los gráficos son más violentos que cualquier cosa que se haya visto anteriormente en una pantalla de ordenador.

No sabemos si se debe a su peculiar sentido de humor la afirmación de Priscilla de *«estaba tan disgustada por algunas de las escenas que tuve que parar de programar por un tiempo»* y la de Marianne de *«la programamos con los ojos abiertos pero cuando la jugamos lo hacemos con los ojos cerrados»*.

En todo caso en 1988 se cumple el centenario de los célebres crímenes, nunca resueltos y sobre los que se ha especulado tanto.

Muchos, intentando encontrar una explicación a lo inexplicable, los han atribuido a la magia negra. Otras veces se ha culpado a la francmasonería o a sectas religiosas. La alta política tampoco ha quedado libre de sospechas y el tema ha llegado a rozar incluso a la Casa Real Inglesa. Por supuesto, la opinión general es que se trataba de algún pobre, pero listísimo demente.

En el juego, eres acusado injustamente de ser el Destripador y debes probar tu inocencia enfrentándote a las fuerzas del mal, a la policía corrupta y a la magia negra.

Se esperaba que recibiera el Certificado de mayores de 21, pero se ha quedado en mayores de 18 y obligado a llevar en la contraportada el anuncio de: Si usted no está preparado para soportar una experiencia que puede ser en ciertos momentos decididamente desagradable, no compre este paquete de software.

Actualmente las GAME MISTRESSES, como les gusta ser llamadas, se encuentran en su refugio irlandés planeando su futuro golpe. Todo permanece en el más absoluto secreto, incluso de las otras programadoras se sabe muy poco. Conocemos muy de pasada a JENNY FAULKENER (conocida también como LANGUID BUT DEADLY = LÁNGUIDA PERO MORTAL, o sea que la chica se las trae) y tenemos noticias de una tal Miss MARTINDALE, pero la mayoría prefiere permanecer en el misterio.

En fin, el enigma persiste, pero es uno de los ingredientes de su éxito y presenta un interesante contraste con la mayoría de la gente dedicada a los ordenadores, a la vez que un ejemplo de como se pueden hacer aventuras desde cualquier sitio.

Como dicen Priscilla y Marianne: *«Sólo hacemos las cosas que nos divierten, si paran de ser divertidas, nosotros paramos de hacerlas»*.



La Marianne haciendo una demostración del gramófono de manivela.

OCASIONES

● **OCASIÓN,** por cambio de equipo (IBM), vendo el siguiente lote (todo en perfecto estado y con garantías): Spectrum Plus 2 (128 K), disciple (Ver. 3), unidad de disco 5"¼ (800 K-DC-DO), 100 programas, joystick, libros, 5 diskettes, 150 revistas. Lo vendo por 80.000 ptas. Abono 10.000 ptas. por un Spectrum Plus (48 K). Ignacio Carrera Álvarez. Manuel de Castro, 8, 9.° 36210 Vigo (Pontevedra). Tel. 29 30 76.

● **DESEARÍA** contactar con usuarios de Spectrum para intercambiar ideas, trucos y todo lo relacionado con el Spectrum. Interesados escribir a Jesús Rico Crespillo. Avda. Andalucía, Edf. Cibeles, 2.° F 29740 Torre del Mar (Málaga).

● **¡URGENTE!** Vendo Spectrum +3 (con unidad de disco) por 43.000 ptas. Regalo dos discos originales con juegos y programas en cinta. Con multiface 3 por 10.000 ptas. más. Amador Merchán Ribera. Cáceres, 8, 3.° A. 28045 Madrid. Tel. 467 48 14.

● **URGE** vender lingote para Spectrum por sólo 2.700 ptas. También me urge vender joystick Quick Shot II con interface por sólo 1.800 ptas. Interesados llamar al tel. (966) 21 34 00.

● **INTERESADOS** en contactar con usuarios del Spectrum pueden dirigirse a la siguiente dirección: Antonio Soto Balaguer. Vicente Lerma, 27, 10. 46980 Paterna (Valencia).

● **URGE** vender Spectrum Plus 2 a estrenar, con todos sus accesorios y algunos programas. Su precio es 23.000 ptas. Admito otras ofertas. Llamar por las mañanas al tel. (91) 448 15 40.

● **SE VA** a formar un club llamado «16 bits» para los usuarios del Amiga o Atari (A500, A200/AT.520ST 1040ST). Si deseas intercambiar trucos, programas, ideas, escribe a «16 bits». José Luis Gisbert Elío (Jogisa). Avda. Jacinto Benavente, 25. 46005 Valencia. Tel. (96) 333 59 67 (De 13,30 a 15,00 y de 19,00 a 21,00 h).

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

● **SE HA** formado un club de software en Asturias interesado en intercambiar mapas, programas, etc. El club comprende al Spectrum y MSX. Luciano González Martín. Hernán Cortés, 18, 2.° C. 33400 Avilés (Asturias). Tel. (985) 57 28 55.

● **VENDO** videojuegos Sega Master System, completamente nuevos, regalo 2 joysticks y 1 juego de tarjeta, por 20.000 ptas. Vendo, además, juegos en cartucho o tarjeta a 4.000 y a 3.000 ptas. respectivamente. Además vendo programas originales para Spectrum con su carátula e instrucciones a 500 ptas. cada uno. José Luis Sáez Zanón. Juez Ángel Querol, 5, 1. 46900 Torrente (Valencia).

● **SE VENDE** ordenador ZX Spectrum +2 (128 K). Nuevo, tarjeta de garantía en blanco, comprado en navidad. Sólo por 23.000 ptas. Interesados llamar al tel. (93) 235 62 38.

● **DESEARÍA** contactar con usuarios de Spectrum para el intercambio de trucos, pokes, etc. Escribir a Alberto Bacaicoa Adot. Virgen del Puy, 13, 5.° A. 31011 Pamplona. Tel. (948) 25 74 01.

● **SE VENDE** vídeo Philips de dos módulos, uno de ellos adaptable a cámara, sistema 2000, con autoapagado a los 10 minutos. Se regala con la compra correa para colgar el módulo de la cámara y cuatro cintas reversibles. El precio es de 30.000 ptas. (negociables). Interesados llamar al tel. (956) 32 20 91. Preguntar por Ismael.

● **COMPRARÍA,** a precio razonable, el ensamblador Gens-3 o lo cambiaría por algunas de estas utilidades no muy fáciles de conseguir en el mercado: Art Studio (diseñador gráfico), Logo Spectrum (LCS1-SOLI), Omny Copy 2 (copiador de programas, sea cual sea su protección, turbo, sin cabecera...). Interesados escribir a Javier Quintero Salado. Pza. del Cabildo, 3, acc. Pilas (Sevilla). Tel. 75 00 52.

● **DESEARÍA** intercambiar todo tipo de cosas relacionadas con el Spectrum. Prometo contestar a todas vuestras cartas. Escribir a Jonathan Gómez Torres. Juan de Peralta, 2, 1.° B. 29006 Málaga. Tel. (952) 31 96 11.

● **INTERCAMBIO** juegos para Spectrum, Plus 2 e IBM PC. Tengo muchos. Escribir a Josu Udaondo Orúe. Luis Luciano Bonaparte, 30, 6.° E. 48004 Bilbao (Vizcaya). Tel. (94) 411 36 73 (A partir de las 17,30 h).

● **ME GUSTARÍA** intercambiar trucos, pokes, rutinas 6N C.M., juegos hechos personalmente, etc., con cualquier usuario de Spectrum. Escribir a Antonio James Gutiérrez. Avda. Estanislao Figueras, 56, Pral 2.ª. 43002 Tarragona. Tel. 22 44 77.

● **SE HA FORMADO** un club para Spectrum y MSX para intercambiar, vender o comprar mapas, pokes, trucos, etc. También vendo Transtape-3 para Spectrum. Escribir a Andrés Romero Marcos. Badajoz, Edf. Calipso, 2.° A. 29670 San Pedro de Alcántara (Málaga). Tel. (952) 78 12 74.

● **VENDO** joystick «Gran Capitán» por 2.000 ptas. Busco una base de datos para Apple II en disquette de 5'¼. Interesados llamar al tel. 23 21 84 de Sevilla.

● **VENDO** los siguientes libros: *Lisp, Prolog, I. Artificial,* de I.A. a 3.000 ptas. cada uno. Son muy interesantes y prácticos. Imprescindibles para tu biblioteca de informática. Juan Carlos Romero Osuna. Apdo. de correos n.° 76. 14940 Cabra (Córdoba).

● **INTERCAMBIAMOS** juegos o programas. Mandar lista a Ricardo Mira García. Gabriel Miró, 4, 3.° D. 03100 Jijona (Alicante).

● **DESEARÍA** contactar con usuarios del Spectrum +2 (48 K) para intercambiar trucos, mapas y pokes. Alejandro Palacios Robles. Covadonga, 24, 1.° B. 36600 Villagarcía Arosa (Pontevedra). Tel. 50 44 86.

● **VENDO** Spectrum 48 K en perfecto estado, comprado en marzo del 86, con embalajes y manuales originales. Incluyo fuente especial, cassette, joystick, manual C/M y Basic, así como un gran número de cintas y revistas. Interesados llamar por las mañanas al tel. (985) 87 05 82.

● **VENDO,** por cambio de equipo, Spectrum 48 K con teclado profesional, monitor de alta resolución de fósforo verde, cassette Sanyo, videojuego Atari (modelo 2600), además de libros, revistas y programas. Precio a convenir, todo el conjunto o por partes. Escribir a Alberto Cardona Cabrera. Avda. del País Valenciá, 207. 03720 Benissa (Alicante) o llamar al tel. (967) 22 96 00 y preguntar por Cardona, de quinto (Escuela).

● **COMPRO** impresora Seikosha GP 50 S a precio módico. Interesados llamar al tel. (93) 711 57 73 (horas de comida) y preguntar por Robert.

● **VENDO** todas las revistas MICROHOBBY y MICROMANÍA editadas hasta ahora, también vendo más de 75 programas. Regalo con todo posters y walkies talkies. Precio a convenir. Víctor Daniel Sánchez Alvandor. Vistahermosa, 2, 2.° 06200 Almendralejo (Badajoz). Tel. 66 06 39 (Llamar de 15 a 17 h).

● **VENDO** Spectrum 48 K estropeado. Admito todo tipo de ofertas, ya sea dinero o juegos para Spectrum. Interesados llamar al tel. (91) 243 17 17 (De 14 a 15 h).

● **COMPRO** curso de Código Máquina MICROHOBBY. Compro el libro *The complete Spectrum Rom Disassembly,* de Ian Logan y Frank O'Hara. También busco grafista para programa conversacional, no importan conocimientos. Jorge Fuertes Alfranca. Orgono, 3, 1.°, 3.ª 50001 Zaragoza. Tel. (976) 39 74 18.

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

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

MADMIX GAMEL COMECOS DEL SIGLO XXI

AUTO-COCO

EXCAVATÓFONO

HIPOPODOSO

COCO-NAVE

AUTO-TANQUE

COCO-TANQUE

REPUGNANTOSO

MARIQUITA PONEDORA

PELMATOZOIDE

¡NUEVO!

MICRO HOBBY 5 estrellas

LICENCIA PARA MATAR



La organización secreta Rolling Thunder es una ramificación de los servicios de inteligencia americanos destinada a instruir agentes de elite para misiones de espionaje. Sus miembros están preparados para hacer frente a cualquier situación, por delicada que ésta sea.





ROLLING THUNDER

Arcade

U.S. Gold

Sin embargo, la misión que les ha sido asignada en esta ocasión rebasa en mucho todo aquello para lo que han sido entrenados. Maboo, uno de los delincuentes más buscados por la policía internacional, ha tramado un siniestro plan para conquistar el mundo. Afortunadamente algunos de vuestros agentes, camuflados entre los hombres de Geldra, la organización secreta de Maboo, han logrado informaros de los terribles planes de éste, aunque han pagado un alto precio por ello... sus vidas.

Ahora la situación es extremadamente delicada. Maboo, consciente de que a estas horas la organización Rolling Thunder estará completamente enterada de sus planes ha decidido acelerarlos, duplicando además las medidas de seguridad en torno a su cuartel general para evitar nuevas infiltraciones de agentes del Rolling Thunder. El mundo tiene sus horas contadas...

Como es lógico en el cuartel general de los Rolling Thunder no se está perdiendo el tiempo. Sus más altos responsables reunidos en sesión de urgencia han acordado la realización de un arriesgado plan pensado para ser ejecutado por el más prestigioso de todos los miembros del cuerpo. Su nombre clave: Albatross.

Lo que están a punto de pedirle es algo más que peligroso, es simplemente demencial. La situación es la siguiente: una intervención directa, como pueda ser un intento de asalto por grupos especiales del cuartel de Maboo, puede dar tiempo a éste a activar cualquier arma secreta, poniendo en grave riesgo la seguridad de la humanidad. Además y con toda probabilidad Maboo tendría tiempo de escapar, lo que sólo serviría para retrasar sus planes de conquistar el mundo. La única posibilidad de victoria consiste en que un agente se adentre en el interior del cuartel de Geldra y capture al mismísimo Maboo, poniéndole así a buen recaudo de una vez por todas.

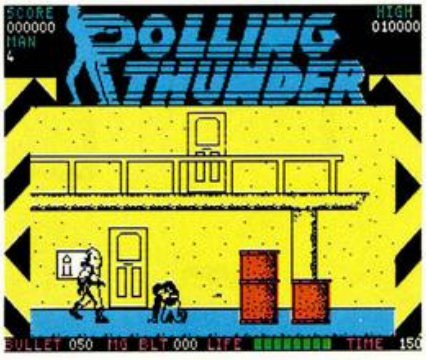
Albatross, un hombre frío como el hielo, ha aceptado la misión sin vacilar, aunque sabe que las posibilidades de volver con vida son mínimas... claro que al fin y al cabo, ¿qué importa su vida cuando están en juego las de millones de seres humanos? Esta vez Albatross lucha por algo más que por su supervivencia, lucha por la supervivencia de la Tierra entera.

El momento decisivo se acerca, Albatross se encuentra a escasos metros de la entrada del cuartel general del Maboo. En toda su vida se había encontrado jamás tan sólo e impotente... aunque quien sabe, quizá encuentre a otro hombre tan osado como el que se atreva a acompañarle en su misión, ¿por qué no tú?

Así de dramática es la situación a la que nos trasladan los señores de U.S. Gold en este frenético arcade, conversión de una conocida máquina de videojuegos creado por Namco.

Nuestra misión consiste en atravesar los diez niveles de que consta la guarida de Maboo luchando contra nuestros dos principales enemigos: los secuaces de Geldra y el tiempo. Sí, porque si ya de por sí atravesar cada uno de los niveles es suficientemente difícil, encima disponemos de un tiempo límite para conseguirlo.







LING UNDER





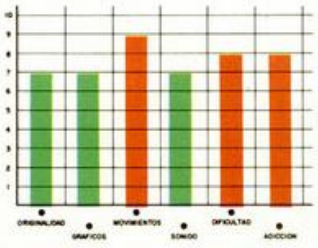
En realidad el número de fases existentes es sólo de cinco, pues las cinco últimas no son sino una repetición de las primeras con un mayor nivel de dificultad.

A lo largo de cada uno de los niveles encontraremos cientos de puertas por las que podremos introducirnos. En las que se encuentran marcadas con una pistola podremos obtener disparos continuos, las que están marcadas con balas servirán para reponer nuestras escasas reservas de munición, mientras que el resto de las puertas tienen como única utilidad la de permitirnos escondernos en el caso de que el número de enemigos en pantalla sea demasiado elevado.

Gráficamente el programa mantiene un nivel bastante aceptable, si bien, como es lógico, no tiene comparación posible con el de la máquina original. En cualquier caso, tal vez sus programadores se podían haber esforzado algo más en crear unos decorados más espectaculares.

En cuanto al movimiento se puede decir que es sin duda el punto fuerte del programa, pues reúne todo lo que se le puede pedir a un clásico juego de acción: rapidez, espectacularidad, variedad... En definitiva, resulta una auténtica delicia contemplar como nuestro protagonista corre, salta, dispara, muere, etc.

Si añadimos esto al altísimo grado de adicción, imprescindible en cualquier arcade que se precie de serlo, tendremos en conjunto un programa altamente recomendable, sin duda uno de los juegos de acción más divertido y adictivo que hemos tenido oportunidad de ver últimamente.



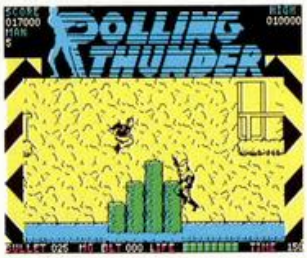
CARGADOR

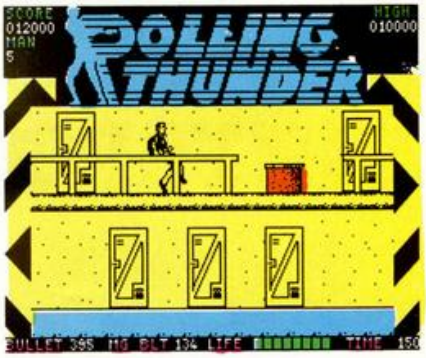
En primer lugar deberéis teclear el listado Basic y salvarlo en cinta. Tras esto lo colocaréis delante de la versión original del programa.

POKE 3884,52+n	n=número de vidas (1 < n < 203)
POKE 39782,0	Vidas infinitas
POKE 39988,201	energía infinita
POKE 48444,201	sin enemigos
POKE 40055,201	tiempo infinito

```
  10 REM CARGADOR ROLLING THUNDE
R
  20 POKE VAL "23658",VAL "8": P
OKE VAL "23693",NOT PI: POKE VAL
 "23624",NOT PI: CLEAR VAL "2500
0": LOAD ""SCREEN$ : POKE 5+PEEK
 23631+256*PEEK 23632,111: LOAD
 ""CODE
 100 BORDER VAL "7": INPUT "  QU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$
: IF A$="N" THEN GO TO VAL "110"
 105 POKE VAL "39792",NOT PI
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO VAL "120"
 115 POKE VAL "39988",VAL "201"
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN G
O TO VAL "130"
 125 POKE VAL "40055",VAL "201"
 130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N POKE VAL "48444",VAL "201"
9500 BORDER NOT PI: CLS : RANDOM
IZE USR VAL "35207"
```







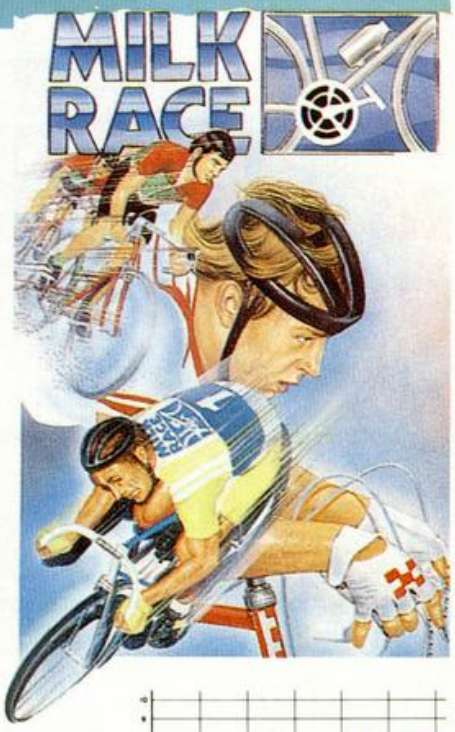




¡NUEVO!

CARRERA DE LECHES





MILK RACE
Arcade
Mastertronic

Todos los años se celebra por el mes de mayo esta curiosísima carrera que recorre 1.000 millas por todo el país. Puede que sus reglas (las pocas que existen) y recorrido os resulten algo extrañas, pero ese es el secreto del éxito de este original evento.

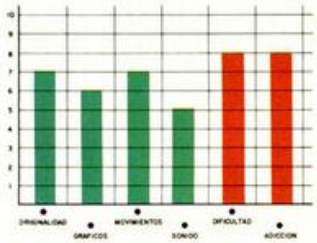
Un total de 84 corredores esperan en la salida de Newcastle para lanzarse a tumba abierta a devorar kilómetros y kilómetros con la única ayuda de sus piernas, su bicicleta y las reconstituyentes botellas de leche que recogan por el camino.



Éste es el desarrollo y argumento de «Milk Race», un juego difícil de valorar, pues si bien no aporta nada original al mundo de la programación, también es verdad que resulta lo suficientemente divertido como para pasar unos buenos ratos recogiendo botellas de leche.

Los gráficos son normalitos, el control del protagonista el adecuado, el movimiento bastante real y la dificultad alcanza grados lo suficientemente altos, como para que la adicción crezca en la misma proporción.

Esperamos que recojáis mucha leche, transformables en puntos.



LUCHA LIBRE INTERGALÁCTICA



CAGE MATCH
Arcade
Mastertronic

La Federación Intergaláctica de lucha libre convocó sus nuevos campeonatos interestelares, en los que se reunirían todas las figuras de esta especialidad que existen en el universo.

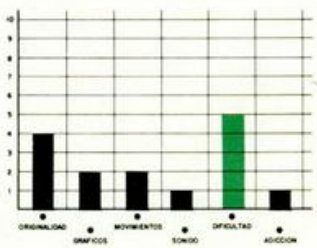
Tú no ibas a ser menos, y también decidiste apuntarte al campeonato. Tu maestría era más que dudosa, pero eso de dar mamporros siempre te había encantado, y ésta era una oportunidad única de desfogarte con todo tipo de bichos y alienígenas.

Así entras en acción en este pseudoprograma de Mastertronic, del que será mejor no hablar en exceso. Bajo la denominación de «Entertainment USA», esta empresa inglesa ha ocultado este típico subproducto, que es posible que entretenga a los estadounidenses, pero que creemos que a los europeos, no. Y no porque nosotros poseamos un gusto exquisito, pues montones de veces nos hemos entretenido de lo lindo con «jueguecillos» que poco tenían de programas, pero otra cosa muy diferente es que nos engañen y nos coloquen este ladrillo bajo la apariencia de un magnífico simulador de lucha libre.

No creemos que necesitéis más explicaciones sobre este «fabuloso» «Cage Match».



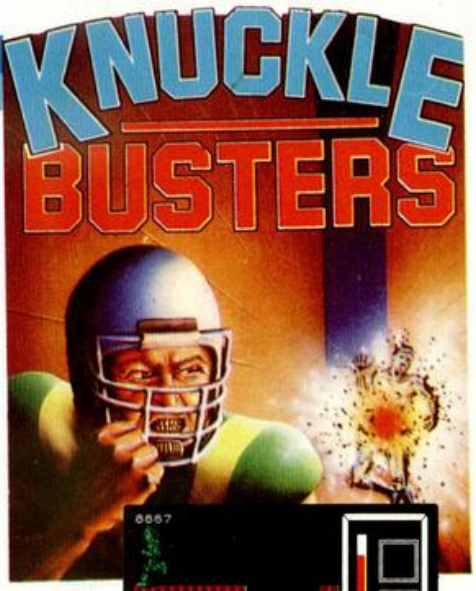




¡NUEVO!

LOBOTOMÍAS A GRANEL







KNUCKLE BUSTERS

Arcade

Mastertronic

La última moda para regenerar a los presos con delito de sangre consistía en hacerles una incisión en el cráneo para realizarles la lobototomía y convertirles en vegetales.

Eso es exactamente lo que pretendían hacer conmigo. Pero yo no estaba demasiado convencido de convertirme en una planta que ni siente ni padece. Por esta razón decidí escaparme; aunque las últimas medidas de seguridad habían complicado enormemente mi objetivo.

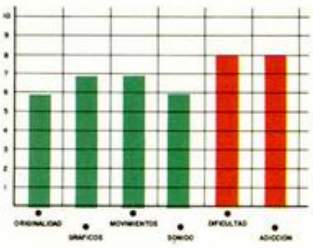
Para ello, tendría que atravesar las seis zonas que me separaban de la libertad: los bloques de celdas, la zona de los guardias, el muro de la prisión, la ciudad, el precinto de las afueras y el muro exterior.

Fácil no iba a ser porque cinco tipos diferentes de androides guardianes me perseguían por todo el recorrido. Algunos serían fáciles de eliminar, pero con otros lo más práctico sería huir a toda velocidad, porque su poderío físico era bastante superior al mío.

«Knuckle Busters», perteneciente a la serie Ricochet, nos llega con un retraso considerable sobre su lanzamiento en el Reino Unido.

Con un movimiento y unos gráficos excelentes, este arcade posee una dificultad alta y un desarrollo bastante sencillo en teoría, ya que lo único que hay que intentar es escapar eliminando a los androides que se crucen en nuestro camino.

En resumen, alto grado de adicción, decorados un poco pobres y entretenimiento asegurado.





LA CAÍDA DE LOS ORBITALS



BOSCONIAN

Arcade

Mastertronic

Los Orbitals, quizás el pueblo más violento y sanguinario de la galaxia conocida, han puesto sus ojos en la tierra, planeta lo suficientemente fértil y bello como para asentar una colonia que produzca alimentos y materiales para su planeta.

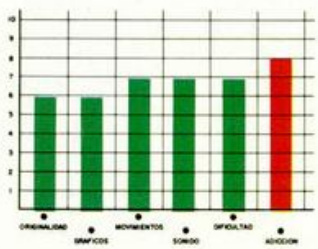
El único inconveniente que han encontrado es que está habitado, pero eso no es excesivo problema para una flota como la suya que ha eliminado de la galaxia a miles de pueblos antes de colonizar sus planetas.

Su sistema es el siguiente: unas estaciones orbitales se quedan sobre la atmósfera del planeta para contaminarla de tal forma que a ellos no les sea letal mientras que a los habitantes originales sí. De esta forma, las tropas de invasión podrán pasearse por la tierra sin ningún tipo de inconveniente o enemigo.

Pero lo que ellos no saben es que la escuadra de reciente formación Bosconian está dispuesta a eliminar esas estaciones espaciales y para ello cuenta con la presencia de los más expertos pilotos de la galaxia: vosotros.

«Bosconian» no es una de las maravillas de la programación actual, pero su planteamiento es lo suficientemente interesante como para que estéis unas cuantas horas con la mano pegada al joystick y los ojos a la pantalla.

Un movimiento bien realizado, unos gráficos mediocres y un alto grado de adicción son otras de las características de este arcade.



¡NUEVO!

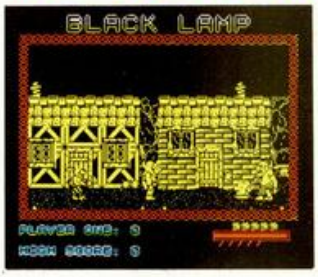
MICRO HOBBY 5.estrellas

DRAGONES Y BUFONES



BlackLamp

La vida de Jolly Jack no era precisamente una sucesión de emociones y aventuras. En realidad su trabajo de bufón de la Corte tenía como único riesgo el esquivar las hortalizas que los comensales le lanzaban como «premio» a sus actuaciones.





BLACKLAMP
Videoaventura
Firebird

Sin embargo, una desgraciada serie de sucesos han provocado que la vida de Jack se haya convertido en la epopeya de todo un héroe de leyenda, un héroe del que depende la felicidad y el futuro del reino de Allegoria.

Este reino, gobernado sabiamente por su soberano, el rey Maxim, se había convertido en uno de los más prósperos de la Inglaterra medieval, gracias al mágico influjo del secreto que celosamente guardaban las arcas de la corona: la lámpara negra de Allegoria.

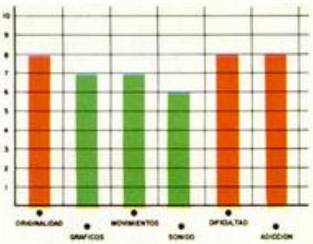
Pero lo peor ha ocurrido. Un grupo de dragones se ha apoderado de la lámpara, y la desgracia ha caído sobre el reino de Allegoria. Sus pacíficos habitantes se han convertido en malignos duendes, brujas y demonios, mientras que sus dóciles animales se han tornado en feroces bestias salvajes.

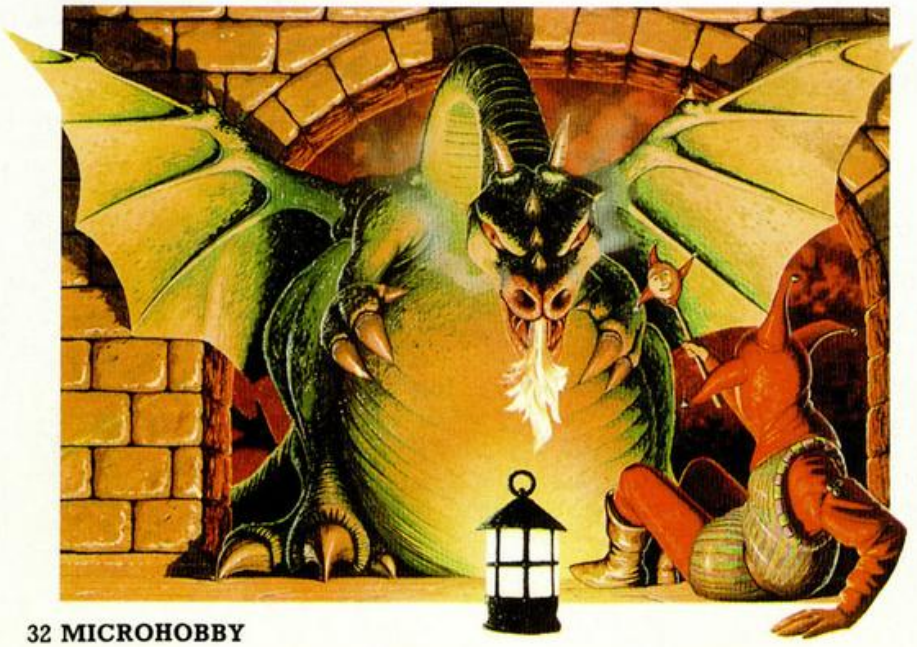
Lejos de la ciudad los habitantes del castillo real no han sido afectados por la maldición, aunque como consecuencia de su desgracia el rey Maxim ha contraído una extraña enfermedad que le mantiene postrado en su lecho. Desde él ha lanzado una postrera demanda de ayuda que es precisamente el motivo por el que Jack se ha visto envuelto dentro de esta triste historia: el soberano ha ofrecido la mano de su bella hija Griselda a aquel que consiga derrotar a los dragones y recuperar la lámpara negra para devolver así la paz y la felicidad al reino de Allegoria.

Jack, perdidamente enamorado de la princesa desde el mismo instante en que la vio, ha comprendido que esta es su única oportunidad para conseguir el amor de la princesa, y aunque las posibilidades de volver con vida son muy escasas ha decidido partir en busca de la lámpara.

Ésta es la atractiva y romántica historia que nos presenta «Blacklamp», la última producción de Firebird, un juego que nos devuelve a los tiempos de aquellas complejas y mágicas videoaventuras que nos envolvían en mundos oscuros, habitados por los más diabólicos seres, con buenos gráficos y movimientos y, sobre todo, con el atractivo de completar una arriesgada misión en lucha con las fuerzas del mal.

«Blacklamp» es, sin duda, el juego que todos los fanáticos de las videoaventuras, últimamente acosados por una frenética producción de arcades, estaban esperando.





CARGADOR

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

POKE 33607,n	n = número de vidas.
POKE 32874,175	vidas infinitas.
POKE 33234,201	juego rápido.
POKE 35903,201	sin enemigos (excepto dragones).

POKE 32864,62: POKE 32865,63:
POKE 32866,50: POKE 32867,2:
POKE 32868,251: POKE 32869,201: inmunidad

```
10 REM Cargador Black Lamp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 24999: LOAD ""SCREEN$ : LOA
D ""CODE : POKE 23658,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)="S" THEN POKE
32874,175: INPUT "Numero de vida
s? ";a: POKE 33607,a
50 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)="S" THEN POKE 332
34,201
60 INPUT "Sin enemigos? (excep
to dragones)"; LINE a$: IF a$(1)
="S" THEN POKE 35903,201
70 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN GO TO
90
80 POKE 32864,62: POKE 32865,6
3: POKE 32866,50: POKE 32867,2:
POKE 32868,251: POKE 32869,201
90 RANDOMIZE USR 32768
100 SAVE "LAMP.BAS" LINE 10
```

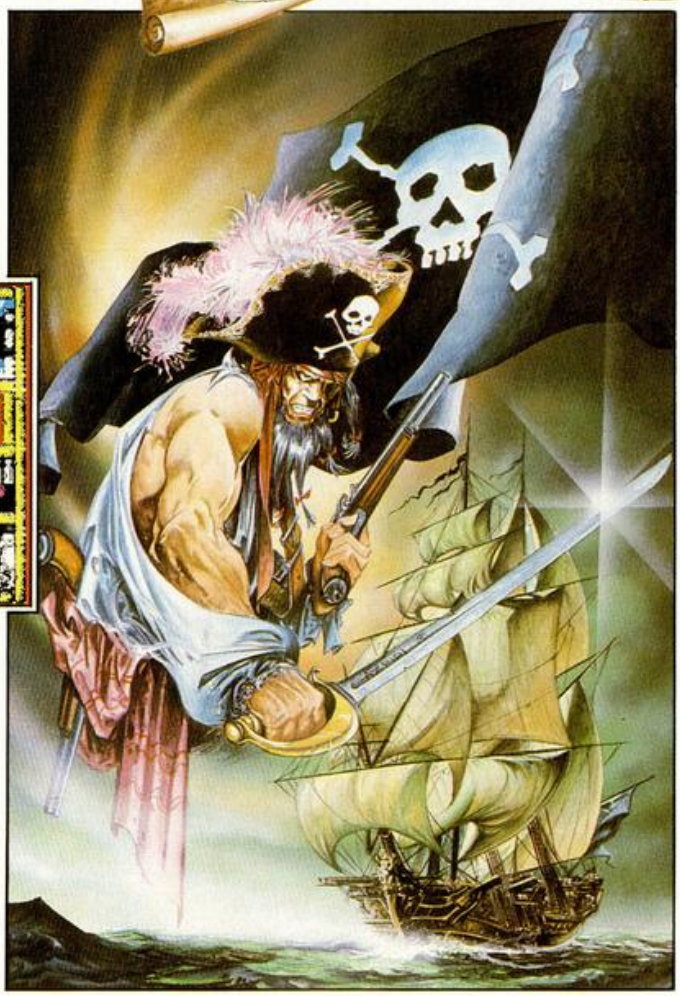
¡NUEVO!

MICRO HOBBY 5 estrellas

¡PIRATAS A MÍ!

BLACK BEARD

El ron corría por mi garganta, por mi laringe, por mis venas... Bueno, la verdad es que casi sería más práctico decir que era yo el que corría dentro de un barril de ron, barril que compartía con mi colega Barbaroja, con quien celebraba el éxito de nuestro último abordaje.



BLACK BEARD
Vídeo-aventura
Topo



Nos habíamos reunido en mi barco para celebrar los éxitos cosechados en los dos últimos abordajes. La verdad es que el botín no estaba nada mal: 200 galones de whisky, dos arcones repletos de joyas, 400 piezas de oro, sedas y turquesas a granel y un sinfín de otras maravillas.

Además teníamos que celebrar el último acuerdo que habíamos hecho Barbaroja, Horuc para los amigos, y yo. Consistía en repartirnos equitativamente los botines que consiguiéramos en un periodo de dos años, lo cual podría resulta enormemente rentable para ambos.

Todavía no me ha presentado, pero es que ya se sabe, con los vapores etílicos rondando por mi cerebro, uno olvida hasta las elementales normas de educación. Mi nombre es..., bueno todos me conocen por Barbanegra, eso para vosotros será suficiente.

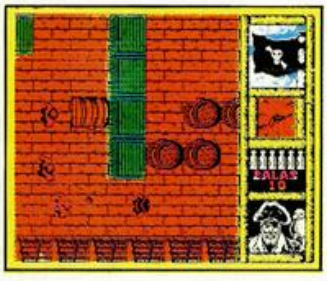
Pero no he escrito estas líneas para contaros los avatares de las descomunales borracheras que Horuc y yo cogemos cada vez que nos encontramos, ni tampoco para describiros mis sucios negocios de trapicheo, piratería, bucanería y cualquier tipo de delito que os podéis imaginar. Os voy a relatar los sucesos ocurridos tras nuestro último encuentro amistoso en el Caribe.

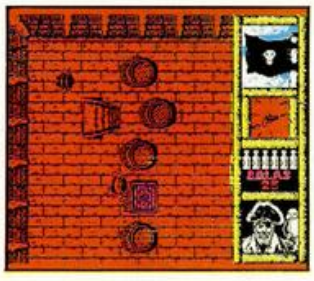
Tras la borrachera, la resaca me había dejado lo suficientemente dormido como para no darme cuenta de la mala pasada que me preparaba Horuc, me había ido de la lengua mientras bebíamos, y le había comentado que había creado mi propio banco de recursos situado en una isla no lejos de La Tortuga. Incluso había sido tan idiota de enseñarle el mapa de la ubicación exacta del tesoro que llevaba años recopilando.

Por supuesto, Horuc no iba dejar escapar una oportunidad como ésta, y, en cuanto pudo, me arrebató el plano, la tripulación y el barco. Menos mal que me dejó la camisa y la casaca, porque no hay nada más ridículo que un pirata desnudo.

Me las iba a pagar. Había convencido a mi tripulación de que repartiría el botín con ellos y eso les había bastado para traicionarme. Ni se había molestado en encerrarme ni en atarme, porque sabía que en cuanto apareciera por cubierta mis antiguos amigos darían buena cuenta de mi cuello.

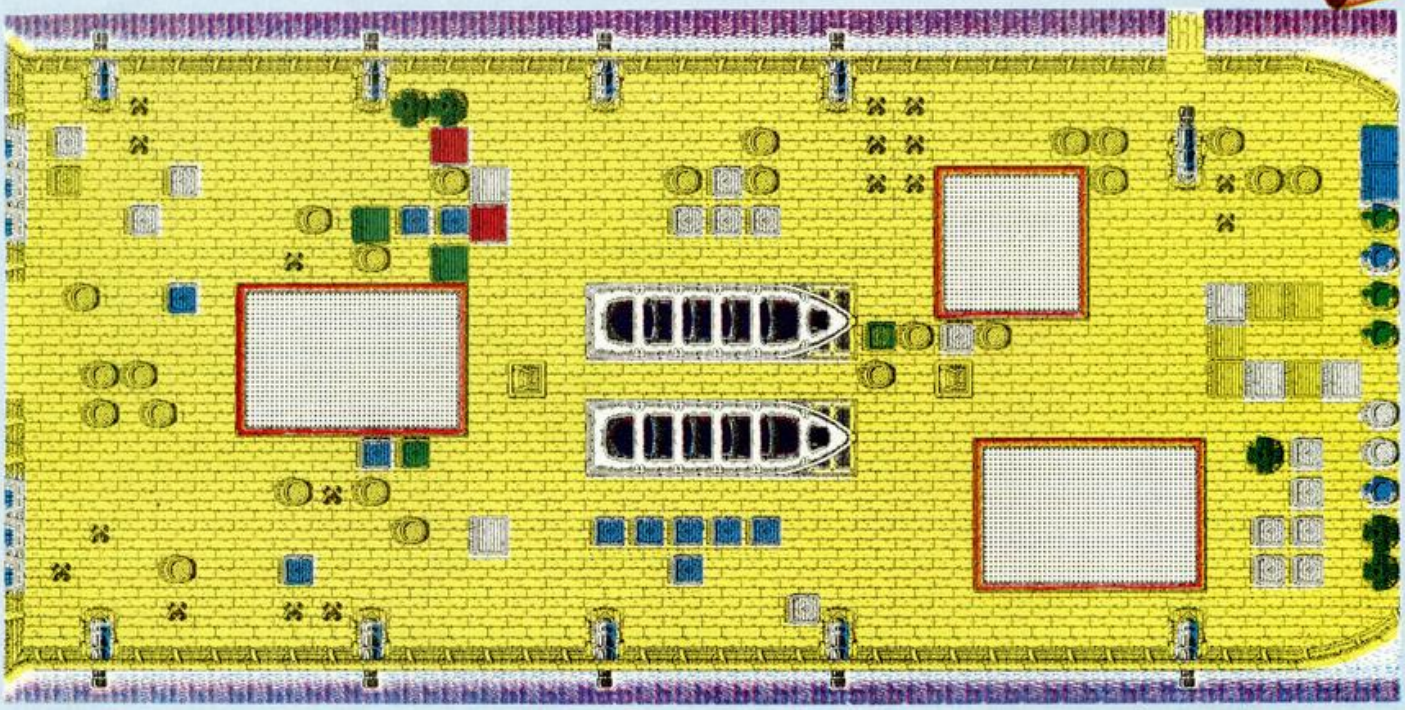
Tenía que solucionar esta situación y el método más rápido pasaba por destruir la pasarela que Horuc había colocado entre su galeón y el mío. Por ella se paseaban tranquilamente las dos tripulaciones, lo que hacía que el número de mis enemigos fuera bastante elevado. Como primer paso debería en-







¡NUEVO!





En esta planta, infestada de piratas que cruzan la pasarela desde el barco de Barbaroja, deberás cumplir tu primera misión; volar dicha entrada para que el número de enemigos no crezca. Para ello, deberás conseguir la antorcha con la que prenderás la mecha del cañón de proa.

En esta zona de la cubierta encontrarás un gran número de ayudas, e incluso, en algunas ocasiones, hasta la misma antorcha. Procura no desaprovechar en un instante todas estas ventajas y utilízalas con la habilidad suficiente

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN MICROHOBBY

Suscríbete ahora a Microhobby y beneficiate de las ventajas de ser suscriptor:
Recorta y envía rápidamente el cupón de suscripción adjunto (No necesita franqueo).

Cupón de Suscripción Microhobby

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

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

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

Formas de pago
☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. nº .....
☐ Contra reembolso (supone 180 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).
☐ Tarjeta de crédito nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
(Sólo para pedidos superiores a 1.500 pts.)
Visa ☐ Master Card ☐ American Express ☐
Fecha de caducidad de la tarjeta .....
Nombre del titular (si es distinto) .....

Fecha y firma

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

CUPÓN DE NÚMEROS ATRASADOS, CINTAS Y TAPAS DE MICROHOBBY

Cupón de números atrasados, cintas y tapas de Microhobby

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

☐ Deseo recibir en mi domicilio las siguientes cintas de **MICROHOBBY** al precio de 625 pts. cada una (última cinta editada nº 31) .....

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

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

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

Formas de pago
☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. nº .....
☐ Tarjeta de crédito nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
(Sólo para pedidos superiores a 1.500 pts.)
Visa ☐ Master Card ☐ American Express ☐
Fecha de caducidad de la tarjeta .....
Nombre del titular (si es distinto) .....

Fecha y firma

OCASIÓN

Si deseas insertar un anuncio gratuito en la sección "Ocasión", rellena con letras mayúsculas este cupón.
La publicación de los anuncios se hara por orden de recepción.

Sección OCASIÓN

Nombre .....
Apellidos .....
Domicilio .....
Localidad ..... Provincia .....
C. Postal ..... Teléfono .....

TEXTO: .....
.....
.....
.....
.....

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

No necesita sello. A franquear en destino

MICRO HOBBY

HOBBY PRESS, S.A.

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

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

No necesita sello. A franquear en destino

MICRO HOBBY

HOBBY PRESS, S.A.

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

MICRO HOBBY

HOBBY PRESS, S.A.

Apartado de Correos nº 232
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

CONSULTORIO

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

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

BUZÓN DE SOFTWARE

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

PEGAR POR AQUÍ

BUZÓN DE SOFTWARE

☐TOKES Y POKES ☐SE LO CONTAMOS A... ☐ARCHIVOS DEL AVENTURERO

RESPUESTA

PEGAR POR AQUÍ

PEGAR POR AQUÍ

CONSULTORIO

Nombre .....
Apellidos .....
Domicilio .....
Localidad ..... Provincia .....

RESPUESTA

PEGAR POR AQUÍ

MICRO HOBBY

HOBBY PRESS, S.A.

Apartado nº 232
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

DOBLAR POR ESTA LÍNEA

REMITE

Nombre:

Dirección:

Población:

C.P.:

MICRO HOBBY

HOBBY PRESS, S.A.

Apartado nº 232
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

DOBLAR POR ESTA LÍNEA

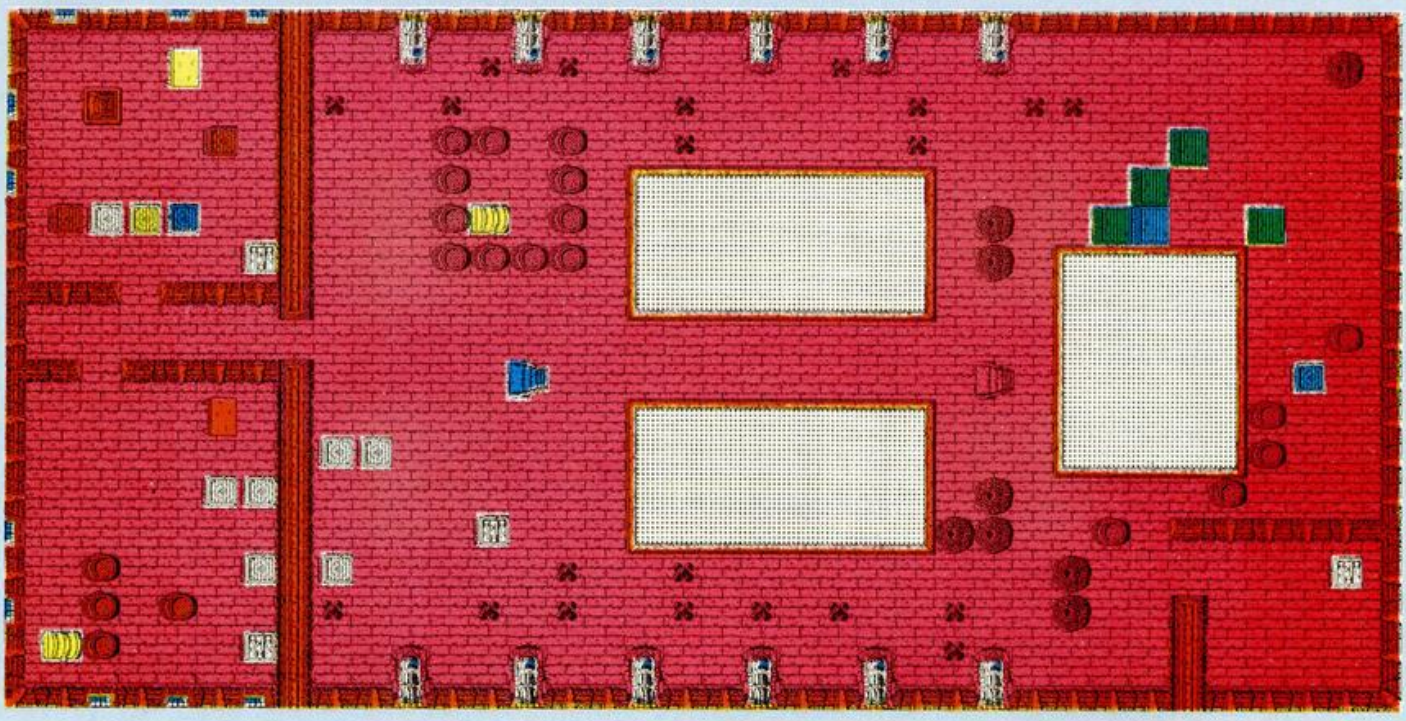
REMITE

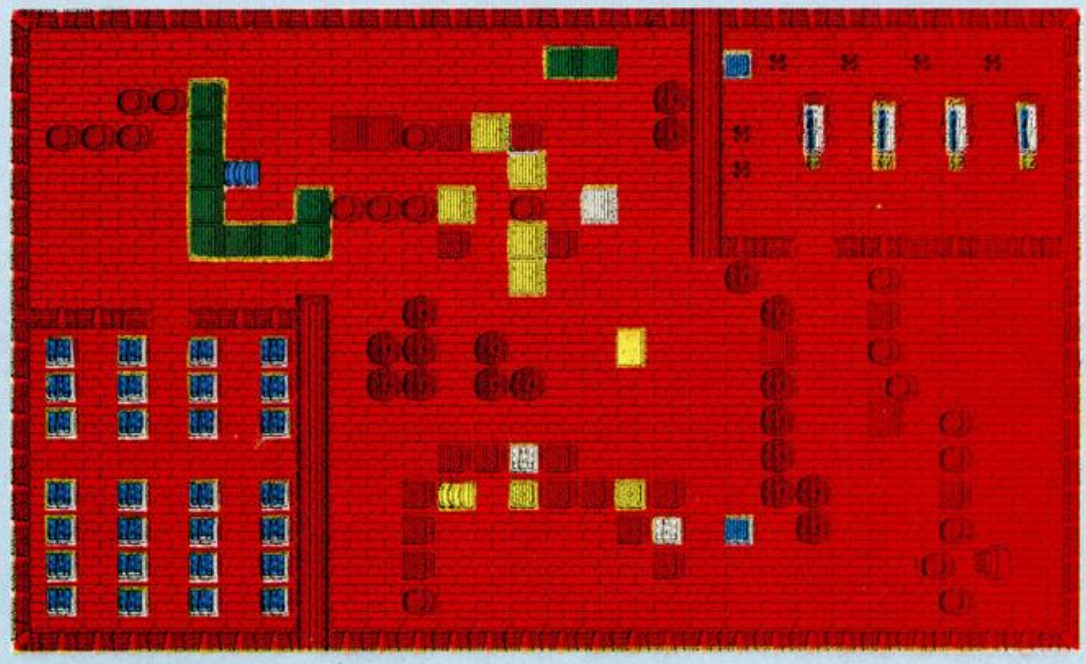
Nombre:

Dirección:

Población:

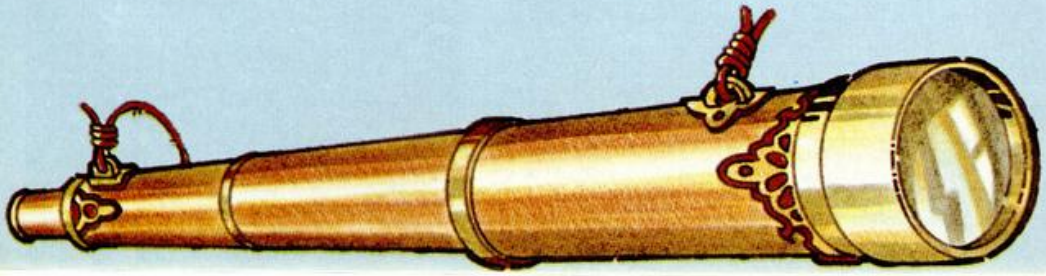
C.P.:





Esta bodega, que permite el acceso a otra inferior, puede convertirse en una pesadilla, ya que sólo existen dos cofres y un elevado número de piratas que los custodian.

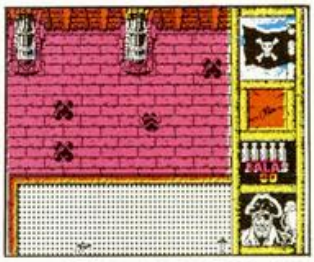
Aquí, aparte de encontrarse el cofre de color rojo que oculta el mapa, está toda la reserva de ron del barco. Aprovéchala para recuperar energías, pero teniendo el suficiente cuidado como para no emborracharte o tus enemigos darán buena cuenta de ti.



¡NUEVO!

BLACK BEARD





contrar una antorcha que me permitiera acercarme a uno de los cañones y destruirla.

Por suerte, lo que Horuc desconocía era que yo había repartido por todo el barco unos baúles en los que escondía algunos de los elementos que me iban a ser indispensables para derrotarle y recuperar el mapa. Por desgracia, mi memoria me había jugado la gracia de olvidarse de que había escondido en cada uno de ellos. Lo único que recordaba es que había una antorcha, alguna que otra opción de inmunidad que me había regalado un brujo vudú de Haiti, armas y, como no, algunas botellas de ron. Entre estas últimas algunas llevaban tantos años esperando que alguien las usara, que habían alcanzando un grado etílico realmente peligroso: un trago de esas botellas podía hacerme perder el sentido de la orientación o del equilibrio en instantes; y eso, en un barco lleno de indeseables que querían hacerme picadillo, no era demasiado conveniente.

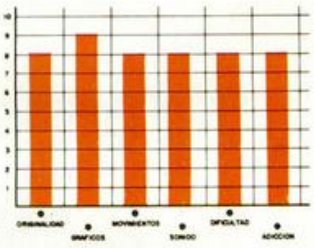
Encontré la antorcha, me dirigí hacia la proa del buque, prendí el cañón y la pasarela saltó por los aires. Breves instantes antes, uno de los pocos bucaneros fieles que me quedaban me confesó que Horuc no se había llevado el mapa consigo para evitar males mayores con su tripulación. Lo había escondido en mi propio buque en una de las bodegas, dentro de un cofre.

Me dirigí desesperadamente a su búsqueda y...

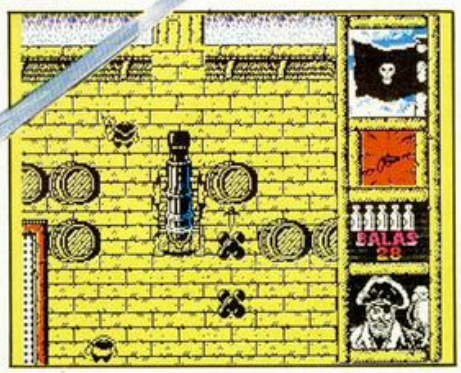
Aquí entráis vosotros para ayudar a nuestro borrachín Barbanegra, en esta particular aventura que ha salido de las lúcidas mentes de los programadores de Topo. Y decimos lo de lúcidas porque «Black Beard» es posiblemente el mejor producto de esta casa de software española hasta el momento. No penséis que nos ciega el hecho de que sean programadores españoles, pues hay que reconocer que este programa reúne casi todos los ingredientes necesarios para cocinar un gran éxito.

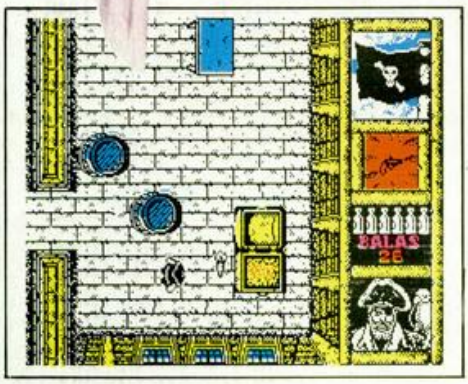
Por si acaso a alguno se os escapa como conseguir este tipo de recetas, os diremos que se cogen unos buenos gráficos, un movimiento simpático, un scroll suave y rápido, un argumento interesante y... ya está, ya tenemos un éxito listo para servir.

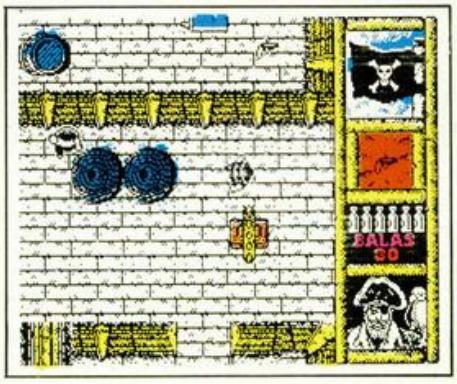
Eso es lo que ha conseguido Topo con este «Black Beard», al que le auguramos uno de los mejores botines de la historia del software.











Para conseguir vidas infinitas en este juego de Topo Soft, sólo debéis pulsar simultáneamente **A, S, F, G** durante cualquier momento del transcurso del programa.

NOTA

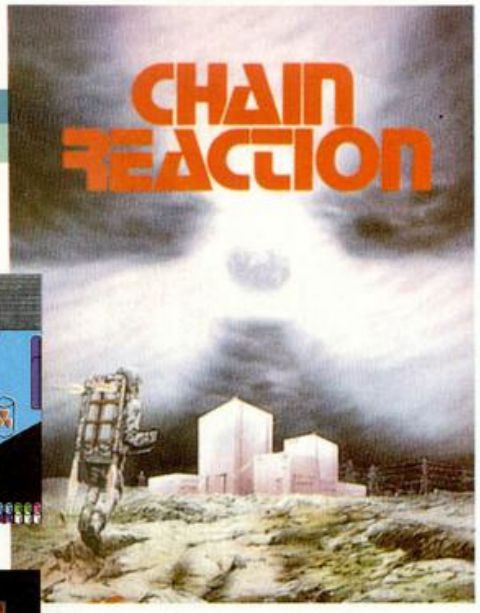
Por un pequeño traspapeleo, en el número anterior se nos olvidó publicar el listado Basic del cargador del «Inside Outing», sin el cual no es posible utilizar las ventajas que dicho programa proporciona.
Disculpad las molestias. ¡Que usted lo robe bien!

```
  10 REM Cargador Inside Outing
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 FOR z=1 TO 5: READ a$,n
  50 PRINT a$;"? ";
  60 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 60
  70 LET a=(a$="S"): PRINT "SI"
AND a;"NO" AND NOT a: IF NOT a T
HEN POKE n,0
  80 PRINT '': FOR n=1 TO 100: NE
XT n: NEXT z
  90 PRINT "Inserta cinta origin
al...": FOR n=1 TO 300: NEXT n::
 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
 100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27
 110 DATA "Inmunidad total",6522
6,"Ratones inmoviles",65229,"Can
arios inmoviles",65232,"Basta co
n un diamante",65236,"Saltar sob
re el aire",65241
 120 CLEAR : SAVE "INSIDE.BAS" L
INE 10: SAVE "INSIDE.BIN"CODE 64
000,1249: VERIFY "": VERIFY ""CO
DE
```

¡NUEVO!

MICRO HOBBY 5 estrellas

¿NUCLEARES?, NO GRACIAS







En los últimos meses los niveles de contaminiación han subido alarmantemente. Los mares se han convertido en un auténtico vertedero nuclear y la atmósfera terrestre se ha vuelto prácticamente irrespirable. Los grupos ecologistas tratan de remediar la situación pacíficamente, pero no faltan pandillas de exaltados como el partido anti-nuclear capaces de cualquier locura.

CHAIN REACTION

Arcade

Durell

Cada mes llegan hasta nuestra redacción cientos y cientos de nuevos títulos con atractivas carátulas, prometedores argumentos y llamativas publicidades, que nos hacen suponer que nos encontramos ante fantásticas maravillas de la programación.

Pasado el tiempo y una vez vistas cada una de estas supuestas «maravillas» descubrimos que lo que tenemos entre manos es algún que otro juego realmente bueno, un puñado de programas aceptables... y toneladas de mediocridad.

«Chain Reaction» es uno de esos programas que, bajo toda una serie de reclamos atractivos, esconde algún que otro detalle aceptable y por lo demás, carroña del montón.

El argumento nos traslada hasta el interior de una central nuclear donde un grupo de activistas revolucionarios, el Partido Anti-Nuclear, ha llevado a cabo una siniestra labor de sabotaje reprogramando los robots de seguridad e instalando 18 contenedores radiactivos listos para soltar su mortífero contenido en exactamente 30 minutos.

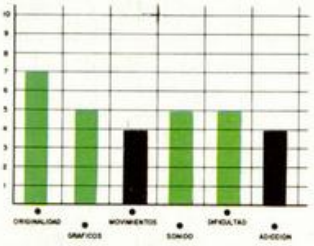
Y ahí estás tú, con tu jet pack y tu pistola láser, dispuesto a poner en su lugar a cada uno de esos chips con patas y desactivar los contenedorés como si de latas de sardinas se tratasen.

Como veis, nada del otro mundo, especialmente si tenemos en cuenta que todo lo que tenéis que hacer es recoger cada uno de los contenedores y llevarlo hasta una especie de vertedero nucler que se encuentra en la primera pantalla. Desde luego, ni los señores de Durell se han quebrado la cabeza a la hora de confeccionar la trama del juego, ni nos la vamos a tener que quebrar nosotros para jugarlo. Más simplón imposible.

Pese a todo, si os decidís a intentar cumplir la misión, tal vez descubráis que el programa cobra algo más de interés, pues ese es el único atractivo que vais a poder encontrar en «Chain Reaction»: acabar el juego.

Ni siquiera el mapeado tridimensional añade algo de calidad al conjunto, puesto que la perspectiva está francamente mal lograda y es difícil apercibirse de cuándo tenemos los pies en el suelo o cuándo estamos volando.

Gráficos simples, decorados bicolores, movimientos lentos y faltos de detalle..., en fin, para qué decir más, «Chain Reaction» es uno de esos productos ideales para engrosar la lista de programas condenados al olvido. Lástima, porque el argumento del juego podía haber dado mucho más de sí.



CARGADOR

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

	48K	128K
Energía infinita	POKE 40642,0: POKE 42499,0: POKE 43646,0	POKE 40777,0: POKE 42631,0: POKE 43778,0
Jet infinito	POKE 42022,167: POKE 42117,0	POKE 42154,167: POKE 42249,0
Tiempo infinito	POKE 43339,0	POKE 43471,0
N.° de contenedores para acabar (1-18)	POKE 33603,0: POKE 49668,n	POKE 33640,0: POKE 49668,n

```
  10 REM ************************
  20 REM **                      **
  30 REM **    J.E BARBERO       **
  40 REM **                      **
  45 REM **   SPECTRUM 48K       **
  47 REM **                      **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
"CODE
 100 INPUT " QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
 105 POKE 43646,0: POKE 42499,0:
 POKE 40642,0
 110 INPUT " QUIERES JET INFINIT

O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 42022,167: POKE 42117,
0
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43339,0
 130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
 PARA ACABAR (1-18) ";N
 135 POKE 33603,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768
```

```
  10 REM ************************
  20 REM **                      **
  30 REM **    J.E BARBERO       **
  40 REM **                      **
  45 REM **   SPECTRUM 128K      **
  47 REM **                      **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
"CODE
 100 INPUT " QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
 105 POKE 40777,0: POKE 42631,0:
 POKE 43778,0
 110 INPUT " QUIERES JET INFINIT

O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 42154,167: POKE 42249,
0
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43471,0
 130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
 PARA ACABAR (1-18) ";N
 135 POKE 33640,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768
```

¡NUEVO!

PINBALL GALÁCTICO



BEDLAM

Arcade

GO!





La academia de pilotos del Imperio Estelar es el centro más conocido y reconocido de formación de pilotos espaciales de todo el universo. Cada año son admitidos miles de nuevos candidatos dispuestos a hacerse con un puesto dentro del ejército del imperio..., pero también cada año son sólo unos pocos los que superan las durísimas pruebas a las que son sometidos antes de ser admitidos.

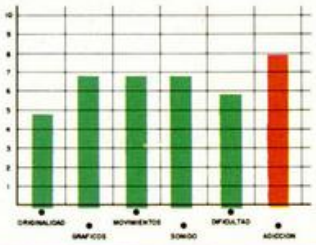
Este año uno de los jóvenes soñadores alistados eres tú, y estás dispuesto a ser uno de los seleccionados cueste lo que cueste. Afortunadamente cuentas con una ventaja sobre el resto de los novatos, tu padre, el capitán general Smith, es uno de los pilotos más afamados del ejército imperial, y prácticamente antes de enseñarte a andar ya te había sentado en su nave Delta. El ha sido en todo momento el timón y guía de tu aprendizaje, pero poco antes de partir te advirtió de algo que se quedó grabado en tu memoria: «Recuerda bien esto, la prueba final de la academia, el vuelo con la nave Bedlam es algo muy distinto de todo lo que he enseñado. Superarla depende sólo de ti, de tu habilidad como piloto y de tu instinto de supervivencia. Sólo tu fe en ti mismo puede ayudarte a vencer. Suerte».

Esta es la comprometida situación a la que nos traslada el argumento de «Bedlam», lo último de GO! Nuestra misión consiste en tomar la nave para atravesar con ella los 15 niveles deltro del ejército imperial. Claro que en nuestro camino vamos a encontrar cientos de naves enemigas que por motivos desconocidos parecen no estar muy dispuestos a dejarte salir victorioso de la prueba.

El juego recuerda enormemente a programas como «Slap Fight» o «Uridium», si bien tiene algunos aspectos novedosos como es la inclusión de cuatro máquinas de pinball a las que podemos acceder recogiendo ciertas letras.

«Bedlam» tiene un buen movimiento y unos gráficos aceptables, por lo que aunque desde luego no puede considerarse como una obra maestra de la programación, resulta lo suficientemente adictivo y divertido como para poder pasar buenos ratos con él.





UN DÍA EN LAS CARRERAS







CHAMPIONSHIP SPRINT

Deportivo

Electric Dreams

El título de este comentario está tomado, como muchos os habréis dado cuenta, de una película de los Hermanos Marx. Esto es así por dos razones, en primer lugar porque la cosa en efecto va de carreras, y en segundo lugar porque al igual que la película, va de humor. Nos explicamos: «Championship Sprint» es ni más ni menos que una enorme broma... de mal gusto.

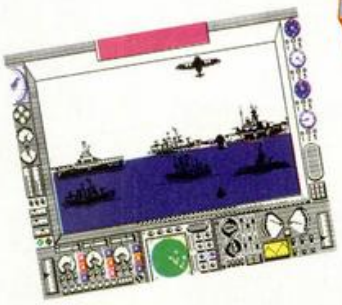
Para empezar se nos presenta como una excelente

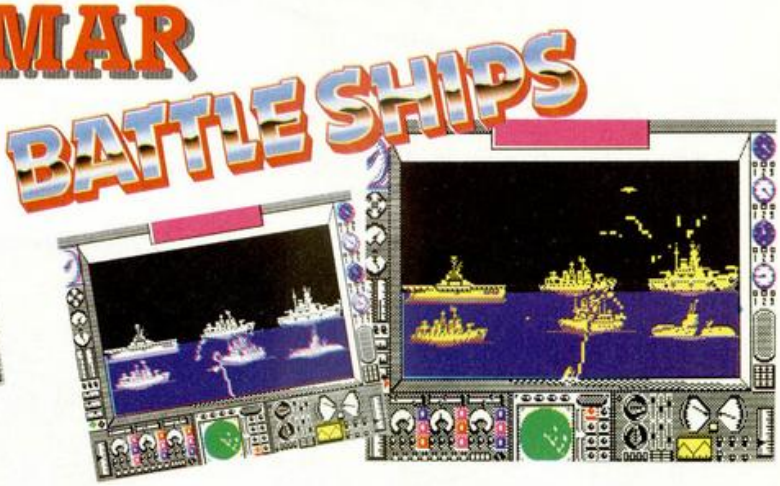
FUEGO EN EL MAR

BATTLE SHIPS

Estrategia

Elite





Parece que el éxito obtenido en su versión ordenador por el superconocido Trivial Pursuit no ha pasado desapercibido a los responsables de las compañías de software. Así, tras la aparición de «The Eye» (caso éste especialmente curioso, pues a nuestro país ha llegado antes la versión de ordenador que la versión de tablero del juego) ahora le ha tocado el turno a uno de los juegos más populares y divertidos de la historia (sobre todo de la escolar): los barquitos.

La encargada de traerlo hasta la pantalla de nuestros ordenadores ha sido la compañía inglesa Elite, que abandona por lo menor por esta vez su tradicional línea de producción de arcades de éxito. Y la verdad es que este cambio de rumbo de la compañía ha merecido la pena, pues bastan apenas unos minutos de juego con «Battle Ships» para darse cuenta que esta versión de ordenador no sólo es igual de divertida que la real, sino que es incluso mucho más espectacular que ésta.

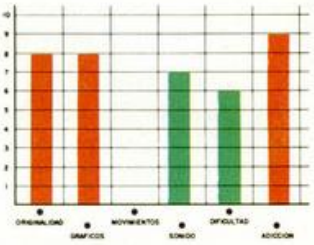
Nada más cargar el juego entraremos dentro del menú principal, donde prodremos desde elegir el número de jugadores a cambiar el modo de juego que deseemos. Tanto si elegimos jugar contra otro jugador como si lo hacemos contra el ordenador podremos elegir dos opciones de juego diferente: si elegimos «SALVO FIRE OFF», el número de disparos de que vamos a disponer en cada tirarda dependrá de la cantidad de barcos de nuestra armada que se mantengan a flote; si elegimos «SALVO FIRE ON», el número de disparos permanecerá constante e igual para los dos jugadores.



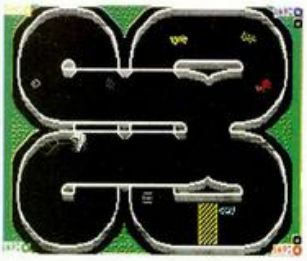


Especialmente espectacular resulta la escena en que podemos ver el efecto que nuestros disparos o los del enemigo (depende de a quién le toque tirar) causan sobre la flota, que simula el desarrollo de una batalla naval.

Tanto los gráficos como los sonidos del programa están bien conseguidos, aunque, sin duda, el aspecto más destacable del programa es haber logrado hacer de un juego muy divertido un programa dos veces más divertido y adictivo.



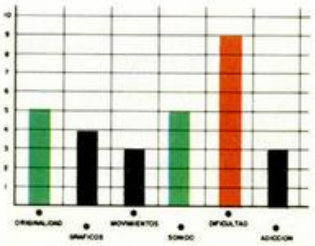


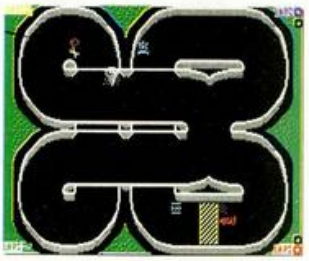


conversión de la máquina de videojuegos... nada más lejos de la realidad. Salvando las lógicas distancias existentes entre un Spectrum y una máquina de videojuegos, todo parecido con la realidad es mera coincidencia. «Championship Sprint» sigue el mismo desarrollo de la máquina pero no iguala a ésta en ninguno de sus aspectos, ni siquiera en los que son más cercanos a las posibilidades de nuestro ordenador.

Para continuar, «Championship Sprint» presenta el siguiente cúmulo de virtudes: gráficos enanos, mezcla de colores en pantalla, movimiento pésimo, carencia de señalización que nos indique el camino a seguir en los circuitos más complicados y, por último, una dificultad exasperante y desesperante.

En resumen, «Championship Sprint» es una de esas «joyas» de la programación que pueden servir para calzar esa mesa coja o para guardar en su caja algo de valor, pero desde luego no para jugar con él.





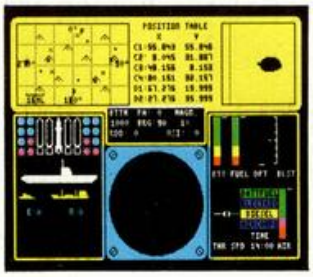


¡NUEVO!

LA CONQUISTA DEL OCÉANO



OCEAN CONQUEROR
Simulador
Hewson



La última campaña en el Pacífico había sido realmente dura. Más de cien mil toneladas hundidas no era una mala cifra. Ahora toda la tripulación del Ocean Conqueror estaba preparando su llegada a la base, donde un justo permiso de 60 días nos esperaba.

Sol, cálidas playas, chicas bonitas y unos cuantos tragos de licor, eran los pensamientos más comunes abordo. Pero la feliz perspectiva se iba difuminando a medida que el radio-telegrafista se acercaba al puente de mando con cara de querer asesinar al pez más gordo del almirantazgo.

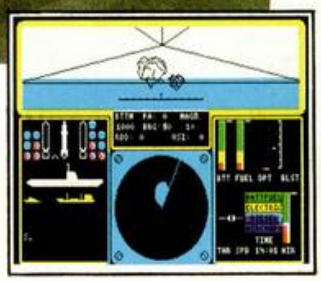
Traía un cable en el que se nos ordenaba regresar a la zona de combate, para ser más exactos a un archipiélago en el que las fuerzas enemigas estaban desarrollando una labor de intendencia que podría hacer cambiar el ritmo de la guerra.

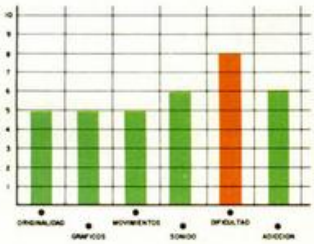
Nuestro objetivo: hundir los cuatro convoys de provisiones compuestos cada uno de ellos por una fragata y dos destructores. ¿Podríamos llevar a cabo esta arriesgada misión en aguas enemigas?

Confiamos en que vuestra habilidad os permita ayudar al «Ocean Conqueror» a realizar su ardúa tarea, para lo cual deberéis haceros con el control de un complicado pero efectivo submarino.

La calidad gráfica del simulador no es excesiva, pero como en todos los juegos de este tipo, lo que cuenta es el realismo que imprime a la acción y, en el caso de este programa de Hewson, éste es bastante elevado.

Sólo se puede reprochar la excesiva complejidad del manejo de la nave.





CONTRA EL RELOJ



KIKSTART 2
Arcade
Mastertronic

«Kikstart 2» es un simulador de carreras de coches que no sólo permite correr en 24 circuitos diferentes, sino que todos ellos pueden ser rediseñados para que su dificultad varíe según vayáis avanzando en el juego. Es decir, que si os parece demasiada sencilla la cosa, colocáis una rampita por aquí, unos baches por acá, unas llamitas por acullá, en fin, todas esas delicias que hacen que vuestro piloto acabe con los huesos en el suelo.

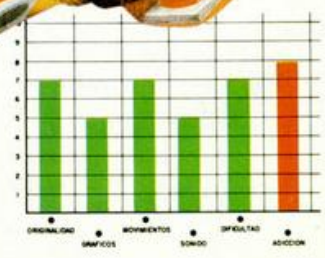
Una vez cargado el programa, deberéis elegir la secuencia de circuitos en la que queráis competir, ya seáis uno o dos jugadores. En este último caso, vuestro único enemigo es el reloj, que correrá endiabladamente cuando tengáis algún percance, mientras que en la otra posibilidad el enemigo a batir es el corredor que controla el ordenador, que, a parte de conocerse todos los circuitos de memoria, marca el tiempo de llegada en el que deberéis conseguir superar la prueba.

Bajo una estructura extremadamente sencilla, se oculta en este «Kikstar 2» un altísimo grado de adicción que si bien no es correspondido por la calidad gráfica tanto de personajes como de escenarios, si lo es por un movimiento muy bien conseguido.

No se le puede pedir más.



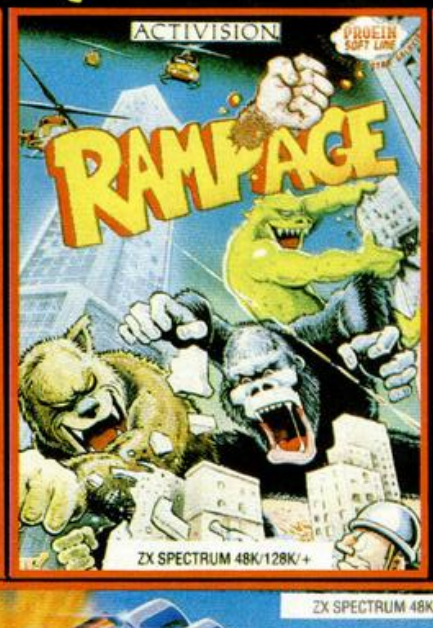




Edicion Limitada

Si esperabas sorpresas aqui tienes la primera. Seguiremos....









EXITOS

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)

cassette 1.450 Ptas.
Amstrad disk 2.495 Ptas.

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

MICRO-1

DUQUE DE SESTO, 50
28009 MADRID

TELÉFONOS: 274 75 02 / 274 75 03
ENVÍOS A PROVINCIAS: (91) 409 61 36

DISKETTE 3''	595
DISKETTE 5 1/4'' DC/DD	165
DISKETTE 3 1/2'' DC/SD	349
CASSETTE LIMPIADOR	695
DISKETTE LIMPIADOR 5 1/4''	1.250
DISKETTE LIMPIADOR 3 1/2''	1.450
DISKETTE LIMPIADOR 3''	1.350
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.195
QUICKSHOT II TURBO	2.595
CABLE SEPARADOR AMSTRAD 464	1.315
CABLE SEPARADOR AMSTRAD 6128	1.875
FUNDA IMPRESORA	950
FUNDA PC	1.875
DISCO DURO 20 MB	69.900
DISCO TARJETA 20 MB	69.900
¡APROVECHA NUESTRA OFERTA DE ESTE MES! ¡POR LA COMPRA DE 3 CAJAS DE CISOC DE 51/4 (12 UDS.) TE REGALAMOS OTRA.	
UNIDAD DISCO 1.2 MB	24.900
UNIDAD DISCO 360 K	17.350
UNIDAD DE DISCO 3''	21.900
CONVERTIDOR TV AMSTRAD	18.900
MODULADOR TV	8.900
TECLADO SPECTRUM	695
CASSETTE ESPEC. ORDENADOR	3.995
INTERFACE RS-232/CENTRONIC	9.900
INTERFACE SPECTRUM	1.075
CABLE IMPRESORA	2.900
ARCHIVADOR 3 1/2'' (10 UDS)	250
ARCHIVADOR 3'' (50 UDS) SPACE	3.600
ARCHIVADOR 5 1/4'' (50 UDS) SPACE	3.600
ARCHIVADOR 5 1/4'' (100 UDS)	2.750
ARCHIVADOR 5 1/4'' (10 UDS)	275
LÁPIZ ÓPTICO SPECTRUM	2.890
LÁPIZ ÓPTICO AMSTRAD DK'TRONICS	1.500
LÁPIZ ÓPTICO COMMODORE	3.900
RATÓN AMSTRAD	4.300
FILTRO 12'' MONITOR	3.200
FILTRO 14'' MONITOR	3.600

SECCIÓN VARIOS

VÍDEO GOLDSTAR HQ CON MANDO	53.900
CRONÓMETRO DE MANO DIGITAL	795
CASCOS STEREO	390
RADIO CASSETTE CON FM	3.900
SUPLETORIO TELÉFONO	895
CINTA C-90 CROMO	165
CINTA C-45	90
CINTA C-90	145
CARTUCHO MICRODRIVE	495

TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
IMPACT	875
PENAUD (DISCO)	2.250
PINK PANTHER	875
TRAZ	875
'CAJA DE SOL'	2.250
MORTAD. Y FILEMÓN	875
GUERRA DE VAJILLAS	875
ATROG	875
FREE CLIMBING	875
FRONTIERS	875
GARFIELD	875
POPEYE	595
THE VIKINGS	875
B. MORANE (DISCO)	1.950
D. MOUSE	595

¡¡¡ELIGE TU REGALO!!!

SI COMPRAS MÁS DE 1.500 PTS. EN SOFTWARE:
- 1 CASCO STEREO
- 1 PROGRAMA DE NUESTRA SERIE DE 395 PTS.
- 4 CINTAS VÍRGENES

SI COMPRAS MÁS DE 2.500 PTS. EN SOFTWARE
- 1 CRONOMETRO DE MANO DIGITAL
- 1 TECLADO SPECTRUM
- 1 VALE DE 350 PTS. PARA TU PRÓXIMA COMPRA

OFERTA ESPECIAL ¡¡¡TODOS ESTOS TITULOS A 395 pts. (c/u)!!!

COSMIC SHOCK ABSORBER	SHADOW SKIMMER	DEATH WISH 3	DON QUIJOTE
THE GREAT SCAPE	WIZBALL	SURVIVOR	RANA RAMA
MARTIANOIDS	CATCH 23	MUTANTS	NEMESIS
IMPOSSABALL	SHORT CIRCUIT	LEADERBOARD	ARKANOID
BUBBLER	JAMES BOND 007	10TH FRAME	DRAGON'S LAIR

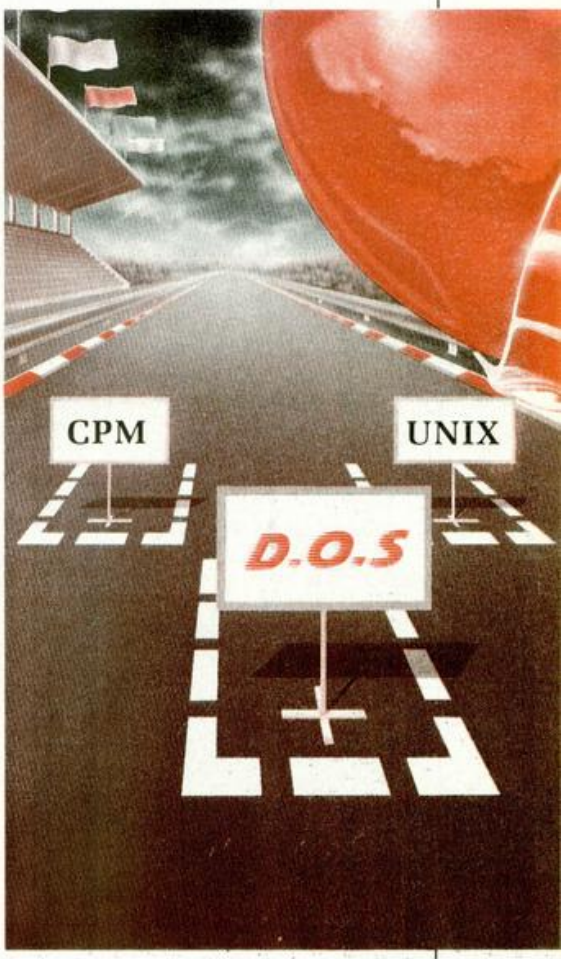
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN GASTOS DE ENVÍO (Si es inferior a 1.200 pts. se cargarán 150). LLAMA POR TELÉFONO. ADELANTARÁS TRES DÍAS TU PEDIDO. TELÉFONOS: 274 275 03 - 409 61 36

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES PIDAN LISTA DE PRECIOS AL MAYOR C/. GALATEA, 25. 28042 MADRID. TELÉFONO: 742 20 19. FAX: 742 79 68.

D.O.S +3

INTRODUCCIÓN A LAS RUTINAS DE BAJO NIVEL

JUAN C. JARAMAGO Y CARLOS ENRIQUE ALCÁNTARA



En este capítulo de introducción veremos todas aquellas cuestiones comunes de las rutinas de bajo nivel, y su comprensión será muy importante para entender los próximos capítulos.

Para empezar veamos los **«Atributos de Fichero».**

Se trata de una tradición que nos viene de las primeras implementaciones de CP/M 80, en el que está basado el S.O. del +3, y que luego se ha mantenido en todos los operativos «decentes» de una forma u otra. En seguida veréis que los atributos de los ficheros pueden sernos muy útiles.

Los atributos suelen indicarnos (a nosotros y al resto de las rutinas del S.O.) cosas como:

— Si podemos leer y escribir libremente en un fichero o si tan sólo podemos leerlo.

— Si debe permanecer oculto al hacer un catálogo o si debe aparecer.

— Si ese fichero forma parte del S.O. o no.

— Si es de tipo archivo o si es un fichero de datos.

— Quién puede tener acceso a ese fichero, ya sea para leerlo, modificarlo o ejecutarlo.

— Fecha y hora de su creación o última revisión.

El +3 sólo reconoce tres atributos: *Sólo Lectura,* que impide que podamos modificarlo, borrarlo o cambiarlo de nombre; *Fichero del Sistema,* que además indica que deberá permanecer oculto en los catálogos, y *Archivo,* aunque el S.O. del +3 no lo tenga en cuenta.

Estos atributos son guardados de forma muy ingeniosa en los bits 7 (recordad que en ASCII bastan 7 bits, del 0 al 6), reservados al nombre (7 bytes) y a la extensión (3 bytes).

Tenemos entonces que:

N1 a N4	disponibles por el usuario.
N5 a N8	reservados por el S.O. (siempre a 0).
E1	0 indica fichero de lectura/escritura. 1 indica fichero de Sólo Lectura.
E2	0 indica fichero normal. 1 indica Fichero del Sistema.
E3	0 indica fichero normal. 1 indica que es un Archivo

donde N1,..., N8 representan los bits 7 de cada una de las letras del nombre y E1,..., E3 los de la extensión del fichero.

Os daréis cuenta de que con N1 a N4 tenemos la posibilidad de definir otros cuatro atributos para cada fichero o bien cualquier otro tipo de información que nos sea de utilidad, aunque las rutinas del sistema operativo no los reconocerán.

Todos los atributos de un fichero recién creado están a 0 (desconectados) y para cambiarlos podemos recurrir al comando MOVE del Basic o bien a la rutina Dos Est Atributos (148h).

El siguiente tema a tratar serán las **«Cabeceras de Fichero».**

Cumplen la misma misión que las cabeceras de cinta y contienen, por tanto, una información muy similar aunque guardando las distancias.

Existen dos tipos de ficheros: los que tienen cabecera y los que no la tienen, aunque, como ya veréis, es posible que un fichero sin cabecera sea tratado como si la tuviera. Todos los ficheros que pueden ser generados «normalmente» por el S.O. del +3 tienen una cabecera, que estará situada en sus primeros 128 bytes y que tiene el siguiente formato:

— Bytes 0 a 7: contienen la cadena «PLUS3DOS».

— Byte 8: contiene el valor 1Ah (26d.) que el manual llama EOF blando.

— Byte 9: número de edición, que deberá ser igual al número de edición del programa.

— Byte 10: número de versión, que deberá ser menor o igual al del programa.

— Bytes 11 a 14: longitud del fichero en bytes. Se trata de un número de 32 bytes con lo que en teoría (sólo en teoría) son posibles ficheros de hasta 4.294.967.295 bytes (¡Toma ya!) y el byte menos significativo está en la posición más baja.

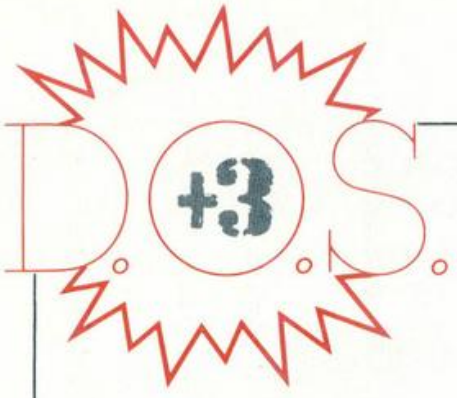
— Bytes 15 a 22: cabecera para el Basic.

— Bytes 23 a 126: reservados y todos a 0.

— Byte 127: suma de comprobación. Se trata de la suma de los 127 primeros bytes.

Todos los ficheros grabados desde Basic con el comando SAVE tienen cabecera y todos los comandos del Basic sólo usan el área de 8 bytes (del 15 al 22) reservada para ellos.

La forma en que el S.O. del +3 reconoce una cabecera es por la cadena (PLUS3DOS) del principio de la mis-



y por la suma de comprobación en su último byte. Nunca va a ser necesario manipular directamente la cabecera de un fichero, ya que será el propio DOS el que las actualice sin nuestra intervención.

Las únicas cabeceras que será capaz de reconocer el +3 serán las suyas propias, y no reconocerá las cabeceras usadas por los Amstrad CPC.

Vamos ahora con los **«Formatos de Disco»,** aunque haya muy poco que decir de ellos y esté bien explicado en la página 227 del manual.

El Spectrum +3 es capaz de manejar los siguientes formatos de disco:

— Amstrad PCW, pista sencilla.
— Amstrad PCW, pista doble.
— Amstrad CPC, formato de sistema, comercial y de datos.

Basta con modificar el XDPB (ahora hablaremos de él) para que el S.O. del +3 pueda manejar otros formatos de disco, que en general deberán respetar los siguientes máximos:

— Tamaño de sector: 512 bytes.
— Máximo de 255 sectores por pista.
— Máximo de 255 pistas.
— Máximo de 256 entradas de directorio.
— Máximo de 360 unidades de asignación.



Pistas y sectores lógicos

Las rutinas de este S.O. sólo quieren saber de pistas y sectores lógicos, por lo que antes de seguir tendremos que explicaros la diferencia entre pistas y sectores lógicos y físicos, y mucho nos tememos que explicaros esto pasa por «recordaros» la estructura de un diskette.

Los diskettes, una vez formateados, quedan estructurados en pistas y sectores. Las pistas se numeran a partir de la más interna empezando por 0. Con los sectores la cosa cambia. En todos los diskettes existe un pequeño orificio mediante el cual el controlador de la unidad de discos consigue localizar el primer sector de cada pista (sector 1). Normalmente, primero va la pista 0, después la 1, etc., en la misma cara del disco.

Éstas son las pistas y sectores físicos.

Sin embargo, cuando tenemos un diskette de doble cara (evidentemente, todos los discos tienen dos caras, la cuestión es si la unidad tiene dos cabezas lectoras para poder manejar ese disco sin tener que darle la vuelta, como ocurre en la unidad del +3), podemos hacer que a la pista física 0 en la cara 1 le corresponda la pista 0 lógica, y que a la pista 0 de la física de la cara 2 del disco le corresponda la pista 1 lógica, y así sucesivamente.

Esto es lo que el manual llama «caras alternas».

También podemos hacer como antes y entonces, en la primera cara del disco, pistas físicas y lógicas serían sinónimas, y en la segunda cara, la pista física 0 sería la pista (N + 1), donde N es el número de pistas por cara del disco.

Para convertir los sectores físicos en lógicos se puede utilizar: sector lógico = sector físico—primer sector físico.

Hablando de formatos de disco, tenemos que hablar de ciertos parámetros que le indican al S.O. el tipo de disco con el que está trabajando.

Se trata de los parámetros de especificación de disco.

Todos ellos se guardan en los 16 primeros bytes del primer sector de la pista 0, cara 1 (o cara A). Este sector puede también ser usado para contener un cargador de inicialización.

El formato de estos 16 bytes se encuentra perfectamente especificado en la página 229 del Manual del +3, por lo que, por razones de espacio, no lo publicamos, aunque os recomendamos lo leáis detenidamente.

Al hablar de las XDPB (Bloque de parámetros ampliados de disco), el +3 usa esta información para generar la XDPB adecuada, una vez que ha reconocido el disco.

Esta expresión tan rara y que cuesta tanto pronunciarla, se encuentra asociada a cada unidad lógica.

Tal como su nombre indica, contiene además del bloque de parámetros normales en el CP/M, as DPB, ciertos parámetros que necesitará el +3 para poder manejar todo este tinglado.

La estructura de las XDPB es:

— Bytes 0 y 1: (36) SPT, sectores por pista.
— Byte 2: (3) BSH, LOG en base 2 (tamaño bloque/128).
— Byte 3: (7) BLM, (tamaño bloque/128)—1.
— Byte 4: (0) EXM, máscara de sección.
— Bytes 5 y 6: (174) DSM, número del último bloque.
— Bytes 7 y 8: (63) DRM, número de la última reseña del directorio.
— Byte 9: (192) AL0, mapa de bits del directorio.
— Byte 10: (0) AL1, mapa de bits del directorio.
— Bytes 11 y 12: (16) CKS, tamaño del vector de la suma de comprobación, donde el bit 15 es permanente.
— Bytes 13 y 14: (1) OFF, número de pistas reservadas.
— Byte 15: (2) PSH, LOG en base 2 (tamaño del sector/128).
— Byte 16: (3) PHM, (tamaño del sector/128)—1.
— Byte 17: (0).

Bits 0 y 1: caras: 0 = una cara.
1 = dos caras (alternas).
2 = dos caras (sucesivas).
Bits 2 a 6: reservados y a 0.
Bit 7: pista doble.

— Byte 18: (40) número de pistas por cara.
— Byte 19: (9) número de sectores por pista.
— Byte 20: (1) número del primer sector.
— Bytes 21 y 22: (512) tamaño de sector.
— Byte 23: (42) longitud del intervalo en lectura/escritura.
— Byte 24: (82) lontitud del intervalo en formateo.

Bit 7: gestión de pistas: 1 = multipista.
0 = pista sencilla.
Bit 6: forma de modulación:
1 = MFM.
0 = FM.
Bit 5: saltar marca de dirección de datos borrada: 1 = saltarla.
0 = no saltarla.
Bits 0 a 4 = 0.

— Byte 26: (0) indicador de congelación.

00h = autodetecta el formato del disco.

FFh = no lo detecta automáticamente.

Los valores entre paréntesis corresponden al formato usado por el Spectrum +3.

Pixel a pixel

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



José I. Astorga Maciá.
Cádiz.
Puntos: 44.



José A. Romero Paniagua.
Madrid
Puntos: 44



Francisco Javier García.
Madrid.
Puntos: 41.



Juan Antonio López Gálvez.
Baleares.
Puntos: 41.

CLUB MICRO HOBBY

Sorteo n.º 51

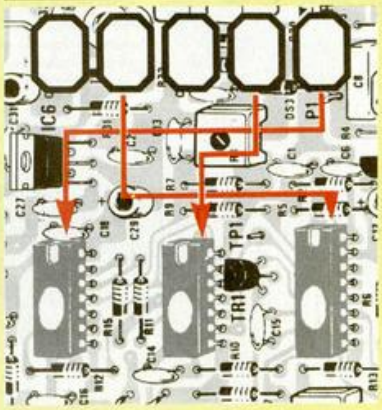
Todos los lectores tienen derecho a participar en nuestro Club. Para ello sólo tienen que hacernos llegar alguna colaboración para las secciones de Trucos, Tokes & Pokes, Programas MICROHOBBY, etc..., y que ésta, por su originalidad, calidad u otro tipo de consideraciones, resulte publicada.

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

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

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

28 de mayo



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

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

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

1 de junio

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

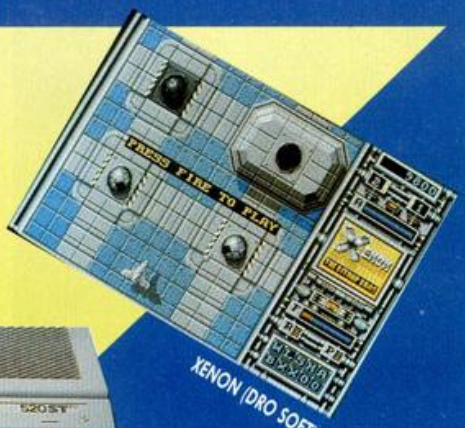
El lote de programas será seleccionado por el propio afortunado de entre los que estén disponibles en el mercado en las fechas en que se produzca el premio.

ATARI DA MUCHO JUEGO

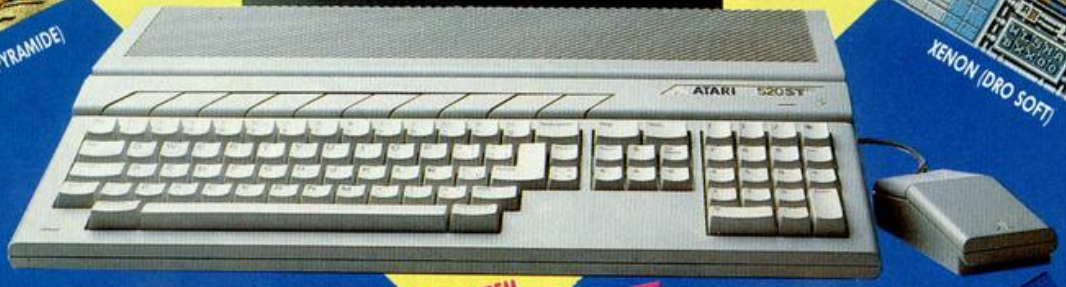




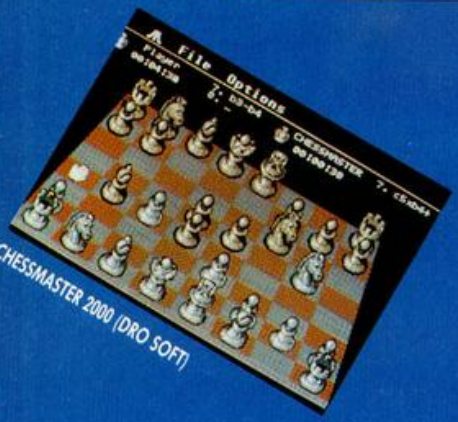
BARBARIAN (PYRAMIDE)



XENON (DRO SOFT)



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



CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)



TERRORPODS (PYRAMIDE)

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

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

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



ST KARATE (PYRAMIDE)



TEST DRIVE (DRO SOFT)

ATARI
Jugamos en serio

PYRAMIDE

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

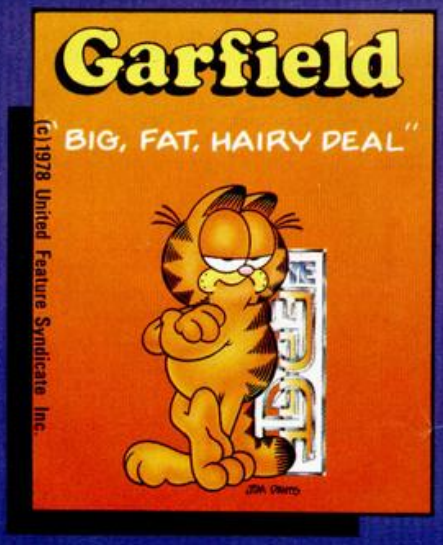
ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.ª. 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46018 Valencia

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

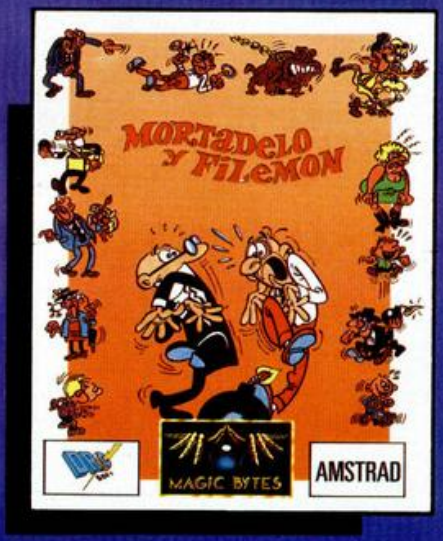
NUMERO UNO COMUNICACION

¿A que no te lo esperabas?

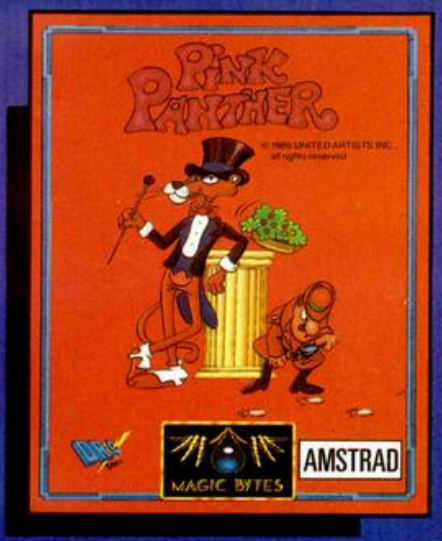
Commodore, Spectrum, Amstrad 875 pts.
Disco Amstrad 1750 pts.
Atari S.T. Amiga 3900 pts.



C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD



C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA



C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

DRO SOFT

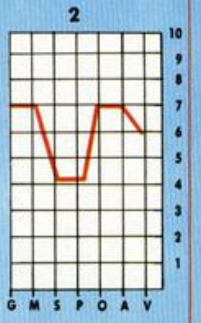
DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11

1. **GOODY.**—Es un juego muy logrado y con detalles bastante conseguidos. Se le echa en falta algo de sonido.
2. **RAMPAGE.**—El nivel de dificultad no es muy alto lo cual hace que resulte un programa poco adictivo.

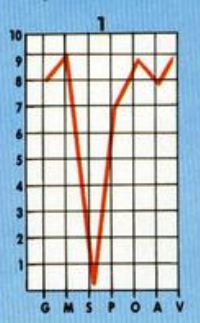




Pablo G. Juárez (Madrid)

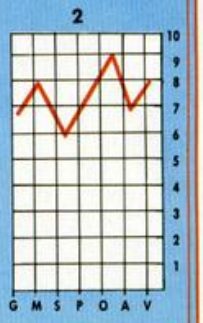


1. **GOODY.**—Pese al alto número de vidas es un juego muy difícil. Sus movimientos son bastante rápidos.
2. **RAMPAGE.**—Los gráficos son algo pobres excepto los de los personajes.





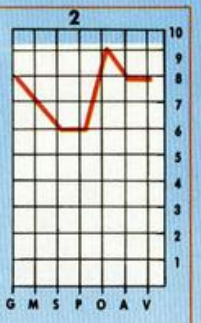
Alfredo Rodas (Tenerife)







Rocío Quesada (Jaén)

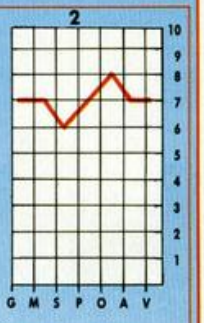


1. **GOODY.**—Es algo aburrido, pero bastante adictivo.
2. **RAMPAGE.**—Muy original, pero la dificultad es alta.





Luis Landa (Guipúzcoa)



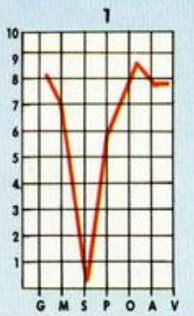
1. **GOODY.**—Tiene un buen movimiento y unos gráficos estupendos.
2. **RAMPAGE.**—Las posibilidades de jugar tres jugadores a la vez le hace ser muy adictivo.



LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE



1. **GOODY.**—No tiene nada que envidiarle a «Livingstone, supongo».
2. **RAMPAGE.**—Gran dosis de originalidad (3 jugadores...). Los sprites de los protagonistas son difíciles de diferenciar con claridad.

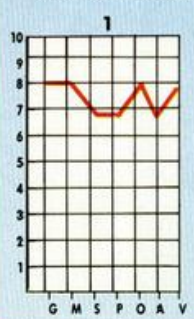




Luis Anaya (Tarragona)



1. **GOODY.**—Los escenarios son originales, la dificultad alta. Una buena videoaventura.
2. **RAMPAGE.**—Es muy entretenido, original y adictivo. El movimiento es bueno, pero lo mejor es jugar con 1 ó 2 amigos.

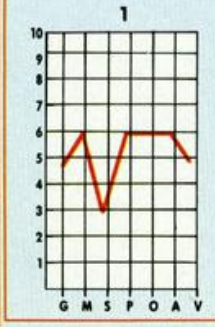




Pedro Bonal (Alicante)



1. **GOODY.**—Un programa de abstención recomendado.
2. **RAMPAGE.**—Es un juego bastante adictivo y al mismo tiempo muy original. Cabe destacar la posibilidad de jugar 3 jugadores simultáneamente.





Carlos Fulgencio (Barcelona)

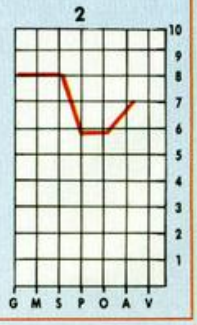


1. **GOODY.**—Al menos en la versión de 48 K, el juego posee una extraordinaria sinfonía para sordos.
2. **RAMPAGE.**—Un juego ideal para jugar y divertirse con los amigos, gracias a la posibilidad de hasta tres jugadores simultáneos.





César Abad (Madrid)



CONSULTORIO

BASIC SIN CABECERA

¿Qué valores hay que darle a IX y DE para grabar un bloque de Basic sin cabecera desde Código Máquina? ¿Qué tendría que hacer al final de la rutina de carga para que el programa Basic se auto-ejecute?

José L. ESCOLANO-Málaga

■ *Si quiere que el programa se auto-ejecute, lo mejor es que salve también las variables del sistema. De esta forma, al final de la rutina de carga sólo tendrá que hacer un salto a STMTR1 (JP #1B7D) y el programa continuará ejecutándose por la instrucción siguiente al RANDOMIZE que llamó a la rutina para salvarlo.*

El valor de IX deberá ser la dirección de inicio, es decir, 23552 y el valor de DE, la longitud. Para saber este último dato, reste 23552 del valor apuntado por E_LINE. También puede utilizar un flag especial para el registro A, con lo que sólo se podrá cargar el bloque si se conoce el flag.

DISCO DEL PLUS 3

¿En qué dirección de la ROM-2 del Plus 3 se encuentran las rutinas de carga y grabación en disco, qué registros utilizan y cómo?

¿Cómo se puede manejar la puerta Centronics que viene en el Plus 3 y cómo se podría conectar, por ejemplo, un relé para controlar alguna cosa?

Gustavo LÓPEZ-Vizcaya

■ *El manejo del disco del Plus 3 no se reduce —como en el caso del cassette— a 3 ó 4 rutinas básicas; por el contrario, se trata de todo un Sistema Operativo de disco con una serie de requisitos para cada operación, y una importante colección de rutinas. No es un tema sencillo que se pueda explicar en esta sección, pero, como sabrá, hemos creado una nueva llamada +3D.O.S., en la que se tratan a fondo estos temas.*

No obstante, le diremos que la salida Centronics no está pensada para controlar dispositivos externos en tiempo real, ya que es salida pero no puede ser entrada. A pesar de ello, es posible emplearla ya que el ordenador puede enviar datos por ella en paralelo. Para ello, necesitará un latch de 8 elementos que actúe como puerta para los datos. Las 8 entradas síncronas del latch deberá conectarlas a las líneas D0 a D7 (de la salida Centronics, no del bus). La activación del latch (usualmente: «CK»), se puede hacer desde la línea Strobe. Puede emplear la línea Busy para decirle al ordenador, en un momento dado, que deje de enviar datos. La línea Strobe se activa cada vez que hay datos disponibles en las líneas D0 a D7. Los dispositivos externos a controlar, deberán ir conectados a las salidas asíncronas del latch, a través de los drivers correspondientes a los niveles de corriente requeridos. No siempre hay que usar un relé; a veces puede dar mejores resultados un foto-acoplador. Desde el punto de vista software, los dispositivos se controlarán enviando caracteres al canal «P», que pongan a «1» ó a «0» los bits del latch.

AJEDREZ Y NIVELES

Tengo el programa Master-Chess y es incompatible con mi Inves Plus. Concretamente, no le funciona el «Level» (segundos que tiene para pensar el ordenador). Yo controlo los segundos con mi propio reloj, y le pulso ENTER en los segundos que haya fijado. De este modo he llegado a ganarle al ordenador dejando que él piense 15 minutos.

Juan M. HERNÁNDEZ-Murcia

■ *No entendemos muy bien su problema. El «Level» o nivel de un jugador de ajedrez no es el número de segundos que tiene el ordenador para pensar, sino el número de niveles que explora del árbol de decisión que utiliza para analizar cada jugada. Dado que parece que el programa funciona, suponemos que también funcionarán los distintos niveles de juego, ya que es muy raro que el programa funcione sólo parcialmente. Le aconsejamos que lea detenidamente las instrucciones del programa.*

PALABRAS RESERVADAS

Tengo un problema con el Cargador Universal; la línea:

1005 IF line < > li THEN...

no me entra, a menos que ponga un número entre los signos " < " y " > ", en cuyo caso no me pide el número de control.



Miguel SÁNCHEZ-Pontevedra

■ *Suponemos que está empleando un modelo de 128 K. En el Spectrum normal no hay problema por que una variable se llame «line», pero en el 128 K se trata de una palabra reservada y, por tanto, no puede ser usada como nombre de variable. Cuando se escribió el Cargador Universal, aún no había salido ningún modelo de 128 K, por lo que nuestro error es disculpable. De todas formas, es una chapuza utilizar el nombre de un token como nombre de variable, así que entonamos el «mea culpa». La solución es llamar «línea» a la variable y poner «línea» en todos los lugares donde ponga «line».*

En cualquier caso, esto no es razón para que el programa no le pida el número de control, así que le recomendamos que lo revise a fondo porque puede haber algún otro error, esta vez, ajeno a nuestra responsabilidad.

PERIFÉRICOS PARA PLUS 2

Poseo un Spectrum Plus 2 modelo antiguo, ¿puedo conectarle un interface Kempston?

He decidido comprarme una impresora, ¿qué interface debo conseguir?, ¿entre qué modelos de impresoras puedo elegir?

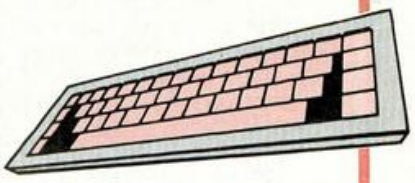
¿A este modelo de Spectrum se le puede incorporar una unidad de disco?, ¿qué debo conseguir para conectarla?

Antonio DÍAZ-Córdoba

■ *Suponemos que se refiere a un interface de joystick tipo Kempston; en ese caso, la respuesta es afirmativa; si se refiere a un interface de impresora marca Kempston, no lo hemos probado, pero dudamos que funcione.*

Puede conectar directamente cualquier impresora matricial o de margarita de 80 a 132 columnas que disponga de conexión en serie RS-232C (también puede conectar una láser, pero valdría más el collar que el perro). Asimismo, puede conectar cualquier impresora con entrada en paralelo Centronics, pero necesitará adquirir un interface de impresora que sea compatible con el Plus 2.

Puede acoplarle una unidad de disco de 5 1/4, 3 1/2 ó 3 pulgadas utilizando cualquiera de los dos interfaces de disco que existen en el mercado compatibles con el Plus 2: el Disciple o el Plus-D. Ambos llevan salida Centronics de impresora (además de la salida de disco) y el primero de ellos incluye un interface de joystick multi-norma. Con ninguno de ellos podrá leer los discos de 3" de Amstrad, aunque la unidad de disco los admita, ya que utilizan un formato propio.



DISKETERAS DE PCs

Tengo un Disciple versión 3B conectado a un Spectrum 48 K y una unidad de disco (40 pistas, doble cara, doble densidad) cuya marca ignoro, pero que procede de un PC y usa una fuente de alimentación casera. El conjunto funciona perfectamente, pero el motor de la unidad de disco no para de girar después de hacer la inicialización, hasta que se desconecta la alimentación. ¿Es normal?, ¿es problema del Disciple o de la unidad de disco?

Rafael GINE-Barcelona

■ *Una vez que se inicializa, el Disciple mantiene encendido el piloto de la unidad seleccionada para indicar cuál es, en caso de que existan dos. Esto se hace manteniendo activa la línea de selección de unidad 0 (o 1). Sin embargo, se mantiene inactiva la línea de "MOTOR ON" para que el motor permanezca parado.*

En algunas unidades procedentes de PCs, el hecho de hacer activa la línea de selección de unidad 0 hace que el motor gire, tal vez porque esta línea y la de "MOTOR ON" estén intercambiadas. Puede probar a solucionarlo intercambiándolas entre sí; veamos cómo hacerlo.

Identifique la pata 1 del conector que va a la unidad de disco (el número está escrito en el propio conector). La línea del cable más próxima a ese lado será la número «1» y, a partir de ella, se numeran consecutivamente. Todas las impares

CONSULTORIO

son masa, las señales van por las pares según el siguiente patillaje:
2 = No usada.
4 = No usada.
6 = Selección unidad 3.
8 = Índice.
10 = Selección unidad 0.
12 = Selección unidad 1.
14 = Selección unidad 2.
16 = Motor on.
18 = Dirección.
20 = Paso cabeza.
22 = Escritura dato.
24 = Habilitación escritura.
26 = Pista 0.
28 = Protección escritura.
30 = Lectura dato.
32 = Selección cara.
34 = "Ready" (preparada).

Se trata de intercambiar las señales de "Selección unidad 0" y "motor on"; es decir, las patas 10 y 16. Como las impares son masa y no nos importa intercambiar las patas 12 y 14 porque no las vamos a usar, podemos hacerlo de la siguiente forma:

Separe la cinta del conector abriendo éste. Haga dos cortes longitudinales en la cinta de unos 5 cm de longitud, uno entre las líneas 9 y 10; y el otro entre las 16 y 17. Gire 180° el trozo de cinta comprendido entre los dos cortes y vuelva a insertar la cinta en el conector. Estamos casi seguros de que con esto se resolverá el problema. Si alguna vez va a utilizar esta disketera como unidad 2 de un Disciple, deberá colocar el puente de selección en la posición 2 en vez de en la 1 (para utilizarla como unidad 1, el punte ha de estar el "0".

PANTALLA DE PRESENTACIÓN

Tengo hecho un programa bastante simpático y una pantalla de presentación cantidad de guay y quiero hacer que, mientras el juego esté cargando, esta portada esté presente. ¿Cómo lo hago?

Ismael MONROY-Cádiz

■ *En principio, la pantalla deberá tener una línea donde los atributos tengan el mismo color de tinta y papel para que podamos dirigir a ella la impresión del mensaje: "Program...".*

Supongamos que es la línea 13 y que los atributos son papel negro y tinta negra. Salve la pantalla delante del programa —en la cinta— y delante de la pantalla, salve el siguiente cargador:

```
10 LOAD ""SCREEN$: PAPER 0: INK 0
20 PRINT AT 11,0: LOAD ""
```

De esta forma, se cargará la pantalla, se dirigirá la impresión a la línea 13 (el comando LOAD manda un retorno de carro) y se fijan los atributos a los de la línea para que el mensaje no se vea. Finalmente, se carga el programa mientras la pantalla está presente. No olvide que el programa debe restablecer los atributos a los valores que necesite.

GENS-3 Y DIVISIONES

¿Qué le pasa a mi GENS-3? Cuando tecleo un programa, ya sea copiado o inventado por mí, todo transcurre normalmente. Luego pulso la opción "A" y se me hace una pregunta a la que respondo con ENTER. Tras esto dice: "Options?" a lo que respondo con 5. Entonces dan error todas las instrucciones (normalmente, error 03).

¿Cuál es el método para dividir por rotaciones?

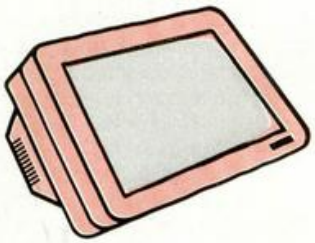
Juan M. FRÍAS-Málaga

■ *La primera pregunta que le hace se refiere al tamaño de la tabla de símbolos (etiquetas); normalmente vale con que pulse ENTER; sólo si alguna vez le da el error: "Out of table space!" deberá entrar un número en este campo para ampliar la longitud de la tabla. La opción 5 omite el listado de ensamblaje y genera un listado final de etiquetas. Ninguna de estas dos cosas tiene que provocar error. El error 03 significa: "Sentencia mal construida". Lo más probable es que esté escribiendo el comando en el campo de etiqueta. Asegúrese de que, al escribir el programa, hay dos espacios entre el número de línea y el comando en aquellas líneas que no lleven etiqueta. Al listarlo, tiene que haber 8 espacios. En todo caso, le recomendamos una detenida lectura de las instruc-*

De chip a chip
"Sábado Chip", de 17 a 19 h.

ciones del ensamblador GENS-3.

El procedimiento para multiplicar y dividir por rotaciones no es algo que se pueda explicar en esta sección. Sin embargo, puede encontrar una amplia explicación con figuras y ejemplos en las páginas 230 a la 236 de nuestro curso de Código Máquina. Estas páginas se publicaron en los números 72 y 73 de MICROHOBBY; si no los tiene, puede solicitarlos a nuestro servicio de números atrasados.



LECTURA DE TECLADO

Si el control multi-tecla de una semi-fila se hace con la instrucción "IN" y para hallar el valor de la dirección de la semi-fila se utiliza: PRINT AT 0,0: IN 63486, ¿cómo puedo hallar el valor de la mezcla de dos o más semi-filas entre sí?

Gregorio GIL-Madrid

■ *La instrucción IN 63486 lee sólo la semi-fila "1" a "5"; se forma un número binario en el que cada tecla pulsada pone a cero uno de los cinco bits inferiores, correspondiendo la tecla más exterior al bit de menos peso. El estado de los otros tres bits es aleatorio y puede cambiar de un ordenador a otro, por lo que conviene poner una máscara que los ponga a cero (en realidad, obtener el módulo 32 del resultado). Si se pretenden leer varias semi-filas, hay que hacer varios IN a distintas direcciones —una para cada semi-fila—. Las direcciones de las semi-filas son las siguientes:*

IN 65278 = Caps Shift a V
IN 65022 = A a G
IN 64510 = Q a T
IN 63486 = 1 a 5
IN 61438 = 0 a 6
IN 57342 = P a Y
IN 49150 = Enter a H
IN 32766 = Space a B

Un algoritmo para hallar estas direcciones es:

254 + 256(255—2↑n)*
donde 0 <= n <= 7

A continuación le listamos una rutina que lee las 8 semi-filas, elimina los tres bits de más peso e introduce los resultados en un vector llamado T(8):

```
10 DIM T(8)
20 FOR n=0 TO 7
30 LET dir=254+256*(255-2↑n)
40 LET a=IN dir
50 LET T(n+1)=32*(a/32-INT(a/32))
60 NEXT n
```

En la línea 10 dimensionados el vector, en la 20 se define el bucle, en la 30 se halla la dirección a leer, en la 40 se lee una semi-fila, en la 50 se almacena en el elemento correspondiente del vector el módulo 32 (resto de dividir por 32) del dato leído y, finalmente, la línea 60 cierra el bucle. A la salida de la rutina tendremos en el vector T(8) los datos leídos de las 8 semi-filas.

IMPRESORA Y PLUS 2

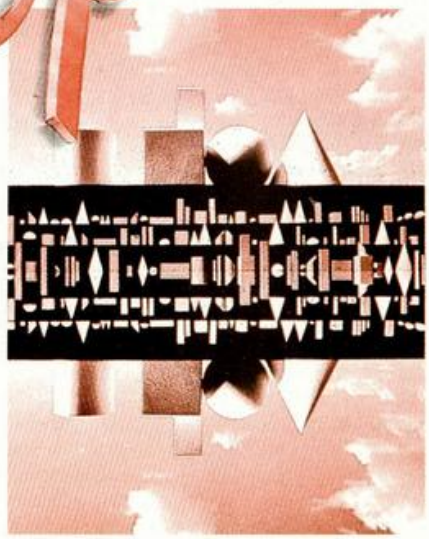
Tengo un Plus 2 y estoy pensando en adquirir una impresora Amstrad DMP 2000, pero no sé qué clase de interface o cable tengo que comprarme. ¿Qué me pueden aconsejar ustedes? ¿Dónde va conectado todo esto?

José M. ROMEU-Barcelona

■ *Suponemos que su modelo es el Plus 2 antiguo, no el Plus 2A; en ese caso, no dispone de salida paralela de impresora, por lo que la conexión se hace por la salida serie RS-232. Como primera medida, asegúrese de que la impresora tiene entrada en serie según la norma RS-232. Necesitará un cable específico para conexión a Plus 2 que podrá adquirir en el mismo distribuidor donde compró el ordenador o donde compre la impresora. La conexión debe hacerla a la salida RS-232 del ordenador; solamente podrá manejar la impresora en modo 128 K y deberá usar para ello los comandos: LPRINT, LLIST y COPY.*

Si su ordenador es un Plus 2A (se reconoce porque es negro en vez de gris) vale todo lo dicho anteriormente, pero también puede conectar una impresora con entrada en paralelo según norma Centronics; para ello deberá proveerse de un cable de conexión de impresora paralela a ordenador Spectrum Plus 2A o Amstrad serie CPC. Si utiliza un Plus 2A con una impresora serie, antes de utilizar los comandos de impresión deberá dirigir la salida del canal "P" al puerto RS-232 con

estilo Cope



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

Cadena Cope

RADIO POPULAR

... de chip a chip

CONSULTORIO

el comando: FORMAT LPRINT "R".

Ojo porque la DMP 2000 tiene conexión en paralelo, por lo que sólo puede ser empleada con el Plus 2A. Nuestro consejo es que no se fíe de lo que le digan en la tienda, y exija una demostración con un ordenador igual que el suyo. Ya sabemos que en las tiendas son muy reacios a hacer demostraciones, pero es su obligación y si todos los usuarios lo exigiéramos, nos evitaríamos sorpresas desagradables al llegar a casa.

INSTRUCCIONES DE MICRODRIVE

Estoy copiando el creador de juegos arcade que publicaron en el número 7 de MICROHOBBY Especial y resulta que la línea: 990 LOAD *"M";A$CODE 4E4: RETURN no es aceptada por el ordenador, ni aun suprimiendo el asterisco, cuya función desconozco.

Alejandro SÁNCHEZ-Valencia

■ *Es curioso cómo ha evolucionado el mundo del Spectrum, los que se han incorporado a él recientemente ya no reconocen las instrucciones que servían para manejar el legendario Microdrive, mientras que los «más viejos del lugar» aún recordamos con cierto cariño este dispositivo de almacenamiento que tanto nos hizo sufrir. Tal vez lo veamos, dentro de poco, en algún museo de arqueología industrial... (lagrimita).*

La instrucción:
*LOAD *"M";1;A$CODE 4E4*
sirve para cargar un bloque de bytes desde el Microdrive. Por supuesto, si no tiene Microdrive, deberá modificarla para que cargue desde el dispositivo de almacenamiento que esté empleando. Si es el cassette, deberá ser: LOAD A$CODE 4E4 mientras que para un disco Beta sería: RANDOMIZE USR 1563: REM: LOAD A$CODE 4E4 y para un Disciple o Plus D sería: LOAD D; A$CODE 4E4 aunque estos dispositivos también aceptan la sintaxis de Microdrive. Para cargar desde el disco de un Plus 3 valdría la misma sintaxis que para cinta siempre que el disco sea el dispositivo en curso, si no, se puede poner: LOAD "A:" + A$CODE 4E4.*

SCROLL DE PAISAJE

Quisiera que me dieran alguna idea sobre cómo hacer un scroll como los de los juegos comerciales, donde un determinado paisaje va apareciendo poco a poco. Yo tengo algunas ideas pero creo que no son buenas.

Javier CUENCA-Tarragona

■ *Dado que no nos cuenta sus ideas, no podemos decirle si nos parecen buenas. Esperemos que las nuestras sí se lo parezcan.*

En principio, se trata de ir desplazando la pantalla hacia un lado (digamos la izquierda) pixel a pixel e ir introduciendo la nueva imagen por la derecha, también pixel a pixel. En cuanto a la rutina para hacer el desplazamiento a la izquierda, no creemos que tenga ningún problema, pero por si algún lector lo necesita, ahí va el listado:



```
100 SCR_IZ  LD    HL,22527
110         LD    C,192
120 BUC_2   LD    B,32
130         AND   A
140 BUC_1   RL    (HL)
150         DEC   HL
160         DJNZ  BUC_1
170         JR    NC,NOCA
180         LD    (VAR),HL
190         LD    IX,(VAR)
200         SET   0,(IX+32)
210 NOCA    DEC   C
220         JR    NZ,BUC_2
230         RET
240 VAR     EQU   23728
```

El scroll es esférico (lo que desaparece por la izquierda vuelve a aparecer por la derecha) pero no pasa nada porque se sobre-escribirá con la información entrante. De todas formas, si no quiere scroll esférico, elimine las líneas 170, 180, 190, 200 y 240 y la etiqueta NOCA. Cada llamada a la rutina provoca un scroll de un pixel a la izquierda de toda la pantalla.

El siguiente problema es desde donde se carga la nueva pantalla. Si está definida como una pantalla completa, puede tenerla en otra dirección de memoria e irla rotando también a la izquierda metiendo en la pantalla real cada pixel que se escape por la izquierda de la ficticia. Sin embargo, este método se come mucha memoria porque cada pantalla ocupa 6 Ks. Lo mejor es que cree la pantalla a base de bloques de dibujo pre-definidos; y una rutina que los imprima en una zona de memoria intermedia (buffer) desde donde sean tranferidos a la pantalla mediante rotaciones.

POKEs Y KEMPSTON DESDE C.M.

¿Cómo se consiguen sacar los POKEs en un juego?

¿Cómo se puede usar el Kempston desde C. M.?

Jesús DEL POZO-Madrid

■ *Hay varias formas de averiguar los POKEs de un juego. La primera y más obvia es desensamblarlo y estudiar las rutinas para ver la forma de modificarlas. Lógicamente este método es el menos utilizado por el enorme trabajo que supone. Otro método es: si queremos, por ejemplo, aumentar el número de vidas en un juego que tenga tres, se buscan todas las instrucciones que carguen el registro A con 3 y se va probando a modificarlas una a una hasta dar con la que es. También se pueden buscar todas las instrucciones que decrementen el registro A o la dirección apuntada por HL. Estos métodos no son muy seguros, pero funcioan en basetantes casos. Otra posibilidad es buscar todas las subrutinas —bien buscando CALLs o RETs— e irlas anulando una por una hasta dar con otra cosa que queramos modificar.*

Si, como suponemos, todo esto le suena a chino, no se preocupe, no es el único. Precisamente por no resultar nada sencillo, desde nuestras páginas de «Tokes y Pokes» y algunas de «Nuevo», ofrecemos a nuestros lectores los pokes de los mejores programas comerciales.

Para leer un joystick Kempston desde código máquina —que suponemos es lo que usted quiere saber— se utiliza el mismo procedimiento que para leerlo desde Basic: se hace un IN al puerto 223 por ejemplo, con las siguientes instrucciones:
XOR A
IN A,(223)
AND #1F

Con esto, tendremos el dato leído en los cinco bits inferiores del acumulador.

INTRODUCIR POKEs

Dados mis escasos conocimientos de informática, me gustaría saber cómo se introduce un POKE de la manera menos compleja.

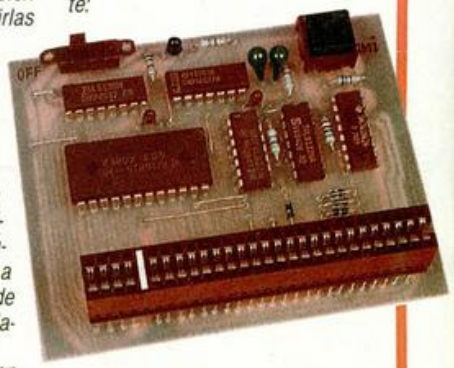
Joaquín DORADO-Córdoba

■ *Lo que llamamos corrientemente «introducir un POKE» es, en realidad, alterar el contenido de una posición de memoria una vez cargado el programa. La forma más sencilla de hacerlo es, sin duda, utilizar un POKEador o un Transfer que permita POKEar. Se trata de un dispositivo hardware capaz de detener el programa en cualquier momento, permitirnos alterar cualquier dirección de memoria y volverlo a poner en marcha justo en el punto donde se encontraba.*

Existen gran número de transfers comerciales que permiten hacer esto, entre ellos el «POKEador Automático» publicado en nuestras páginas.

Cualquier otro método requiere cargar el programa e impedir que se ejecute, lo que equivale a desprotegerlo, que es lo que hacen los cargadores que generalmente aparecen en nuestra revista. No hay reglas de oro para desproteger programas ya que cada uno es un caso particular y, desde luego, es necesario tener bastante experiencia.

De cualquier forma «si por casualidad» cae en sus manos un programa ya desprotegido, la forma de introducir los pokes es la siguiente:



teclear MERGE " ", con lo que podrá observar el listado Basic del cargador. En él debemos buscar la última instrucción del tipo RANDOMIZE o PRINT USR Dirección, colocando los pokes en la inmediatamente anterior. De todas formas, éste no es el método universal, ya que no existe ninguno.

¡QUE SALGA EL SOL POR DONDE QUIERA!

abre

LAS CAJAS DE SOL

y ponte...

tus gafas de Sol

¡¡DE REGALO!!



SYSTEM 4

Ref. 3

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID



El Viejo Archivero

Iniciamos la solución de tres aventuras con un alto grado de dificultad, guiones muy interesantes y que más preguntas variadas han suscitado a lo largo de esta sección.

LORD OF THE RINGS

Hubo un tiempo: la tercera edad, y un lugar: las tierras medias, en los que la fantasía estaba viva, la gente creía y la magia reinaba. Por entonces, este viejo decrépito era el más fuerte guerrero de la Gente Grande, amigo personal de Toro Bramador y perseguidor implacable de los Caballeros Negros.

Y ahora, siglos después, quizá mis experiencias de antaño puedan servir de ayuda a don **Antonio García Narváez**, de Cádiz; al tímido **C.V.E.** de Pamplona; a don **Javier Salvat Maldonado**, de Barcelona; a don **David Picó Jover**, de Alcoy; a don **José Antonio Martínez de Velasco**, a don **Santiago Acha Jiménez**, don **Pablo Lorenzo Herrera**, y don **Cataldo Torelli**, todos de Madrid; a don **Fernando Herrero**, de Sestao; a don **Alfonso Porrúa Montenegro**, de Vigo; y a un montón de aventureros más quienes, desde que usan las tarjetitas de M.H., parece que se OLVIDAN DE PONER SU NOMBRE.

De don **Emilio Gómez Barro**, de Madrid, recibí una solución de las dos partes, gracias, tomad ejemplo los demás y vamos allá.

El **«Lords»** viene a ser la segunda parte del **«Hobbit»**, es de su mismo autor, Philip Mitchel, y está producida por la misma Melboure House. Por cierto, muchos habéis preguntado cuál es la tercera parte: Es **«Shadows of Mordor»**.

En el juego controlamos a cuatro Hobbits: Frodo, Sam, Merry y Pippin, con ellos debemos llegar a Rivendel. El requetemalísimo Lord Sauron está buscando su Anillo Dorado y como tú lo llevas, te siguen los Caballeros Negros.

Debido a su enorme complejidad, hay muchas formas de acabar. La ruta debe ser a grosso modo hacia el Este, pero se pueden elegir varias. Nuestra solución cubre casi todos los problemas, pero siempre os queda el aliciente de mejorarla.

Recomendamos encarecidamente que os hagáis primero una idea de como es esa tierra para poder entender algunos de los puntos más complicados. O sea, ¡a mapear!

Jugamos como Frodo. Al inicio, abrimos *Chest, Drawer* y *Cupboard*. La nota está clara y la fotografía no sirve para nada. Reparto de cosas recordando que Sam es el más fuerte. La forma ideal es coger el *Backpack*, llenarlo de objetos, cerrarlo y dárselo a un compañero. La comida es esencial y podemos terminar el juego sólo con ella, pero también son útiles las cerillas si coges otra ruta.

Vamos a la *Sandy Beach* con nuestros dos amigos, falta Merry y lo más importante es encontrarlo CUANTO ANTES. Nos está esperando en su casa y si no llegamos a tiempo nos dejará una nota y desaparecerá del juego.

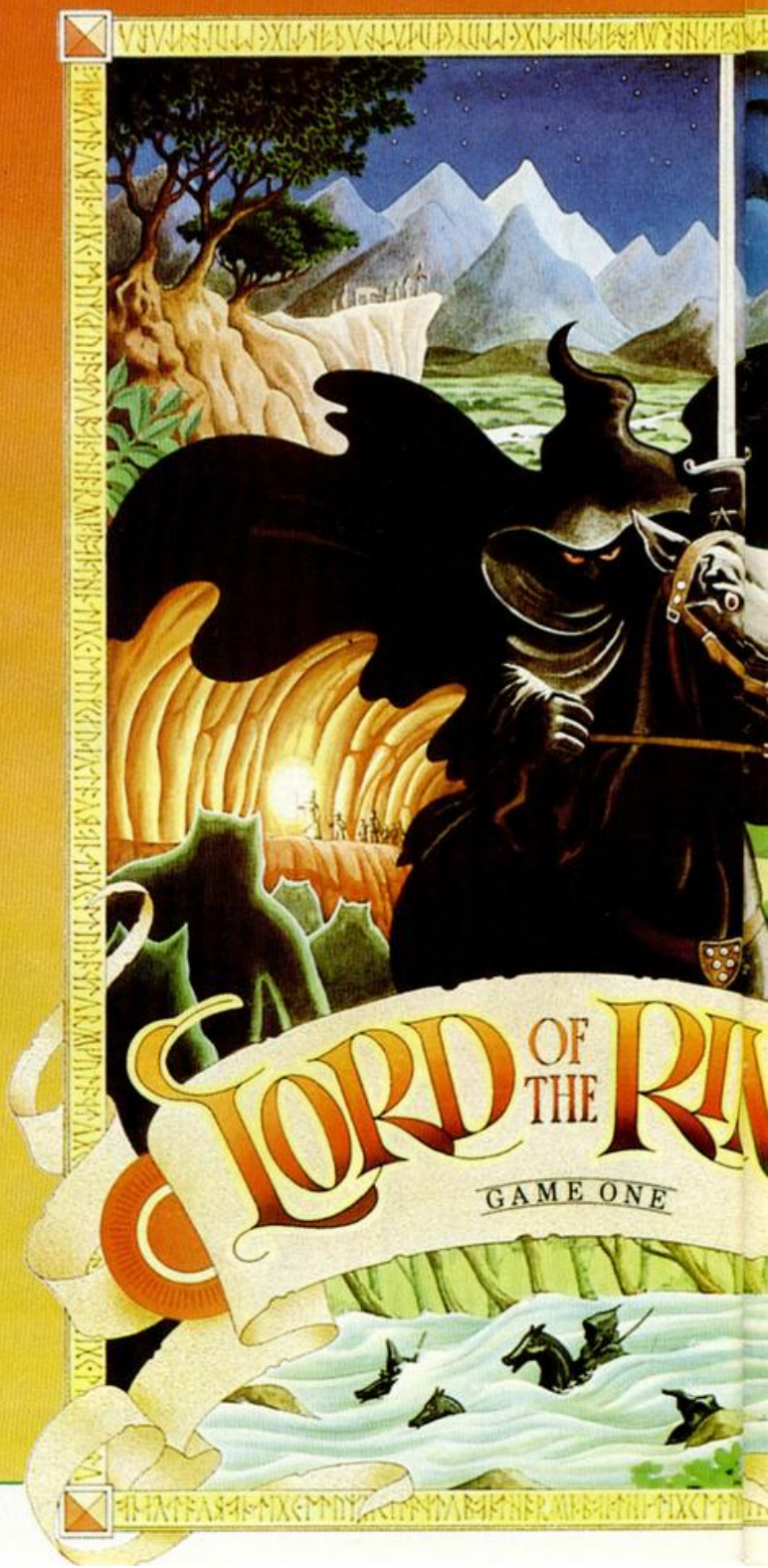
Para buscar a Merry, dejamos los otros detrás. Como siempre nos siguen (si tienen fuerzas), la forma es enviar a uno fuera de la localidad presente *(Say to Sam «go west»)*, e inmediatamente dejar ese sitio. El otro (Pippin) nos seguirá y entonces lo enviamos a otro sitio. Si hubiésemos mandado a Pippin antes de movernos, Sam hubiese vuelto a entrar. Cappicci?

Dejemos también el *Backpack*, pero llevemos comida. De la Sandy iremos al NE, SE, S y E, hasta pasar la *Puerta Amarilla* y entrar en casa de Merry. Esperemos que todavía esté, tomamos la comida de bienvenida y vuelta a la Sandy Beach.

Seguimos (solos) al S y al O hasta el pueblo donde la única forma de pasar el guardia Hobbit es visitando la oficina del alcalde (Mayor) primero. En el *Large Hall* cogemos el libro y la vela. Vuelta al *Sandy* donde todos deben leer el libro. Dejarlo.

Junto al lago, lo obvio es nadar, pero el único que puede es Merry, así que *Say to Merry «swim»*. Rapidez ahora. Hay que salvarlo con *«get out»* y entonces descubrimos con *Invent*, que tenemos dos joyas.

Ahora debemos ir con



Sam, pero que deje su carga primero. No olvidar la comida. W, W, S hasta *Glade* donde encontramos un ¡ahhgg laberinto! de siete localidades. Mapear fijándonos en las diferentes salidas. Cuando lleguemos al pie de las montañas azules decirle a Sam que se largue. Rápido al O y S hasta el monasterio donde recibiremos las instrucciones del monje.

N, O, N, O y S hasta la *Torre Verde* donde encontramos al Caballero Verde. En el camino comer de la *Comida de Bienvenida*.

Atacar tres veces al Verde, (comiendo para fuerza) y ganar el *Medallón Roto*.

Vuelta a las montañas azules y encontrar a Sam, al SE iremos a la Torre Roja donde está la *Red Lady*. (No entraremos en la torre porque seremos transportados a cualquier otra localidad.) Pasando de sus preguntas, ordenar a Sam (siempre debe ir bien comido) que la ataque y entonces cogeremos el *Medallón Dorado*.

Vuelta al Monasterio y *Open Stone Door*. Al Sur y llamar varias veces a la Puerta Blanca hasta que aparezca Radagast y podamos seguirlo hasta el *Observatorio* donde hay un valioso Scroll que te revelará algunas de las palabras mágicas para vencer a los Negros (O, Elbereth, Gilthoniel).

Si esperamos lo suficiente *Radagast* nos dará el *Scroll la Joya Verde* (tercera) y es tiempo ahora de volver a *Sandy Beach* y descansar con nuestros amigos. (Continuará.)



SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE

Del viejo maestro Scott Adams, distribuida por Adventure International U.S. Gold. No recomendable a los principiantes por su alto grado de dificultad. Las descripciones son mínimas y los problemas muy complicados; y sin la ayuda de un viejo retorcido como yo, no creo que podáis recuperar las 13 joyas escondidas dentro del castillo.

Recomiendo a doña **M.ª Teresa López Reig**, de Valencia; a don **Crispulo Hernández Ojeda**, de Barcelona; a don **Alejandro Morales Carrillo**, de Sevilla; a don **Josep M. Oriol Martí**, de Cervera; a don **Alfonso Porrúa Montenegro**, de Vigo; a don **Juan Escribano**, de Zaragoza; y a los de **Baxter Building**, New York, Cádiz, la máxima paciencia y tenacidad.

Usaremos contra Vileroth la magia, poder que, por supuesto, domino perfectamente. Empezamos con pocos hechizo y no sabemos para qué sirven. Hay que decir el hechizo exacto en el lugar exacto y en el momento exacto. ¿Os parece difícil? ¡Exacto!

En la primera localidad debemos cavar para encontrar la primera estrella. Luego *Go Moat* para entrar en el castillo. No intentaremos despertar al Monstruo sino *Hold Breath* y *Swim Down* para coger la toalla. Luego otro *swim down* y *swim este*.

De la Piscina de Agua Sucia se sale con otro *swim down*.

En la cocina si se abre el *Cabinet* se produce el *Hechizo Bliss* y con *Enter Drain* se vuelve a la piscina. Cogemos el *Crate* y S al *Courtyard*. *Ésta es una buena localidad para dejar los objetos y hechizos en caso de que llevemos demasiados.*

No vayamos a la Fuente todavía. Como la toalla está empapada debemos escurrirla (Wring) y dejarla caer. Luego mirar hacia arriba y *mirar battlements* (crestería).

En la *Entryway*, *Pull Lever* para bajar el puente. No nos preocupemos todavía de la *Piece of Wood* y volvamos otra vez al campo con *Go Drawbridge*.

Parece que sólo quedarán dos localidades, la *Ball Room* y la *Plain Room*, pero en esta última todas las paredes se pueden empujar y tirar *(pull y push)*.

En la *Ball Room* no desatemos la cuerda, sino *Cast el Hechizo Unravel* y salgamos pitando.

Desde fuera oiremos que el *Chandelier* cae y ahora sí podemos volver.

Ahora con *Look Up* y *Go Chandelier* cogemos la segunda estrella y también el Vidrio Roto.

En la *Ball Room* usemos el hechizo *Wicked Queen's* y si hacemos *Invent* veremos que tenemos el espejo mágico.

El Espejo nos sirve para ver el efecto de los Hechizos en nosotros mismos con *Look Mirror*.

Pero por hoy basta de Hechizos.

SHERLOCK

Holmes era un tío encantador, buen violinista y hábil químico; quizá un poco dado a la depre, pero en sus buenos momentos derrochaba ingenio. Lo único que me fastidiaba de él era su manía de subir a mi piso a pedirme consejo cada vez que tenía un caso difícil.

En esa compleja aventura Victoriana están embarrancados mis queridos locos de **Baxter Building**, Cádiz; don **Antonio Díez Herranz**, de Valladolid; don **Julián Santander**, don **Cataldo Torelli**, y don **Antonio Martínez de Velasco**, de Madrid; don **Alejandro Morales Carillo**, de Sevilla; don **Tomás Jiménez i Lozano**, de Barcelona; y don **Fernando Herrero**, de Sestao.

He aquí como se las resolvía yo a Sherlockito:

Si nos quedamos en la *Sitting Room*, nuestro buen Watson nos informará sobre los asesinatos, vayamos entonces a la estación de King Cross *(Hail Cab, climb into Cab, Tell Cabbie «go to...»)* y conozcamos a *Lestrade*. Con él debemos ser muy educados pero seguirlo constantemente y aprenderemos mucho sobre los inputs que hay que usar (*«Tell me about your address»*, etc.).

No pasaremos de la noche del Lunes, pero conoceremos mejor la forma de jugar y tendremos una idea de lo que pasa.

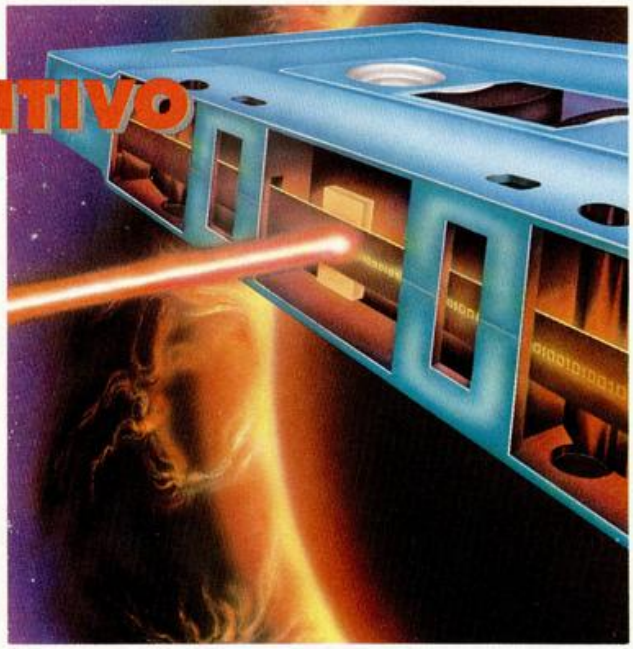
En un segundo intento volvamos a Leatherhead con Lestrade, pero esta vez andemos un rato por nuestra cuenta y usemos mucho el comando *«carefully examine (objeto)»* con el cual averiguaremos muchas cosas importantes para el juego en serio.

También es importante probar en la *Sitting Room* las órdenes *Open plain door, open my door, get lamp, sit in my armchair, get out of my armchair*, etc.

En el *Small Closet* hay dos disfraces que se usan con *Get, Wear* y *take off disguise*. Con ellos pasarás desapercibido.

Hasta la próxima entrega entreteneos hablando con Watson, ¿vale?

MASTER COPY: EL COPIADOR DEFINITIVO



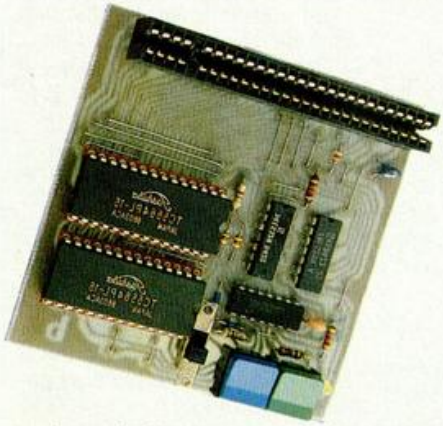
Al leer el nombre de este programa es posible que hayas pensado que se trata de un copiador más. Pero debemos decirte que éste, por su sencillez de manejo, por su rutina de load «hecha a medida» y por permitir trabajar con el interface de 16 K de RAM paginada (MICROHOBBY 103), reduciendo los errores de carga prácticamente a cero, puede ser considerado como el copiador definitivo...

Luis MODREGO

Al hacer el copiador nos propusimos que pudiera trabajar con la mayor cantidad de memoria posible, así que preparamos dos versiones, una para usar con el Spectrum de 48 K sin más, y otra para usar con los Spectrum de 48 K que tengan conectado el interface de los 16 K de RAM paginada. Estas dos versiones sólo se diferencian en la capacidad, por lo que a partir de ahora hablaremos indistintamente de ellas, y sólo las diferenciaremos en el apartado de puesta en marcha.

Antes de empezar, queremos advertir que este copiador ha sido concebido para hacer copias de seguridad de los programas y evitar así el riesgo que supone manejar directamente los originales, pero en ningún caso para que proliferen las copias piratas de los programas comerciales, que tanto daño hacen a la industria del software.

Por otra parte, diremos también que el «flag», al que haremos continuas referencias a lo largo del artículo, es un byte que la rutina de SAVE de la ROM graba al principio de todo bloque, y que servirá para que la rutina de LOAD sepa si debe o no cargar ese bloque, por lo que es usado a menudo como protección en los programas comerciales.



Con la ayuda de «Mastercopy» y los 16K que proporciona la RAM paginada de Microhobby, podréis realizar copias de seguridad de catorce bloques distintos, almacenando un total de 57389 bytes como máximo.

Manejo de Master Copy

Como ya hemos comentado, una de las características de este programa es su sencillez de manejo. Tiene tan sólo cuatro operaciones, que son las siguientes:

L-Load. Esta opción nos indica el número de bytes libres (aquéllos de que disponemos para seguir cargando bloques) y empieza a leer del cassette. No importa si lo que intentamos cargar tiene cabecera o carece de ella, o si tiene el «flag» distinto del habitual, si tiene tono largo o corto: al pulsar la «l» el bloque que lea el cassette se cargará, sin más, y le será asignada una etiqueta (una de las primeras letras del abecedario, mayúsculas) que se podrá ver en la izquierda de la pantalla.

A la derecha de la etiqueta aparecerá el nombre del bloque, o la frase «sin nombre», si se trata de un bloque sin cabecera. Más a la derecha se marca el comienzo del bloque de bytes, la línea de «autorun» si es un programa Basic, o bien el «flag» del bloque, si no tiene cabecera. El último número que aparece es la longitud del bloque que se está cargando o que ha sido cargado.

Si durante la carga de un bloque detenemos el cassette o pulsamos «Break», se supone que no interesa cargarlo, y por tanto se detendrá su carga, desapareciendo dicho bloque de la lista.

S-Save. Esta opción graba en el cassette una copia exacta de cualquier bloque de la lista. Cuando nos pregunte «Qué programa?», deberemos pulsar la tecla que corresponda a la etiqueta que se le asignó al programa durante su carga. Un breve pitido indicará el final de la grabación del bloque escogido. Queremos insistir en que la copia que se graba es como la original, y por tanto tendrá las mismas características que ella en cuanto a cabecera, flag, pitido largo o corto, etc.

B-Borrar. Borra cualquier bloque de la lista, que le indicaremos también mediante la etiqueta que le corresponda, cuando nos pregunte «Qué programa?».

C-Cambiar. Mediante esta opción cambiaremos el nombre de cualquiera de los bloques que hayamos cargado previamente, teniendo en cuenta que si el bloque no tiene cabecera, («Sin nombre») el nombre cambiará en la lista que aparece en la pantalla, pero por ser la copia que hagamos idéntica a la original, el cambio del nombre de un bloque sin cabecera no tiene efecto en la copia.

Si nos equivocamos introduciendo el nombre en esta opción, la función «delete» se obtiene, como es habitual, pulsando el cero a la vez que el "CAPS SHIFT".

En las tres primeras opciones, si pulsamos a la vez la tecla "CAPS SHIFT", haremos la opción extensible a otros bloques, y así:

CAP SHIFT + 1: carga todos los bloques que lea del cassette hasta que pulsemos «Break», se acabe la memoria libre o paremos el cassette en la carga de algún bloque.

CAPS SHIFT + S: graba todos los programas a partir de uno dado, que le indicaremos, como siempre, por medio de su etiqueta.

CAPS SHIFT + B: borra todos los bloques que hayamos cargado, dejan-

do toda la lista libre y la capacidad de carga al máximo.

Ventajas del Master Copy

La versión de 48 K es capaz de cargar hasta **42.062 bytes** en un máximo de doce bloques diferentes, y la de 64 K (Spectrum 48 K + interface 16 K RAM paginada) almacena hasta **57389 bytes** en 14 bloques distintos.

La gran capacidad de carga se debe a que, aparte de estar ubicado en la parte superior de la pantalla, está construido de tal manera que en ningún momento usa las variables del sistema, y por ello no sólo podemos usar la memoria destinada a estas variables (182 bytes), sino también la del buffer de la impresora (256 bytes), que se encuentra justo antes de dichas variables, y por tanto no son utilizadas por ningún otro copiador, ya que las continuas llamadas a la ROM que normalmente tienen hacen que se actualice el contenido de estas variables del sistema; por tanto, si usamos ese trozo de memoria se producirán errores en estas llamadas a la ROM, o como mínimo se corromperá la información que allí tengamos almacenada debido a esta actualización.

Pero la verdadera ventaja es su rutina de carga, que elimina los típicos errores de los copiadores cuando se intentaban cargar bloques sin cabecera.

Normalmente, si el programa no tiene cabecera se supone una longitud superior a cualquier posible bloque (60.000 bytes, por ejemplo) y al volver de la rutina de carga, el registro «de» contiene el número de bytes que se han dejado de cargar; por tanto, restando a 60.000 el contenido de este registro, obtenemos la longitud del bloque. Sin embargo, la rutina de load de la ROM no está preparada para este uso, y si le damos al bloque que se va a cargar una longitud de 60.000 bytes intentará cargarlos todos, de forma que cualquier ruido del cassette o de la cinta al finalizar la carga será interpretado como información, y habrá error de carga. Por esta razón cuando con otros copiadores intentábamos hacer un duplicado de algún programa sin cabecera, al final de la carga, cuando parecía que todo iba a salir bien, nos daba el desagradable mensaje de error de carga.

La rutina que incorpora Master Copy, no sólo carga los impulsos que lee del cassette, sino que además los comprueba; así, si hay ruidos al final de la grabación, no se tendrán en cuenta, y la carga terminará sin errores. Por supuesto, el byte de «flag» será grabado al principio, como uno más, para que la copia sea idéntica a la original. Por eso, los bytes libres se decrementan en una unidad más que la



«Mastercopy» os permite cambiar el nombre a alguno de los ficheros ya contenidos en memoria, al igual que borrar aquellos que no interesen.

que indica la longitud del bloque que carguemos.

Puesta en marcha

Para la versión de Spectrum 48 K sin interface:

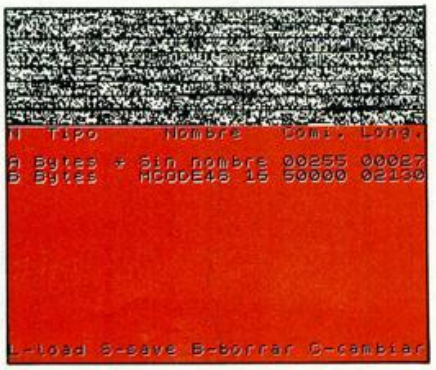
Teclear el **listado 1** y grabarlo en una cinta haciendo
«SAVE "MASTERCOPY" LINE 10».

A continuación, teclear el **listado 2** en el Cargador Universal de Código Máquina y hacer un dump en la dirección 50.000. Salvar el código objeto generado en la dirección 50.000 con una longitud de 1.910 bytes, rebobinar la cinta y cargar el Basic, que cargará a su vez el Código Máquina del listado 2. Master Copy está listo para ser usado, en su versión sin interface.

Para los Spectrum de 48 K con interface 16 K RAM paginada:

Teclear el **listado 1** (el Basic es común para las dos versiones) grabarlo en una cinta con
«SAVE "MASTERCOPY" LINE 10».

Cargar el Cargador Universal de Código Máquina, teclear el **listado 3** y hacer un dump en la dirección 50.000, grabando el código objeto generado a partir de esta dirección, con una longitud de 2.130 bytes (en realidad, el programa luego se «despliega», ocupando 3 K aproximadamente, pero hemos intentado reducir el número de líneas a teclear hasta el mínimo posible).



Éste es el menú al que accederéis una vez cargado «Mastercopy».

Ahora, para usar el Master Copy deberemos enchufar al Spectrum el interface de 16 K de RAM paginada, si es que no estaba todavía conectado. Reiniciaremos el ordenador, y aparecerá el consabido mensaje «(C) 1982 Sinclair...»; pondremos el interruptor de bloqueo de escritura en modo «permitida la escritura», ya que, evidentemente, se usará esta memoria para parte del programa, y para almacenar los programas a copiar.

Además, si se tiene instalado el interruptor propuesto en las mejoras a este circuito (MICROHOBBY n.º 121) para bloquear la activación de esta RAM auxiliar por software, este interruptor estará en posición de «permitida», ya que el copiador activará la RAM automáticamente, cuando empiece a ejecutarse.

Una vez ajustados los controles del interface, no tenemos más que teclear el archiconocido LOAD"", pulsar PLAY en el cassette y dejar correr la cinta que anteriormente hemos grabado; cuando carguemos el Basic, éste cargará a su vez el Código Máquina generado por el **listado 3,** y ya podremos usar el copiador.

Esperamos que Master Copy, que realmente creemos que merece vuestra atención, os sea de gran utilidad, tanto por su versatilidad como por su potencia; usadlo una vez, y seguro que cuando tengáis que hacer una copia de cualquier programa, siempre recurriréis a él.

LISTADO 1

```
10 LOAD ""CODE 50000
20 RANDOMIZE USR 50000
```

LISTADO 2

```
 1  2169C3114FFF01B100ED 1099
 2  B0211AC411004001000B 521
 3  EDB0C3004021974250E 1165
 4  22BFC0CDCCFF30FA21CB 1612
 5  0010FE267CB520F9CDC8 1304
 6  FF30EB069CCDC8FF30E4 1636
 7  3EC6B830E02420F106C9 1232
 8  CDCCFF30D578FED430F4 1803
 9  CDCCFFD079EE034F2600 1351
10  06B01819DD7500DD23F5 1070
11  DD7C3C2009DD7DFE4F3E 1187
12  FBCA0044F11B0806B22E 1027
13  01CDC8FFD03ECBB8CB15 1542
14  06B0D2AFFF7CAD677AB3 1523
15  20D07CFE01C9CDCCFFD0 1692
16  3E163D20FDA704C83E7F 990
17  DBFE1FD0A9E62028F33E 1488
18  7FDBFE1FD0A9E62028E8 1542
19  3E7FDBFE1FD0A9E62028 1372
20  DD792F4FE607F608D3FE 1424
21  37C9F3AF32D545210058 1130
22  22AD4531FF4706700E00 783
23  C53EB890CDB0225D5413 1198
24  3600011F00EDB0C110EC 944
25  2100580102003607231O 236
26  FB36282310FB0D20F821 973
27  FA450620CD2142210048 766
28  22AF45216146062OCD3A 811
29  423AD545A72822AF3286 1054
30  4621CB4623E5DDE1E5CD 1520
31  C341E1111600193AD545 889
32  473AB6463C32B646B838 983
33  E63EFEDBFEE6082006CD 1500
34  B644C30E403EBFDBFEE6 1479
```

```
35   0220103EFEDBFEE6013E  1132
36   0020013C32BA46182D3E  530
37   FDDBFEE60220113EFEDB  1542
38   FEE6013E0020013C32BA  876
39   46C3AD423E7FDBFEE610  1412
40   20B93EFEDBFEE601CA01  1440
41   40C33B433AD545FE0C3E  1053
42   FBCA0044216F460612CD  964
43   2142214EFFED5BAD45A7  1202
44   ED5222BE46CD6D421160  1106
45   EADD2AAD45CD4FFFAFB4  1633
46   C200442160EAA7ED523E  1173
47   01CA0044111300ED5220  658
48   5C22BC462AAD45237EFE  1083
49   0438052ABC46184BCD91  814
50   41DD22B746ED5BBE4613  1180
51   13DD2AAD45CD4FFFAFB4  1418
52   C200447AB3C20044DD2B  1089
53   2AAD45DD22AD45DD2AB7  1227
54   46DD7511DD74122ABE46  1082
55   DD7513DD74143AD5453C  1114
56   32D5453ABA46A7C2CA40  1273
57   C30E401111001922B446  616
58   22AC46ED5BAD45ED53B2  1344
59   46231922AD45EB7E21A1  961
60   460115001213EDB0CD91  892
61   4118C721CB463AD545A7  1101
62   32B646C4AE44EBD5D52A  1443
63   AD4501160 0EDB0DDE1DD  1345
64   5E0CDD560D2ABE46ED52  1047
65   3EFBDA0044ED53BE46E1  1404
66   23DD23E53AB646A71717  1043
67   17C6500E00CDB02222AF  939
68   45AF32B1453AB646C641  1113
69   CD4B42CD6542E17EE521  1331
70   B245A7110700C4B14406  885
71   07CD3E42E123060ACD3E  883
72   42DD7E00FE042007DD6E  1041
73   FF26001806DD6E0DDD66  990
74   0ECD6D42CD6542DD6E0B  1108
75   DD660CCD6D42C9AF32B1  1318
76   45E5C521E05022AF4506  1116
77   20C53E20CD4B42C110F7  1125
78   C1E1AF32B145E5C57ECD  1646
79   4B42C1E12310F5181A11  922
80   0800210030CDB1443AB1  786
81   45ED5BAF45835F06087E  1007
82   12231410FA3AB1453C32  753
83   B145C911D645ED53E045  1360
84   E52AE0454E23462322E0  1040
85   45E13EFFA7ED423C30FB  1440
86   C630E5C5CD4B42C1E109  1445
87   793D20DEC9F53E05D3FE  1414
88   F13E7FDBFEE6013E0020  1228
89   023E01328946C9CD5144  925
90   32B646CD8F44DD23DD7E  1321
91   00FE042016DD5E13DD56  953
92   14DD6E11DD66127E23E5  1099
93   DDE1CDD4431832DD7EFF  1606
94   111100DD22B746CDD443  1026
95   3AB946A7C20044DD2AB7  1188
96   460152O3CDA144DD6E11  938
97   DD6612DD5E13DD56147E  1128
98   23E5DDF1CDF9433AB946  1544
99   A7C200443ABA46A72814  970
100  3AD545473AB6463CB830  1013
101  0932BB46CD9E44C3B042  1184
102  AF32BB460158O2CDA144  1007
103  217800115203C32D44CD  768
104  4844CD5144 32B646473A  925
105  D5453DB8200FDD6E12DD  1144
106  661322AD4532D545C30E  938
107  40DDE5DD6E12DD661322  1239
108  BE46DD5E14DD56151922  982
109  BC462AAD45A7ED5222AD  1235
110  45D59047111600DD19D1  991
111  DDE5210000D5DD5E14DD  1252
112  56151922B746D1DD6E12  977
113  DD6613A7ED52DD7512DD  1405
114  7413D5111600DD19D12A  884
115  B74610D9444D2ABC46ED  1168
116  5BBE46EDB03AB646473A  1203
117  D5459021 0000CDAE4444  974
118  4DE1D1EDB03AD5453DC3  1520
119  5543F5D53ABB46A7200B  1135
120  212946060FCD2142CD40  738
121  44213846O605CD21423A  600
122  B646C641CD4B42D1F121  1344
123  9742E5C3C604A7200A21  1085
124  3D460617CD21421816FE  764
125  FB200A216346060CCD21  751
126  4218082154460 60FCD21  544
127  42AF32B94621C40911D2  1011
128  00CDB503F33E05D3FEAF  1339
129  DBFEF6E03C28F8C30B40  1561
130  AFDBFEF6E03C28F8AFDB  1860
131  FEF6E03C20F8C921E050  1602
132  22AF45AF32B14532BB46  1056
133  211A46060FCD2142060C  472
134  1E0021E2457E23DBFEA6  1158
135  28061C2310F518ECCD48  907
136  443AD545A7CA00443DBB  1093
137  3E00DA0044CD48447BDD  1037
138  21CB46A7C847111600DD  1004
139  1910FCC9011405F50B3E  838
140  D23D20FD78B120F6F1C9  1573
141  111600471910FDC9CD48  882
142  44CD514421A3450609CD  907
143  2142CDD644D821C146DD  1319
144  E5D11313010A00EDB0C9  1101
145  AF32AC45CD4F45A728FA  1276
146  01E100CDA144FE0D201F  990
147  3AAC45A7200237C95F16  873
148  0021C1461911CB46EBA7  1013
149  ED52C845EB36202310FB  1211
150  C9FE0C2822FE1F38C9FE  1337
151  8030C5473AAC45FE0A28  1047
152  BD3C32AC4521C0465F16  952
153  00197877CD4B4218AB3A  863
154  AC45A728A53D32AC453A  1023
155  B1453D32B1453E20CD4B  977
156  423AB1453D32B145C3DA  1140
157  443EFEDBFEE60132A245  1369
158  1100000EFE2605067F6C  569
159  ED78E61F1F2D20FC300A  1036
160  13CB0838F02520EBAFC9  1206
161  210502197EFE0DC8FE20  944
162  38F2FE7A30EEFE30200B  1305
163  473AA245A77820033E0C  756
164  C9FE3AD8473AA245A778  1376
165  C8C620C9004E6F6D6272  1141
166  65203A20000000004001  288
167  50726F6772616D6D6174  1050
```

```
168  72697A206D617472697A  1036
169  24427974657320204279  806
170  746573202A001027E803  696
171  64000A000100D645FD01  648
172  7F10FE08FD04FB04FD08  1178
173  FD10BF10DF04BF08BF04  1097
174  BF024C2D6C6F61642053  845
175  2D7361766520422D626F  828
176  7272617220432D63616D  888
177  62696172517565205072  939
178  6F6772616D61203F2050  838
179  756C736120756E612074  941
180  65636C6153617665204E  914
181  6F206578697374652065  934
182  7365207072 6F6772616D  1008
183  612045727 26F72202D20  760
184  4272656168202O4E6F20  770
185  686179207369 74696F4C  982
186  6F61642E427974657320  905
187  6C69627265733A4E2020  841
188  5469706F20202020204E  650
189  6F6D6272652020204 36F  807
190  6D692E204C6F6E672E04  742
191  53696E206E6F6D627265  973
```

DUMP: 50.000
N.° BYTES: 1.950

LISTADO 3

```
1    21050211BDCE012800ED  730
2    B021003D11B2CB010003  672
3    EDB0217CC3112E3B01B8  1072
4    0BEDB0F301DFFF3E10ED  1461
5    79C30040CD643DCDFC41  1268
6    211A3C0609CDDF3CCD4E  905
7    3BD82165 46DDE5D11313  1176
8    010A00EDB0C9AF32243C  946
9    CDC73BA728FA01E100CD  1351
10   4042FE0D201F3A243CA7  781
11   200237C95F1600216546  611
12   19116F46EBA7ED52C845  1213
13   EB36202310FBC9FE0C28  1130
14   22FE1F38C9FE8030C547  1274
15   3A243CFE0A28BD3C3224  793
16   3C2164465F1600197877  644
17   CD0A3D18AB3A243CA728  832
18   A53D32243C3A51423D32  688
19   51423E20CD0A3D3A5142  722
20   3D325142C3523B3EFEDB  1129
21   FEE60132233C1100000E  661
22   FE2605067F6CED78E61F  1156
23   1F2D20FC300A13CB0838  704
24   F02520EBAFC9216F4619  1159
25   7EFE0DC8FE2038F2FE7A  1553
26   30EEFE30200B473A233C  855
27   A77820033E0CC9FE3AD8  1125
28   473A233CA778C8C620C9  1142
29   4E6F6D627265203A2000  733
30   007DE6034F06003EDD00  726
31   040C0D20FD0E3F0520F8  676
32   EE10D3FE444F7AB3C879  1488
33   4D1B18E72197463A7542  854
34   A7325A43280747111600  531
35   1910FDEBD5D52A4D4201  1141
36   1600EDB0DDE1DD5E0CDD  1429
37   560D2A6243ED523EFBDA  1156
38   6D3DED536243E123DD23  1171
39   E53A5A43A7171717C648  950
40   0E00CDA73D224F42AF32  851
41   51423A5A43C641CD0A3D  901
42   CD2A3DE17EE5215242A7  1236
43   28074711070019 10FD06  442
44   07CDFC3CE123060ACDFC  1257
45   3CDD7E00FE042007DD6E  1035
46   FF26001806DD6E0DDD66  990
47   0ECD323DCD2A3DDD6E0B  980
48   DD660CCD323DC9AF3251  1158
49   42E5C521E050224F4206  1014
50   20C53E20CD0A3DC110F7  1055
51   C1E1AF325142E5C57ECD  1547
52   0A3DC1E12310F5C32A3D  1083
53   D620A72164432807471 1  748
54   08001910FD3A5142ED5B  835
55   4F42835F06087E122314  584
56   10FA3A51423C325142C9  929
57   117642ED538042E52A80  1114
58   424E23462322 8042E13E  799
59   FFA7ED423C30FBC630E5  1559
60   C5CD0A3DC1E109793D20  1114
61   DEC9AFDBFEF6E03C28F8  1889
62   AFDBFEF6E03C20F8C9A7  1826
63   200A21E1420617CDDF3C  883
64   1816FEFB200A21074306  706
65   0CCDDF3C180821F84206  885
66   0FCDDF3C21E80311C201  983
67   CD253CAF325D43DBFEF6  1406
68   E03C28F5C30B4047A71F  1108
69   371FA71FA8E6F8A86779  1322
70   070707A8E6C7A807076F  911
71   C93A7542FE0E3EFBCA6D  1334
72   3D211343O612CDDF3C2A  734
73   4D4211005BA7ED52EB21  1005
74   2DE0A7ED5222 6243CD32  1209
75   3D1160EADD2A4D42CD43  1086
76   3FAFB4C26D3D2160EAA7  1312
77   ED523E01CA6D3D111300  790
78   ED522260432O592A4D42  822
79   237EFE0438052A604318  709
80   4BCD463CDD225B43ED5B  1151
81   6243DD2A4D421313CD43  881
82   3FAFB4C26D3D7AB3C26D  1386
83   3DDD2B2A4D42DD224D42  908
84   DD2A5B43DD7511DD7412  1131
85   2A6243DD7513DD74143A  979
86   75423C3275423A5E43A7  862
87   C2BF3DC30E4011110019  778
88   225043225843ED5B4D42  841
89   ED5356432319224D42EB  945
90   7E214543 0115001213ED  591
91   B0CD463C18C7F53E05D3  1257
```

```
92   FEF13E7FDBFEE6013E00  1450
93   20023E01325D43C9F5D5  966
94   3A5F43A7200B21CD4206  740
95   0FCDDF3CCD5C3D21DC42  1180
96   0605CDDF3C3A5A43C641  977
97   CD0A3DD1F1218C3EE521  1223
98   801FCB7F280321980C08  737
99   13DD2B3E024710FED3FE  1153
100  EE0F06A42D20F50525F2  1029
101  DC3E062F10FED3FE3E0D  1145
102  063710FED3FE010E3B08  878
103  6FC30B3F7AB3280CDD6E  1064
104  007CAD673E0137C3293F  817
105  6C18F479CB7810FE3004  1142
106  064210FED3FE063E20EF  1146
107  05AF3CCB15C2183F1BDD  993
108  2306313E7FDBFE1FD07A  1113
109  3CC2023F063B10FEC921  888
110  8C3EE50E22BFC0CDC13F  1323
111  30FA21C80010FE2B7CB5  1149
112  20F9CDBD3F30EB069CCD  1388
113  BD3F30E43EC6B830E024  1280
114  20F106C9CDC13F30D578  1322
115  FED430F4CDC13FD079EE  1786
116  034F260006B0181ADD75  690
117  00DD23F5DD7CFE3B2009  1200
118  DD7DFE3E3EFBCA6D3DF1  1588
119  1B0806B22E01CDBD3FD0  931
120  3ECBB8CB1506B0D2A43F  1292
121  7CAD677AB320CF7CFE01  1319
122  C9CDC13FD03E163D20FD  1300
123  A704C83E7FDBFE1FD0A9  1441
124  E62028F33E7FDBFE1FD0  1446
125  A9E62028E83E7FDBFE1F  1396
126  D0A9E62028DD3E7FDBFE  1562
127  1FD0A9E62028D2792F4F  1167
128  E607F608D3FE37C9F3AF  1630
129  327542210058224D4231  583
130  FF4706700E00C53EB890  1045
131  CDA73D5D54133600011F  715
132  00EDB0C110EC21005801  980
133  020036072310FB362823  494
134  10FB0D20F8219E420620  855
135  CDDF3C210048224F4221  805
136  25430620CDF83C3A7542  896
137  A72822AF325A43219746  877
138  23E5DDE1E5CD7E3CE111  1572
139  1600193A7542473A5A43  574
140  3C325A43B838E63EFEDB  1272
141  FEE6082006CD2E3BC30E  1049
142  403EBFDBFEE60220113E  1133
143  FEDBFEE6013E0020013C  1113
144  325E43C3BF3D3EFDDBFE  1446
145  E60220113EFEDBFEE601  1301
146  3E0020013C325E43C3CB  764
147  403E7FDBFEE61020B83E  1250
148  FEDBFEE601CA0140C35F  1515
149  41CDFC41325A43CD3142  1114
150  DD23DD7E00FE042016DD  1136
151  5E13DD5614DD6E11DD66  1111
152  127E23E5DDE1CDA23E18  1307
153  32DD7EFF111100DD225B  1032
154  43CDA23E3A5D43A7C26D  1184
155  3DDD2A5B43015203CD40  837
156  42DD6E11DD6612DD5E13  1089
157  DD56147E23E5DDE1CDC7  1567
158  3E3A5D43A7C26D3D3A5E  963
159  43A728173A7542473A5A  757
160  433CB8300C325F4301D8  800
161  04CD4042C3CE40AF325F  1124
162  43015802CD4042214B00  601
163  11B004CD253CC3A43DCD  1124
164  643DCDFC41325A43473A  1019
165  75423DB8200FDD6E12DD  1045
166  6613224D4232 7542C30E  740
167  40DDE5DD6E12DD661322  1239
168  6243DD5E14DD56151922  887
169  60432A4D42A7ED52224D  945
170  42D59047111600DD19D1  988
171  DDE5210000D5DD5E14DD  1252
172  5615192 25B43D1DD6E12  882
173  DD6613A7ED52DD7512DD  1405
174  7413D5111600DD19D12A  884
175  5B4310D9444D2A6043ED  978
176  5B6243EDB03A5A43473A  1013
177  75429021 00004711 1600  470
178  1910FD444DE1D1ED803A  1344
179  75423DC37941AF325F43  1012
180  21BE42060FCDDF3C060E  818
181  1E002182427E23DBFEA6  1059
182  28061C2310F518ECCD64  935
183  3D3A7542A7CA6D3D3DBB  1089
184  3E00DA6D3DCD643D7BDD  1160
185  219746A7C847111600DD  952
186  1910FCC9F50B3ED23D20  1115
187  FD78B120F6F1C9000000  1270
188  400150726F6772616D6D  902
189  617472697A206D617472  1022
190  697A2442797465732020  846
191  427974657320 2A001027  648
192  E80364000A0001007642  530
193  FD017F10FE08FD04FB04  1171
194  FD08FD10BF10DF04BF08  1163
195  BF04BF027F047F084C2D  775
196  6C6F616420532D736176  906
197  6520422D626F72726172  892
198  20432D63616D62696172  863
199  5175652050726F677261  950
200  6D61203F2050756C7361  850
201  20756E61207465636C61  909
202  5361766520 4E6F206578  873
203  69737465206573652070  930
204  726F6772616D61204572  960
205  726F72202D2042726561  826
206  6B20204E6F2068617920  746
207  7369 74696F4C6F61642E  982
208  4279746573206C696272  976
209  65733A4E202054697 06F  828
210  20202020204E6F6D6272  670
211  6520202043 6F6D692E20  667
212  4C6F6E672E0453696E20  780
213  6E6F6D62726500000000  643
```

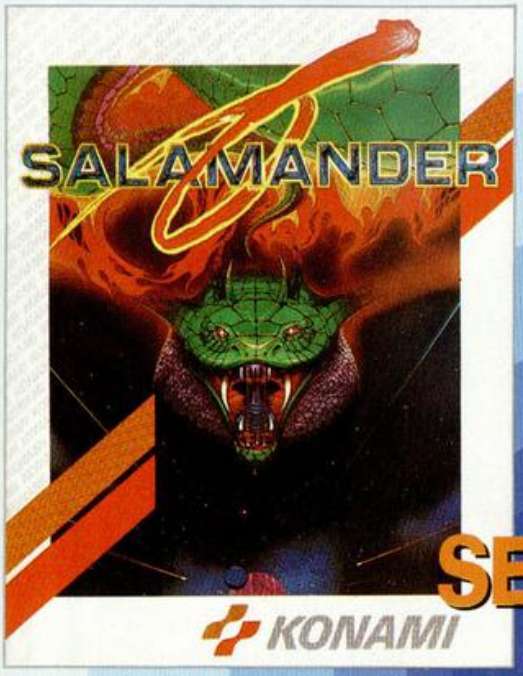
DUMP: 50.000
N.° BYTES: 2.130

DISTRIBUIDORES

GALICIA ASTURIAS LEON
Roberto Prego Fuentes y otros
San Andrés, 135, 9.º 6
15003 La Coruña. Tel. (981) 22 84 73
CATALUÑA (Cartuchos MSX)
Disvent, S. A.
Villadonat, 236-238
Barcelona. Tel.: (93) 321 50 14
CATALUÑA (resto del catálogo)
Hard Micro
Vilarroel, 138, 1.º, 1
Barcelona. Tel.: (93) 253 19 41
ANDALUCIA ORIENTAL
P. M. V.
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia, 6
MALAGA. Tel.: (952) 28 08 50

EXISTENCIAS LIMITADAS EXCEPTO EN MSX

Serma Software
EL MEJOR



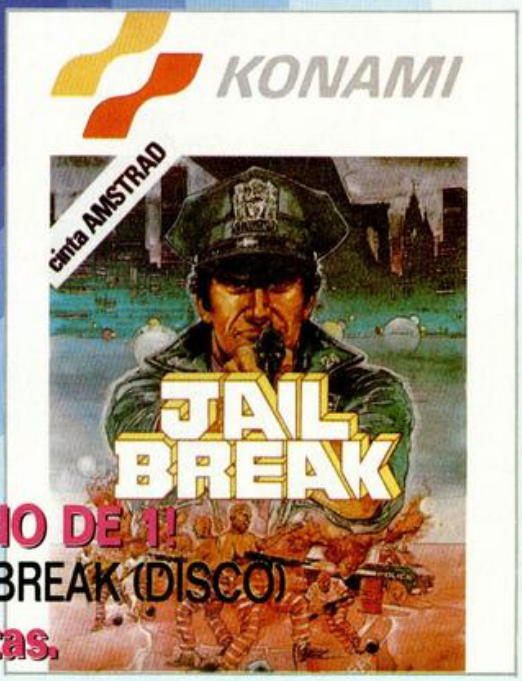


SENSACIONAL OFERTA

1 cassette
550 ptas.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE





¡2 DISCOS POR EL PRECIO DE 1!
AHORA, NEMESIS (DISCO) Y JAIL BREAK (DISCO)
POR SOLO 2.250 ptas.

VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63

TITULO: _____ SISTEMA: _____ REVISTA: _____
NOMBRE Y APELLIDOS: _____ DIRECCION: _____
POBLACION: _____ PROVINCIA: _____
COD. POSTAL: _____ TEL.: _____ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐

Aula Spectrum

MONITOR DE DIEDRICA

Manuel Castillo, de Cádiz, «sufrido estudiante de este tema», como el mismo se califica, nos envía esta pizarra electrónica.

El número máximo de puntos que se pueden definir es de 10 y el de líneas de 20 aunque ambos parámetros pueden ser modificados fácilmente en el listado.

En cuanto a los modos de representación, hay tres tipos:

— **Representación en cubo.** Coloca los puntos en el espacio realizando las diferentes proyecciones en los planos horizontal, vertical y de perfil.

— **Representación técnica**. Es el dibujo de los elementos definidos en forma plana, realizándose con las correspondientes líneas de proyecciones.

— **Representación especial.** Esta opción no será posible utilizarla hasta que, por lo menos, no se haya introducido un punto. Es la de mayor utilidad, ya que los puntos y líneas introducidos anteriormente podrán ponerse o quitarse según se desee.

Para salir de las opciones en las que se haya entrado por error, sólo será necesario introducir un número mayor del que se pida, con lo que el programa volverá al menú principal.

Otro detalle a destacar es la introducción de puntos. El alejamiento sería la coordenada X, la cota sería Y, y Z deberá ser introducida de izquierda a derecha, oscilando sus valores entre 0 y 120.

```
  10 REM ************************
  20 REM * MONITOR DE DIEDRICA *
  30 REM ************************
  40 BORDER 6: PAPER 7: INK 0: C
LS
  50 GO SUB 2590
  60 LET point=10: REM numero de
 puntos admitidos
  70 DIM a(point): DIM b(point):
 DIM c(point): DIM d(20,2)
  80 LET npoin=0
  90 LET dr=0
 100 LET repr=0
 110 LET p$="": LET l$=""
 120 CLS
 130 PRINT AT 10,5;"Tipos de rep
resentacion:"
 140 PRINT '''1- Representacion e
n cubo."''"2- Representacion tec
nica."
 150 PRINT '''"Pulsa 1 o 2"
 160 IF INKEY$="" THEN GO TO 160
 170 IF INKEY$="1" THEN GO TO 20
0
 180 IF INKEY$="2" THEN GO TO 14
20
 190 GO TO 160
 200 REM Repres. cubo
 210 LET repr=1
 220 GO SUB 1120: GO SUB 1000: G
O SUB 1350
 230 PRINT #0;AT 0,0;"1-salir 2-
punto 3-unir 4-tecn. 5-borr. P-
prin. l-list. e-esp.";: PAUSE 0
 240 LET a$=INKEY$: IF a$="1" TH
EN STOP
 250 IF a$="P" THEN COPY
 260 IF a$="2" THEN GO SUB 330
 270 IF a$="3" THEN GO SUB 420
 280 IF a$="4" THEN GO TO 1420
 290 IF a$="5" THEN GO TO 520
 300 IF a$="l" THEN GO TO 1740
 310 IF a$="e" THEN GO TO 1900
 320 GO TO 230
 330 IF npoin=10 THEN PRINT #0;A
T 0,0;"Ya tengo 10 puntos.";TAB
 31;"TAB 31: PAUSE 100: RETURN
 340 INPUT AT 1,0;"Alejamiento :
 (eax,110) ";x: IF x<0 OR x>110 T
HEN RETURN
 350 INPUT AT 1,0;"Cota : (max.6
0) ";y: IF y<0 OR y>60 THEN RETU
RN
 360 INPUT AT 1,0;"Zeta : (max.1
20) ";z: IF z<0 OR z>120 THEN RE
TURN
 370 LET npoin=npoin+1
 380 LET a(npoin)=INT x: LET b(n
poin)=INT y: LET c(npoin)=INT z
 390 IF repr=1 THEN GO SUB 1060
 400 IF repr=0 THEN GO SUB 1670
 410 RETURN
 420 IF dr=20 THEN RETURN
 430 IF npoin<2 THEN RETURN
 440 INPUT "1er punto ";p1: IF
 p1<1 OR p1>npoin THEN RETURN
 450 INPUT "2do punto ";p2: IF
 p2<1 OR p2>npoin THEN RETURN
 460 IF INT p1=INT p2 THEN GO TO
 440
 470 LET dr=dr+1
 480 LET d(dr,1)=INT p1: LET d(dr
,2)=INT p2
 490 IF repr=1 THEN GO SUB 1160
 500 IF repr=0 THEN GO SUB 1550
 510 RETURN
 520 IF npoin<1 THEN GO TO 770
 530 INPUT "Todos (s/n) ? ";LIN
E a$: IF a$="s" THEN GO TO 60
 540 INPUT "Punto o linea ? (p/l
) ";a$: IF a$="l" THEN GO TO 790
 550 INPUT "Que punto ? ";n1
 560 IF INT n1<1 OR n1>npoin THEN GO TO 55
0
 570 IF n1<1 OR n1>npoin THEN GO
 TO 770
 580 LET npoin=npoin-1
 590 FOR f=n1 TO npoin
 600 LET a(f)=a(f+1): LET b(f)=b
(f+1): LET c(f)=c(f+1)
 610 NEXT f
 620 LET a(npoin+1)=0: LET b(npo
in+1)=0: LET c(npoin+1)=0
 630 IF dr=0 THEN GO TO 770
 640 FOR n=1 TO dr
 650 IF (d(n,1)=n1) OR (d(n,2)=n
1) THEN GO SUB 670: GO TO 650
 660 NEXT n: GO TO 720
 670 LET dr=dr-1
 680 FOR f=n TO dr
 690 LET d(f,1)=d(f+1,1): LET d(
f,2)=d(f+1,2)
 700 LET a$=l$: LET a=n: GO SUB
 900: LET l$=a$: NEXT f
 705 IF n>=dr THEN GO TO 720
 710 RETURN
 720 FOR n=1 TO dr
 730 IF (d(n,1)>n1) THEN LET d(n
,1)=d(n,1)-1
 740 IF (d(n,2)>n1) THEN LET d(n
,2)=d(n,2)-1
 750 IF (d(n,1)=d(n,2)) THEN GO
SUB 670: GO TO 730
 760 NEXT n
 765 LET a$=p$: LET a=n1: GO SUB
 900: LET p$=a$
 770 IF repr=1 THEN GO TO 200
 780 GO TO 1420
 790 INPUT "Que linea ? ";l
 800 IF INT (l<>l THEN GO TO 790
 810 IF l<1 OR l>dr THEN GO TO 7
70
 820 LET dr=dr-1
 830 FOR f=l TO dr
 840 LET d(f,1)=d(f+1,1): LET d(
f,2)=d(f+1,2)
 850 NEXT f
 855 IF l$="" THEN GO TO 770
 860 LET a$=l$: LET a=l
 870 GO SUB 900
 880 LET l$=a$: GO TO 770
 900 FOR n=1 TO LEN a$ STEP 3
 910 IF a>VAL a$(n TO n+1) THEN
 NEXT n: GO TO 930
 920 LET a$=a$( TO n-1)+a$(n+3 T
O )
 930 FOR n=1 TO LEN a$ STEP 3
 940 IF VAL a$(n TO n+1)>a THEN
 LET i=VAL a$(n TO n+1)-1: LET a$
(n TO n+1)=i$+" " AND (i<10)+STR$ (
 950 NEXT n
 990 RETURN
1000 IF npoin=0 THEN RETURN
1010 FOR n=1 TO npoin
1020 LET x=a(n): LET y=b(n): LET
 z=c(n)
1030 IF repr=1 THEN GO SUB 1060
1040 IF repr=0 THEN GO SUB 1670
1050 NEXT n: RETURN
1060 LET xp=x+z
1070 LET yp=55-(x/2)+(z/2)+y
1080 IF yp>1 AND xp>0 AND yp<175
 THEN CIRCLE xp,yp,2
1090 PLOT xp,yp: DRAU 0,-y: DRAU
 -x,INT (x/2): DRAU 0,y: DRAU 12
0-z,INT ((120-z)/2): DRAU x,-x/2
: DRAU (120-z),-(120-z)/2
1100 PLOT xp,yp: DRAU -x,x/2: PL
OT xp,yp-y: DRAU 120-z,(120-z)/2
: DRAU 0,y
1110 RETURN
1120 CLS
1130 PLOT 110,0: DRAU 120,60: DR
AU -110,55: DRAU -120,-60: DRAU
 110,-55
1140 PLOT 120,115: DRAU 0,60: DR
AU 110,-55: DRAU 0,-60: PLOT 120
 ,175: DRAU -120,-60: DRAU 0,-60
1150 RETURN
1160 LET x=a(p1): LET y=b(p1): L
ET z=c(p1)
1170 LET x1=a(p2): LET y1=b(p2):
 LET z1=c(p2)
1180 LET xp=x+z
1190 LET yp=55-(x/2)+(z/2)+y
1200 LET xp1=x1+z1
1210 LET yp1=55-(x1/2)+(z1/2)+y1
1220 PLOT xp,yp
1230 LET d1=xp1-xp: LET d2=yp1-y
p
1240 DRAU d1,d2
1250 PLOT xp,yp-y
1260 LET d1=xp1-xp: LET d2=(yp1-
y1)-(yp-y)
1270 DRAU d1,d2
1280 PLOT z,yp+(x/2)
1290 LET d1=z1-z: LET d2=(yp1+(x
1/2))-(yp+(x/2))
1300 DRAU d1,d2
1310 PLOT xp+(120-z),yp+((120-z)
/2)
1320 LET d1=x1-x: LET d2=(yp1+((
120-z)1/2))-(yp+((120-z)/2))
1330 DRAU d1,d2
1340 RETURN
1350 IF dr=0 THEN RETURN
1360 FOR n=1 TO dr
1370 LET p1=d(n,1): LET p2=d(n,2
)
1380 IF repr=1 THEN GO SUB 1160
1390 IF repr=0 THEN GO SUB 1550
1400 NEXT n
1410 RETURN
1420 REM Repres. tecnica
1430 LET repr=0
1440 GO SUB 1700: GO SUB 1000: G
O SUB 1350
1450 PRINT #0;AT 0,0;"1-salir 2-
punto 3-unir 4-cubo 5-borr. P-
prin. l-list. e-esp.";: PAUSE 0
1460 LET a$=INKEY$: IF a$="1" TH
EN STOP
1470 IF a$="P" THEN COPY
1480 IF a$="2" THEN GO SUB 330
1490 IF a$="3" THEN GO SUB 420
1500 IF a$="4" THEN GO TO 200
1510 IF a$="5" THEN GO TO 520
1520 IF a$="l" THEN GO TO 1740
1530 IF a$="e" THEN GO TO 1900
1540 GO TO 1450
1550 LET x=a(p1): LET y=b(p1): L
ET z=c(p1)
1560 LET x1=a(p2): LET y1=b(p2):
 LET z1=c(p2)
 1570 PLOT z,110-x
 1580 LET d1=z1-z: LET d2=x-x1
 1590 DRAU d1,d2
 1600 PLOT z,110+y
 1610 LET d1=z1-z: LET d2=y1-y
 1620 DRAU d1,d2
 1630 PLOT 120+x,110+y
 1640 LET d1=x1-x: LET d2=y1-y
 1650 DRAU d1,d2
 1660 RETURN
 1670 IF (z)1 AND x<100) THEN CIR
CLE z,110-x,2: CIRCLE z,110+y,2:
 CIRCLE 120+x,110+y,2
 1680 PLOT z,110-x: DRAU 0,x+y: D
RAU 120-z+x,0: DRAU 0,-y: DRAU -
x,-x: DRAU -(120-z),0
 1690 RETURN
 1700 CLS
 1710 PLOT 0,110: DRAU 230,0
 1720 PLOT 120,0: DRAU 0,170
 1730 RETURN
 1740 CLS
 1750 PRINT "Punto; x  y  z"
 1760 IF npoin=0 THEN PRINT "No e
xisten puntos.": PAUSE 0: GO TO
 770
 1770 FOR n=1 TO npoin
 1780 PRINT n;TAB 7;a(n);TAB 11;b
(n);TAB 15;c(n)
 1790 NEXT n
 1800 PLOT 155,175: DRAU 0,-(npoi
n*8+8)
 1810 PRINT AT 0,20;"Lineas :"
 1820 IF dr=0 THEN PRINT AT 1,20;
"No lineas.": GO TO 1860
 1830 FOR n=1 TO dr
 1840 PRINT AT n,20;n;"  ";d(n,1)
;"-";d(n,2)
 1850 NEXT n
 1860 PRINT #0;"Pulsa P para impr
imir u otra  para salir.";
 1870 PAUSE 0
 1880 IF INKEY$="P" THEN COPY : G
O TO 770
 1890 GO TO 770
 1900 REM -Especiales-
 1910 IF npoin=0 THEN GO TO 770
 1920 CLS
 1930 PRINT AT 2,2;"Opciones :"
 1940 PRINT '''TAB 5;"1-pon punto"
'TAB 5;"2-quita punto"'TAB 5;"3-
pon linea"'TAB 5;"4-quita linea"
'TAB 5;"e-retorno"'TAB 5;"l-list
a de elementos"'TAB 5;"c-cambio
de repr. TAB 5;"P-Copy"
 1950 PRINT AT 20,0;"Pulsa tecla.
";: PAUSE 0
 1960 IF repr=1 THEN GO SUB 1120:
 GO TO 1980
 1970 GO SUB 1700
 1980 GO SUB 2390
 1990 PRINT #0;AT 1,0;"Opcion 1,2
,3,4,5,l,e o P? ";: PAUSE 0: LET
 o$=INKEY$
 2000 IF o$="5" THEN GO TO 770
 2010 IF o$="1" THEN GO TO 2090
 2020 IF o$="2" THEN GO TO 2170
 2030 IF o$="3" THEN GO TO 2220
 2040 IF o$="4" THEN GO TO 2300
 2050 IF o$="l" THEN GO SUB 2540
 2060 IF o$="c" THEN GO SUB 2570:
 GO TO 1960
 2070 IF o$="P" THEN COPY
 2080 GO TO 1990
 2090 INPUT "Poner punto :";pu
 2100 IF pu<1 OR pu>npoin OR INT
 pu<>pu THEN GO TO 2090
 2110 LET a$=p$: LET x$=STR$ pu:
LET c$="Ya esta ese punto.": GO
SUB 2350
 2120 LET p$=a$+(" " AND LEN x$=1
)+x$+"-"
 2130 LET x=a(pu): LET y=b(pu): L
ET z=c(pu)
 2140 IF repr=1 THEN GO SUB 1060
 2150 IF repr=0 THEN GO SUB 1670
 2160 GO TO 1990
 2170 INPUT "Quitar punto :";pu
 2180 IF pu<1 OR pu>npoin OR INT
 pu<>pu THEN GO TO 2170
 2190 FOR n=1 TO LEN p$ STEP 3: I
F pu<>VAL p$(n TO n+1) THEN NEXT
 n: PRINT #0;"No esta ese punto.
": PAUSE 80: GO TO 1990
 2200 LET p$=p$( TO n-1)+p$(n+3 T
O )
 2210 GO TO 1950
 2220 IF dr=0 THEN GO TO 1990
 2230 INPUT "Poner linea :";li
 2240 IF li<1 OR li>dr OR INT li<
>li THEN GO TO 2220
 2250 LET l$=l$+(" " AND LEN x$=1
)+x$+"-"
 2260 LET p1=d(li,1): LET p2=d(li
,2)
 2270 IF repr=1 THEN GO SUB 1160
 2280 IF repr=0 THEN GO SUB 1550
 2290 GO TO 1990
 2300 INPUT "Quitar linea :";li
 2310 IF li<1 OR li>dr OR INT li<
>li THEN GO TO 2300
 2320 FOR n=1 TO LEN l$ STEP 3: I
F li<>VAL l$(n TO n+1) THEN NEXT
 n: PRINT #0;"No esta esa linea.
": PAUSE 80: GO TO 1990
 2330 LET l$=l$( TO n-1)+l$(n+3 T
O )
 2340 GO TO 1950
 2350 FOR n=1 TO LEN a$
 2360 IF a$(n TO n)=x$ THEN PRINT
 #0; PAUSE 80: GO TO 1990
 2370 NEXT n: RETURN
 2380 STOP
 2390 IF p$="" THEN GO TO 2460
 2400 FOR n=1 TO LEN p$ STEP 3
 2410 LET pu=VAL p$(n TO n+1)
 2420 LET x=a(pu): LET y=b(pu): L
ET z=c(pu)
 2430 IF repr=1 THEN GO SUB 1060
 2440 IF repr=0 THEN GO SUB 1670
 2450 NEXT n
 2460 IF l$="" THEN RETURN
 2470 FOR n=1 TO LEN l$ STEP 3
 2480 LET li=VAL l$(n TO n+1)
 2490 LET p1=d(li,1): LET p2=d(li
,2)
 2500 IF repr=1 THEN GO SUB 1160
 2510 IF repr=0 THEN GO SUB 1550
 2520 NEXT n
 2530 RETURN
 2540 PRINT #0;AT 0,0;"     ";
 2550 PRINT #0;AT 0,0;"Puntos : "
;p$''"Lineas : ";l$: PAUSE 0
 2560 PRINT #0;AT 0,0;"     ";: RETUR
N
 2570 IF repr=0 THEN LET repr=1:
RETURN
 2580 LET repr=0: RETURN
 2590 REM Notas
 2600 PRINT AT 0,2;"Monitor de di
edrica."
 2610 PRINT ''" Este programa est
a pensado comoalternativa a las
 explicaciones en pizarra de este
 complicado tema."
 2620 PRINT '" El entramado de li
neas puede llegar a ser confus
o. Debido a esto el numero de p
untos se li- mita a 10, el de li
neas es 20, pudiendose modifica
r el listado a conveniencia."
 2630 PRINT '"Otro detalle es la
 configuracionde Zeta (z), que c
oordenada se indica de izq. a de
rc."
 2640 PRINT '"Para salir de algun
a opcion, ponuna cantidad mayor
 de la indica-da o un numero nega
tivo."
 2650 PRINT #0;"Pulsa una tecla."
: PAUSE 0
 2660 CLS : PRINT AT 5,0;"La nume
racion de los puntos y lineas,
 corresponde al orden de introdu
ccion.'''"No introducir numeros
no enteros"
 2670 PAUSE 0: RETURN
 9999 FOR n=0 TO 60: BEEP .01,n:
NEXT n: SAVE "DIEDRICA" LINE 40
: BEEP 1,0: VERIFY "": BEEP 1,40
```

CAPITALES



Agustín Morales, de Sevilla, nos ha enviado el siguiente programa con el que podréis repasar jugando las capitales del mundo.

El programa permite jugar con cualquier combinación de continentes que se haya seleccionado previamente; preguntas salteadas o correlativas en orden alfabético; uno o seis jugadores simultáneamente; juego con tiempo (99 segundos) o sin él; y posibilidad de precisar el número de rondas por jugador.

El sistema utilizado para la comprobación de la respuesta, es el de contestar sí o no a la pregunta de «Correcto ?», el mismo usado en el juego comercial «Trivial Pursuit».

Es importante resaltar que existen algunos países y capitales cuya denominación varía según el texto consultadc Pueden sustituirse fácilmente en la líneas DATA que el programa incorpora, sin modificar los números de dichas líneas que son utilizados por una instrucción RESTORE incluida en el programa.




```
  40 REM ************************
  50 REM  POR AGUSTIN MORALES
  60 REM       DE    SEVILLA
  70 REM ************************
  80 REM
  90 REM
 100 REM    PUESTA A CERO
 140 CLEAR 64568
 150 DIM P(6): DIM C(5): LET C(1
)=1: LET C(2)=34: LET C(3)=86: L
ET C(4)=125: LET C(5)=157
 160 DIM F(6)
 170 FOR I=1 TO 6: LET F(I)=1: N
EXT I
 180 LET M$="S": LET NP=1: LET U
$="SI": LET SEG=5: LET NR=10
 190 LET B$="
 200 REM    LETRA EN NEGRITA
 220 FOR I=65338 TO 65365
 230 READ A: POKE I,A
 240 NEXT I
 250 RANDOMIZE USR 65338
 260 DATA 33,0,61,17,57,252,1,0,
3,126,203,47,162,18,19,35,11,121
,176,32,244,33,57,251,34,54,92,2
01
 300 REM    MENU PRINCIPAL
 310 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LS
 320 PRINT PAPER 6;AT 1,6;"*** M
ENU PRINCIPAL ***"
 330 FOR I=5 TO 18
 340 PRINT INK 6;AT I,4;"
"
 350 NEXT I
 360 PRINT PAPER 6;AT 7,6;"1. EL
EGIR CONTINENTES."
 370 PRINT PAPER 6;AT 11,6;"2. C
ONFIGURAR JUEGO."
 380 PRINT PAPER 6;AT 15,6;"3. C
OMENZAR JUEGO."
 405 INK 7
 410 PLOT 25,17: DRAU 215,0: DRA
U 0,125: DRAU -215,0: DRAU 0,-12
5
 420 IF INKEY$="1" THEN CLS : GO
 TO 1600
 425 IF INKEY$="2" THEN CLS : GO
 TO 2500
 427 IF INKEY$="3" THEN CLS : GO
 TO 3000
 430 GO TO 420
1600 REM    ELEGIR CONTINENTE
1610 FOR I=5 TO 16
1620 PRINT INK 6;AT I,3;"
"
1630 NEXT I
1635 INK 0
1640 PRINT PAPER 6;AT 1,4;"< ELE
GIR CONTINENTES >"
1650 PRINT PAPER 6;AT 6,6;"1. EU
ROPA"
1655 PRINT PAPER 6;AT 8,6;"2. AF
RICA"
1660 PRINT PAPER 6;AT 10,6;"3. A
SIA"
1665 PRINT PAPER 6;AT 12,6;"4. A
MERICA"
1670 PRINT PAPER 6;AT 14,6;"5. O
CEANIA"
1675 FOR K=6 TO 14 STEP 2
1680 IF F(K/2-2)=1 THEN PRINT PA
PER 6;AT K,25;"SI"
1685 IF F(K/2-2)=0 THEN PRINT PA
PER 6;AT K,25;"NO"
1690 NEXT K
1700 INK 7
1710 PLOT 17,35: DRAU 150,0: DRA
U 0,105: DRAU -150,0: DRAU 0,-10
5
1720 PLOT 186,35: DRAU 42,0: DRA
U 0,105: DRAU -42,0: DRAU 0,-105
1740 PRINT AT 20,3;"PULSE NUMERO
S PARA ELEGIR"
1750 PRINT AT 21,5;"PULSE ENTER
PARA MENU"
1800 LET T$=INKEY$
1810 IF T$=CHR$ 13 THEN GO TO 18
90
1820 IF T$<"1" OR T$>"5" THEN GO
 TO 1800
1830 LET T=VAL T$
1840 LET F(T)=ABS (F(T)-1)
1850 IF F(T)=1 THEN LET K$="SI"
1860 IF F(T)=0 THEN LET K$="NO"
1870 PRINT INK 0; PAPER 6;AT 4+T
*2,25;K$: GO SUB 2950
1880 GO TO 1800
1890 IF F(1)+F(2)+F(3)+F(4)+F(5)
=0 THEN GO TO 1600
1895 GO TO 300
2500 REM   CONFIGURAR JUEGO
2510 CLS
2520 PRINT PAPER 6; INK 0;AT 0,7
;"CONFIGURAR JUEGO"
2530 INK 7
2540 PRINT AT 3,1;"- UTILICE LAS
 TECLAS 6 Y 7 PARA RESPONDER LAS
 PREGUNTAS Y ENTER PARA PASAR A
LA SIGUIENTE."
2550 PLOT 0,110: DRAU 255,0
2560 PRINT AT 9,0;"S= PREGUNTAR
SALTEADO";AT 10,0;"C= PREGUNTAR
CORRELATIVO ... ";M$
2565 LET T$=INKEY$
2570 IF T$=CHR$ 13 THEN GO TO 27
00
2580 IF T$="6" THEN LET M$="C":
PRINT AT 10,29;M$: GO SUB 2950
2600 IF T$="7" THEN LET M$="S":
PRINT AT 10,29;M$: GO SUB 2950
2610 GO TO 2565
2700 GO SUB 2960: PRINT AT 13,0;
"PARTICIPANTES? (1 A 6)..... ";
NP
2705 PLOT 0,80: DRAU 255,0
2710 LET T$=INKEY$
2715 IF T$=CHR$ 13 THEN GO TO 27
50
2720 IF T$="6" AND NP<>1 THEN LE
T NP=NP-1: PRINT AT 13,29;NP: GO
 SUB 2950
2730 IF T$="7" AND NP<>6 THEN LE
T NP=NP+1: PRINT AT 13,29;NP: GO
 SUB 2950
2740 GO TO 2710
2750 GO SUB 2960: PRINT AT 16,0;
"TIEMPO?... ";U$
2755 PLOT 0,57: DRAU 255,0
2760 LET T$=INKEY$
2770 IF T$=CHR$ 13 THEN GO TO 28
10
2780 IF T$="6" THEN LET U$="NO":
 PRINT AT 16,11;U$: GO SUB 2950
2790 IF T$="7" THEN LET U$="SI":
 PRINT AT 16,11;U$: GO SUB 2950
2800 GO TO 2760
2810 IF U$="NO" THEN GO TO 2880
2820 GO SUB 2960: PRINT AT 16,16
;"SEGUNDOS?... ";SEG
2830 LET T$=INKEY$
2840 IF T$=CHR$ 13 THEN GO TO 28
80
2850 IF T$="6" AND SEG<>1 THEN L
ET SEG=SEG-1: PRINT AT 16,29;SEG
;" ": GO SUB 2970
2860 IF T$="7" AND SEG<>99 THEN
LET SEG=SEG+1: PRINT AT 16,29;SE
G;" ": GO SUB 2970
2870 GO TO 2830
2880 GO SUB 2960: PRINT AT 19,0;
"NUMERO DE RONDAS ? ..... ";
NR
2883 PLOT 0,30: DRAU 255,0: PLOT
 0,6: DRAU 255,0
2885 LET T$=INKEY$
2887 IF T$=CHR$ 13 THEN GO TO 30
0
2890 IF T$="6" AND NR<>1 THEN LE
T NR=NR-1: PRINT AT 19,29;NR;" "
: GO SUB 2970
2900 IF T$="7" AND NR<>99 THEN L
ET NR=NR+1: PRINT AT 19,29;NR;"
": GO SUB 2970
2910 GO TO 2885
2940 REM    SONIDOS
2950 BEEP .05,-10: BEEP .05,10:
BEEP .05,-10: RETURN
2960 BEEP .05,0: BEEP .3,10: RET
URN
2970 BEEP .01,20: RETURN
3000 REM   EMPEZAR A JUGAR
3005 PAPER 1: CLS
3007 FOR K=1 TO NP: LET P(K)=0:
NEXT K
3010 FOR L=0 TO 231 STEP 231
3030 FOR K=1 TO 7 STEP 3
3040 PLOT L+K,K: DRAU 24-2*K,0:
DRAU 0,175-2*K: DRAU -24+2*K,0:
DRAU 0,-175+2*K
3050 NEXT K
3060 NEXT L
3070 FOR K=0 TO 3
3080 IF K<>3 THEN PRINT PAPER 6;
AT K,4;"
"
3090 PRINT PAPER 6;AT K+18,4;"
"
3100 NEXT K
3200 FOR K=1 TO 3
3210 PLOT 28+K,33+K: DRAU 199-2*
K,0: DRAU 0,117-2*K: DRAU -199+2
*K,0: DRAU 0,-117+2*K
3220 NEXT K
3230 PRINT AT 1,4;B$;AT 19,4;B$;
AT 21,4;B$
3300 FOR K=1 TO NP*2 STEP 2
3310 PRINT AT 4+K,4;"JUGADOR ";S
TR$ (INT (K/2+1))
3320 NEXT K
3350 LET RAY=140/NR
4000 REM    COMIENZA JUEGO
4100 LET IND=1
4120 FOR I=1 TO NR
4130 FOR J=1 TO NP
4145 LET L$="   T  I  E .M  P  O
"
4147 IF U$="NO" THEN LET L$=B$
4150 LET K$="JUGADOR "+STR$ J+"
  RONDA "+STR$ I+" "
4160 FOR K=1 TO 20
4170 PRINT PAPER J+1; INK 9;AT K
,30;L$(K);AT K,1;K$(K): BEEP .00
5,K+10
4180 NEXT K
4200 IF M$="C" THEN LET IND=IND+
1
4210 IF M$="S" THEN LET IND=INT
(RND*166)
4250 REM  AVERIGUA CONTINENTE
4260 LET CONTI=1
4270 FOR K=2 TO 5
```

```
4280 IF IND)=C(K) THEN LET CONTI
=K
4290 NEXT K
4320 IF F(CONTI)=1 AND IND<>167
THEN GO TO 4370
4330 IF M$="S" THEN GO TO 4210
4340 IF M$="C" AND CONTI=5 THEN
LET IND=1: GO TO 4250
4350 IF M$="C" THEN LET IND=C(CO
NTI+1): GO TO 4250
4370 RESTORE 7000+5*IND
4380 READ P$,C$
4400 PRINT AT 1,16-LEN P$/2;P$
4430 IF U$="SI" THEN GO TO 4500
4440 PRINT AT 19,6;"PULSE PARA R
ESPUESTA"
4450 IF INKEY$="" THEN GO TO 445
0
4455 PRINT AT 19,4;B$
4460 GO TO 4710
4500 FOR K=3 TO 163 STEP 4.74/5E
G
4510 PLOT 240,4+K: DRAU 8,0
4520 NEXT K
4710 PRINT AT 19,16-LEN C$/2;C$
4740 PRINT AT 21,8;"CORRECTO? S/
N"
4780 POKE 23658,8
4790 IF INKEY$="S" THEN LET P(J)
=P(J)+1: GO TO 4820
4800 IF INKEY$="N" THEN GO TO 48
20
4810 GO TO 4790
4820 PRINT AT 1.4;B$;AT 19,4;B$;
AT 21,4;B$
4860 FOR K=1 TO 4
4870 PLOT 40,142-16*J-K
4880 DRAU INK J+1;RAY*P(J),0
4890 NEXT K
5000 NEXT J
5005 PLOT 32,142: DRAU 190/NR*I,
0: PLOT 32,143: DRAU 190/NR*I,0
5010 NEXT I
5200 FOR K=1 TO NP
5210 PRINT AT 3+K*2,23;INT (100*
P(K)/NR);" %"
5220 NEXT K
5490 LET MAX=0
5500 FOR K=1 TO NP
5510 IF P(K)>MAX THEN LET MAX=P(
K)
5520 NEXT K
5525 LET DES=0
5527 IF NP=1 THEN GO TO 6000
5530 FOR K=1 TO NP
5540 IF P(K)=MAX THEN LET DES=DE
S+1: PRINT FLASH 1;AT 3+K*2,15;"
GANADOR"
5550 NEXT K
6000 REM   EFECTOS DE FINAL
6010 IF DES=0 THEN LET K$="
                          PULSE UNA
 TECLA PARA VOLVER AL MENU.
                          "
6020 IF DES=1 THEN LET K$="
                          FELICI
DADES AL GANADOR...   PULSE UNA
TECLA PARA VOLVER AL MENU.
                          "
6030 IF DES>1 THEN LET K$="
                          FELICIDADE
S A LOS GANADORES...   PULSE UNA
 TECLA PARA VOLVER AL MENU.
                          "
6060 FOR K=1 TO LEN K$-23
6070 LET L$=K$(K TO K+20)
6080 PRINT AT 19,5;L$
6085 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 30
0
6087 PAUSE 4
6090 NEXT K
6100 FOR K=1 TO 100: NEXT K
6110 GO TO 6060
7000 REM   PAISES CAPITALES
7005 DATA "ALBANIA","TIRANA"
7010 DATA "REP.FED.ALEMANIA","BO
NN"
7015 DATA "ANDORRA","ANDORRA LA
VELLA"
7020 DATA "AUSTRIA","VIENA"
7025 DATA "BELGICA","BRUSELAS"
7030 DATA "BULGARIA","SOFIA"
7035 DATA "CHECOSLOVAQUIA","PRAG
A"
7040 DATA "DINAMARCA","COPENHAGU
E"
7045 DATA "ESPANA","MADRID"
7050 DATA "FINLANDIA","HELSINKI"
7055 DATA "FRANCIA","PARIS"
7060 DATA "GRECIA","ATENAS"
7065 DATA "HOLANDA","LA HAYA"
7070 DATA "HUNGRIA","BUDAPEST"
7075 DATA "IRLANDA","DUBLIN"
7080 DATA "ISLANDIA","REYKJAVIK"
7085 DATA "ITALIA","ROMA"
7090 DATA "LIECHTENSTEIN","VADUZ
"
7095 DATA "LUXEMBURGO","LUXEMBUR
GO"
7100 DATA "MALTA","LA VALLETTA"
7105 DATA "MONACO","MONACO"
7110 DATA "NORUEGA","OSLO"
7115 DATA "POLONIA","VARSOVIA"
7120 DATA "PORTUGAL","LISBOA"
7125 DATA "REINO UNIDO","LONDRES
"
7130 DATA "REP.DEM.ALEMANA","PAN
KOU"
7135 DATA "RUMANIA","BUCAREST"
7140 DATA "SAN MARINO","SAN MARI
NO"
7145 DATA "SUECIA","ESTOCOLMO"
7150 DATA "SUIZA","BERNA"
7155 DATA "TURQUIA","ANKARA"
7160 DATA "URSS","MOSCU"
7165 DATA "YUGOSLAVIA","BELGRADO
"
7170 DATA "ANGOLA","LUANDA"
7175 DATA "ARGELIA","ARGEL"
7180 DATA "BENIN","PORTO NOVO"
7185 DATA "BOTSUANA","GABORONE"
7190 DATA "BURKINA FASO","UAGADU
GU"
7195 DATA "BURUNDI","BUJUMBURA"
7200 DATA "CABO VERDE","PRAIA"
7205 DATA "CAMERUN","YAOUNDE"
7210 DATA "COMORES","MORONI"
7215 DATA "CONGO","BRAZZAVILLE"
7220 DATA "COSTA DE MARFIL","ABI
DJAN"
7225 DATA "CHAD","N'DJAMENA"
7230 DATA "DJIBUTI","DJIBUTI"
7235 DATA "EGIPTO","EL CAIRO"
7240 DATA "ETIOPIA","ADDIS ABEBA
"
7245 DATA "GABON","LIBREVILLE"
7250 DATA "GAMBIA","BANJUL"
7255 DATA "GHANA","ACCRA"
7260 DATA "GUINEA","CONAKRY"
7265 DATA "GUINEA BISSAU","BISSA
U"
7270 DATA "GUINEA ECUATORIAL","M
ALABO"
7275 DATA "KENIA","NAIROBI"
7280 DATA "LESOTHO","MASERU"
7285 DATA "LIBERIA","MONROVIA"
7290 DATA "LIBIA","TRIPOLI"
7295 DATA "MADAGASCAR","TANANARI
VE"
7300 DATA "MALAUI","LILONGUE"
7305 DATA "MALI","BAMAKO"
7310 DATA "MARRUECOS","RABAT"
7315 DATA "MAURICIO","PORT LOUIS
"
7320 DATA "MAURITANIA","NOUAKCHO
TT"
7325 DATA "MOZAMBIQUE","MAPUTO"
7330 DATA "NAMIBIA","WINDHOEK"
7335 DATA "NIGER","NIAMEY"
7340 DATA "NIGERIA","LAGOS"
7345 DATA "REP.CENTROAFICANA","B
ANGUI"
7350 DATA "REP.SUDAFRICANA","PRE
TORIA"
7355 DATA "RUANDA","KIGALI"
7360 DATA "SAO TOME Y PRINCIPE",
"SAO TOME"
7365 DATA "SENEGAL","DAKAR"
7370 DATA "SEYCHELLES","VICTORIA
"
7375 DATA "SIERRA LEONA","FREETO
UN"
7380 DATA "SOMALIA","MOGADISCIO"
7385 DATA "SUDAN","JARTUM"
7390 DATA "SUAZILANDIA","MBABANE
"
7395 DATA "TANZANIA","DAR ES SAL
AAM"
7400 DATA "TOGO","LOME"
7405 DATA "TUNICIA","TUNEZ"
7410 DATA "UGANDA","KAMPALA"
7415 DATA "ZAIRE","KINSHASA"
7420 DATA "ZAMBIA","LUSAKA"
7425 DATA "ZIMBABUE","SALISBURY"
7430 DATA "AFGANISTAN","KABUL"
7435 DATA "ARABIA SAUDITA","RIAD
"
7440 DATA "BAHREIN","AL MANAMA"
7445 DATA "BANGLA DESH","DACCA"
7450 DATA "BIRMANIA","RANGUN"
7455 DATA "BUTAN","THIMBU"
7460 DATA "CAMBOYA","PHNOM PENH"
7465 DATA "COREA DEL NORTE","PYO
NGYANG"
7470 DATA "COREA DEL SUR","SEUL"
7475 DATA "CHINA","PEKIN"
7480 DATA "CHIPRE","NICOSIA"
7485 DATA "EMIRATOS ARABES UNIDO
S","ABU DHABI"
7490 DATA "FILIPINAS","MANILA"
7495 DATA "INDIA","NUEVA DELHI"
7500 DATA "INDONESIA","YAKARTA"
7505 DATA "IRAK","BAGDAG"
7510 DATA "IRAN","TEHERAN"
7515 DATA "ISRAEL","JERUSALEN"
7520 DATA "JAPON","TOKIO"
7525 DATA "JORDANIA","AMMAN"
7530 DATA "KUWAIT","AL KUWAIT"
7535 DATA "LAOS","VIENTIANE"
7540 DATA "LIBANO","BEIRUT"
7545 DATA "MALASIA","KUALA LUMPU
R"
7550 DATA "MALDIVAS","MALE"
7555 DATA "MONGOLIA","ULAN BATOR
"
7560 DATA "NEPAL","KATMANDU"
7565 DATA "OMAN","MASCATE"
7570 DATA "PAKISTAN","ISLAMABAD"
7575 DATA "QATAR","DOHA"
7580 DATA "SINGAPUR","SINGAPUR"
7585 DATA "SIRIA","DAMASCO"
7590 DATA "SRI LANKA","COLOMBO"
7595 DATA "TAILANDIA","BANGKOK"
7600 DATA "TAIUAN","TAIPEI"
7605 DATA "TURQUIA","ANKARA"
7610 DATA "VIETNAM","HANOI"
7615 DATA "YEMEN","SAN'A"
7620 DATA "YEMEN DEL SUR","ADEN"
7625 DATA "ARGENTINA","BUENOS AI
RES"
7630 DATA "BAHAMA","NASSAU"
7635 DATA "BARBADOS","BRIDGETOWN
"
7640 DATA "BOLIVIA","LA PAZ"
7645 DATA "BRASIL","BRASILIA"
7650 DATA "CANADA","OTTAUA"
7655 DATA "COLOMBIA","BOGOTA"
7660 DATA "COSTA RICA","SAN JOSE
"
7665 DATA "CUBA","LA HABANA"
7670 DATA "CHILE","SANTIAGO"
7675 DATA "DOMINICA","ROSEAU"
7680 DATA "ECUADOR","QUITO"
7685 DATA "EL SALVADOR","SAN SAL
VADOR"
7690 DATA "ESTADOS UNIDOS","WASH
INGTON"
7695 DATA "GRANADA","SAINT GEORG
E'S"
7700 DATA "GUATEMALA","GUATEMALA
"
7705 DATA "GUYANA","GEORGETOWN"
7710 DATA "HAITI","PUERTO PRINCI
PE"
7715 DATA "HONDURAS","TEGUCIGALP
A"
7720 DATA "JAMAICA","KINGSTON"
7725 DATA "MEXICO","MEXICO"
7730 DATA "NICARAGUA","MANAGUA"
7735 DATA "PANAMA","PANAMA"
7740 DATA "PARAGUAY","ASUNCION"
7745 DATA "PERU","LIMA"
7750 DATA "REP.DOMINICANA","SANT
O DOMINGO"
7755 DATA "SANTA LUCIA","CASTRIE
S"
7760 DATA "SAN VICENTE","KINGSTO
UN"
7765 DATA "SURINAM","PARAMARIBO"
7770 DATA "TRINIDAD Y TOBAGO","P
UERTO ESPANA"
7775 DATA "URUGUAY","MONTEVIDEO"
7780 DATA "VENEZUELA","CARACAS"
7785 DATA "AUSTRALIA","CANBERRA"
7790 DATA "FIDJI","SULUA"
7795 DATA "KIRIBATI","BAIRIKI"
7800 DATA "NAURU","YAREN"
7805 DATA "NUEVA ZELANDA","UELLI
NGTON"
7810 DATA "PAPUA NUEVA GUINEA","
PORT MORESBY"
7815 DATA "SALOMON","HONIARA"
7820 DATA "SAMOA","APIA"
7825 DATA "TONGA","NUKU'ALOFA"
7830 DATA "TUVALU","FUNAFUTI"
```



REDUCTOR DE FRACCIONES

Reducir fracciones a otras más simples o a su resultado exacto en el caso de que lo tengan es lo que realiza este programa de Rafael Heredia, de Sevilla.

Sólo es necesario introducir el denominador y el numerador de la fracción a reducir, tras lo cual nos presentará su minimización en pantalla en el caso de que sea posible.

```
  1 CLS : BORDER 0: PAPER 0: IN
K 7: CLS : PRINT AT 0,5;"REDUCTO
R DE FRACCIONES";AT 1,5;"
                          "
 10 LET con=1: INPUT "numerador
 ";n'"denominador ";d: PRINT AT
3,15-LEN STR$ n; INVERSE 1;n;"/"
;d;''
 20 IF d=0 OR d=0 AND n=0 THEN
GO TO 1
 21 IF n=d THEN GO TO 200
 30 FOR a=con TO 97
 40 LET b=n/a: LET c=d/a
 50 IF b=INT b AND c=INT c THEN
 PRINT b;"/";c;"=": LET n=b: LE
T d=c
 60 GO SUB 110
 70 NEXT a: GO SUB 90: LET con=
con+1: GO TO 30
 80 PRINT AT 21,7;"PRESIONA UNA
 TECLA": PAUSE 0: CLS : GO TO 1
 90 IF con=2 THEN GO TO 80
 100 RETURN
 110 IF b=1 AND c=2 THEN GO TO 8
0
 120 IF b/c=INT b THEN GO SUB 20
0: GO TO 80
 130 RETURN
 200 PRINT n;"/";d;"=";n/d
 210 GO TO 80
```

DIODOS RECTIFICADORES



Francisco J. Cejudo, aficionado a la electrónica residente en Las Palmas de Gran Canaria, nos ha enviado el siguiente programa que puede ser de gran ayuda para el trabajo con diodos rectificadores.

El programa consta de una primera parte de introducción a las características de los diodos y una segunda que corresponde al cálculo de éstos. Obtendremos las características de ellos introduciendo las prestaciones de la fuente de alimentación en la que queremos que funcionen. Si ésta no incluye el filtrado de tensión rectificada, se puede obtener ésta con un condensador electrolítico de elevada capacidad (1.000-2.000 F) de voltaje adecuado a la salida. Además el programa, indirectamente, nos da las características que ha de tener el transformador, como son su tensión en primario-secundario e intensidades en éstos.

```
   1 CLS : PAPER 6: BORDER 6: IN
K 0: POKE 23658,8: RESTORE 9000:
 GO SUB 9900: PRINT #1;TAB 8; FL
ASH 1;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
   2 CLS : DRAW 255,0: DRAW 0,17
5: DRAW -255,0: DRAW 0,-175: PRI
NT AT 5,13;" MENU ";AT 9,0;"1 CA
RECTERISTICAS DE LOS DIODOS";AT
12,0;"2 CALCULO DE RECTIFICADORE
S";AT 17,8; FLASH 1;"PULSA UNA O
PCION"
   3 GO TO 3+7*(INKEY$="2")+(INK
EY$="1")
   4 RESTORE 9100: GO SUB 9900:
GO TO 8
   5 PRINT #0;" PAUSE :   (S)SIGUI
ENTE OPCION              (M)MENU
PRINCIPAL                (O)MENU
OPCIONES"
   6 GO TO 6+9144*(INKEY$="O")-4
*(INKEY$="M")+(P+94)*(INKEY$="S"
)
   7 RESTORE 9150: GO SUB 9900
   8 PRINT AT 18,8; FLASH 1;"PUL
SA UNA OPCION"
   9 LET p=9+9191*(INKEY$="A")+9
291*(INKEY$="B")+9391*(INKEY$="C
")+9491*(INKEY$="D" OR INKEY$="E
"): GO TO p
  10 CLS : DRAW 255,0: DRAW 0,17
5: DRAW -255,0: DRAW 0,-175: PRI
NT AT 4,2;" CALCULO DE RECTIFICA
DORES ";AT 7,6;"A UNA SOLA ALTER
NANCIA";AT 10,6;"B DOBLE ALTERNA
NCIA";AT 13,6;"C EN CIRCUITO PUE
NTE";AT 17,8; FLASH 1;"PULSA UNA
 OPCION"
  20 GO TO 20+70*(INKEY$="1")+18
0*(INKEY$="2")+120*(INKEY$="3")
  90 CLS : PRINT TAB 6;"UNA SOL
A ALTERNANCIA": GO SUB 400: PLOT
 66,58: RESTORE 35: FOR N=1 TO 9
: READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: PL
OT 66,118: DRAW 80,0: GO SUB 320
: DRAW 25,0: DRAW 0,-60
 100 DATA 50,0,0,5,0,-10,45,0,0,
10,-45,0,45,0,0,-5,17,0
 110 PLOT 112,55: DRAW 0,-17: PL
OT 166,55: DRAW 0,-17: PLOT 114,
40: GO SUB 330: PRINT AT 14,15;
OVER 1;"carga";AT 17,16;"Vcc"; O
VER 0;AT 10,9;"Vs"
 120 PLOT 96,114: GO SUB 340: PL
OT 182,105: GO SUB 350: PRINT AT
 6,12;"Is";AT 10,23;"Icc"
 121 LET A=2.22: LET B=1.57: LET
 C=3.14: LET D=1: GO SUB 500
 122 PRINT AT 10,11;"=";Vs;AT 6,
14;"=";Is;AT 10,26;"=";Icc
 123 PRINT AT 19,1;"Vp=";Vp;" :V
cc=";Vcc
 130 PRINT #0;"    (C)REPETIR / (
O)MENU RECT.              (M)MENU PR
INCIPAL"
 135 GO TO 135-125*(INKEY$="O")-
133*(INKEY$="M")-45*(INKEY$="C")
 140 CLS : PRINT ;TAB 7;"EL DOBL
ADO PUENTE": GO SUB 400: PLOT 6
6,58: RESTORE 145: FOR N=1 TO 4:
 READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: GO
SUB 310: DRAW -6,0: DRAW 0,19: G
O SUB 300: DRAW -6,0: RESTORE 14
6: FOR N=1 TO 6: READ A,B: DRAW
A,B: NEXT N
 145 DATA 100,0,0,8,-15,0,0,5
 146 DATA 0,5,15,0,0,8,0,-8,15,0
,0,-5
 150 PLOT 166,58: DRAW 0,8: DRAW
 15,0: DRAW 0,5: GO SUB 300: DRA
W -6,0: DRAW 0,19: GO SUB 310: D
RAW -3,0: PLOT 66,118: DRAW 100,
0
 160 PLOT 151,88: RESTORE 165: F
OR N=1 TO 6: READ A,B: DRAW A,B:
 NEXT N: PLOT 181,88: FOR N=1 TO
 6: READ A,B: DRAW A,B: NEXT N
 165 DATA -15,0,0,-45,7,0,0,5,0,
-10,45,0
 166 DATA 15,0,0,-45,-7,0,0,-5,0
,10,-45,0
 170 PLOT 111,115: GO SUB 340: P
LOT 200,84: GO SUB 350: PRINT AT
 10,9;"Vs";AT 6,14; OVER 1;"Is";
AT 16,18;"carga";AT 13,25;"Icc";
AT 19,20;"Vcc"
 180 PLOT 193,41: DRAW 0,-17: PL
OT 139,41: DRAW 0,-17: PLOT 141,
26: GO SUB 330
 190 LET A=1.11: LET B=1.11: LET
 C=1.57: LET D=.5: GO SUB 500
 191 PRINT AT 10,11;"=";Vs;AT 6,
16;"=";Is;AT 19,23;"=";Vcc
 192 PRINT AT 19,1;"Vp=";Vp;" :I
cc=";Icc
 195 PRINT #0;"    (C)REPETIR / (
O)MENU RECT.              (M)MENU PR
INCIPAL"
 196 GO TO 196-186*(INKEY$="O")-
194*(INKEY$="M")-56*(INKEY$="C")
 200 CLS : PRINT ;TAB 7;"DOBLE A
LTERNANCIA": GO SUB 400: PLOT 66
,58: DRAW 60,0: GO SUB 320: DRAW
 63,0: DRAW 0,60: PLOT 70,88: RE
STORE 205: FOR n=1 TO 7: READ A,
B: DRAW A,B: NEXT N: PLOT 155,88
: DRAW 40,0
 205 DATA 40,0,0,8,0,-10,45,0,0,
10,-45,0,0,-5
 210 PLOT 66,118: DRAW 60,0: GO
SUB 320: DRAW 63,0
 220 PLOT 105,85: DRAW 0,-17: PL
OT 159,85: DRAW 0,-17: PLOT 107,
70: GO SUB 330: PRINT AT 12,14;"
Vcc";AT 10,14;"carga"
 230 PLOT 86,114: GO SUB 340: PR
INT AT 6,12;"Is";AT 12,9;"Vs";AT
 9,21;"Icc": PLOT 190,92: RESTOR
E 235: FOR n=1 TO 5: READ A,B: D
RAW A,B: NEXT N
 235 DATA -20,0,0,2,-5,-2,5,-2,0
,2
 240 LET A=2.22: LET B=.876: LET
 C=3.14: LET D=.5: GO SUB 500
 250 PRINT AT 17,9;"Vp=";Vp;" :I
cc";Icc;AT 19,1;"Is=";Is;" :Vs="
;Vs;":Vcc";Vcc
 260 PRINT #0;"    (C)REPETIR / (
O)MENU RECT.              (M)MENU PR
INCIPAL"
 270 GO TO 270-260*(INKEY$="O")-
268*(INKEY$="M")-70*(INKEY$="C")
 290 STOP
 299 REM CODO IZQUIERDA
 300 RESTORE 305: FOR N=1 TO 7:
READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: RETU
RN
 305 DATA 6,0,-12,0,6,0,-6,7,12,
0,-6,-7,6,7
 309 REM CODO IZQUIERDA
 310 RESTORE 315: FOR N=1 TO 7:
READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: RETU
RN
 315 DATA 6,0,-12,0,6,7,6,-7,-6,
7,-6,0,12,0
 319 REM CODO DERECHA
 320 RESTORE 325: FOR N=1 TO 8:
READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: RETU
RN
 325 DATA 0,6,0,-12,7,6,-7,6,7,-
6,0,6,0,-12,0,6
 329 REM FLECHA ICC
 330 RESTORE 335: FOR n=1 TO 10:
 READ A,B: DRAW A,B: NEXT n: RET
URN
 335 DATA 5,2,0,-4,-5,2,5,-2,0,2
,40,0,0,2,5,-2,-5,-2,0,2
 339 REM FLECHA 1
 340 RESTORE 345: FOR N=1 TO 5:
READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: RETU
RN
 345 DATA 30,0,0,2,0,-4,5,2,-5,2
 349 REM FLECHA ICC
 350 RESTORE 355: FOR N=1 TO 5:
READ A,B: DRAW A,B: NEXT N: RETU
RN
 355 DATA 0,-30,2,0,-4,0,2,-5,2,
5
 399 REM PRIM. TRANSF.
 400 PLOT 0,8: DRAW 255,0: DRAW
0,167: DRAW -255,0: DRAW 0,-167:
 PLOT 40,32: DRAW -5,10,1.22*PI:
 FOR n=1 TO 9: DRAW 0,10,1.44*PI
: NEXT n: DRAW 5,10,1.22*PI: DRA
W -30,0: DRAW 0,-42: PLOT 40,32:
 DRAW -30,0: DRAW 0,42: CIRCLE 1
0,76,2: CIRCLE 10,97,2: PRINT AT
 11,1;"Vp"
 405 PLOT 15,139: DRAW 20,0: DRA
W 0,2: DRAW 0,-4: DRAW 5,2: DRAW
 -5,2: PRINT AT 3,2;"Ip"
 409 REM SECUN. TRANSF.
 410 PLOT 50,37: DRAW 0,100: PLO
T 53,37: DRAW 0,100: PLOT 56,37:
 DRAW 0,100: PLOT 66,118: DRAW 5
,-10,1.22*PI: FOR n=1 TO 4: DRAW
 0,-10,1.44*PI: NEXT n: DRAW -5,
-10,1.22*PI
 420 PLOT 76,116: DRAW -2,-5: DR
AW 4,0: DRAW -2,5: DRAW 2,-5: DR
AW -2,0: DRAW 0,-46: DRAW -2,0:
DRAW 2,-5: DRAW 2,5: DRAW -2,0:
RETURN
 500 INPUT "TENSION MEDIA RECTIF
ICADA(Vol.)?";Vcc: INPUT "CORRIE
NTE MEDIA RECTIFICADA(mA)?";Icc:
 INPUT "TENSION EN PRIMARIO (all
erna)?  ";Vp
 510 LET Vs=Vcc*A: LET Is=Icc*B:
 LET Tp=Vcc*C: LET Id=Icc*D: LET
 Ip=Is*(Vs/Vp)
 515 PLOT 110,161: DRAW 0,-26: D
RAW 140,0: DRAW 0,26: DRAW -140,
0
 520 PRINT AT 2,14;"Tens.cresta=
";Tp;AT 4,14;"Cor.directa=";Id
 530 PRINT AT 3,4;"=";Ip: RETURN

1000 RESTORE 1000: FOR N=1 TO 6:
 READ A,B: DRAW A,B: NEXT N
1002 DATA 0,5,15,0,0,8,0,-8,15,0
,0,-5
9000 RESTORE 9000: DATA "
      DIODOS RECTIFICADORES
--------------------------------
  Para cualquier montaje conviene tener cierto dominio practico sobre los diodos de silicio y su papel en las fuentes de alimentacion.
  Las hojas de caracteristicas de los fabricantes no suelen contener instrucciones concretas de tipo practico que permitan determinar con rapidez cual es el circuito rectificador mas conveniente para cada caso y que datos debe tenerse en cuenta en las realizaciones. Por ello se pretende tomar aqui una vision practica que proporcione la mayor seguridad en la actuacion tecnica para la sustitucion y diseno de circuitos rectificadores."
9100 RESTORE 9100: GO SUB 9900:
DATA "
  CARACTERISTICAS DE LOS DIODOS

  Los diodos ofrecen cinco caracteristicas esenciales que es preciso tener en cuenta ya que su conocimiento es la base para no cometer errores;son las siguientes:

  a)Tension de cresta
  b)Corriente de pico directa
  c)Corriente de pico accidental (apertura)
  d)Corriente media directa y
  e)temperatura ambiente."
9150 RESTORE 9150: GO SUB 9900:
DATA "
  CARACTERISTICAS DE LOS DIODOS
  a)Tension de cresta
  b)Corriente de pico directa
  c)Corriente de pico accidental (apertura)
  d)Corriente media directa y
  e)temperatura ambiente."
9160 GO TO 8
9200 RESTORE 9200: GO SUB 9900:
DATA "
  a) TENSION DE CRESTA INVERSA:
    Durante los instantes en que un diodo en circuito no conduce por ser la alternancia de polarizacion inversa a la del sentido de conduccion, existe una tension entre sus dos extremos a cuyo valor maximo se le denomina tension de cresta."
9210 GO TO 5
9300 RESTORE 9300: GO SUB 9900:
DATA "
  b) CORRIENTE DE PICO DIRECTA
    Durante el semiperiodo adecuado de la corriente alterna el diodo queda polarizado en el sentido de la conduccion y es atravesado por una corriente cuyo valor maximo constituye la corriente de pico directa."
9310 LET P=P+100: GO TO 5
9400 RESTORE 9400: GO SUB 9900:
DATA "
  c)CORRIENTE DE PICO ACCIDENTAL
    Esta corriente aparece en el momento de poner en marcha el rectificador y corresponde, casi siempre, unica y exclusivamente al primer ciclo de corriente alterna que atraviesa al rectificador. Esta provocada por la carga inicial del condensador de filtro en el momento de conectar la fuente a la red."
9410 LET P=P+100: GO TO 5
9500 RESTORE 9500: GO SUB 9900:
DATA "
  d) y e) CORRIENTE MEDIA DIRECTA Y TEMPERATURA AMBIENTE:
    La maxima corriente continua que puede entregar una fuente de alimentacion y que representa la corriente media directa esta muy estrechamente ligada a la temperatura de trabajo de los diodos rectificadores que suelen variar entre los 25 y los 100 grados centigrados. Estos siempre deberan montarse de forma que queden ventilados y alejados de todo foco de calor contenido en el mismo montaje."
9510 LET P=P-400: GO TO 5
9900 CLS : PRINT : READ a$: FOR
n=1 TO LEN a$: PRINT a$(n TO n);
: BEEP .01,.5*(a$(n TO n)=".")-.
01*(a$(n TO n)=" "),15-15*(a$(n
TO n)="."): NEXT n: RETURN
```

TOKES POKES

XECUTOR

Sting & Steel, de Barcelona, e Ivan Martínez, de Las Rozas, nos desean unas felices ejecuciones merced a los pokecillos de rigor:

POKE 47216,201	inmunidad jugador 1
POKE 47320,201	inmunidad jugador 2

BALLCRAZY

En este juego de pelotas, en el que sobre todo cuenta la habilidad de la que disponga el jugador, puede que muchos hayáis tenido problemas para pasar todas las pantallas.

Con su habitual habilidad, Óscar Íñiguez, de Alicante, ha solucionado todos los problemas de este juego con estos pokes:

POKE 28485,201	vidas infinitas
POKE 31085,0	balas infinitas

NEBULUS

Amador Merchán, nos ha contado unas cuantas curiosidades de este excelente programa; curiosidades en forma de pokes, por supuesto:

POKE 33745,n	dependiendo del valor de «n» iniciaremos el juego desplazados a izquierda o derecha
POKE 33750,n	altura inicial
POKE 33763,n	n < > 0. Empiezas a jugar desde más arriba. Facilita enormemente el juego
POKE 33773,n	n > 3. Base de la torre profunda

FLYING SHARK

Nosotros no creemos en tiburones volantes, pero Marcel Fdez., de Móstoles, y César Martí, de Barcelona, te sacarán de más de un apuro en este soberbio arcade de Firebird:

POKE 42464,n	n = número de vidas
POKE 48930,201	inmunidad

ARKOS

Más rápido que la luz: ya hemos recibido los códigos de acceso para este adictivo programa de Arkadia Soft.

1.parte: código = 19378
2.parte: código = 15720
3.parte: código = 35098

PD.: Pegatina y tarjeta enviadas por correo hiperespacial.

STARGLIDER

Los mensajes cortos son los más leídos.

POKE 54421,0	infinitos misiles
POKE 54450,0	infinito tiempo

Su autor: Enrique Meléndez, de Zaragoza.

AFTEROIDS

Prepárate a comprar un nuevo joystick. El que tienes quedará pulverizado si sigues leyendo. El responsable, Jesús García, de Cádiz:

POKE 27037,201	inmunidad
POKE 27073,0:	
POKE 27074,0:	
POKE 27075,0	vidas infinitas
POKE 28891,0:	
POKE 28892,0	bombas infinitas
POKE 31612,62:	
POKE 31613,n:	
POKE 31614,0	n = asteroides/fase
POKE 30689,0:	
POKE 30690,0:	
POKE 30691,0:	
POKE 36800,0:	
POKE 36801,0	tiempo infinito

TERMINUS

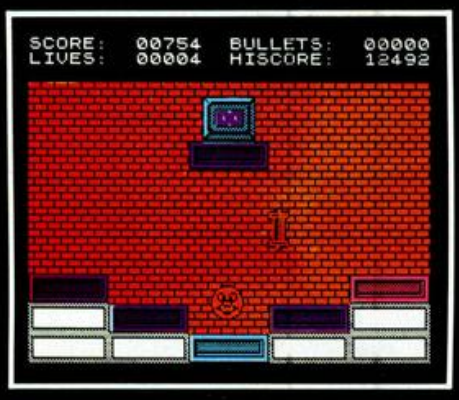
Eduardo Cunha, de Pontevedra, ha sido tan amable coño para enviarnos estos dos pokes que os proporcionarán energía infinita a cada uno de los cuatro protagonistas de esta vídeo-aventura de Mastertronic.

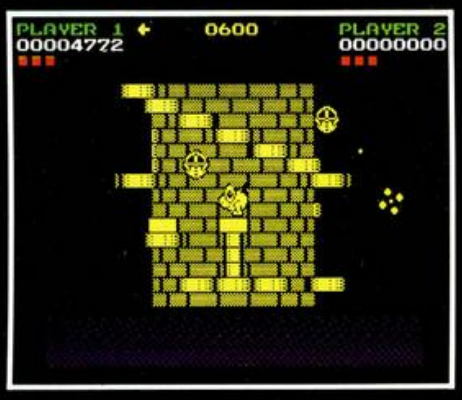
POKE 45583,0:
POKE 47023,0

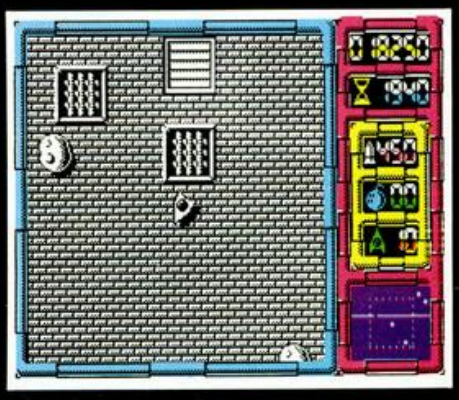
AMAUROTE

Original el concepto y el movimiento de esta complicada vídeo-aventura de Mastertronic. Casi tan original como el cargador que nos ha enviado Marcos Yepes, de Sevilla, con el que disfrutaréis de infinitas vidas e inmunidad, tanto como para el protagonista como para el distrito o la ciudad que intentéis salvar de invasores:

```
  10 LOAD ""SCREEN$
  20 LOAD ""CODE
  30 POKE 42506,0: REM VIDAS INF
INITAS
  40 POKE 42456,0: REM INMUNIDAD
  50 POKE 42974,175: REM INMUNID
AD CIUDAD
  60 RANDOMIZE USR 26600
```







SE LO CONTAMOS A...

XAVIER GUERRERO (BARCELONA)

La concha que aparece en el **Three Weeks in Paradise** al destruir la cabaña, tienes que llevarla al pozo, llenarla con la gota de agua del fondo del mismo para apagar la hoguera que cuece en la olla al pobre Herbert. Y el sacacorchos sirve para obtener el aceite del cacahuete que hay en la cola del cocodrilo con el que se llena la botella de aceite.

La botella que lleva escrita una «P», en el juego **The Great Escape**, es de veneno (poison) y se utiliza para narcotizar a los perros. La radio no sirve para nada, sólo para despistar. Y la llave que abre el edificio donde se encuentra la pala está situada, muy escondida, debajo de una de las torretas de vigilancia.

JOSÉ VILA HIDOBRO (MADRID)

Aquí tienes el poke de vidas infinitas para el **Lightforce**, es POKE 40725,0. Si te interesa conseguir el cargador, consulta la revista MICROHOBBY número 111, allí lo encontrarás.

FRANCISCO JAVIER GÁMEZ PÉREZ (CÁDIZ)

Para soltar objetos en el juego **Short Circuit**, debes «linkarte» a uno de los terminales y, cargar el programa «DROP». Cuando uses este programa, te aparecen los objetos que llevas y, señalando el que quieres dejar, lo soltarás.

Short Circuit:

POKE 37901,201	Sin enemigos
POKE 36485,201	Inmunidad a baches

KIASETU COMPANY (BARCELONA)

Más vale tarde que nunca...

Terra Cresta:

POKE 40884,201	Enemigos no disparan
POKE 40426,0	A malos muertos más vidas
POKE 38222,201	Inmunidad
POKE 39085,201	Sin algunos bichos
POKE 37799,127	Vidas infinitas

JOAQUÍN EZCURRA GÓMEZ (MURCIA)

Fairlight II:

POKE 31978,0	Energía infinita
POKE 33627.24	Puertas abiertas
POKE 35161,58	Gema infinita
POKE 35228,58	Alfombra infinita

JOSÉ LUIS GIL (MADRID)

Suponemos que con esto que te ofrecemos a continuación, tendrás más que suficiente para poder disfrutar eliminando «macarras»:

Renegade:

POKE 41048,195	Vidas infinitas
POKE 40345,201	Tiempo infinito
POKE 36066,201	Enemigos no atacan
POKE 34427,201	Inmunidad
POKE 37284,0:	
POKE 37285,0	Acumulación cadáveres



JOSÉ DOMINGO ROMERO TORIBIO (BARCELONA)

Magia potagia...

Ranarama:

POKE 57649,0	Inmunidad
POKE 51529,0	Tiempo infinito
POKE 56323,33	Superdisparo
POKE 55014,33	:
POKE 57427,0	Energía infinita

Némesis the Warlock:

POKE 31851,0	Disparos infinitos

JOSÉ MARIA LÓPEZ MELCHOR (MADRID)

Sin comentarios... —como ya es habitual ante este tipo de solicitudes:

Donkey Kong:

POKE 33709,0	Vidas infinitas

Cobra:

POKE 41205,183	Munición infinita
POKE 36515,183	Vidas infinitas
POKE 37915,201	Inmunidad

3 Luces de Glaurung:

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

Fist II:

POKE 27061,182	Vidas infinitas
POKE 42613,33:	
POKE 42614,175:	
POKE 42615,172:	
POKE 42616,54:	
POKE 42617,120:	
POKE 42618,201:	
POKE 24772,201	Fuerza infinita

Xevious:

POKE 35352,0	Sin enemigos móviles
POKE 55151,62:	
POKE 55152,0:	
POKE 55153,0	Tiro doble y bomba

RAÚL DEL BOSQUE (BARCELONA)

Aquí finaliza tu impaciencia...

Batman:

POKE 39915,0	Inmunidad
POKE 36934,52	Supersalto
POKE 36798,0	Vidas infinitas
POKE 26174,0	Mayor velocidad
POKE 33333,33	Objetos inmóviles

Who Dares Wins II:

POKE 50833,0	Vidas infinitas
POKE 51847,7	Bombas infinitas

Gunfright:

POKE 47609,0:	
POKE 47610,0:	
POKE 47611,0	Duelos sencillos
POKE 47919,0:	
POKE 47920,0	Vidas infinitas

GUILLERMO GRAU GONZÁLEZ (ALICANTE)

¿Funcionarán o no funcionarán? Esta es la cuestión. La respuesta es evidente: por supuesto que sí.

Slap Fight:

POKE 48456,0	Vidas infinitas
POKE 48709,0:	
POKE 487,10,0:	
POKE 48711,0	Inmunidad

Auf Wiedersehen Monty:

POKE 41139,0	Vidas infinitas
POKE 42160,201	Inmunidad enemigos
POKE 37002,0	Inmunidad suelos y agua
POKE 47715,201	Inmunidad aspisonador
POKE 47485,201	Sin apisonador
POKE 43502,201	Enemigos inmóviles

JUAN ANTONIO ALBA GONZÁLEZ (ZARAGOZA)

Cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia...

Scooby Doo:

POKE 28408,201	Sin enemigos
POKE 28580,201	Completando la primera fase ves el final de las demás
POKE 29614,0	Vidas infinitas
POKE 29479,0	Inmunidad

Antiriad:

POKE 23309,201	Vidas infinitas
POKE 54639,1	Energía infinita

1942:

POKE 50702,201	Enemigos no disparan
POKE 50777,201	Inmunidad
POKE 47007,255	Vidas infinitas
POKE 46650,0	Rizos infinitos
POKE 48415,0	Sin enemigos

JESÚS LÓPEZ HERVERA (ASTURIAS)

No cuentan los años, cuenta la calidad. Por eso hemos acudido al baúl de los pokes y...

Criltical Mass:

POKE 62373,201	sin nube magnótica.
POKE 54214,201	sin obstáculos.
POKE 54256,201	inmunidad.

Phantomas II:

POKE 28404,0	inmunidad.

SE LO CONTAMOS A...

GUILLERMO YUSTE DE AYALA (MAJADAHONDA)

¿Quién me pagará las horas extras?

Survivor:
POKE 37735,0 — vidas infinitas.
POKE 36048,0 — munición infinita.

Terra Cresta:
POKE 38222,201 — inmunidad.
POKE 37799,127 — vidas infinitas.

Phantom Club:
POKE 57384,0 — vidas infinitas.
POKE 57364,r — r = rango.

Short Circuit (2.ª parte):
POKE 37901,201 — sin enemigos.
POKE 36485,201 — inmune a los baches.

Avenger:
POKE 41200,24 — vidas infinitas.
POKE 54046,0 — shuwikens infinitos.

Firelord:
POKE 39171,58 — inmune a llamas.
POKE 38818,0 — energía infinita.

Cauldron II:
POKE 52974,0 — vidas infinitas.
POKE 56572,175 — inmune menos al agua.

JOSÉ RIVERA ZARANDONA (MADRID)

¿Me podríais...?

Misterio del Nilo:
POKE 43933,0 — balas infinitas.
POKE 43995,0 — bombas infinitas.

Olli & Lisa:
POKE 36076,201 — vidas infinitas.

Livingstone, Supongo:
POKE 61448,201 — vidas infinitas.

JAVIER MARCOS GARCÍA (BILBAO)

Pide y se te dará:

Firetrap:
POKE 46522,0 — vidas infinitas.

DAVID BURDIEL VIANA (MADRID)

Súbete a mi moto:

Enduro Racer:
POKE 42143,0:
POKE 42144,0 — Tiempo infinito.
POKE 43910,153 — Suma 99'' al terminar cada fase
POKE 44802,201 — No te caes cuando chocas.

MANUEL HIDALGO CASANS (SEVILLA)

Tus pokes...

Nemesis the Warlock:
POKE 31851,0 — disparos infinitos.

Lightforce:
POKE 40725,0 — vidas infinitas.

GUILLERMO FERNÁNDEZ (MADRID)

En la **Armadura Sagrada de Antiriad**, si no llevas contigo el anulador de partículas no puedes completar la aventura.

Y aquí tienes la lista de los pokes que necesitas:

Equinox:
POKE 49538,62:
POKE 49539,2:
POKE 49540,50:
POKE 49541,255:
POKE 49542,197:
POKE 49543,0 — vidas infinitas.

Antiriad:
POKE 23309,201 — vidas infinitas.
POKE 54639,1 — energía infinita.

3 Luces de Glaurung:
POKE 57931,0:
POKE 57933,0 — vidas infinitas.
POKE 24824,0 — flechas infinitas.
POKE 24891,0 — bombas infinitas.

Cobra:
POKE 37915,201 — inmunidad.
POKE 36515,183 — vidas infinitas.
POKE 41205,183 — armas infinitas.

LUIS AUNCHA ORELLANA (CÁDIZ)

Más pokes de...

Popeye:
POKE 26095,n — n corazones a coger.

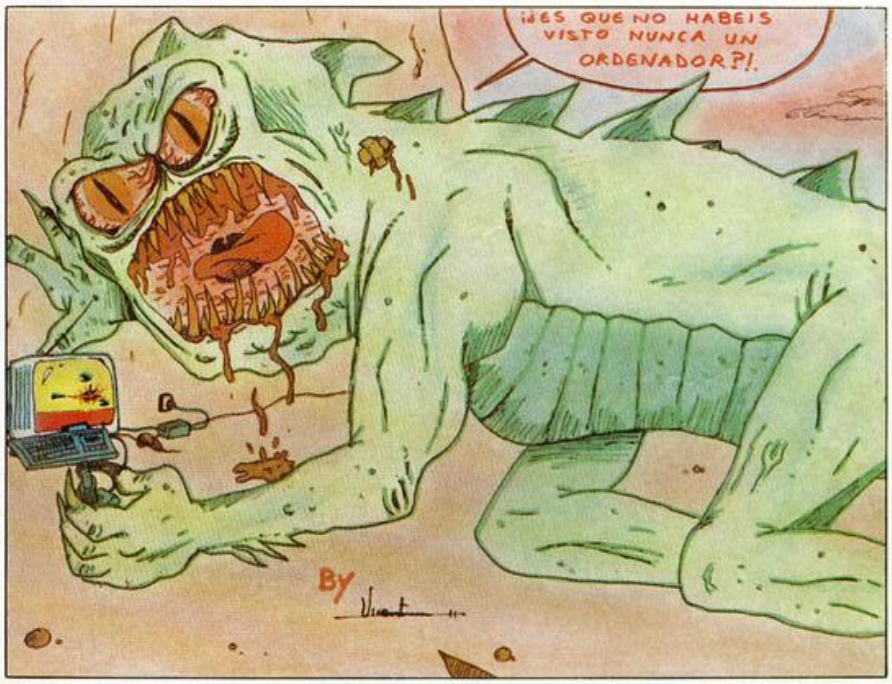
Uridium:
POKE 31307,201 — vidas infinitas.
POKE 31331,196 — sin enemigos.
POKE 34902,201 — atraviesa vallas.
POKE 32567,0 — aterrizaje fácil.

Dan Dare:
POKE 47722,201 — energía infinita.
POKE 46885,201 — tiempo infinito.
POKE 47186,242 — puertas abiertas.
POKE 41119,40 — no se necesita ninguna pieza para llegar al final.

POKE 47711,151:
POKE 47712,3 — Vidas infinitas.
POKE 43526,0:
POKE 43529,0 — disparos infinitos.

EL RINCÓN DEL ARTISTA

JOSÉ VICENTE HERRERO (VALENCIA)



Suscríbete ahora

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

y ahórrate casi

1.000 ptas.

y además 3 números GRATIS

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

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

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

Más rápido
más cómodo

Si deseas suscribirte ya, hazlo por teléfono

(91) 734 65 00

CLUB DEL SUSCRIPTOR

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

GREMLIN

TE LLEVA A LA LUNA !!





ERBE Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

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

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

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

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

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