

MENSUAL
395
Ptas.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO VII - NÚM. 199



INFORME

**ESTUVIMOS EN LA TRADE
COMPUTER SHOW DE LONDRES**

**MAPAS DE
SENDA SALVAJE
Y ICE BREAKER**

**PREMIOS A
LOS MEJORES
PROGRAMAS
DEL AÑO 89**

¡NUEVO!
**KLAX
CYBERBALL
SPACE HARRIER II
SENDA SALVAJE**

2 Fantásticas demos jugables: «SENDA SALVAJE» (ZIGURAT) y PIPEMANÍA (EMPIRE)
+ Juegos completos «MAD MIX» (TOPO) y «MANIAC SQUARE» + Cargadores para «SPHERICAL» y «PARANOIA COMPLEX»

SIRWOOD

CUANDO UN VIDEOJUEGO SE CONVIERTE EN AVENTURA

El gran Maestro Tarok, fundió un escudo dorado e hizo inscribir en él la siguiente leyenda: «QUINTO DÍA DEL QUINTO MES DE LA QUINTA ERA»

Pero el cuarto mes de la quinta era, el mago Amargol, amo y señor del castillo de los bosques, robó el escudo del templo.

Fue el primer día del quinto mes, cuando Arn Sirwood, el pastor de Nargoot, decidió ir en busca del escudo.

A cada paso que damos un nuevo peligro nos acecha, un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que anular. Lugares insospechados, duras noches en el bosque, el castillo de Amargol, una lucha sin igual. Sirwood y tú deberéis utilizar todo vuestro ingenio y habilidad. El resto de la historia ya la conoceréis porque depende de vosotros.

Versiones: Amstrad, MSX, Spectrum, Amstrad PCW, Compatible PC, Amiga, Atari ST



Pantalla Amstrad



Pantalla Amstrad



Pantalla Amstrad

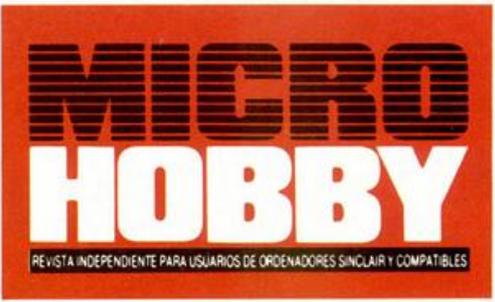
OPERA SOFT

Gustavo Fdez. Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Teléf. 457 50 58



CONTENIDO

AÑO VII
N.º 199
MAYO



Canarias,
Ceuta y
Melilla
375 ptas.

- 4 MICROPANORAMA**
- 10 PREMIERE**
- 12 CONCURSO SNOOPY**
- 16 TRUCOS**
- 18 PLUS 3**
Buscador y grabador de gráficos.
- 22 UTILIDADES**
Cómo traducir los textos de los programas comerciales.
- 24 PIXEL A PIXEL. CLUB**
- 25 OCASIONES**
- 28 NUEVO**
«Pipemanía», «Space Harrier II», «Spherical», «Paranoia Complex», «Knight Force», «Klax», «Senda Salvaje», «Ice Breaker», «Cyberball», «Heavy Metal», «Tuma 7»,
- 42 EL MUNDO DE LA AVENTURA**
- 44 AULA SPECTRUM**
- 46 UTILIDADES**
Procesador de movimientos.
- 48 CONSULTORIO**
- 53 SELECCIÓN MICROHOBBY**
- 56 INFORME**
Todo sobre la European Computer Trade Show 90.
- 58 HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS**
- 60 EL VIEJO ARCHIVERO**
- 62 TOKES Y POKES**

Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andriño.

Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión.

Subdirector General:
Andrés Aylagas.

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

Colaboradores: Andrés R. Samudío,
Amador Merchán,
Fco. J. Martínez,
Enrique Alcántara,
Pedro J. Rodríguez,
J. C. Jaramago,
Angel Badia,
Corresponsal en Londres: Alan Heap.
Fotografía: Miguel Lamana.
Dibujos: F. L. Frontán,
J. M. López Moreno,
J. Igual.
Director de Administración:
José Ángel Giménez.
Directora de Marketing: Mar Lumbreras.
Departamento de Circulación: Paulino Blanco.
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río,
María del Mar Calzada.

Pedidos y Suscripciones: Tel. 734 65 00.
Redacción, Administración y Publicidad:
Ctra. de Irún km 12,400.
28049 Madrid.
Tel. 734 70 12.
Telefax: 734 82 98.
Telex: 49480 HOPRI.
Distribución: Coedís, S.A.
Ctra. N.º 2. Km. 603,5.
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Imprime: Color Press. Miguel Yuste, 33, Madrid.
Departamento de Fotocomposición:
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica: Mastercrom.

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

LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO 89



Ambiente animado para una fiesta única en el mundillo del software en nuestro país.

El pasado día 20 tuvo lugar la entrega de los premios Microhobby a los Mejores Programas del Año 89. Una conocida sala madrileña albergó la tensión y los nervios de los programadores y distribuidores más destacados de este año, que esperaban impacientes vuestro veredicto.



Todos los triunfadores: Topo, Dinamic, Erbe (distribuidora de Ocean en España), y Microhobby.

Pronto comenzaron a llegar los protagonistas de la fiesta. No en vano los premios que otorga nuestra revista representan las preferencias, plasmadas en votos, de aquellos que a la postre disfrutan (o sufren), los juegos que las diferentes compañías productoras y distribuidoras nos van ofreciendo a lo largo de todo el año.

Y el ser éstos los únicos premios que se otorgan actualmente en nuestro país, adquieren aún una mayor relevancia, ya que son el mejor punto de referencia para conocer los gustos de los miles de aficionados españoles. Las opiniones de los usuarios de Spectrum se pueden extrapolar a las de otros ordenadores: Amstrad, Amiga, PC...

Los invitados iban llenando rápidamente la sala. Mientras tanto, bajo una tela negra, reposaban los galardones en forma de joysticks plateados. Revoloteaban directivos y programadores alrededor del lugar, marchando nerviosamente hacia la barra toda vez que no sabían aún quiénes serían los triunfadores. Eran los primeros instantes de nerviosismo y de prolongadas sonrisas en todos los rostros.

La sala, al fin, se llenó. Ninguna compañía qui-

so perderse acudir a una cita de tanta magnitud. Se charlaba, se bebía y se intentaba averiguar de alguna forma el título del programa ganador. Se esperaba el foco central iluminando el escenario y las palabras de bienvenida de nuestro director.

Ciertamente no dió tiempo a más. Se hizo el silencio y comenzó el acto.

Lentamente se fueron leyendo los nombres de los finalistas en cada especialidad y de los ganadores en cada una de ellas: originalidad, argumento, gráficos... Todo ello contribuía a calentar el ambiente para el gran momento de la noche: la entrega del trofeo al Mejor Programa del Año 89.

Topo fue en esta ocasión la compañía triunfadora en casi todos los sentidos, desbancando a Dinamic, ganadora en las dos últimas ediciones. Ocean, con su «Batman» y su «Robocop», fueron lo mejor puertas afuera.

Pero, como era de esperar, fue un juego español el que literalmente, barrió este año: «Viaje al centro de la tierra».

Felicitaciones y demás muestras de solidaridad se sucedieron.

Los programadores del Mejor Programa del

Año subían emocionados a la tarima, mientras el director de Topo, Gabriel Nieto, agradecía a cada uno de ellos el trabajo invertido en la realización de este gran programa. El joystick dorado era para ellos, para «Viaje al Centro de la Tierra».

Tan rápido como se inició el acto, parecía finalizar. Algunos rostros mostraban felicidad y otros expresaban su enhorabuena. También algunas lenguas hablaban de mala suerte y, contrariados, no podían admitir que su programa no recibiese el trofeo. Estos fueron los menos, las cosas estaban claras y los votantes hablaron por todos.

Esta vez no hubo actuación posterior a la entrega de premios. El espectáculo estaba en el mundo del soft y en sus protagonistas, reunidos en una ocasión de lujo. ¿Quién sabe si allí no se fraguó un nuevo éxito o se hizo un fichaje sensacional? De lo que sí estamos seguros es de que reuniones de este tipo contribuyen a mantener el soft en el lugar que le corresponde y a acentuar, si cabe, el crecimiento de una industria importante, aunque aún demasiado joven para que nadie piense que ya está todo hecho.

VALORACIÓN GLOBAL

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA	26%
Batman	16%
Ghostbusters II	14%
Aventura Original	11%
After the War	9%
R-Type	9%
Rescate Atlántida	6%
Batman, The Caped Crusader	4%
Barbarian II	3%
Comando Quatro	2%

ORIGINALIDAD

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA	27%
Mot	24%
Aventura Original	18%
High Steel	12%
Perico Delgado Maillot Amarillo	10%
Batman, The Caped Crusader	9%

PANTALLA DE PRESENTACIÓN

ROBOCOP	48%
Rescate Atlántida	18%
Toi Acid	18%
Casanova	9%
Comando Tracer	7%

SONIDO

BATMAN	21%
Toi Acid	20%
Indiana Jones y la Última Cruzada	14%
R-Type	14%
Netherworld	9%
Savage	9%
Tuareg	7%
Time Scanner	6%

ARGUMENTO

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA	51%
Comando Quatro	14%
Mot	12%
Rescate Atlántida	12%
Thunderbirds	11%

GRÁFICOS

AFTER THE WAR	26%
Viaje al centro de la Tierra	25%
Savage	24%
Barbarian II	9%
The Muncher	9%
Rescate Atlántida	7%

MOVIMIENTO

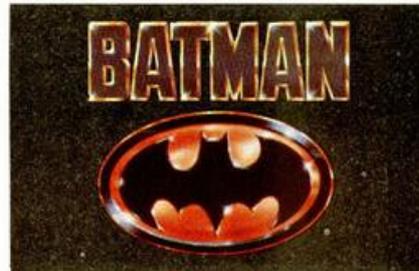
BATMAN	38%
Barbarian II	26%
After the war	25%
Comando Tracer	6%
Rescate Atlántida	5%



MEJOR PROGRAMA DEL AÑO 89. *Topo al completo salió a recibir el premio. Según palabras de Gabriel Nieto, director de Topo, este programa fue una auténtica labor de equipo y el mérito debe ser compartido por todos.*



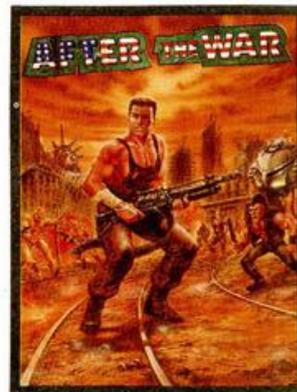
ORIGINALIDAD. *Rafael Gómez, en representación de sus compañeros, salió a recoger el premio.*



MOVIMIENTO. *Mariele Isidoro, Jefe de Marketing de Erbe (distribuidora de Ocean), dirigiendo unas palabras de agradecimiento.*



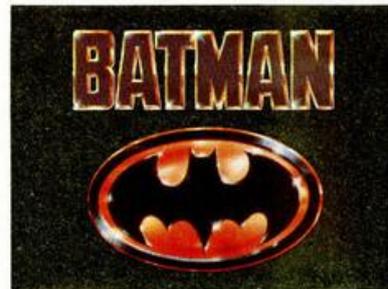
PANTALLA DE PRESENTACIÓN. *Susana Jimena, Product Manager de Erbe, recibe el premio en nombre de Ocean.*



GRÁFICOS. *Victor Ruiz, director de Dinamic, y Nacho Ruiz, autor de los gráficos de este programa.*



ARGUMENTO. *Gabriel Nieto recuerda a los asistentes que el mérito de este premio no es suyo, sino de Julio Verne.*



SONIDO. *Nuevamente, Susana Jimena tuvo que salir al escenario a recoger un premio en nombre de Ocean.*



TRIBUNA ABIERTA

LA ÚLTIMA CRUZADA



Gabriel Nieto
Director de Topo

Hace dos años, cuando comenzaba a dar mis primeros pasos en el mundo del software, una idea me obsesionaba por encima de cualquier otra: hacer de TOPO una empresa fuerte que ocupara una posición líder dentro de nuestro mercado.

La tarea no era sencilla y el camino por recorrer se me antojaba largo y lleno de dificultades. El primer objetivo estaba claro, necesitábamos conseguir rápidamente asentar nuestra presencia en el mercado y para ello tuvimos que forzar la máquina, con un único fin: producir muchos juegos que fueran capaces por un lado, de ocupar los primeros puestos de las listas de ventas y por otro, de satisfacer los gustos de un público variopinto deseoso de vivir nuevas y excitantes aventuras desde la pantalla de su ordenador.

Y el éxito, poco a poco, pasito a pasito, fue llegando. Nuestra fórmula estaba clara: un poco de aventura, ilusión, personajes muy distintos entre sí, situaciones excitantes, algún que otro idolo deportivo y sobre todo, por encima de todo, el deseo de agradar a nuestros incondicionales seguidores, ofreciéndoles un amplio abanico de juegos, sin encasillarnos nunca en un determinado tema o en un legendario personaje.

Comecocos, futbolistas, ciclistas, jugadores de baloncesto, pinballs, vaqueros, romanos, árabes, son una pequeña muestra de nuestro trabajo durante algo más de dos años.

Ahora hace aproximadamente un año que desde estas mismas páginas os anunciaba el deseo de TOPO de intentar la aventura internacional, con un juego muy distinto a todo lo que habíamos realizado hasta ese momento, me estoy refiriendo al Viaje al Centro de la Tierra.

Viaje al Centro de la Tierra ha sido sin duda el proyecto más ambicioso que hemos realizado nunca, el más largo, el más costoso y en el que más personas han intervenido. Y quizás por eso,

ahora que los usuarios nos han brindado su apoyo a través de esta revista, concediéndonos el premio al mejor programa del año, podemos sentirnos doblemente satisfechos, porque junto al nuestro competían títulos muy importantes de superproderosas compañías europeas y prestigiosas compañías españolas.

Y la alegría también tiene que ser doble, porque este premio supone el reconocimiento ya no sólo a la calidad de un programa, sino al trabajo de mucha gente que ahora ha sido recompensado, frente a los detractores que nunca creyeron que TOPO podría llegar a convertirse en la primera empresa de software española.

Como es lógico, en estos momentos de euforia desmesurada, habrá quien me recuerde mis palabras de hace un año, cuando decía que los premios se los llevaba la marea. Quizás ahora que el premio es nuestro debiera de pensar lo contrario, pero no, no creo que un premio deba ser nunca la justificación de un trabajo, sino más bien la recompensa a un esfuerzo extraordinario. De nada serviría un premio si no fuera acompañado del éxito en la calle, de unas fuertes ventas y de un reconocimiento por parte de todos. En nuestro caso una vez conseguido todo esto, el premio es la culminación de una etapa, la etapa de Viaje al Centro de la Tierra.

Ahora comienza una nueva etapa, con nuevos productos, con nuevos planteamientos. Títulos como Black Crown o Lorna muy pronto os sonarán muy familiares. Son títulos que estoy seguro optarán a nuevos premios, son nuevas superproducciones que llegan para continuar con la labor que empezamos con Viaje al Centro de la Tierra. Pero aún hay más, porque ahora que fichar figuras conocidas se ha convertido en un deporte nacional, TOPO os prepara una nueva sorpresa que hará palidecer a más de uno y estoy seguro que convencerá a otros muchos de que este fenómeno nuestro, el fenómeno TOPO, no ha hecho más que comenzar, nuestra cruzada, lejos de ser la última cruzada es el principio de algo que acaba de nacer, algo que todos llaman TOPO.

Gracias por vuestro apoyo.



Angel Nieto, posa junto a Pedro Ruíz, de Ópera, y la que será la carátula del programa.

ANGEL NIETO FIRMA CON ÓPERA Y SITO PONS CON ZIGURAT

Angel Nieto acaba de estampar su sello en el mundo del software de la mano de Ópera, quienes aprovechan la ocasión para dar a conocer su nuevo sello, Opera Sports, que se irá llenando paulatinamente de simuladores deportivos.

El popular motorista, doce más una veces campeón mundial, según manifestó en declaraciones en exclusiva para Microhobby, se ha decidido a prestar su nombre a un videojuego gracias a la especial relación que une el ordenador a los chavales y a la importancia que tiene este mundo para él.

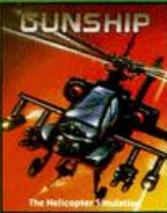
La negociación fue muy rápida, Angel aceptó enseguida la proposición de Opera aconsejado quizás por sus hijos, que de seguro disfrutarán con el videojuego que lleva el nombre de su padre.

Y sin dejar el mundo de la competición motorista, destacar que otro componente del grupo de campeones españoles aparecerá, hacia finales de año, en la carátula de un videojuego. Sito Pons llegará a vuestras pantallas a través de Zigurat, corroborando la fiebre de motos que comenzó con aquellas históricas victorias de Nieto.



1	(NE)	GUNSHIP	
2	(NE)	SPIDERMAN	
3	(NE)	RAM	
4	(NE)	NINJA WARRIOR	
5	(3)	A TODA MÁQUINA	
6	(5)	SUPER WONDER BOY	
7	(NE)	KICK OFF	
8	(12)	SHINOBI	
9	(1)	GHOSTBUSTERS II	
10	(2)	BATMAN	
11	(16)	INDIANA JONES	
12	(10)	TURBO OUT RUN	
13	(NE)	DOUBLE DRAGON	
14	(15)	OPERATION THUNDERBOLT	
15	(6)	E. SÁNCHEZ VICARIO	
16	(4)	CONTINENTAL CIRCUS	
17	(17)	GHOULS'N GHOSTS	
18	(NE)	CAPITAN TRUENO	
19	(NE)	CRAZY CARS II	
20	(8)	INTOCABLES	

MICROPROSE
EMPIRE
TOPO
VIRGIN-MASTER.
ERBE
ACTIVISION
ANCO
VIRGIN-MASTER.
ACTIVISION
OCEAN
U.S.GOLD
U.S.GOLD
MELBOURNE
OCEAN
ZIGURAT
VIRGIN-MASTER.
U.S.GOLD
DINAMIC
TITUS
OCEAN



GUNSHIP **R**evolución total en los puestos de cabeza. Nada menos que las cuatro primeras posiciones han sido copadas por nuevas incorporaciones. En la cúspide: Gunship, el excepcional simulador de helicóptero de Microprose; después, un personaje de cómic: Spiderman, de Empire, que viene seguido de cerca por la última creación de Topo: RAM; por último, el tandem Virgin-Mastertronic nos traen a la 4.ª posición su Ninja Warrior.

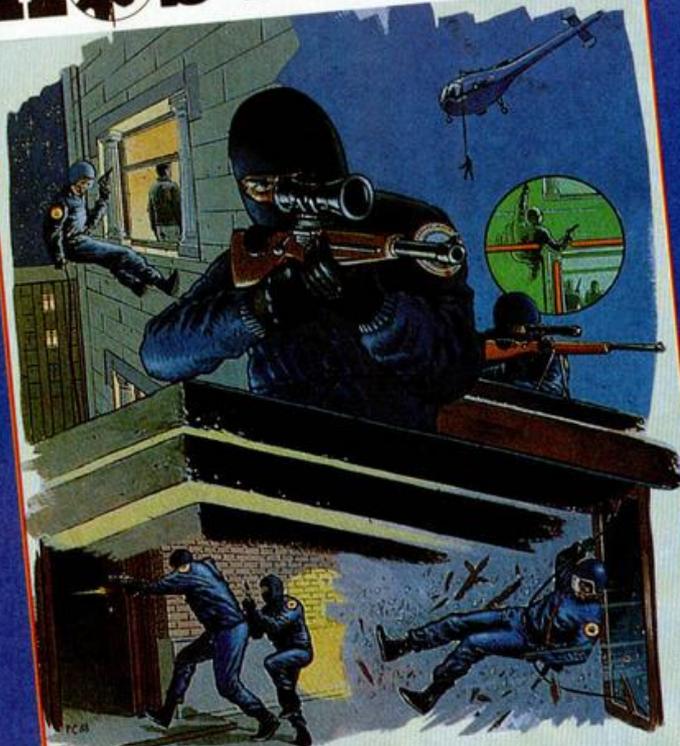
Pero ahí no se acaban los estrenos: Kick Off, de Anco (genial simulador de fútbol), Double Dragon, de Melbourne, Capitán Trueno de Dinamic y Crazy Cars II de Titus. No está mal ¿no?

Esto 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 información de El Corte Inglés. Los números que aparecen entre paréntesis corresponden a la posición de los programas en la anterior lista publicada (NE). Nueva Entrada.



TODOS QUIEREN ESCAPAR

HOSTAGES



El teléfono del Ministerio de Seguridad está sonando, la Embajada ha sido tomada, y tú serás el encargado del rescate.

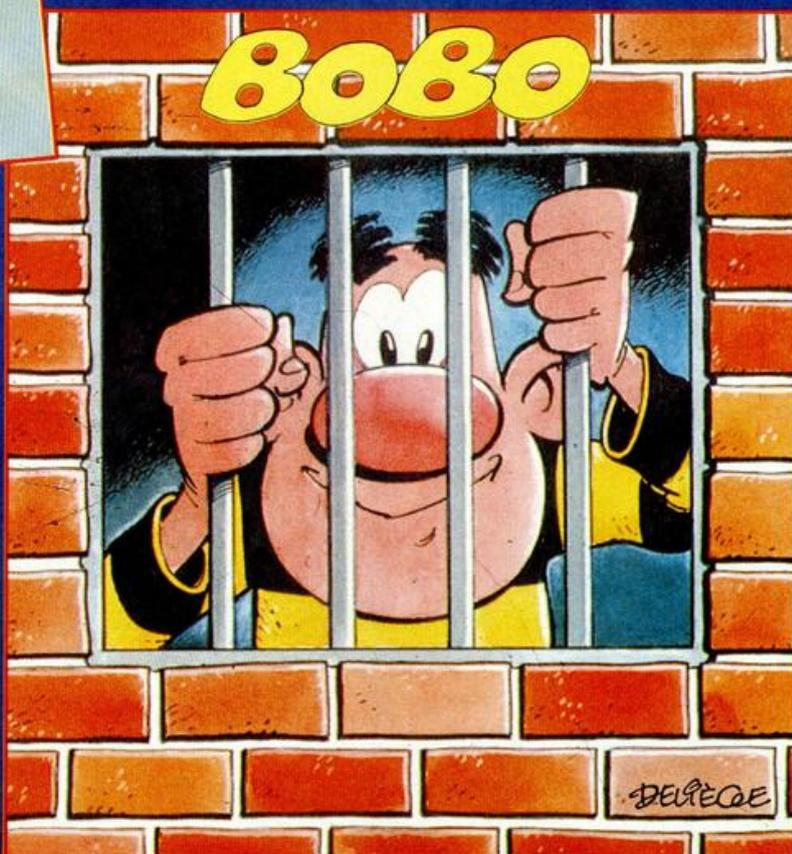
Deberás colocar a tus francotiradores en los edificios cercanos, evitando ser visto por los terroristas, entrar protegido por ellos a la Embajada e intentar sacar a todos los rehenes con vida. Pero, cuidado, en cualquier rincón puede haber una trampa. Todo está en tus manos, ¡éste es el momento!



SPECTRUM
SPECTRUM +3
AMSTRAD
AMSTRAD DISCO
COMMODORE
ATARI
AMIGA
PC

Bobo es quizá el recluso más raro de INZEESLAMMER. Lleva más de 17 años en esta cárcel y su gran sueño es ser libre.

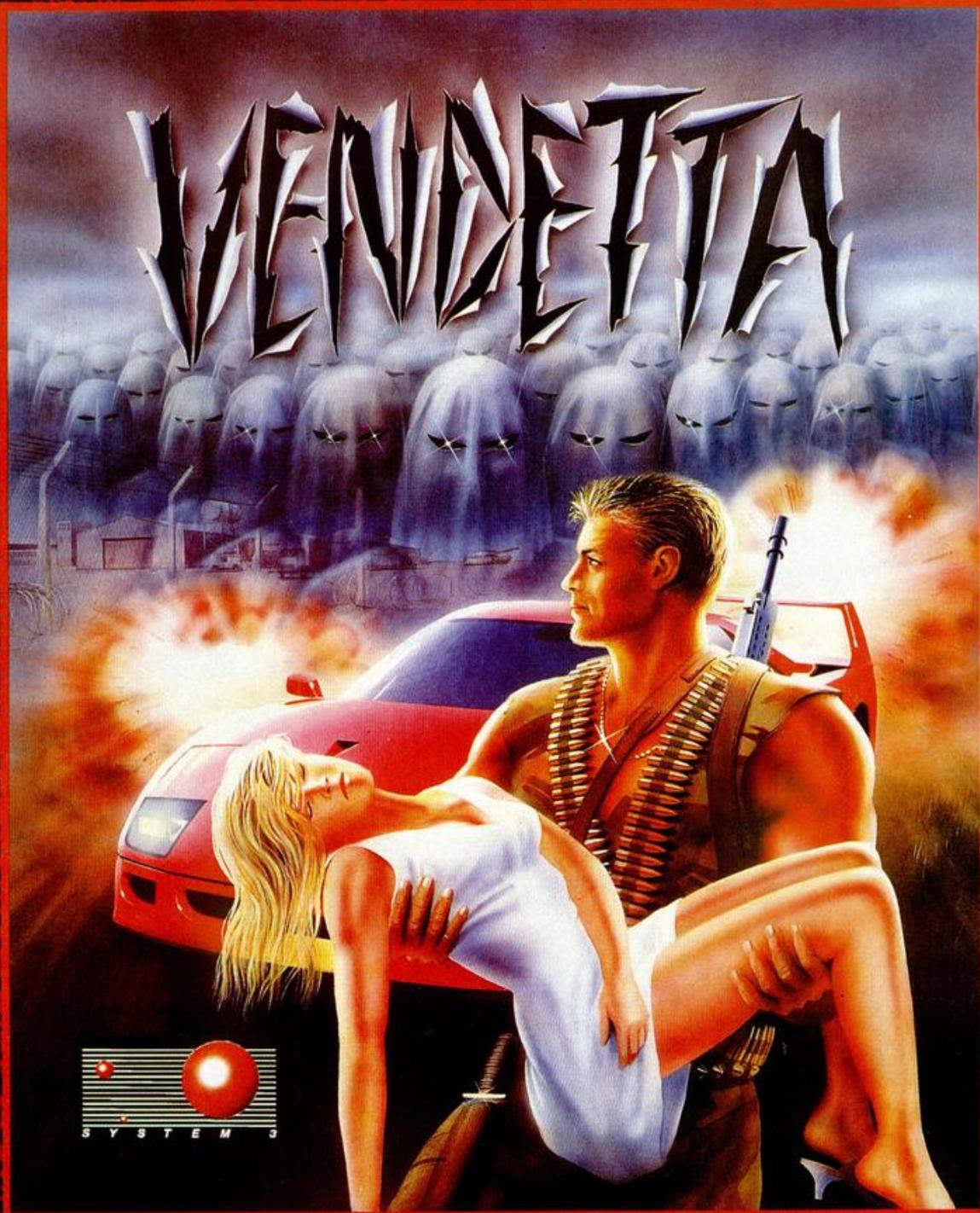
Bobo intentará escapar por cualquier medio y, a veces, lo conseguirá, pero inevitablemente volverá a ser capturado y regresará a su celda, donde de nuevo soñará con el mundo exterior.



SPECTRUM - SPECTRUM +3 - AMSTRAD - AMSTRAD DISCO - COMMODORE - MSX - ATARI - AMIGA - PC



ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 MADRID



© 1990 System 3



C. SERRANO 240
28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

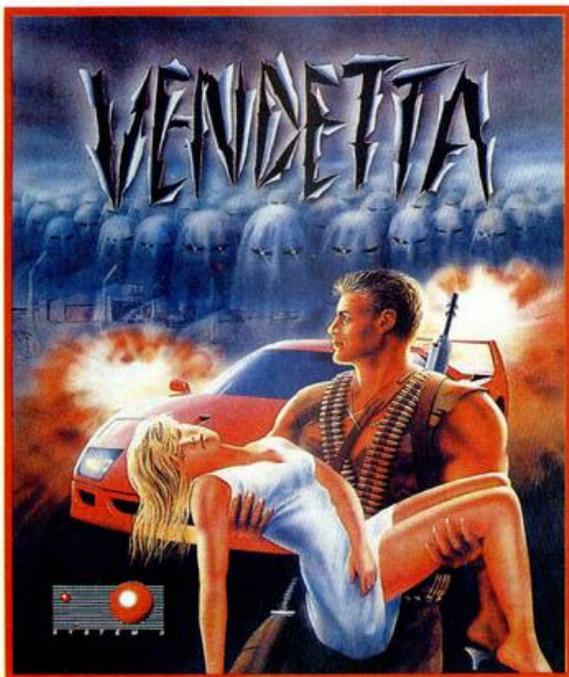
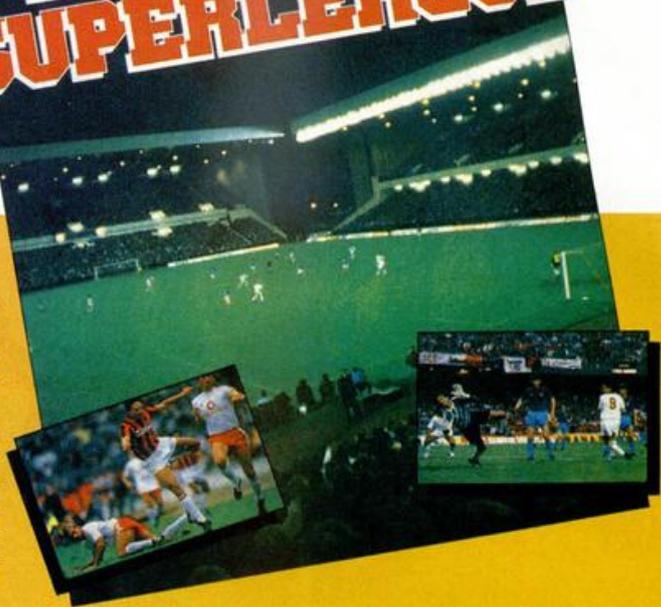
première

Mucho más que fútbol

En el espectáculo del fútbol destacan con luz propia las estrellas que manejan el balón y también los sufridos aficionados que glorifican la mejor jugada, pero casi nunca se tiene en cuenta el trabajo del entrenador, como verdadero director del equipo.

Con el simulador de CDS software podrás introducirte en la personalidad de cualquier coach y desde allí plantear un partido de supercopa, tomando las decisiones que convengan según tu propia visión. Sentirás la responsabilidad de dirigir al Milan, Psv Eindhoven, Arsenal o Liverpool, tratando de controlar todos los factores que rodean un encuentro.

EUROPEAN SUPERLEAGUE



Una venganza personal

Es como la secuencia de una película de gansters sacada de la televisión. La vendetta que emprende el guerrillero contra los secuestradores del sabio profesor y su hija, que además es la novia, es un argumento válido tanto para el cine como para el software. Y de hecho, System 3 pretende aprovecharlo incorporando varios estilos a tan manido esquema.

Con una espectacular presentación, el juego actúa en dos facetas. Por un lado rememora persecuciones de Chase y carreras de Out Run, mientras que por otro nos sitúa en escenarios tridimensionales tipo Last Ninja, que es donde tienen lugar las luchas contra los terroristas y la incursión en el refugio que esconde a los secuestrados.

MAD MIX GAME II

Temblando en la mansión fantasma

El redondo personaje que asoló la pantalla de vuestros ordenadores comiendo a diestro y siniestro, regresa de nuevo sumergido en una terrorífica aventura. Ahora, el come-cocos se ha internado sin saberlo en un castillo tenebroso donde deberá lidiar con toda clase de fantasmas y monstruitos que no le dejarán en paz.

El desarrollo de este simpático juego correrá en la misma perspectiva de su primera parte, con el personaje centrado en pantalla y las mismas dimensiones. La variación estará en la mayor velocidad que adquiere el protagonista y en su capacidad de salto para evitar a los enemigos.

Seguro que volveremos a vivir una nueva era Mad Mix, mucho más peligrosa y emocionante.



ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS



En la órbita del Planeta X

Un fantástico comic de acción cibernética es la base del último producto de Domark. La temática supera los límites de aquella increíble ciencia ficción, y, como en las películas, todo puede suceder cuando los héroes se enfrentan a lo desconocido.

En el lejano planeta X, un ejército de repudiables seres mitad robot, mitad reptil, han esclavizado a la población humana, forzándolos a crear el monstruo más destructivo jamás pensado cuyo objetivo será acabar con la tierra.

En un escenario tridimensional, dos personajes recorren las factorías donde se prepara el artefacto, con la misión de intentar el rescate de los cautivos.

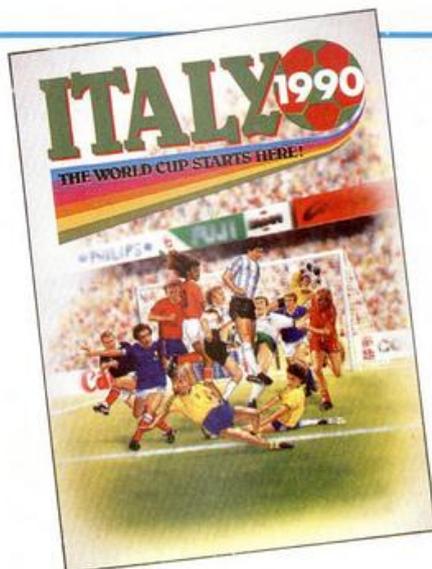


SIRWOOD

El pastor y el mago

Según cuenta la leyenda, aquél escudo dorado que fundió el mago Tarok de los restos de un meteoro solar, protegía a los habitantes de Aldea de todos los maleficios. La inscripción que rezaba en su centro hablaba del quinto día del quinto mes de la quinta era, pero nadie se había preocupado de su contenido hasta que Amargol descubrió su poder y la robó. Arn, el pastor de Nargoot, contando con nuestra ayuda, decidió buscar el escudo.

Opera nos introduce con este título en un arcade mágico de bosques, espadas poderosas y enemigos monstruosos. A lo largo de cuatro fases experimentaremos miedo, también podredumbre y... la emoción de la lucha final cuando nos encontremos a solas con Amargol y el escudo.



El deporte Rey

La Copa del mundo de fútbol será la próxima reunión de todo el software deportivo y por tanto el mayor desafío. Ante las previsiones de aglomeración, la compañía U.S. Gold se ha adelantado a las demás con el lanzamiento de este producto que se perfila como uno de los más completos.

La forma en que se ha realizado Italia 90, incluye la oportunidad de elegir tu equipo de entre veinticuatro selecciones, conocer su historial y el de sus jugadores, rememorar su paso a la fase final, y examinar la capacidad y calidad de los estadios italianos.

También está asegurada la competición y en lo que de ti depende, ofrecer un nivel de juego adecuado a tu selección.



ANGEL NIETO

Las motos de opera

Opera Soft se ha introducido de lleno en el deporte, en el deporte en casa, lanzando simuladores que recrean competiciones de talla mundial. La recién iniciada temporada motociclista y los éxitos logrados en este campo por nuestros representantes, en especial por Angel Nieto, con quien se ha contado para que diera nombre al programa, están inspirando a los miembros de Opera para abrir nuevos horizontes en el campo de los simuladores.

El programa Pole 500 cc reproduce con el máximo detalle un campeonato de motociclismo en la categoría reina, desde los entrenamientos hasta la pura carrera. El mundial constará de 16 circuitos. En todo momento estaremos informados de la posición que ocupamos, de las vueltas que nos quedan y de los desarrollos de nuestra moto.

GANADORES DEL CONCURSO SNOOPY

Nuevamente estamos con vosotros para daros a conocer los ganadores del concurso Snoopy. Como anunciamos, son diez los premiados, que se llevarán un lote de 8 cómics de Snoopy. Sus nombres os los ofrecemos en esta página, pero, lamentándolo mucho, por razones de espacio tan sólo podemos mostrar cinco de las tiras ganadoras. De cualquier forma, nuestra enhorabuena a los ganadores y gracias a todos por haber participado con vuestros excelentes dibujos en este concurso.



▲ JUAN SALÓN CAÑELLAS (Pont D'inca. Baleares). 18 años.

OSCAR PASCUAL (Valladolid). 15 años.



▲ DAVID RODRÍGUEZ MATEOS (Manzanilla. Huelva). 12 años. JESÚS VICENTE ARANDA (Leganés. Madrid). 17 años.



▲ IDOIA GANUZA (San Sebastián. Guipúzcoa). 17 años.



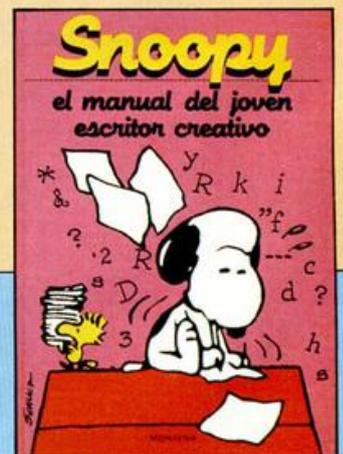
DANIEL ADÁN BURGUILLOS
(Vilanova. Barcelona). 15 años.
HERNÁN S. DURÁN
(Benalmádena. Málaga). 15 años.
J.M. GÓMEZ ZAPATA
(Málaga). 20 años.
ALBERTO FRANCH GONZÁLEZ
(Gramanet. Barcelona). 16 años.
JACINTO PINIELLA MORIS
(Sevilla). 15 años.

PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Como los artistas más jóvenes siempre están en clara desventaja, hemos pensado que esta vez van a tener un regalo especial. Así, los más pequeños recibirán el libro de Snoopy, el manual del joven escritor creativo.

Gonzalo Román
Carlos Prieto García
Angel Louzao
Julio Verdas

Sergio Fernández
Pascual
Aitor Matín
Antonio José Valero



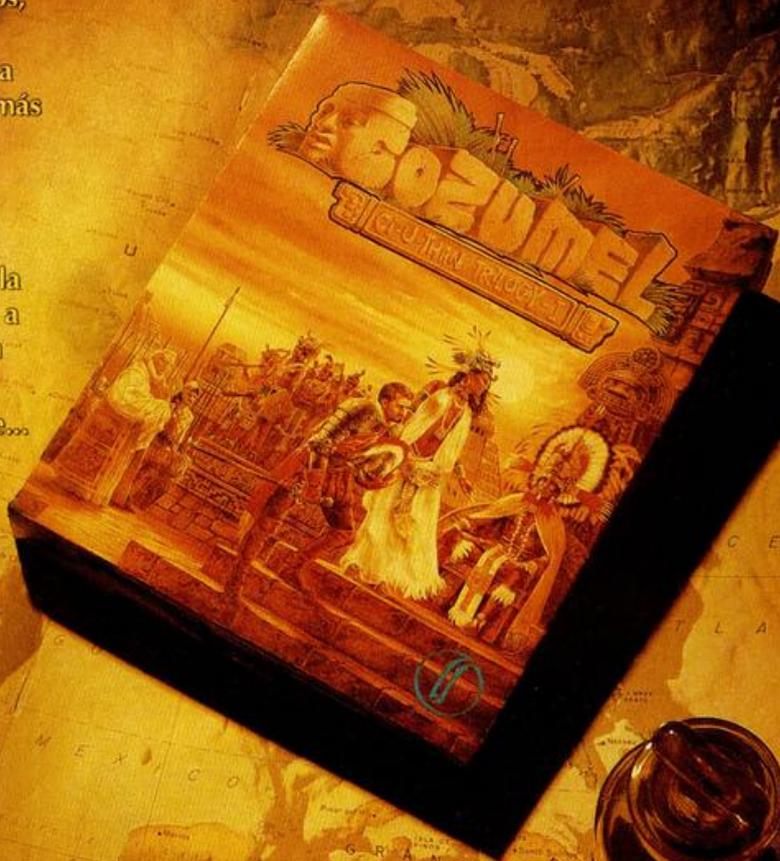
Daniel Valencia
Fernando González

COZUMEL

CI-U-THAN TRILOGY-I

Yucatán... tierra de misterios,
leyendas y magia.
Península selvática y pantanosa
donde refulgió la civilización más
impenetrable de América:
Los Mayas.

Corría el año 1.920. Tras
haberse aprovisionado en la Isla
de Cuba, Doc Monro se dirige a
esta enigmática tierra, pero un
mal golpe del destino le hace
naufragar en pleno Mar Caribe...



Disponible en:

ATARI ST
AMIGA
PC 3.5
PC 5.25
PCW
COMMODORE CASS.
MSX CASS. Y DISCO
AMSTRAD CASS. Y DISCO
SPECTRUM CASS. Y DISCO

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27. 5
28080 MADRID
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 00 13 (NUEVO TELF.)
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TAMBIEN PUEDES PAGAR CON : 450 89 64

EL ACTION PACK DE SPECTRUM ES DEMASIADO... VIENE CON JOYSTICK, JUEGOS Y UNA PISTOLA ELECTRÓNICA QUE NO VEAS CÓMO TIRA...

¡ARGHS!

¡ARGHS! ¡HUYAMOS! AHORA TIENE PISTOLA.

¡WII!

¡HORROR!

BUU! BUU!

¡YA...

ZX SPECTRUM+2 ACTION PACK



AMSTRAD

CON EL CPC 6128 COLOR DE AMSTRAD, ADEMÁS DE TENER TU ORDENADOR, PUEDES VER LA TELEVISIÓN... LLEVA TELECONVERTIDOR ¡ALUCINANTE! ¿NO?

¡SÍ...

¡TU ELIGES, CHAVAL!

ENTRA EN UN MUNDO DIFERENTE

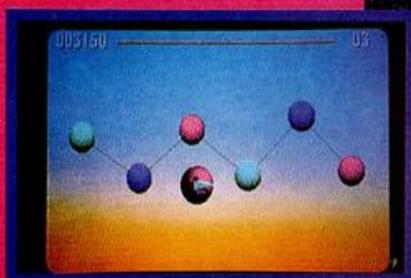
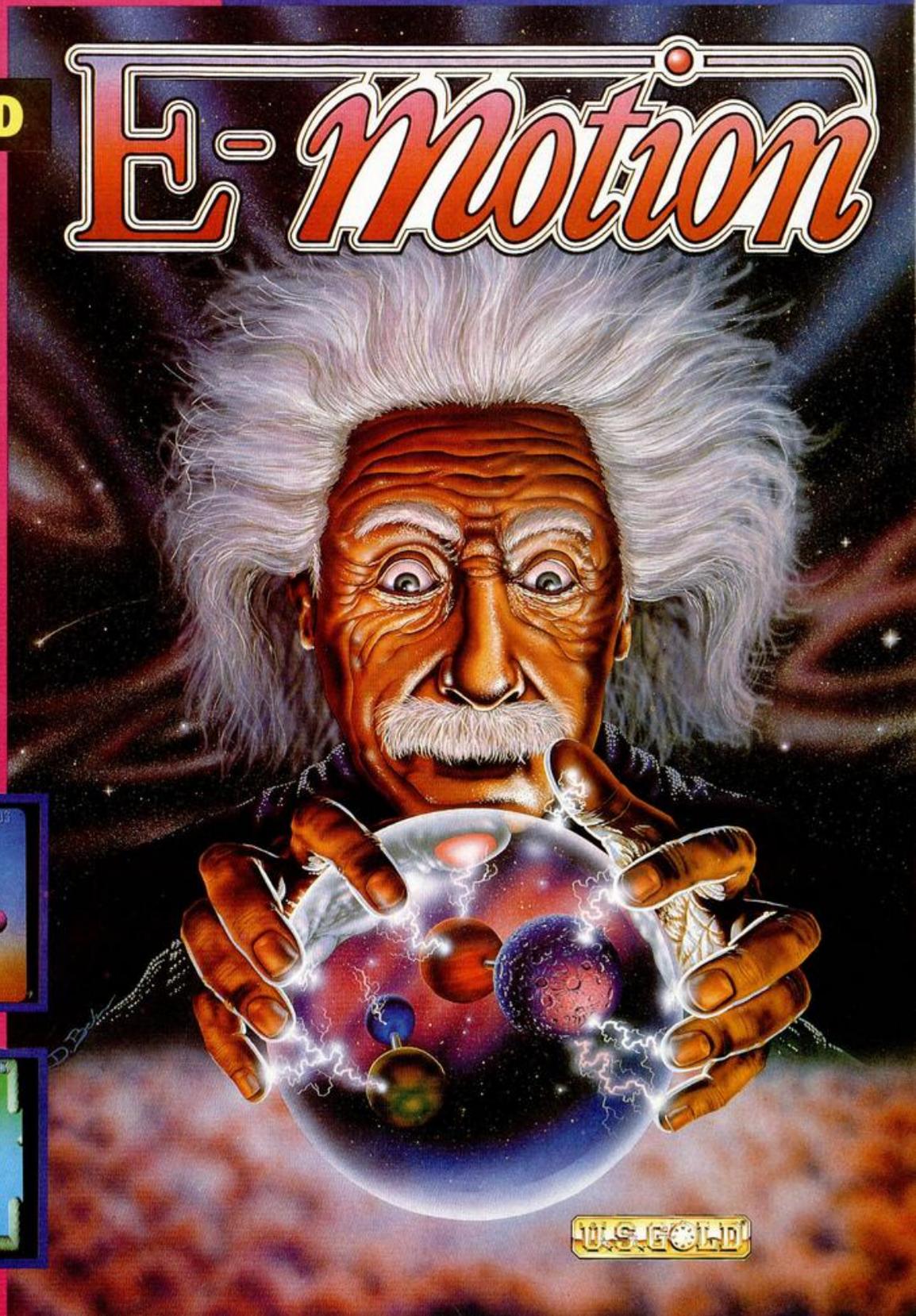
HABILIDAD

E. MOTION

El objetivo es sencillo: Usa tu esfera para chocar con otra bola que debe empujar, a su vez a otra del mismo color, haciendo que las dos desaparezcan. Si haces chocar una bola con otra de color diferente, una nueva aparecerá. Es fácil ¿no? Fácil de entender y difícil de realizar porque las bolas cambian constantemente de posición, moviéndose arriba, abajo, izquierda y derecha. A veces, dos bolas están unidas por una banda elástica, lo que hace aún más difícil que no choquen entre ellas.

DISPONIBLE EN: Spectrum disco
Spectrum cinta Amstrad disco
Amstrad cinta Commodore 64
Atari Amiga PC

E-Motion



ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE

ERBE CATALUÑA

REPRESENTANTE CANARIAS

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
Tel. (93) 424 35 05

PEDRO GONZALEZ MELIAN
C/. ROSARIO, 5 (VEGUETA)
35001 LAS PALMAS
TEL. (928) 31 17 74

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

MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TEL. (985) 15 13 13

Trucos

POPURRÍ

Desde Barcelona, Antonio Cárdenas, más conocido por Tony Disket, nos ha enviado estos trucos para disfrute del público en general.

El primero de ellos (listado 1) realiza la función CLS pero por medio de un scroll rotante, mientras que el segundo (listado 2) crea efectos en el borde que pueden ser modificados de las tres siguientes formas:

- Sustituyendo POKE 60006,A por POKE 60006,I
- Quitando el PAUSE 1 que hay detrás del POKE 60006,A
- Cambiando el valor 7 de la línea de DATAs (colocado entre 254 y 202) lo que le indica el efecto a realizar y que puede variar entre 0 y 255.

LISTADO 1

```
1 REM TRUCOS MICROHOBBY
2 REM TONY DISKET
3 REM CLS
10 FOR I=6E4 TO 6E4+17: READ A
POKE I,A: NEXT I
20 DATA 33,0,64,14,32,167,203,
46,35,13,32,250,62,86,186,32,242
21
25 REM DEMO
30 FOR I=0 TO 31 STEP 9: PRINT
AT 10,I: "SPEC+2": NEXT I: PAUSE
10
40 FOR I=0 TO 8: RANDOMIZE USR
60000: NEXT I
```

LISTADO 2

```
1 REM TRUCOS MICROHOBBY
2 REM TONY DISKET
3 REM EFECTIVIBORDER 1
10 FOR A=6E4 TO 6E4+19
20 READ B: POKE A,B: NEXT A
30 DATA 33,96,234,62,0,254,7,2
92,112,234,211,254,60,195,101,23
4,201,0,0,0
35 REM DEMO
40 FOR A=0 TO 255: FOR I=0 TO
5: PAUSE 1: POKE 60006,A: RANDOM
IZE USR 60000: NEXT I: NEXT A
```

PINITOS EN CÓDIGO MÁQUINA

Daniel de la Cruz, de Madrid, está aprendiendo código máquina y una de sus primeras realizaciones es este mini-listado que ha titulado "Psicodelia estratosférica y modélica" (ahí es nada).

```
10 FOR I=6E4 TO 6E4+7: READ a:
POKE I,a: NEXT I
20 DATA 62,200,211,254,61,195,
98,234
30 RUN USR 6E4
```

```
10 DRG 60000
20 ENT 60000
30 LD A,200:ESTE NUM
ERO SE PUEDE CAMBIAR EN EL BASIC
40 A1 OUT (WF),A:PARA
MODIFICAR EL EFECTO
50 DEC A
60 JP A1
```



«PAPERS» E «INKS»

El super-mega-macro-loco truco que nos llega de la mano de Daniel García, es breve pero sabe conjugar las técnicas más inauditas en la combinación de colores en pantalla. Ciertamente esperamos que os guste porque de lo contrario, y como dice su autor: «se las tendrán que ver conmigo».

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: LET d=10: LET x=1
20 FOR n=0 TO 21: PRINT AT n,2
2: " ": NEXT n
30 OVER 1 FOR a=0 TO 1: FOR b
=0 TO 175 STEP d: PLOT b,0: DRUW
PAPER x,0,175
40 PLOT 0,b: DRUW PAPER x,175,
0: LET x=x+1
50 IF x=6 THEN LET x=1
60 NEXT b: NEXT a
70 LET d=d+1: IF d=1 THEN STOP
80 GO TO 30
```

PRESENTATE

Si quieres poner tu nombre, apellidos, dirección y demás datos personales en la pantalla del ordenador de una forma curiosa e impactante, teclea este programilla de J.C. Rodríguez. Y si no te parece demasiado espectacular, haz las variaciones que gustes.

```
10 LET a$=" Realizado por " : L
ET a:=6: GO SUB 60
20 LET a$=" Juan Carlos Rodrig
vez " : LET a:=9: GO SUB 150
30 LET a$=" para " : LET a:=12
GO SUB 60
40 LET a$=" Microhobby " : LET
a:=15: GO SUB 150
50 STOP
60 LET I=INT ((32-LEN a$)/2)
70 LET C=0
80 FOR n=LEN a$ TO 1 STEP -1
90 PRINT a,C,a$(n TO LEN a$)
100 NEXT n
110 FOR n=C TO I
120 PRINT AT a,n,a$
130 NEXT n
140 RETURN
150 LET I=INT ((32-LEN a$)/2)
160 LET C=31
170 FOR n=1 TO LEN a$
180 PRINT AT a,C,a$(1 TO n)
190 LET C=C-1
200 NEXT n
210 FOR n=C TO I STEP -1
220 PRINT AT a,n,a$
230 NEXT n
240 RETURN
```

RUTINAS

Desde Cádiz, nos llega una carta de Fco. Javier Moreno (JASOFT) en la que nos presenta estas dos rutinas. La primera (listado 1) saca una pantalla anteriormente almacenada en la dirección 40000, al archivo de presentación visual. La rutina es reubicable y puede modificarse la velocidad de ejecución pokeando en las siguientes direcciones: 30069,n: 30082,n (0 < n < 255), siendo 30 el valor recomendado de n.

La otra rutina (listado 2) borra la pantalla poco a poco por rotación del acumulador, el primer término a la derecha y el tercero a la izquierda, siendo el segundo una mezcla de los dos.

LISTADO 1

```
5 REM * POR JASOFT.-CADIZ-89*
10 CLS : LOAD "CODE 4E4
20 FOR N=3E4 TO 3E4+92: READ A
POKE N,A: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 3E4
40 DATA 33,64,164,17,0,72,1,0,
8,205,115,117,1,0,4,206,115,117,
35,63,180
50 DATA 17,255,87,1,0,4,205,12
8,117,33,63,164,17,255,71,1,0,4,
205,128,117,33,64,156
60 DATA 17,0,64,1,0,4,205,115,
117,33,64,180,17,0,88,1,0,3,205,
115,117,201,197,6,255,16,254
70 DATA 193,237,160,120,177,32
2,244,200,197,6,255,16,254,193,23
7,168,120,177,32,244,200
```

```
10 DRG 30000 120 LD BC,768
20 LD HL,42048 230 CALL SUBR1
30 LD DE,18432 240 RET
40 LD BC,2848 250 SUBR1 PUSH BC
50 CALL SUBR1 260 LD B,255
60 LD BC,2848 270 PAUSE DJNZ PAUS1
70 CALL SUBR1 280 POP BC
80 LD HL,46143 290 LDI
90 LD DE,22527 300 LD A,B
100 LD BC,1024 310 OR C
110 CALL SUBR2 320 JR NZ,SUBR1
120 LD HL,42047 330 RET I
130 LD DE,18431 340 SUBR2 PUSH BC
140 LD BC,1024 350 LD B,255
150 CALL SUBR2 360 PAUSE2 DJNZ PAUSE2
160 LD HL,40000 370 POP BC
170 LD DE,16384 380 LDD
180 LD BC,1024 390 LD A,B
190 CALL SUBR1 400 OR C
200 LD HL,46144 410 JR NZ,SUBR2
210 LD DE,22528 420 RET I
```

LISTADO 2

```
5 REM * POR JASOFT.-CADIZ-89*
10 FOR N=65E3 TO 65028: READ A
POKE N,A: NEXT N
20 LIST : LIST : FOR T=0 TO 8:
RANDOMIZE USR 65E3: PAUSE 20: N
EXT T
30 DATA 33,0,64,1,0,12,197,126
203,31,119,35,11,120,177,32,246
193,126,203,23,119,35,11,120,17
7,32,246,201
```

```
10 DRG 65000 120 JR NZ,BCA
20 LD HL,16384 130 POP BC
30 LD BC,3072 140 BUCS LD A,(HL)
40 PUSH BC 150 RL A
50 BUCA LD A,(HL) 160 LD (HL),A
60 RR A 170 INC HL
70 LD (HL),A 180 DEC BC
80 INC HL 190 LD A,B
90 DEC BC 200 OR C
100 LD A,B 210 JR NZ,BUCB
110 OR C 220 RET
```



S O F T W A R E

SPACE™ HARRIER II



© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd. Japan and "SPACE HARRIER" and "SEGA" are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Licensed by Grandslam, Entertainments Ltd.



SCRAMBLE™ SPIRITS™



© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd. Japan and "SCRAMBLE SPIRITS" and "SEGA" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



C/. SERRANO, 240
TEL. (91) 457 50 58
28016 MADRID

BUSCADOR Y GRABADOR DE GRÁFICOS

El programa que os presentamos consiste en una versión actualizada de la utilidad ya clásica que nos permite contemplar todos los gráficos de un programa comercial y, si lo deseamos, grabarlos en disco para su posterior utilización.

Luis LUQUE

El programa está íntegramente realizado en código máquina, a excepción del cargador basic (LISTADO 1) que utilizaremos para alojarlo.

Al comenzar su ejecución, y una vez cargado el programa que contiene los gráficos a modificar, veremos en la esquina inferior derecha:

—La información relativa a la dirección en la que estamos, equivalente al primer byte de la pantalla; es decir, el de la esquina superior izquierda.

—Las columnas que nos ocupa en ese momento el gráfico que estamos examinando y que concuerda con los bytes de ancho del gráfico.

—El valor de dicho byte.

En el margen izquierdo podremos ver una tira de color cyan, equivalente al contenido gráfico de la dirección indicada y siguiente; y otra tira de 11 caracteres en el margen derecho con el contenido en códigos ASCII de estas direcciones.

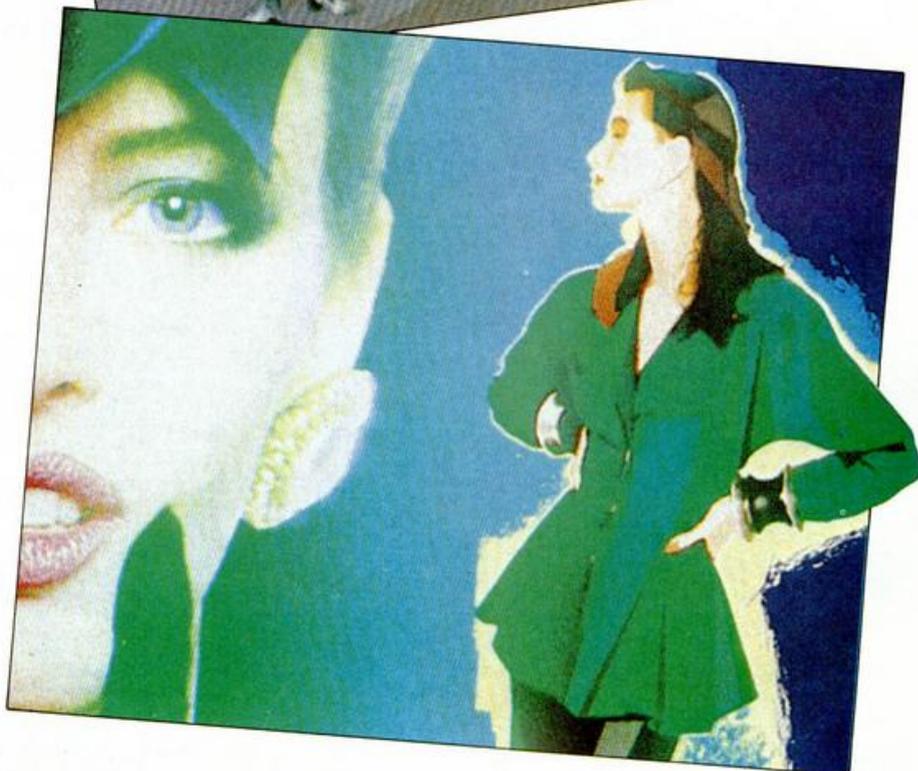
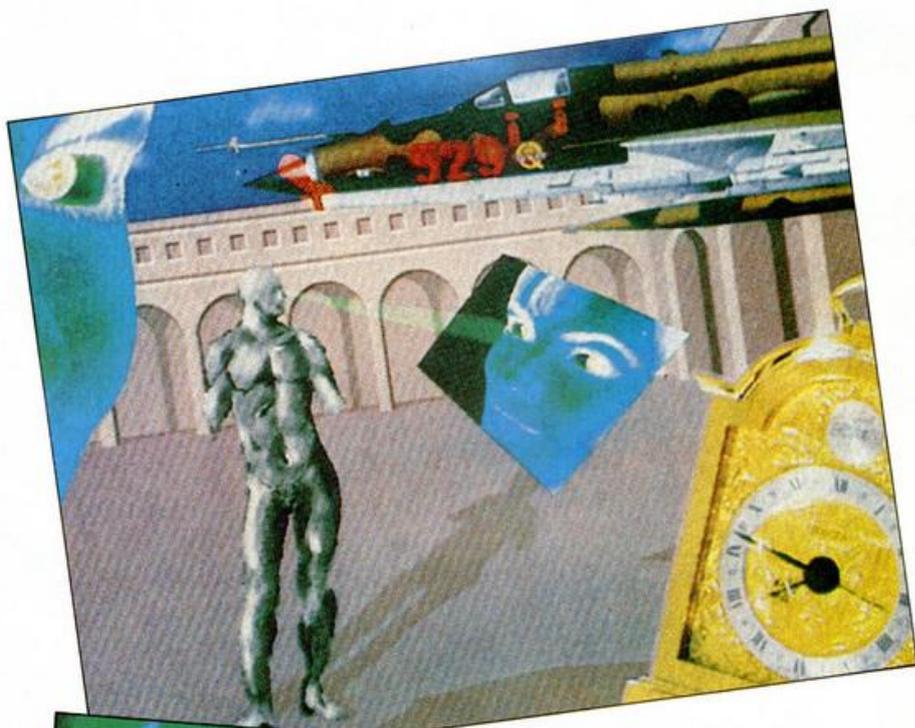
Ahora pasemos a ver las teclas que utiliza este programa y su función.

Cursores izquierda y derecha.

Aumentan o disminuyen el número de columnas, sin interferir en la dirección actual, para que acomodemos el ancho del gráfico hasta que podamos verlo con claridad.

Cursores arriba y abajo.

Con ellos desplazaremos hacia la dirección deseada la tira gráfica, aumentando o disminuyendo la dirección en tantos bytes como ancho hayamos elegido.



G. Hace que desaparezca el código ASCII del margen derecho, con lo que ganamos en rapidez si lo que nos interesa es ver solamente los gráficos, pudiendo en este modo examinar las 32 columnas y los 192 scans, con lo cual si hubiese una pantalla linealmente almacenada tendríamos acceso a ver su configuración. Pulsásdola de nuevo volvemos al modo inicial de 21 columnas gráficas.

R. Convierte la pantalla en la clásica rejilla, muy útil para centrar el gráfico que vayamos a grabar. Regresa al modo normal cuando se vuelve a pulsar.

I. Invierte los atributos de color de la pantalla, de tal forma que nos es indiferente de la forma que estén grabados los gráficos. Como siempre, volviéndola a pulsar cambiamos de modo.

Z y X. Con estas dos teclas, elegidas por ser las más próximas a los cursores, hacemos que se incremente o decremente en una posición la dirección de memoria, creando una especie de rotación de los bytes que estamos examinando y que hará que podamos centrarlos correctamente.

S. Nos permite grabar en disco el gráfico que deseemos, una vez que lo hayamos situado en el margen superior izquierdo y valiéndonos de la rejilla si fuera necesario en caso de duda.

Una vez bien centrado, siguiendo las anteriores indicaciones, pulsaremos S

y nos aparecerá en la última fila y en el último carácter un cursor parpadeante que puede ser llevado (con cursor arriba o abajo) hasta el último carácter que ocupe el gráfico, pulsando INTRO una vez allí; inmediatamente nos desaparecerá lo que tenemos en pantalla y aparecerá solamente el gráfico que le queramos grabar, pidiéndonos que le asignemos un nombre, que no puede ser superior a ocho caracteres ya que, al llegar al octavo, se le asigna automáticamente la extensión ".GRF", informándonos de la longitud que ocupará en memoria. Si todo está correcto, pon el disco en el que lo quieras grabar en el drive y pulsa SPACE. Por el contrario, si algo falla podrás pulsar "A" con lo que volverás al punto en el que te encontrabas antes de pulsar "S".

Hay que realizar una pequeña aclaración. Los gráficos se graban con dos bytes más de su longitud que van al principio y al final y que indican las dimensiones (ancho y alto) del mismo. Si sólo queremos grabar el gráfico en el cargador basic y antes del RANDOMIZE USR 25000 hay que poner los siguientes pokes: POKE 26176,0: POKE 26177,0: POKE 26351,2: POKE 26345,2

INTRO. Al pulsar esta tecla nos aparecerá un cursor parpadeante en el lugar equivalente a dirección, seleccionando la nueva dirección a la que queremos acceder. Automáticamente se

nos situará tanto el panel gráfico como el código ASCII en esa posición de memoria. De esta forma rastreamos rápidamente toda la memoria avanzando, por ejemplo, de 1000 en 1000 bytes con lo que ahorraremos bastante tiempo.

V. Su utilidad es la regresar al basic.

COMENTARIOS AL LISTADO ENSAMBLADOR

Comenzamos por START (¡cuánto ingenio!), para realizar una llamada a NEGRA que, partiendo del juego de caracteres de la ROM, nos creará otro de doble anchura; a continuación, asignamos atributos de color y colocamos el modo mayúsculas, entrando en un bucle (TECLA) que será el encargado de comprobar las pulsaciones del teclado realizando continuamente una llamada a la rutina INI, que será la encargada de ejecutar las tres subrutinas que la componen: GRAFIK, TEXTO y MENSAJ, en ese orden.

En la primera, GRAFIK, realizamos un volcado en pantalla del ancho elegido y de 192 scans, es decir, de toda la pantalla. En la segunda (TEXTO), tras asignar el canal de impresión de la pantalla superior comprobamos el banderín FLAG, que nos indicará si queremos o no que se imprima el código ASCII, retornando si no está alzado y asignan-

LISTADO 1

```
10 CLEAR 24999: LOAD "MIRON.BI
N°CODE 25000 PAUSE 150
20 RANDOMIZE USR 25000
```

LISTADO 2

```
1 CDEC63AFD3FEFDCB30DE 1906
2 3E05328D5C32485CC06B 876
3 00DCD186232EBFDBFECB47 1340
4 CC39643EF7DBFECB67CC 1553
5 A1633EEFDBFECB57CC93 1575
6 63085FC5163CB67CC61 1388
7 633EFDBFECB4FCC754 1588
8 CB67CC71633EFDBFECB 1714
9 4FCC4963CB57CC4163CB 1316
10 67C83EDFDBFECB57CC81 1684
11 633EFDBFECB57CC81 1493
12 18A521307511004022D1 711
13 2A24136329555CCD2C6 815
14 CD3162CD9262C93E02CD 1271
15 01163A2A67FE0128063E 589
16 20329863C93E15329863 918
17 3A3063FE1638053E1532 675
18 3063210000AF3262629E 615
19 15C5CDD4631600151007 600
20 13001100FF06007EE67F 791
21 328162FE203804FE8038 1051
22 053E2E3281623E41D723 767
23 10E73A62623C326262C1 1000
24 0D20CC9C9DD463161515 1030
25 100313011100434F4C55 363
26 4D4E4153011005FF4930 743
27 63F5FE0A30033E330D7F1 1225
28 CDE063AFCD00116CDD463 1447
29 16001510061100444952 305
30 45433A1004FF0100000C5 667
31 21F0D809381E3E30D721 942
32 18FC09381E3E30D7219C 876
33 FF09380C3E330D721F6FF 1191
34 0938033E30D721CDE663 1120
35 3E02CDD4631600151002 642
36 11002056414C4F523A10 511
37 07FF3A00000F5FE64300A 977
38 FE0A30033E30D73E30D7 965
39 F1CDE0633E20D7C90E0C 1485
40 C50606067E12231310FA 836
41 D1CDE563C10D20EECC9A 1429
42 196223221962C92A1962 681
43 2B221962C9F52A196223A 869
44 3063472310FD221962F1 920
45 C9F52A19623A3063472B 930
46 F10D221962F1C9F5C06B 1425
47 0D3A2A672F322A67CD13 682
48 64F1C9F53A8D5CEE2D32 1411
49 8D5C32485CCD6E00DC37C 1091
50 63F53A3063FE2030043C 947
```

```
51 323063F1C9F53A3063FE 1343
52 01281A060004F0D210040 262
53 0906C0AF77EBDCD563EB 1472
54 10F73A30633D323063F1 967
55 C9147AE607070706205F 1220
56 87AD6E00857C9D11A13FE 1356
57 FF2803D718F705C9CD28 1443
58 2D03E320CD2B2DC3E2D 1272
59 21003D113266ED53365C 429
60 140100037E1FB6122313 735
61 0B78B120F5C93A2B67A7 1157
62 C914CD6507070706205F 1220
63 28230B798020FBC9521 1129
64 00583E780E18062077EE 703
65 402310FAEE400D20F33E 1017
66 01322867E118DAFCD01 1045
67 16CDD463160015202020 633
68 2020FF3E1B32CB64CDD6 1164
69 64CD13640605112C67C5 796
70 D5E30121310FAD101C5 1255
71 D5CDD015FE0D2008D112 1195
72 CD1364C11829FE3038ED 1177
73 FE3A30E9F53ACB64FE1F 1484
74 28073C32CB64CDD664CD 1168
75 D463100412001301FFF1 865
76 D112D713C110C63E1832 1007
77 CB64CD136410000112C 721
78 671AFE0D2812D6300609 731
79 D5545D1910FD0106004F 978
80 091318E9221962C9CDD4 1060
81 6316001B100311001201 203
82 200808FFC9210058F53A 928
83 30633D06004F0916015E 419
84 36C3CD13643EBFDBFECB 1502
85 47283BF3EFDDBFECB47CA 1434
86 97663EFDDBFECB4720E4 1576
87 3EEFDBFECB5F2806CB67 1424
88 2F11306737AFE0128CD 1032
89 15012000A7ED4218C473 859
90 7AFE1828BE1401200009 692
91 18B73E14CDA3663A3063 944
92 3260653286532346632 789
93 00C07ACB27CB27CB2732 1090
94 5C65328653239663201 737
95 C02100401102C00E00C5 711
96 E506007E12231310FAE1 924
97 EBCDC553EBC10E30E3E 1507
98 10CDA366CD6B000E14CD 0998
99 A3662102C01100400E00 587
100 C5D506007E12231310FA 680
101 D1CDE563C10D20EECC9A 1264
102 CDA366AFCD0116CDD463 1389
103 1600001002110013014E 155
104 4F404252453A1004FF3E 768
105 0732CB64CDD66111666 1000
106 0608CE5E211666362023 718
107 10FBE1CDD46316000710 1053
108 0411001301FFC1E5CDD0 1145
109 15E1FE0D2824FE5B30F3 1225
110 FE4138EF320566773ACB 1151
```

```
111 643C32CB64CDD664CDD4 1433
112 6310041200130120FF23 479
113 1003CDD4631600071004 792
114 11001301202020202020 229
115 20202E47524616010210 374
116 05110013014C4F4E473A 404
117 1006FF060002100001100 333
118 001910FD4440232322F2 785
119 667032E1667C32E566CD 1314
120 E663CDD4631005204259 1053
121 54455316001410071100 318
122 130053504145204752 568
123 41424152160116100213 360
124 01412013000414E5544C1 486
125 52FF3E7FDBFECB472825 1350
126 3EFDDBFECB4720F0CDD6 1646
127 0DF1C93A2B67A72803CD 1074
128 0654F173C9F5C501FD7F 1486
129 F3ED79FBC1F1C9211566 1644
130 111D6706087E12231310 377
131 FRED731B6731C05DCDF1 1286
132 6706050E0316011E0302 220
133 1D67CD06010605CDD0F01 576
134 DD360003D368100DD036 829
135 0200DD368300D3684C0 251
136 2100C011000005050E04 251
137 CD15010605CDD0901C09C 814
138 01CDD0F67ED7B1867CDD6 1126
139 0DF1C93A5C5BEE17325C 1099
140 5BDC3A366C90000202020 858
141 202020202020E475245FF 684
142 01003030303030000000 254
```

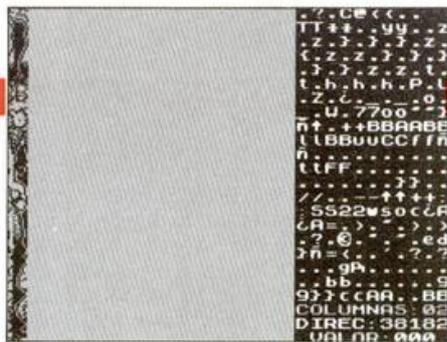
DUMP: 50.000
N.º DE BYTES: 2.186

SALVAR CON EL
NOMBRE DE
"MIRON.BIN"

do anteriormente el máximo ancho autorizado para la impresión gráfica. Si no es así, saltamos a PASA, donde se autoriza un máximo de 21 caracteres de ancho para los gráficos con el fin de que no machaquen el ASCII, reajustándolos en caso de que en el momento de pulsar la "G" se encuentren en más de estos 21 caracteres. A continuación, entraremos en un bucle que examinará, byte a byte, si se corresponden con cualquiera que pertenezcan a dicho código, enmascarándolos con un 127 por si usaran la consabida rutina de la ROM (POMSG), para pasar a imprimirlos si así fuera y colocando un punto en caso contrario.

En MENSAJE únicamente nos limitamos a colocar en el margen inferior derecho la información en cuanto a Columnas, Dirección que estamos examinando y Valor del primer byte gráfico, datos que previamente al comienzo de la rutina INI habíamos colocado en su sitio, anteponiendo ceros caso de ser necesario y por claros motivos estéticos.

En INCHL y DECHL, como bien se aprecia, nos limitamos a incrementar o decrementar el valor de la dirección de memoria en un byte en respuesta a las teclas Z y X.



Igualmente en ARR y ABA hacemos exactamente lo mismo, pero esta vez incrementamos esta dirección en la anchura seleccionada en cada momento (ANCHO + 1).

En CHFLAG cambiamos el valor de FLAG, realizando un CPL, para que al acceder a la rutina TEXTO, ésta se comporte de una forma u otra.

En INVERT nos limitamos a realizar una operación XOR 45 con las variables del sistema que contienen el valor de los atributos permanentes y un CLS posterior.

En DER vemos si el ancho es el máximo permitido y si no es así, lo incrementamos en uno.

A continuación vienen una serie de rutinas que por su simplicidad no merecen explicación.

Saltamos a GUARDA, la rutina encargada de grabar el gráfico elegido. En ella situamos el cursor parpadeante en su lugar correspondiente y, a continuación, entramos en un bucle de espera

de pulsación de tecla para incrementar o decrementar la dirección del cursor (si decidimos continuar), para retornar en caso de anulación o para saltar a SALVA, rutina encargada de grabar el gráfico. En esta rutina lo primero que hacemos es colocar el ancho y alto del gráfico elegido en sus lugares correspondientes y en los dos primeros bytes de la página 4, que será donde almacenemos el gráfico con el fin de que no nos corrompa otras posiciones. Posteriormente procedemos a pasar a la dirección 49154 de la página 4 el gráfico completo y lo volcamos en pantalla para comprobar que no nos hemos equivocado, para continuar con la asignación del nombre, saltando a ACABA en caso de pulsar INTRO para imprimir el nombre completo, longitud y opciones.

En MIRA detectamos la opción elegida yendo a ANULA, que retorna, o a GRABA que, colocando previamente en su lugar el nombre elegido, realiza la grabación y retorna igualmente.

LISTADO ENSAMBLADOR

```

10 IC-
20 ID+
30 :
40 :BUSCAGRAF. POR L.LUQUE B9
50 :BUSCA Y GRABA GRAF. DE PR
   OGRAMAS
60
70   ORG 25000
80 OPEN EQU #1601
90 CLSALL EQU 3435
100  ENT #
110 START CALL NEGRA
120   XOR A
130   OUT (254),A
140   SET 3,(1Y+40)
150   LD A,5
160   LD (23693),A
170   LD (23624),A
180   CALL CLSALL
190 TECLA CALL INI
200   LD A,191
210   IN A,(254)
220   BIT #,A
230   CALL Z,INPUT
240   LD A,247
250   IN A,(254)
260   BIT 4,A
270   CALL Z,119
280   LD A,239
290   IN A,(254)
300   BIT 2,A
310   CALL Z,DER
320   BIT 3,A
330   CALL Z,ARR
340   BIT 4,A
350   CALL Z,ABA
360   LD A,253
370   IN A,(254)
380   BIT 1,A
390   CALL Z,GUARDA
400   BIT 4,A
410   CALL Z,CHFLAG
420   LD A,254
  
```

```

430   IN A,(254)
440   BIT 1,A
450   CALL Z,DECHL
460   BIT 2,A
470   CALL Z,INCHL
480   BIT 4,A
490   RET Z
500   LD A,223
510   IN A,(254)
520   BIT 2,A
530   CALL Z,INVERT
540   LD A,251
550   IN A,(254)
560   BIT 3,A
570   CALL Z,REJ1
580   JR TECLA
590 INI LD HL,30000
600 LD DE,16384
610 LD (BECE+1),HL
620 LD (VAL+1),HL
630 LD (SITHL+1),HL
640 CALL GRAFIK
650 CALL TEXTO
660 CALL MENSAJ
670 RET
680 TEXTO LD A,2
690 CALL OPEN
700 LD A,(FLAG)
710 CP 1
720 JR Z,PASA
730 LD A,32
740 LD (MAX+1),A
750 RET
760 PASA LD A,21
770 LD (MAX+1),A
780 LD A,(ANCHD+1)
790 CP 22
800 JR C,SITHL
810 LD A,21
820 LD (ANCHD+1),A
830 SITHL LD HL,#
840 XOR A
850 LD (COD+1),A
860 LD C,21
870 BUC1 PUSH BC
880 CALL MSG
890 COD DEFB 22,#,21,16,7,1
  9,#,17,#
  
```

```

900 DEFB 255
910 LD B,11
920 BUC2 LD A,(HL)
930 AND 127
940 LD (TXE+1),A
950 CP 32
960 JR C,PUNT
970 CP 128
980 JR C,TEX
990 PUNT LD A,46
1000 LD (TXE+1),A
1010 TXE LD A,"A"
1020 RST 16
1030 INC HL
1040 DJNZ BUC2
1050 LD A,(COD+1)
1060 INC A
1070 LD (COD+1),A
1080 POP BC
1090 DEC C
1100 JR NZ,BUC1
1110 RET
1120 MENSAJ CALL MSG
1130 DEFB 22,21,16,3,
  19,1,17,#
1140 DEFN "COLUMNAS:"
1150 DEFB 16,5
1160 DEFB 255
1170 LD A,(ANCHD+1)
1180 PUSH AF
1190 CP 10
1200 JR NC,S16
1210 LD A,"#"
1220 RST 16
1230 S16 POP AF
1240 CALL PRINTA
1250 XOR A
1260 CALL OPEN
1270 CALL MSG
1280 DEFB 22,#,21,16,6,1
  7,#
1290 DEFN "DIREC:"
1300 DEFB 16,4
1310 DEFB 255
1320 BECE LD BC,#
1330 PUSH BC
1340 LD HL,55536
  
```

```

1350 ADD HL,BC
1360 JR C,IMPRI
1370 LD A,"#"
1380 RST 16
1390 LD HL,64536
1400 ADD HL,BC
1410 JR C,IMPRI
1420 LD A,"#"
1430 RST 16
1440 LD HL,65436
1450 ADD HL,BC
1460 JR C,IMPRI
1470 LD A,"#"
1480 RST 16
1490 LD HL,65526
1500 ADD HL,BC
1510 JR C,IMPRI
1520 LD A,"#"
1530 RST 16
1540 IMPRI POP BC
1550 CALL PRINBC
1560 LD A,2
1570 CALL MSG
1580 DEFB 22,1,21,16,2,1
  7,#
1590 DEFN "VALOR:"
1600 DEFB 16,7
1610 DEFB 255
1620 VAL LD A,(#)
1630 PUSH AF
1640 CP 100
1650 JR NC,IMP
1660 CP 10
1670 JR NC,S162
1680 LD A,"#"
1690 RST 16
1700 S162 LD A,"#"
1710 RST 16
1720 IMP POP AF
1730 CALL PRINTA
1740 LD A,32
1750 RST 16
1760 RET
1770 GRAFIK LD C,192
1780 BUI PUSH BC
1790 ANCHO LD B,6
1800 PUSH DE
  
```

```

1810 BUI LD A,(HL)
1820 LD (DE),A
1830 INC HL
1840 INC DE
1850 DJNZ BUI
1860 POP DE
1870 CALL BUSCA
1880 POP BC
1890 DEC C
1900 JR NZ,BUI
1910 RET
1920 INCHL LD HL,(INI+1)
1930 INC HL
1940 LD (INI+1),HL
1950 RET
1960 DECHL LD HL,(INI+1)
1970 DEC HL
1980 LD (INI+1),HL
1990 RET
2000 ARR PUSH AF
2010 LD HL,(INI+1)
2020 LD A,(ANCHD+1)
2030 LD B,A
2040 MUL INC HL
2050 DJNZ MUL
2060 LD (INI+1),HL
2070 POP AF
2080 RET
2090 ABA PUSH AF
2100 LD HL,(INI+1)
2110 LD A,(ANCHD+1)
2120 LD B,A
2130 REST DEC HL
2140 DJNZ REST
2150 LD (INI+1),HL
2160 POP AF
2170 RET
2180 CHFLAG PUSH AF
2190 CALL CLSALL
2200 LD A,(FLAG)
2210 CPL
2220 LD (FLAG),A
2230 PAUSA CALL PAUSE
2240 POP AF
2250 RET
2260 INVERT PUSH AF
2270 LD A,(23693)
  
```

228# XOR X00101101
 229# LD (23693),A
 230# LD (23624),A
 231# CALL CLSALL
 232# JP PAUSA
 233# DER PUSH AF
 234# LD A,(ANCHO+1)
 235# MAX CP 32
 236# JR NC,FUERA
 237# INC A
 238# LD (ANCHO+1),A
 239# FUERA POP AF
 240# RET
 241# IZQ PUSH AF
 242# LD A,(ANCHO+1)
 243# CP 1
 244# JR Z,FUE
 245# LD B,#
 246# LD C,A
 247# DEC C
 248# LD HL,16384
 249# ADD HL,BC
 250# LD B,192
 251# BOR XOR A
 252# LD (HL),A
 253# EX DE,HL
 254# CALL BUSCA
 255# EX DE,HL
 256# DJNZ BOR
 257# LD A,(ANCHO+1)
 258# DEC A
 259# LD (ANCHO+1),A
 260# FUE POP AF
 261# RET
 262# BUSCA INC D
 263# LD A,D
 264# AND 7
 265# RET NZ
 266# LD A,E
 267# ADD A,32
 268# LD E,A
 269# RET C
 270# LD A,D
 271# SUB B
 272# LD D,A
 273# RET
 274# MSG POP DE
 275# MSG1 LD A,(DE)
 276# INC DE
 277# CP 255
 278# JR Z,MSG2
 279# RST 16
 280# JR MSG1
 281# MSG2 PUSH DE
 282# RET
 283# PRINTA CALL 1156#
 284# JP 11747
 285# PRINBC CALL #202B
 286# JP #20E3
 287# NEGRA LD HL,15616
 288# LD DE,SET-256
 289# LD (236#),DE
 290# INC D
 291# LD BC,768
 292# LI LD A,(HL)
 293# RRA
 294# DR (HL)
 295# LD (DE),A
 296# INC HL
 297# INC DE
 298# DEC BC
 299# LD A,B
 300# OR C
 301# JR NZ,L1
 302# RET
 303# REJ1 LD A,(ESTADO)
 304# AND A
 305# JR Z,REJILL
 306# CALL CLSALL
 307# XOR A
 308# LD (ESTADO),A
 309# PAUSE LD BC,999#
 310# ESPE DEC BC
 311# LD A,C
 312# OR B
 313# JR NZ,ESPE
 314# RET
 315# REJILL PUSH HL
 316# LD HL,22528
 317# LD A,12#

318# LD C,24
 319# REJ1B LD B,32
 320# REJ1B2 LD (HL),A
 321# XOR 64
 322# INC HL
 323# DJNZ REJ1B2
 324# XOR 64
 325# DEC C
 326# JR NZ,REJ1B
 327# LD A,1
 328# EST LD (ESTADO),A
 329# POP HL
 330# JR PAUSE
 331# ;SIMULACION INPUT
 332#
 333# INPUT XOR A
 334# CALL OPEN
 335# CALL MSG
 336# DEFB 22,8,27,32,32
 337# DEFB 32,32,32,255
 338# LD A,27
 339# LD (CURS1+2),A
 340# CALL CURS
 341# CALL PAUSE
 342# LD B,5
 343# LD DE,DIGIT
 344# PUSH BC
 345# PUSH DE
 346# CEROS LD A,48
 347# LD (DE),A
 348# INC DE
 349# DJNZ CEROS
 350# POP DE
 351# POP BC
 352# L3 PUSH BC
 353# PUSH DE
 354# OTRA CALL #15DE
 355# CP 13
 356# JR NZ,VER
 357# POP DE
 358# LD (DE),A
 359# CALL PAUSE
 360# POP BC
 361# JR SAL
 362# VER CP 48
 363# JR C,OTRA
 364# CP 58
 365# JR NC,OTRA
 366# PUSH AF
 367# LD A,(CURS1+2)
 368# CP 31
 369# JR Z,NOCUR
 370# INC A
 371# LD (CURS1+2),A
 372# CALL CURS
 373# NOCUR CALL MSG
 374# DEFB 16,4,18,8,19,1
 375# DEFB 255
 376# POP AF
 377# POP DE
 378# LD (DE),A
 379# RST 16
 380# INC DE
 381# POP BC
 382# DJNZ L3
 383# SAL LD A,27
 384# LD (CURS1+2),A
 385# CALL PAUSE
 386# LD HL,8
 387# LD DE,DIGIT
 388# ROTA LD A,(DE)
 389# CP 13
 390# JR Z,PON
 391# SUB 48
 392# LD B,9
 393# PUSH DE
 394# LD D,H
 395# LD E,L
 396# LS ADD HL,DE
 397# DJNZ L5
 398# POP DE
 399# LD B,#
 400# LD C,A
 401# ADD HL,BC
 402# INC DE
 403# JR ROTA
 404# PON LD (INI+1),HL
 405# RET
 406# CURS CALL MSG
 407# CURS1 DEFB 22,8,27,16,3

408# DEFB 17,8,18,1
 409# DEFB * *
 410# DEFB 8,8,255
 411# RET
 412# GUARDA LD HL,22528
 413# PUSH AF
 414# LD A,(ANCHO+1)
 415# DEC A
 416# LD B,#
 417# LD C,A
 418# ADD HL,BC
 419# LD D,1
 420# RENEU LD E,(HL)
 421# LD (HL),195
 422# TEC CALL PAUSE
 423# LD A,191
 424# IN A,(254)
 425# BIT 8,A
 426# JR Z,SALVA
 427# LD A,253
 428# IN A,(254)
 429# BIT 8,A
 430# JP Z,ANULA
 431# LD A,254
 432# IN A,(254)
 433# BIT 8,A
 434# JR NZ,TEC
 435# LD A,239
 436# IN A,(254)
 437# BIT 3,A
 438# JR Z,INCRE
 439# BIT 4,A
 440# JR Z,DECRE
 441# JR TEC
 442# INCRE LD (HL),E
 443# LD A,D
 444# CP 1
 445# JR Z,RENEU
 446# DEC D
 447# LD BC,32
 448# AND A
 449# SBC HL,BC
 450# JR RENEU
 451# DECRE LD (HL),E
 452# LD A,D
 453# CP 24
 454# JR Z,RENEU
 455# INC D
 456# LD BC,32
 457# ADD HL,BC
 458# JR RENEU
 459# SALVA LD A,2#
 460# CALL PAG
 461# LD A,(ANCHO+1)
 462# LD (PRIA+1),A
 463# LD (SEGA+1),A
 464# LD (TERA+1),A
 465# LD (49152),A
 466# LD A,D
 467# SLA A
 468# SLA A
 469# SLA A
 470# LD (PRIC+1),A
 471# LD (SEGC+1),A
 472# LD (TERC+1),A
 473# LD (49153),A
 474# LD HL,16384
 475# LD DE,49154
 476# PRIC LD C,#
 477# E1 PUSH BC
 478# PUSH HL
 479# PRIA LD B,#
 480# E2 LD A,(HL)
 481# LD (DE),A
 482# INC HL
 483# INC DE
 484# DJNZ E2
 485# POP HL
 486# EX DE,HL
 487# CALL BUSCA
 488# EX DE,HL
 489# POP BC
 490# DEC C
 491# JR NZ,E1
 492# LD A,16
 493# CALL PAG
 494# CALL CLSALL
 495# LD A,2#
 496# CALL PAG
 497# LD HL,49154

498# LD DE,16384
 499# SEGC LD C,#
 500# E3 PUSH BC
 501# PUSH DE
 502# SEGA LD B,#
 503# E4 LD A,(HL)
 504# LD (DE),A
 505# INC HL
 506# INC DE
 507# DJNZ E4
 508# POP DE
 509# CALL BUSCA
 510# POP BC
 511# DEC C
 512# JR NZ,E3
 513# LD A,16
 514# CALL PAG
 515# XOR A
 516# CALL #1601
 517# CALL MSG
 518# DEFB 22,8,8,16,2,17
 519# DEFN "NOMBRE:"
 520# DEFB 16,4,255
 521# LD A,7
 522# LD (CURS1+2),A
 523# CALL CURS
 524# LD HL,NOM
 525# LD B,8
 526# PUSH BC
 527# PUSH HL
 528# LD HL,NOM
 529# SPC LD (HL),32
 530# INC HL
 531# DJNZ SPC
 532# POP HL
 533# CALL MSG
 534# DEFB 22,8,7,16,4
 535# DEFB 17,8,19,1,255
 536# POP BC
 537# E5 PUSH HL
 538# CALL #15DE
 539# POP HL
 540# CP 13
 541# JR Z,ACABA
 542# CP 91
 543# JR NC,E5
 544# CP 65
 545# JR C,E5
 546# LD (CURS+6),A
 547# LD (HL),A
 548# LD A,(CURS1+2)
 549# INC A
 550# LD (CURS1+2),A
 551# CALL CURS
 552# CALL MSG
 553# CURS4 DEFB 16,4,18,8,19,1
 554# INC HL
 555# DJNZ E5
 556# ACABA CALL MSG
 557# DEFB 22,8,7,16,4,17
 558# DEFN "GRF"
 559# DEFB 22,1,2,16,5,17
 560# DEFN "LONG:"
 561# DEFB 16,6,255
 562# TERA LD B,#
 563# LD HL,#
 564# TERC LD DE,#
 565# SUM ADD HL,DE
 566# DJNZ SUM
 567# LD B,H
 568# LD C,L
 569# INC HL
 570# INC HL
 571# LD (LON+1),HL
 572# LD A,L
 573# LD (LON1+3),A
 574# LD A,H
 575# LD (LON2+3),A
 576# CALL PRINBC
 577# CALL MSG
 578# DEFB 16,5
 579# DEFN "BYTES"
 580# DEFB 22,8,28,16,7,1
 581# DEFN "SPACE GRABAR"
 582# DEFB 22,1,22,16,2,1

9,1
 583# DEFB 65,32,19,8
 584# DEFN "ANULAR"
 585# DEFB 255
 586# MIRA LD A,127
 587# IN A,(254)
 588# BIT 8,A
 589# JR Z,GRABA
 590# LD A,253
 591# IN A,(254)
 592# BIT 8,A
 593# JR NZ,MIRA
 594# CALL CLSALL
 595# POP AF
 596# RET
 597# ANULA LD A,(ESTADO)
 598# AND A
 599# JR Z,FF
 600# CALL REJ1
 601# FF POP AF
 602# LD (HL),E
 603# RET
 604# PAG PUSH AF
 605# PUSH BC
 606# LD BC,32765
 607# DI
 608# OUT (C),A
 609# EI
 610# POP BC
 611# POP AF
 612# RET
 613# GRABA LD HL,NOM
 614# LD DE,NOMB
 615# LD B,8
 616# PASO LD A,(HL)
 617# LD (DE),A
 618# INC HL
 619# INC DE
 620# DJNZ PASO
 621# LD (PILA),SP
 622# LD SP,24000
 623# CALL DOS
 624# LD B,5
 625# LD C,3
 626# LD D,1
 627# LD E,3
 628# LD HL,NOMB
 629# CALL 262; RUTINA DE
 630# LD B,5; NUMERO DE
 631# FICHERO
 632# CALL 271; APUNTA A
 633# DATOS CABECERA
 634# LD (IX+8),3; SE R
 635# LD (IX+1),#;PRIME
 636# LD (IX+2),#;CARG
 637# LD (IX+3),#;IX+1
 638# LD (IX+4),192;IX
 639# LD (IX+5),INICIO
 640# LD HL,49152; DIRE
 641# CCION DE INICIO
 642# LD DE,#
 643# LD B,5
 644# LD C,4
 645# CALL 277
 646# LD B,5
 647# CALL 265
 648# CALL 412
 649# CALL DOS
 650# LD SP,(PILA)
 651# CALL CLSALL
 652# POP AF
 653# RET
 654# LD A,(23388)
 655# XOR 23
 656# LD (23388),A
 657# CALL PAG
 658# RET
 659# PILA DEFN #
 660# DEFN " " .GRF
 661# DEFB 255
 662# FLAG DEFB 1
 663# ESTADO DEFB #
 664# DIGIT DEFB 48,48,48,48
 665# SET DEFS 768

TRADUC:

O CÓMO TRADUCIR LOS TEXTOS DE LOS PROGRAMAS COMERCIALES

Antonio BERMÚDEZ

Seguro que en muchas ocasiones habéis tenido el deseo de cambiar los textos que aparecen en los programas comerciales, bien porque estén en inglés o bien porque queráis personalizar ese juego. Para que ese deseo se vea hecho realidad, os presentamos este práctico programa.

El programa está formado por cuatro grandes partes que pasamos a describir en orden de aparición:

CARGA

En principio pregunta cómo hay que cargar el programa a traducir, es decir, si el bloque tiene o no cabecera. Tras esto ponemos en marcha la cinta, y una vez cargado hay que indicar si se quiere traducir o por el contrario se quiere cargar otro bloque porque el que se ha cargado no se va a cambiar.

TRADUCCIÓN

Durante esta fase la pantalla presenta la siguiente estructura:

—Una serie de signos y caracteres que son los contenidos de la memoria. Cuando el contenido de una dirección no es un carácter imprimible aparece un signo con dos interrogaciones (¿?) que indica que no debe ser cambiado al traducir, ya que no es un texto.

—Una línea de datos que contiene la dirección inicial y final de los caracteres escritos en pantalla.

Las opciones son:

- Tecla «M»: modifica el texto.
- Tecla «G»: graba el programa que se está traduciendo.
- Tecla «Q»: aborta la traducción actual y pregunta si se va a hacer otra. También se puede pulsar «V» para volver si se pulsó la «Q» por error.
- Cursor derecha: avanza, si es posible, a la siguiente página de texto, es decir, los contenidos de las siguientes posiciones de memoria.
- Cursor izquierda: retrocede a la página de texto anterior.

MODIFICACIÓN

Al seleccionar la opción modificar aparece un cursor parpadeante en la esquina superior izquierda y en la línea de datos se in-

cluyen algunos más, que de izquierda a derecha son:

- La dirección actual a traducir.
- El contenido de la dirección actual, que corresponde al código ASCII del carácter sobre el que está el cursor.
- Un carácter que es resultado de bajar el bit 7 del contenido de la dirección actual, o un espacio si no es una letra. La usan para imprimir rutinas que reconocen el final de un texto cuando el bit 7 está alzado; por tanto lo que este carácter representa es lo que imprimiría una de estas rutinas como último carácter del texto.
- El modo actual, que puede ser «min» (escribe en minúsculas), «MAY» (escribe en mayúsculas) y «EXT» (modo extendido).
- El valor de la variable «SU», que puede ser 0 ó 1. Cuando está a cero se trabaja normalmente, pero cuando está a uno, a la siguiente letra que sea tecleada se le sumará

LISTADO 1

```
10 REM Traductor de Memoria.
    Antonio Bermudez, Granada
    1990
12 SAVE *":1 LINE 30
20 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: P
OKE 23624,0: CLS
30 LOAD *":CODE 20480,1849
40 LET TRADUC=USR 22048
100 LOAD *":1,1CODE 60159
```

128, es decir, se le pondrá a uno el bit 7 del código ASCII de esa letra, con lo cual también se pueden cambiar las letras que marcan el final de un texto para una rutina de impresión que utilice el bit 7.

Es en esta opción donde se puede teclear cualquier texto, y éste será colocado en memoria sobre lo que se tape en pantalla. Por ejemplo: si en pantalla hay un texto que dice: «Choose joystick», si nos situamos en la letra «C» y tecleamos «Elegir», en el juego aparecerá el texto como «Elegir joystick».

Además se pueden usar las siguientes teclas:

—Cursores: para moverse y colocar el cursor sobre el texto a traducir.

—Modo extendido: pasar a dicho modo e imprimir símbolos como el copyright, las llaves, etc.

—Edit: cambia el valor de la variable SU. Si se quiere cambiar una letra que tenga el bit 7 alzado hay que pulsar Edit y la letra por la que se vaya a sustituir; en pantalla aparecerá el símbolo (¿?) porque le ha sumado 128.

—Enter: acabar la modificación de la página. Pregunta si está todo correcto, si se contesta que no, vuelve a poner la página como estaba antes de la modificación.

GRABACIÓN

Espera que se pulse una tecla para que se prepare la cinta donde se vaya a grabar y se pulse REC y PLAY. Al terminar de grabar pregunta si se quiere hacer otra traducción. También se puede volver para grabarlo otra vez o para volverlo a modificar.

El programa utiliza el tercio inferior de la pantalla de presentación y el buffer de la impresora, por tanto puede cargar y traducir cualquier programa que esté situado a partir de la dirección 23755. Aunque también se puede traducir uno que esté por debajo de esa dirección cargándolo desde la opción «sin cabecera», sólo la parte de datos, sin cargar la propia cabecera, con lo que el programa TRADUC lo situará a partir de la dirección 23755. El programa a traducir puede tener una longitud de hasta 41781 bytes.

LISTADO 2

```
1 31CASF3C000580E07C0 1108
12 128B20184580050C305720 1108
100FBCE0E65516040A2004 1108
5001144554320312E30E20 1108
160808312E20436F6E200 1108
6361626563678651160A 1108
000202E205309E206361 1108
620563657261160F0645 1108
64056206361726761A0CD 1108
2E5BF31C83651FE30020 1108
F43EF32E05BC4850211 1108
130BCED05E95B0S0DE10 1108
```

```

14 2B1135A3ED53E5B8C066 1229
15 5B7B32019CD79206055 1244
16 094E6F20688C79206055 794
17 606F72699E1CD2E5B18C5 1227
18 7CA72805C07E5B8B8CDD 1191
19 E5E1ED5B9E5B8E522B22 1502
20 E5B8CDE6551608004666 1054
21 61573AA02AE95E56565 975
22 00CDA15BCDE655160A00 1009
23 4C6F6E67697475643AA0 1056
24 2AE5B8C0955B8CDE65516 1355
25 0C004361726761646F20 703
26 66E633AA02AE95B8CDE65 1240
27 18F505C0E655160F04 1014
28 443D5472616475636972 975
29 2020433D4F7472612063 729
30 617267E1E1CD2E5B8E6D 1559
31 FE432001E9F554CASF52 1304
32 18EFC045520021E5511 2821
33 1100AF37C0615B30F23A 1190
34 ED5BB7268A6E03281FCD 749
35 E655160D054552524F52 759
36 2020457320756E612066 1246
37 61747269FACD2E5B18C5 1242
38 CD0E5516080042757465 1442
39 33AA021E5B8CDE655160 840
40 E655160A00436F606966 1211
41 6E7A6F3AA02AFASB22E9 1056
42 5B8C955B8CDE655160B00 1059
43 4C6F6E67697475643AA0 1056
44 2AF6E60F6E47C8354FE 1530
45 3321CB58E2E95B8CDE65 1531
46 16070050726F6772616D 757
47 613AA021E5B8CDE65516 1394
48 E6551609004C6F6E6720 773
49 746F74618C3AA02AFASB 1147
50 21E5B8CDE655160F04 1147
51 0A004C6F6E672070726F 773
52 672E3AA02AFCSB8C955B 1157
53 CDE655160B004175746F 962
54 72756E3AA02AFASB110F 974
55 7CD0645520021E5511 1114
56 EF15030E615B30F23A 1245
57 ED5BB5B3EFFF37CD615B 1419
58 3805C07E5B8C38512138 905
59 51C30751C0005B0E07CD 866
60 125B8CDE655160F04341 810
61 FE47414E4CFC9CD000E 1078
62 0E34C125B8CDE655160 1078
63 EB5E1922E05B8EBAF32E 1392
64 5B8C2555CDE655204D6F 1158
65 6469662E204772616261 862
66 7262075697461F2EBCD 1344
67 2E5B8E60F6E47C8354FE 1530
68 4083FFFE11CADC54FE09 1268
69 3815FE0620E53AEASB47 1038
70 3ADF5B8B28B0D1C003ED 1248
71 4218B47CFCE0238CFDE5B 1241
72 E05B18C0845538C513A3 1204
73 01E001ED4220E5B2E2E 1136
74 5B10050E6001000000D 1000
75 43E45B8C01754C08A55C 1331
76 3B5B8CDE655160E24CFE 1130
77 0DC82254FE062866F0E9 1002
78 CA8E53FE0BCA8853FE0A 1404
79 A4C53FE07A0C0E99999 1136
80 CA0E54FE2038D3FE6030 1275
81 CF473AE85B8B72802CBF 1335
82 2AE45B8C065520162AE2 1106
83 5B7046C0035EAF32E85B 1115
84 32415C18A73A415CE011 852
85 32415C1890415CE011 852
86 2322E25B8C00556C03ED 1117
87 43E45B8C01754C08A55C 1212
88 1802ED4FE45E7561CAF0 1604
89 5C250BE043E45B8C01754 1225
90 01C01054ED45E425B0BE 1296
91 3E25E1832E24E45B8C0 1191
92 5528DDE653202E45B8C0 1191
93 5401C01054ED45E425B0 1296
94 ED43E25E18A32AE45B11 1186
95 1F00C0845502F052E542 1230
96 48E422E2E45B7D1754D 1062
97 CD1054AE8E803E42221 1062
98 E25E18B9212000CDE655 1009
99 DAF052EED52ED5B8E45E 1741
100 EBCD845538F0E5012000 1215
101 0922E45B8C01754C08D 1104
102 442AE25E09132E5B8B8 1146
103 3AE85B8E0132E5B8B8 1146
104 3A6A5CEE0832E5A5C18B 962
105 21005819363C09E05BE4 1010
106 5B21005819363C09E05BE 1154
107 078C036E5160F043070 1344
108 1054CDE655160F043070 1344
109 436F727265563746F3A 920
110 28532F4E292020A0CD2E 764
111 5B8E6DFFFE53282A6E4E 1327
112 F3212056ED5B8E5B8E53 1355
113 E25E181E001E0B0A0E5B 1311
114 C2E55010000E043E45B 951
115 CD1754C08A55C3F0522A 1299
116 DE5B8C37352C0005B0E0 1022
117 CD125B8CDE655160F045 955
118 756C736120746563C61 990
119 60706172612067726162 896
120 21FCD0535B8CDE655160 1358
121 5B3C281A111100DD21ED 742
122 5BAFC01655C0565B8E5B 1288
123 EB5B8C02AE95B8E3EFF18 1265
124 ED5B8E5B8C02AE95B8D7E 1589
125 FFC016550E07CD125B8C 910
126 005B8CDE655160F054F7 848
127 72613A2028532F4E2920 622
128 28563D566F6C766572A9 994
129 CD2E5B8E6DFFFE56CAF5 1514
130 FE53CA0050FE4E220E2C 143
131 00000C0604AF03E3E7F 1236
132 DBFE1F08C35F5220DE5B 1439
133 5450010000CD265B01ED 737
134 0109E5052AE05BA7E1D4 1279
135 2AE064553011ED5B8E5B 1263
136 E805B8CDE655244403C5C 1226
137 005B8C1E1E05ED43E65B 1374
138 005B8CDE6550B2378B1 1041
139 F6E1E501000FCD265B8C 1255
140 955B3E2007E1ED48E65B 1420
141 09CD955B01C33B85B8E5B 1336
142 E5B7ABC078BDC901A 1349
143 0FC0265BAE25B8C0955B 1153
144 3E3D072AE25B8E2600E5 1074
145 CDA15B3E20D7E17DFEA0 1530
146 3804CBBF18023E20073E 851

```

Partiendo de una pantalla como la superior, se han traducido tanto los textos fijos como los que van apareciendo consecutivamente, hasta conseguir un juego prácticamente en castellano.

```

147 20D7060C321D25BFCDB07 1053
148 46200C210C5B8FDCB305E 1040
149 200321C5B8CDE6550E6 1315
150 55285355B8D3AE85B8C630 1101
151 07C9060A7E072310FB09 1276
152 E17E23CB7F2005E5D7E1 1420
153 18F5E0C6B6F07C9FE0030 1738
154 04FE203002E390D7C92A 1004
155 E45B507DE61F4F70E6E0 1443
156 0B1C1F1F1F1F1F1F47C0 700
157 5BE04BE45B7A13D72130 1177
158 5C294F5C11425CE05351 873
159 5C21B55C0105000E08AF 998
160 326A5C0107FFED43BD5C 1048
161 01D55B8E0437B5C01FF01 1081
162 E043095C215C5611005B 724
163 01D00E0E0C300502100 943
164 4011014001FF0F3600ED 708
165 503E02C3011621005871 692
166 11015801E001ED60011F 777
167 003657EDB0C93E16D778 1174
168 07907C9AF32065CF3A 1390
169 065B728F9F3C9C50515 1448
170 0AAFD3FEE10069610FE 1330
171 1520F501983A0B78E120 849

```

```

172 F6D1C1C90100000B8E5E 1246
173 78B120F9C91408351803 855
174 AF3708C06205F5AF03FE 1431
175 3E7F0BFE1F3805F1F1C3 1431
176 0050F1C9C0E655160009 1086
177 4572726F722064652063 886
178 617267E1C32E5B111027 943
179 C0B15B11E803CDE15B11 1215
180 6400C0B15B1E0ACDE15B 1066
181 70C630D7C90D21D05B0D 1574
182 360030E8C08455E83807 1057
183 EC5200340018F2DD07E0 1205
184 07C94041596D696E455E 1126
185 54FFDBF5DDBB8AFDBFF00 1660

```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 1.849

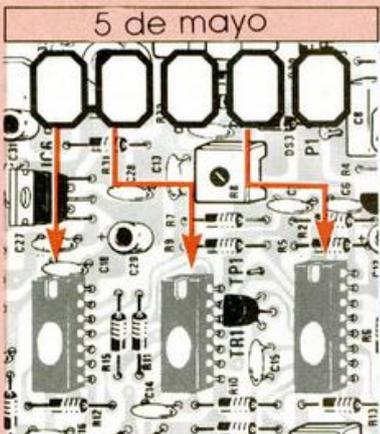
Sorteo n.º 80

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 MICRO-HOBBY, 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 celebrando el día:



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

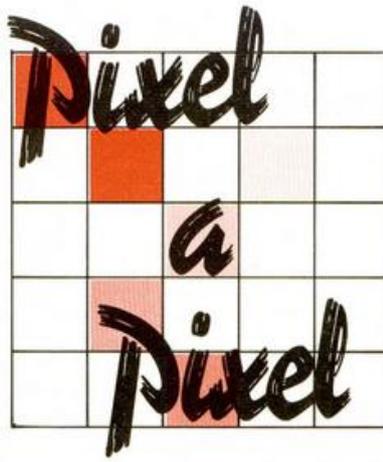
● Si la combinación resultante coincide con las tres últimas cifras de tu tarjeta... ¡enhorabuena!, has resultado premiado con un LOTE DE PROGRAMAS valorado en 5.000 pesetas.

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

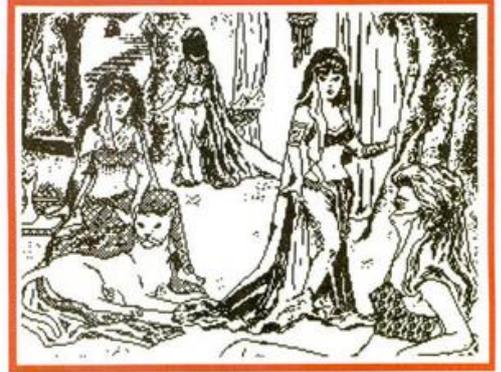
9 de mayo

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.

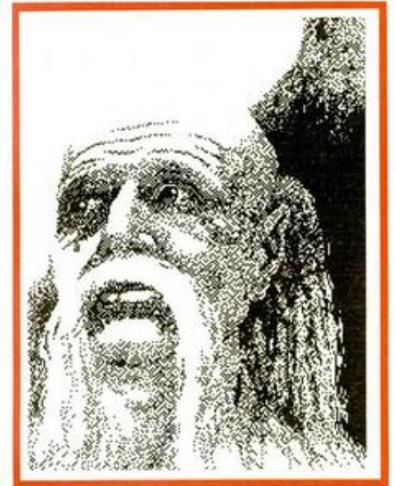


En esta IV Edición del Concurso de Diseño Gráfico tan sólo hubo tres ganadores, pero cientos de participantes. Aquí tenéis una selección de algunas de las mejores pantallas recibidas.



BENJAMÍN PÉREZ

Madrid-42 PUNTOS



EDUARDO LÓPEZ

Madrid-41 PUNTOS



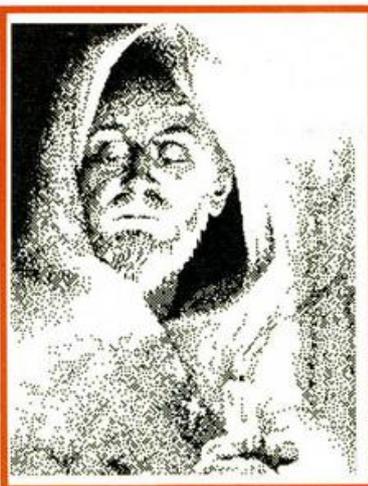
RAMÓN RUBIO

Ciudad Real-41 PUNTOS



ARTURO DEL ARCO

Basauri-41 PUNTOS



EDUARDO LÓPEZ

Madrid-41 PUNTOS

● **DESEAMOS** contactar con chicos y chicas de toda España para intercambio de trucos, pokes, mapas, instrucciones, utilidades y todo lo referente al CZ Spectrum (versión argentina del ZX). También nos interesaría ingresar en algún Club de Soft. Escribir a Claudia y Fernando de la Calle. 25 de Mayo 436, código postal 8.000 Bahía Blanca, Buenos Aires, Argentina.

● **COMPRO** compiladores de Pascal; «C», Forth, Cobol, etc, preferiblemente de Hisoft y con instrucciones, o los intercambio por programas de juegos o utilidades. Llamar en fines de semana o vacaciones o escribir.

● **VENDO** por cambio de equipo ordenador ZX Spectrum +2 con joystick y juegos algunos sin editar en España como Rollazound y diseñador de juegos todo por 24.000 ptas. Llamar o escribir a Rubén Herrera Sánchez. Finca Barrina Sur n.º 2. 03500 Benidorm (Alicante). Tel. (96) 586 59 09.

● **ME GUSTARÍA** contactar con alguien que tenga el PAW o el manual de Tite Artist. Compraría copia o original de ambos a precio razonable. Juan José Durán Alfonso. Espardenger 5.º Bl. 1.º B, n.º 36. 03330 Crevillente (Alicante).

● **DESEARÍA** que me envíen los dódigos de «Rocky», pagaría hasta 150 ptas por información y gastos de envío. También me interesa conseguir los siguientes juegos: Ghoul's n'ghost y Super Wonder Boy en versión Spectrum. Tel. (956) 66 55 61.

● **COMPRO** ordenadores ZX Spectru, 48K, precio según estado. También compro interface Centronics para Spectrum, con software de control. Busco compilador Colt, lo cambiaría por otros programas. Tel. (947) 11 04 04.

● **¡¡OCASIÓN!!** vendo Spectrum 128K +2A nuevo, con menos de 3 meses + televisión en blanco y negro Sanyo + 1 joystick. Con todo esto regalo más de 150 Juegos como Trivial Pursuit, Emilio Sánchez Vicario, Drazen Petrovic Basket, Emilio Butragueño... por 40.000. Tel. (985) 46 24 80.

● **COMPRO** el programa Street Hassle para Spectrum (no confundir con Street Fighter) a buen precio, me valen tanto copias como el juego original. Interesados llamar al tel. (967) 22 62 87.

● **COMPRO** o cambio por juegos toda clase de aparatos estropeados (Spectrum, interfaces, unidades de disco, etc.). Precio a convenir. Escribid a: José Antonio Iglesias Infantes. C/ Diego de Benítez n.º 9. Sanlúcar de Bda.

Cádiz. C.P. 11540.

● **JOYSTICK** se vende joystick Konix para Spectrum +2 en perfecto estado. 1 mes de uso. Interesados tel. (96) 373 70 82.

● **DESEARÍA** que alguien me mandase los siguientes cargadores: Renegade, 007 Alta Tensión (The Living Daylights), Thundercats, Game Over, Army Moves, Phantoms I y II y Camelot Warriors. También quisiera los planos del Rambo III y Platoon. Manuel Pino de Molina Real. C/ Guillena n.º 4, 3.º A. 41008 Sevilla.

● **COMPRO** impresora para Spectrum +2, 128K precio a convenir. Daniel Cuevas Ortiz. Avda. de la Paz n.º 8, 5-C. 23600 Martos (Jaén).

● **MÚSICA**, nadie escucha tus melodías. Yo sí, cambio o ayudo a hacerlas tanto en beep como en play. Antonio Barroso Vila. Avda. Barcelona bloc. D-1, 2.º 1.º. 08232 Biladecavalls (Barcelona).

● **VENDO** Spectrum +3 con todos sus accesorios + Multiface + PAW (castellano y original) + juegos por 30.000 ptas. Llamar de 18 a 20 horas al tel. (91) 218 21 63. Miguel.

● **COMPRO** controlador doméstico para Spectrum +, por supuesto que esté en buen estado. Llamar al tel. (93) 391 96 09 (tardes). Preguntar por Venicio.

● **¡A QUE NO** te lo crees! Vendo Spectrum +2A, dos joystick SJS1 y revistas Microhobby por tan sólo 13.000 ptas. Completamente nuevo. Escribir a: chollossoft y prenda productions. Apto. de correos 229. Alcalá de Guadira (Sevilla).

● **VENDO** ZX Spectrum 48K castellano, regalo juegos, libros y revistas sólo por 10.000 ptas. Tel. (977) 39 18 46.

● **VENDO** Spectrum plus, más impresora GP-50A con interface centronics, lápiz óptico, joystick con interface kempston y cantidad de juegos y utilidades. Todo por sólo 25.000. Regalo libros de programación en basic y lenguaje máquina. Tel. 34 05 40 de Albacete.

● **VENDO** Spectrum +3 en perfecto estado, con 40 juegos, joystick y dispack +3 para pasar programas de cinta a disco. Llamar al tel. de Sevilla 484 30 58.

● **COMPRO** curso de código máquina hecho por Microhobby y cualquier ensamblador en cinta, llamar al tel. (928) 27 86 15 por Hugo.

● **VENDO** por cambio de equipo teclado del Spectrum +, con membrana y pistas en perfecto estado. Precio a convenir. Interesados escriban a: Alberto Otero Mato. C/ del Prado 15-1.º. 27004 Lugo.

● **DESEARÍA** conseguir el gens, el Mons y un compilador. También el Artist II, Art Studio y el 3D Game Maker. Los compro o cambio por juegos de actualidad (Navy Moves, Aspar, Operation Wolf, Afterburner, Paris-Dakar, etc...). Llamar de 6 - 11 tardes al (93) 870 41 57. Preguntar por Rodolfo.

● **FOR SALE** interface Kempston por 1.300 e Interface 1 por 4.000 ptas., ambos en perfecto estado. Interesados llamar al (952) 48 59 82 de Mijas. Preguntar por Fernando.

● **VENDO** ordenador Plus 2 en perfecto estado por 25.000 ptas. Regalo juegos originales (10 títulos). A elegir (Tetris, Emilio Sánchez, Kick Off, Paris-Dakar, Sentinel, Platoon y Muchos más). Tel. (93) 258 89 61 (Llamar mediódías o noches. Adolfo. Barna.

● **VENDO** +3 de un año, con los siguientes programas en disco: 1943, Dandare I, II, Side Walk, Ace 2, Antiriad, Dinamite Dan II, Dustin, Rampage, Bedlam, Pacmania... todo por 30.000 ptas. Tel. (93) 357 09 64.

● **INVE SPECTRUM+** estropeado. Le hace falta membrana del teclado. Super oferta. 7.000 ptas. Cintas Microhobby desde el n.º 2 al 19. 300 ptas. c/u. Francisco Calvo Herrera. C/ Talavera n.º 5. 45004 Toledo. (925) 22 03 40. Informate.

● **VENDO** por cambio de equipo Spectrum +3 con Multiface para pasar los juegos a disco por 36.000 ptas. También vendo discos 3" marca Panasonic con caja por 450 Ptas c.u. (a mitad de precio). Todo ello en buen estado. Tel. (964) 66 72 65.

● **¡SENSACIONAL** oferta! Quisiera cambiar Rambo III y Bestial Warrior por los juegos Barbarian I y Barbarian II. No importa si sólo quieres cambiar un juego. David Ocaña Rodríguez. C/ Fray Luis de León n.º 16. 11204 Algeciras (Cádiz).

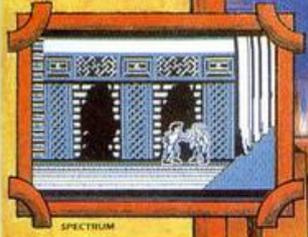
PARA SPECTRUM 48, PLUS, 128, +2 y +2A	
PLUS D + FIJADOR PARA SPECTRUM +2A	13.900
DISCIPLE + DISKDRIVE 5,25", 360KB	34.900
(Procesador de Textos de regalo)	
Impresora 80 columnas 144 cps para +3 y +2A	39.900
Lapiz óptico +2 y +3	4.900
Digitalizador de imagen VIDI-ZX	7.900
PROGRAMAS DE GESTIÓN Y UTILIDADES +2 y +3	
ARTIST II programa de Dibujo	4.950
TASWORD procesador de textos	4.950
TASCALC Hoja de Cálculo	4.950
MASTERFILE Base de datos	5.550
Sistema Operativo CP/M PLUS + BASIC MALLARD	6.550
Compilador PASCAL Hisoft	6.900
Compilador «C» Hisoft	5.900
DEVPAC (Ensamblador/desensamblador) Hisoft	4.900
UNIDAD EXTERNA PARA +3 (Permite formatear a 700 kb)	21.900
DISKETTES 3"	399
MUSIC MAESTRO	2.400
(Precio sin IVA)	
SERVIMOS A TODA ESPAÑA. LLAMANOS.	
TRACK - Consejo de Ciento, 345. 08007 BARCELONA. Tel.: 216 00 13.	

ELEKTROSOFT

Servicio técnico de mantenimiento y reparación de ordenadores personales. Especialistas en reparación de todos los modelos de Spectrum: 48K, PLUS, INVE, 128K, +2, +3, etc. Venta de ordenadores personales y compatibles PC. Venta de accesorios y recambios. Precios económicos. Envíos por correo C/ Torras y Bages, 7. Tel (93) 386 31 32 08923 Sta. Coloma de Gramenet. Barcelona.

EL COMBATE CONTINUA

双截龍 DOUBLE DRAGON *The Revenge*



Comodore, Spectrum cass. y disco
Amstrad cass. y disco, MSX
IBM PC 3,5 y 5 1/4, Atari ST, Amiga.

Copyright © 1989 AMERICAN TECHNOLOGIES INC.
All rights reserved. "AMERICAN TECHNOLOGIES"
"DOUBLE DRAGON" y "The Revenge" TM
© 1989 Virgin Mastertronic.

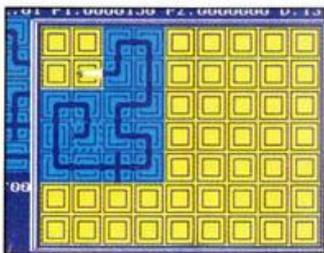


EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT. FRANCISCO REMIRO 5. 28028 MADRID. TELF.: 246 38 02. TELEFONIA: 256 17 09. PEDIDOS CONTRARREEMBOLSO: 450 89 64.

NUEVO

PIPEMANIA

Pipemania será la muestra clara de que arreglar tuberías no es la tragedia de acabar empapado y con la casa inundada de agua, sino algo mucho más divertido.



Cuando quieras hacer de fontanero lo mejor es armarte de llave inglesa, mono azul y mucha paciencia. Si en el momento en que estás manos a la obra, enfrascado con una cañería mohosa que no deja de despedir agua, se te acaban las ganas del hágaselo-usted-mismo y ves desesperado como el agua te cubre los pies, lo mejor es no desesperarse y recapacitar.

Pero claro, no vas a dejar que el agua pudra los muebles ni que se ahogue tu señora. Por eso siempre llegas a la conclusión, por mucho que pienses, de que lo mejor es avisar a un profesional de la cañería, que aunque sangre tu bolsillo, impida una desgracia en la familia.

Y si al llegar la factura piensas que lo más conveniente hubiera sido saber qué hacer con tanto tubo, coge el ordenador y practica con este Pipemania el arte de empalmar cañerías y controlar los escapes de agua.

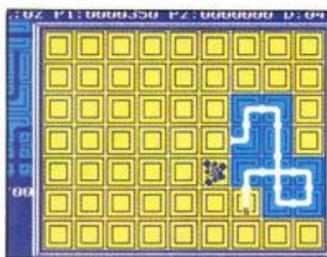
Hazlo como si el líquido se



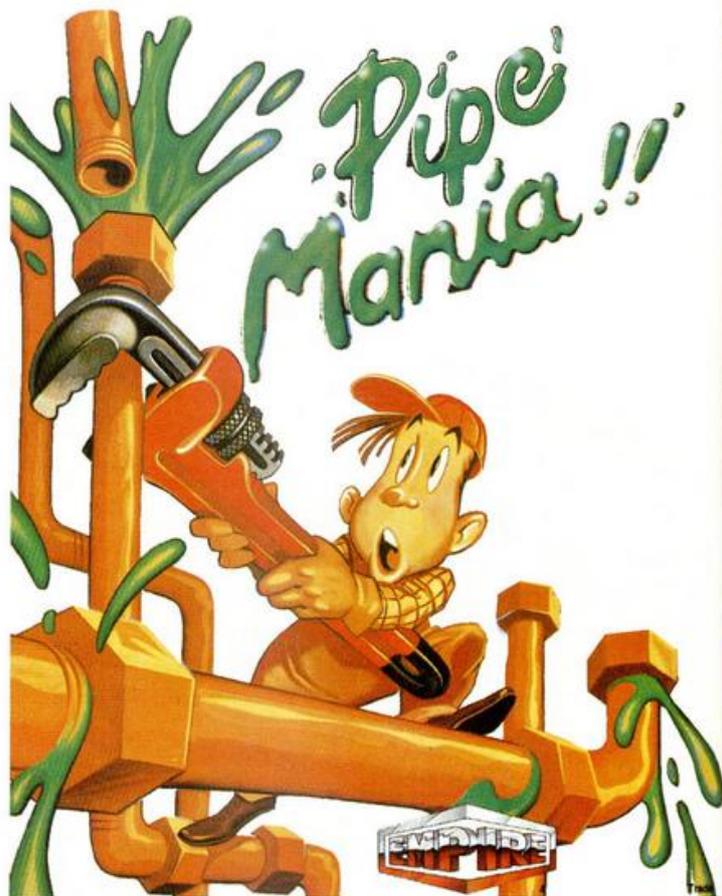
desbordara y como si la pantalla fuera tu habitación, de lo contrario, la enseñanza no sería tan dura como la realidad.

En el juego, aprenderás que no es tan pesado arreglar una avería, y que incluso puede ser divertido. Así es el planteamiento de Pipemania, adicción y diversión con la simple idea de no dejar que el agua escape de su cauce.

El esquema del programa precisa de nuestra habili-



dad mental para ir situando correctamente las tuberías que sean necesarias en cada momento. Jugamos sobre un plano, imaginemos que se trata de la planta del piso, del que partimos con un pequeño tubo. El cursor nos permitirá unir a ésta otra tubería que seleccionaremos pulsando la tecla de fuego, tantas veces como alejada permanezca la pieza que necesitemos. Para que quede suficientemente



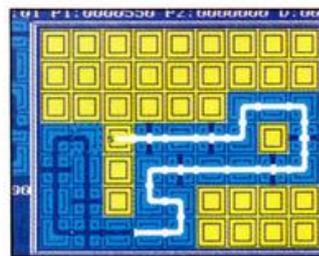
claro, decir que a la izquierda de la pantalla se encuentran los otros trozos de cañería y que el que obtenemos en primer término es aquél que permanece abajo, si bien van cayendo según pulsemos la tecla.

La mecánica del juego consiste en construir recorridos que mantengan el agua canalizada, pudiendo incluso ocupar toda la pantalla con trozos de tubo, según lo que dé nuestra imaginación. También podremos modificar tuberías ya colocadas antes de que las recorra el agua, que empezará a manar cuando se acabe el tiempo de contención.

En cuanto a gráficos, resultan bastante sencillos respondiendo a la idea traza-

da. El movimiento es rápido pero da oportunidad a la manejabilidad. Ambos elementos no hacen sino acompañar al motivo máximo de inspiración del juego, que es la sencillez para capturar al jugador fácil.

A partir de mañana, cázate el mono, la gorra de ciclista al revés y aprende a colocar cañerías del mejor modo posible, jugando.



GRÁFICOS	71%	Empire/Assembly Line Arcade
MOVIMIENTO	75%	
SONIDO	73%	Equipo Programación
ADICCIÓN	80%	
		81%

SPACE HARRIER II

Este nuevo lanzamiento de Grandslam es la segunda parte de aquel futurista y tridimensional «Space Harrier» que ya causó sensación en su momento y que ahora llega renovado por detalles asombrosos.

Dark Harrier hace tiempo que domina la tierra de Fantasía y ordena a todo tipo de criaturas. Ha situado su trono al final de todos los caminos posibles, en el último rincón desde donde poder dirigir todos sus ataques hacia Space Harrier.

La perspectiva que utiliza el tirano le trae ante la enorme pantalla todo el entramado de caminos por el que desfilan rostros gigantes sobre columnas de innumerables estilos. Allí ha descubierto que un humano con capacidad de vuelo a propulsión intenta alcanzar el último camino que le permita enfrentarse a la representación del mal.

Antes, nuestro protagonista ha debido recorrer doce senderos desde el «Stuna



Area» hasta «Fors Yard», atravesando el escenario cuadrulado sobre el que se mantiene. Space no deja de correr, tratando de esquivar torres y columnas que se le vienen encima. Tampoco deja de disparar contra los extraños bichos que pueblan el mundo y que desprenden continuamente círculos de energía. Entre toda la maraña y adoptando una posición muy de competición atlética, tratará de

abrirse paso hacia el guardián que limita cada fase. La misión no es nada fácil ni para el protagonista ni para el que le dirige. Driblar a todos los enemigos que se lanzan justo hacia donde te encuentras, localizando cualquier variación, es una tarea casi imposible, sobre todo pensando en el limitado número de vidas que poseemos.

De cualquier manera, eliminando la lógica dificultad,



za mayor velocidad o supera los obstáculos.

La sensación de velocidad es excelente. Las figuras llegan hasta nosotros rápidamente, adecuando su tamaño a la proximidad en que se encuentran. Del mismo modo, nuestro protagonista se mueve con soltura, si bien en el aire se desplaza con mayor lentitud.

Respecto a los gráficos, el tamaño de las figuras no contribuye a cuidar el detalle, pero todas ellas corroboran un realismo espectacular. Al fondo, los edificios de la gran ciudad en cada fase, más futuristas o más espaciales, guardando el colorido y la combinación cromática de cada camino.

En este sentido, el hecho de que Space sea del mismo color que obstáculos y decorado, dificulta algo la visión, sobre todo en momentos de carga de personajes en la pantalla. No obstante, el tamaño de los monstruos diferencia perfectamente a nuestro corredor del resto de elementos.

En definitiva, buena conversión de la máquina de Sega.

«Space Harrier» presenta rasgos importantes de adición, no sólo por su argumento o la animación de que ha sido dotado, sino también por la calidad de su música, en principio melodía y posteriormente efecto. Durante toda la acción, se hace notar un ritmo vivo que va incrementándose a medida que el héroe alcan-



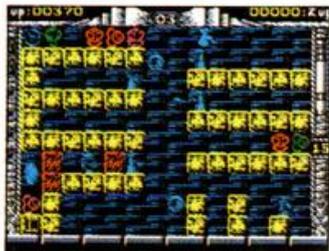
GRÁFICOS	86%	Grandslam Arcade Nick 87%
MOVIMIENTO	91%	
SONIDO	90%	
ADICCIÓN	80%	

NUEVO

SPHERICAL

La magia ha despertado, y con ella la lucha entre las fuerzas benígnas y los poderes negros. Ahora el futuro de la humanidad depende de un enano y un duende.

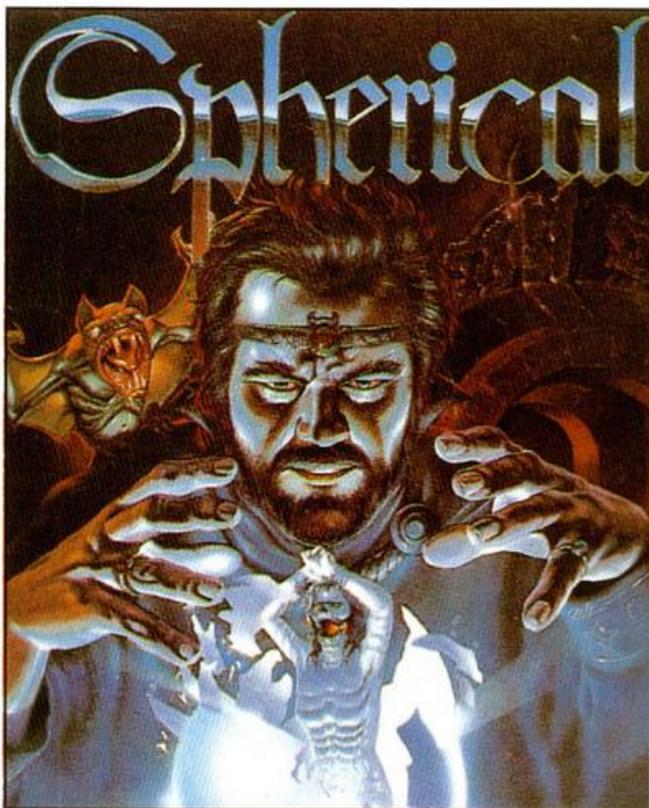
En aquellos tiempos la tierra estaba dividida en tres partes. En Tanjelhort se asentaron los humanos, los enanos se acomodaron en Kendron, mientras que el lugar de Khorndal se construyó a base de leyendas sobre hadas y brujas. Sin que nada se pudiese descubrir acerca de la magia de Khorndal, los habitantes del resto del mundo se dedicaron a guerrear, hasta que los duendes de los bosques aparecieron.



Entonces renació la magia. El duende Pulgram y Wuron, el mago de los pequeños, uniendo sus conocimientos en ciencias y saberes, descubrieron un documento antiguo y polvoriento que les daría la clave del peligro que se cernía sobre la tierra.

Se piensa que el testimonio mencionaba una especie de bola estelar, de poderes inimaginables que el mago escondió de los malos usos. Esa bola reposa hoy en un lugar del castillo de Mirgal, el demonio-dragón, conquistador de la tierra de Khorndal.

Ahí se inicia un juego deslumbrado por el argumento, cuyo objetivo es tratar de guiar a la bola mágica a través de las habitaciones

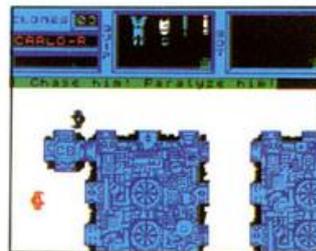


del castillo, dirigiéndola hacia un punto determinado. Para ello cuentas con unos poderes y una serie de objetos mágicos que aparecen en las estancias y que podrás utilizar.

La estructura de las habitaciones responde a una combinación de ladrillos sobre los que circulará la esfera. En función de las diferentes estancias trazaremos mediante la colocación de piedras rojas el camino adecuado, pensando en cada momento qué huecos deben ser tapados o qué línea debe ser eliminada en la trayectoria a seguir.

«Spherical» es un juego inteligente, de ingenio y de paciencia. Y sobre todo adictivo e innovador.

GRÁFICOS	60%	Rainbow Arts Arcade Daren White 76%
MOVIMIENTO	65%	
SONIDO	40%	
ADICCIÓN	79%	



Bienvenido al complejo de la paranoia y de la locura irritante. Prepárate para sobrevivir en un mundo en crisis regido por un computador subterráneo que se siente amenazado por la presencia de traidores. Obedece la consigna que repite tu señor y localiza y elimina al enemigo, respetando en cualquier caso a los pacíficos seres del lugar.

En Paranoia, la gente ha empezado a desconfiar. Por ello existen numerosos controles y en cualquier momento puedes verte sorprendido por extraños que te asaltan con preguntas raras y voces chirriantes, mientras el ordenador ami-

El desarrollo de este «Knight Force» es el mismo que se presentó anteriormente en su versión para 16 bits. El caballero FairStorm viajará a través del tiempo con la misión de rescatar a la princesa Tanya de las garras del diabólico Red-Sabbath.

Nos encontraremos en diversos escenarios, cada uno de los cuales representa una zona temporal. La prehistoria, Nueva York, el futuro, y lo que ellos denominan la mística (la era más loca de todas) servirán de decorado de un combate en el que jugamos con absoluta desventaja con respecto a la cantidad y potencia de los enemigos.

El objetivo es recolectar un



PARANOIA COMPLEX

El enredo es la base de este programa, cuyo argumento se mueve entre un ordenador central y un apremiante deseo de ir al baño.

go te lanza mensajes constantes sobre la necesidad de ir al baño o de eliminar a los traidores.

Esa es precisamente tu misión, acabar con los seres perjudiciales al sistema. Eres entonces un leal servidor al control maestro, quien, para protegerte al máximo, te ha dotado de un equipo compuesto por un traje, ropa interior, una tarjeta de



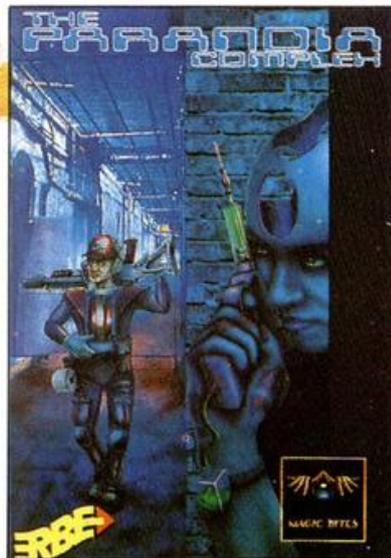
comida y un robot.

El territorio en el que te mueves es un mapeado simple que sigue la estructura de programas como «Gauntlet» o «Crack Down», si bien incorpora detalles como la aparición de lavabos, cabinas de confesión, ascensores o sistemas de teletransporte por aire a presión.

Con un movimiento aceptable y la originalidad que

posee el desarrollo del juego, «Paranoia Complex» oscila entre dos sensaciones. Por un lado puede apresarte la adicción si profundizas en el programa, pero por otro puede resultar desesperante debido a que en ocasiones no te enteras de nada.

Gráficamente el resultado es aceptable, si bien los decorados se repiten en exceso a lo largo de la ciudad.



GRÁFICOS	54%	Magic Bytes
MOVIMIENTO	65%	Arcade
SONIDO	46%	Olaf y Volker Marohn
ADICCIÓN	69%	51%

KNIGHT FORCE

De la mano de Titus nos llega este programa de lucha cuyas características más destacables son sus buenos gráficos y elevada dificultad.



amuleto en cada zona, para lo cual deberemos acabar con el guardián que lo custodia y sus acompañantes, que casi nos restan más energía que el, a priori, temido monstruo. Tal dificultad impide que el jugador disfrute con el combate y pase por momentos a desesperarse después de comprobar como su barra de energía desaparece al menor golpe.

Gráficamente, el programa no dista más que lo lógico de lo publicado en Amiga, Atari o PC.

Los escenarios están cuidados y el guerrero posee gran envergadura que completa con un conseguido movimiento.

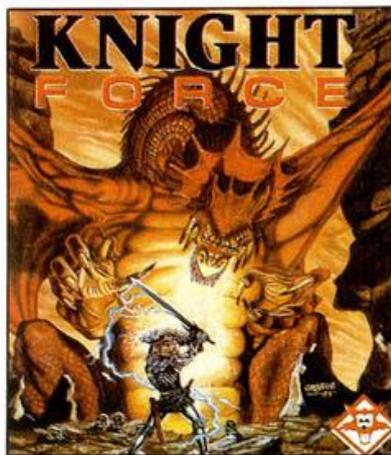
El colorido se ve afectado por las limitaciones del Spectrum, obligando a una monocromía que no plantea problemas a la hora de jugar.

«Knight Force» no es programa que destaque por su espectacularidad, pero sin duda ha sido fiel a las consignas que se trazaron en su hermano mayor: lucha continua y acción sin fin.

Conversiones aparte, este juego resulta atrayente externamente, pero no invita



excesivamente a jugar, ya que su nivel de dificultad es muy elevado.



GRÁFICOS	76%	Titus
MOVIMIENTO	73%	Simulador
SONIDO	34%	Equipo Programación
ADICCIÓN	56%	70%

NUEVO

KLAX

El nuevo título de Domark vuelve a jugar con formas geométricas siguiendo la moda de los colores y la estrategia que ya impuso el magistral Tetris.



Después de que una demo de Klax pasara por nuestras manos, nos hemos dado cuenta de que el juego es tan adictivo como podíamos suponer. Aprovechar el éxito de juegos basados en formas geométricas está suponiendo una ventaja enorme para aquellos programas que explotan posibilidades mentales, al tiempo que tratan de alejarse de arcades salvajes sobre destrucciones mundiales.

Asimismo, es un hecho que no todos los juegos de



formas son iguales, que hay algunos más originales y mejor hechos que otros, y que no cualquier título, por basarse en esta idea, va a ser la «creme» de la programación. En este caso, Klax, al menos para Spectrum, no puede ser un juego fulminante, aunque esté condenado al éxito como un LP de Julio Iglesias.

Una especie de cinta corredera que asemeja una bolera espacial lanza incesantemente rectángulos de colores variados, que girando se dirigen hacia noso-

tros. Al final hay una gran mano como si nuestro klax fuese una máquina que un minúsculo niño maneja con ansia.



El escenario es futurista y extraño, modificándose cuando accedemos a otros niveles. Tras la lanzadera usamos una paleta para recoger las figuras y depositarlas en unas casillas que están justo debajo. El objetivo no puede estar más claro. Debemos colocar las figuras del mismo color una encima de la otra hasta completar un montón de tres rectángulos, aunque también nos desharemos de las piezas si las colocamos una al lado de otra o en diagonal.

Los gráficos realmente no son nada del otro viernes, pero el movimiento rápido de la paleta y la jugabilidad que se prueba a cada momento evitan fijarse demasiado en lo estético. Además, a medida que completamos líneas, se va complicando la situación y llega un momento en que nos vemos tan rodeados de rectángulos que se hace imposible completar el trozo fija-

do. Y esto forma parte de la estrategia al pedirsenos combinaciones diferentes.

Nuestra paleta puede ignorar muchas de las formas que caen y se pierden. Más tarde aparecerán de nuevo exhibiendo el defecto más grave que posee el programa, la mezcla de colores.

Una misma pieza puede verse de todos los colores desde que sale hasta que la capturamos. Esto sólo si las formas bajan solas, cuando se juntan varias es el desastre porque la figura que va delante le marca el tono a



la de detrás y entonces no hay adicción sino confusión. Afortunadamente, en la versión para 128K este error se ha subsanado considerablemente.

Por ello Klax no llegará a barrer, porque es un programa jugable y adictivo que anima a participar por el argumento, pero que no llena los ojos del jugador y no satisface absolutamente en algunos aspectos.

De cualquier manera Domark ha pretendido realizar un programa atractivo, divertido y con detalles que conviertan la idea original en algo anti-monótono.

VERSIÓN COMENTADA: 128K



		Domark
GRÁFICOS	76%	83%
MOVIMIENTO	85%	
SONIDO	69%	
ADICCIÓN	90%	

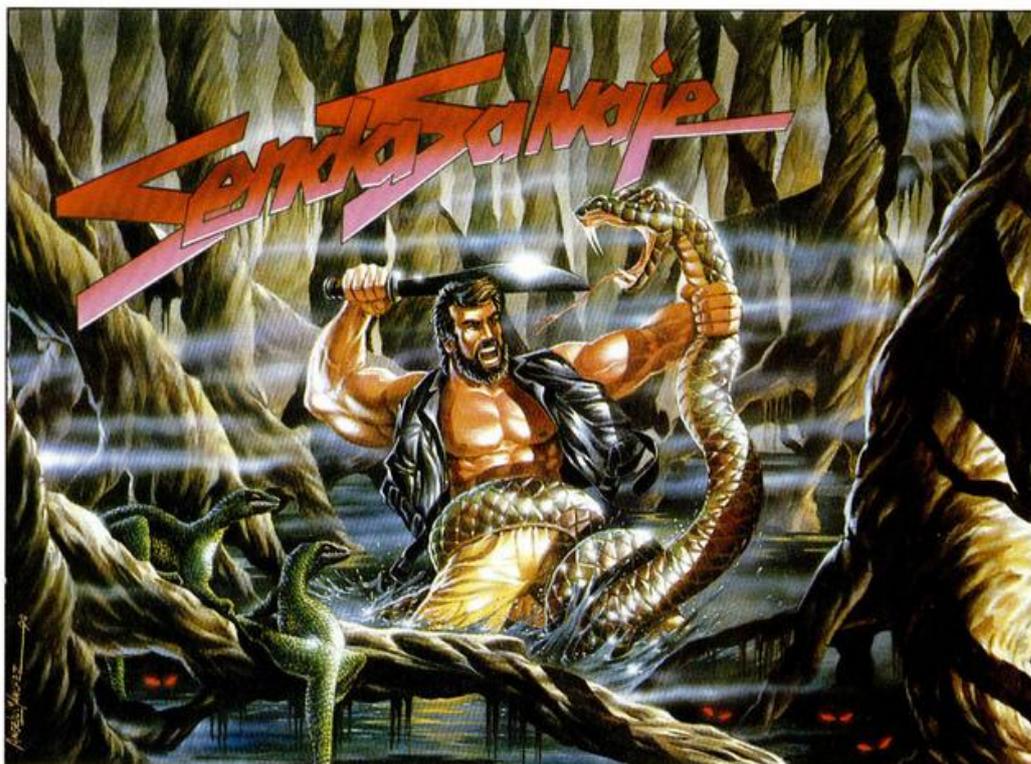
SENDA SALVAJE

Tierras vírgenes, extraños habitantes y templos laberínticos, rodean al aventurero de Zigurat en su camino a la conquista del último tesoro.

Vuelve el hombre aventurero, con o sin colonia, a intentar nuevas gestas que satisfagan su ego lleno de películas de Indiana con un toque de Rambo. Agreste, de tez morena y de barba incipiente, el hombre de Zigurat cumple con los requisitos necesarios para asaltar la fama de la arqueología. Y el programa en el que está inmerso le respalda con creces, ofreciéndole pantanos arenosos, puentes semi-derruidos, precipicios y encima enemigos que sobrepasan lo humano.

Rápidamente adoptamos la personalidad del protagonista y nos disponemos a iniciar el reto sumergidos en la tridimensionalidad del escenario.

Después de las innumerables expediciones que partieron en busca de ese mítico Eldorado, le tocaba el turno a Adrián, funcionario sevillano.



Se iniciaba un camino marcado por dos etapas, la llegada al templo y la búsqueda de la cámara del tesoro una vez dentro.

La senda más salvaje comienza en la montaña y pasa por la nieve y el pantano. Los falsos suelos y las arenas movedizas serán nuestros enemigos naturales. Si consigues alcanzar la entrada del templo, entras en el laberinto que guarda el tesoro, donde tus adversarios se

han convertido en indios y las trampas son bolas moríferas diseminadas por todos los lugares. Para alcanzar la cámara deberás recorrer todo el templo, incluidas las mazmorras, los sótanos y los pasadizos mágicos, recogiendo unos objetos imprescindibles para defenderte.

La diferencia argumental que existe entre las dos fases, se refleja también en su desarrollo. Los gráficos en ambos lugares son de gran



tamaño y están bien realizados, tanto en decorados como en personajes.

Respecto al movimiento, destaca el hecho de que las pantallas tengan tres planos distintos, de forma que los gráficos quedan dotados de mayor profundidad.

Senda salvaje incorpora además elección de color en la primera fase, para resaltar con atributos propios a una aventura brillante que sólo se ve tapada por la en-

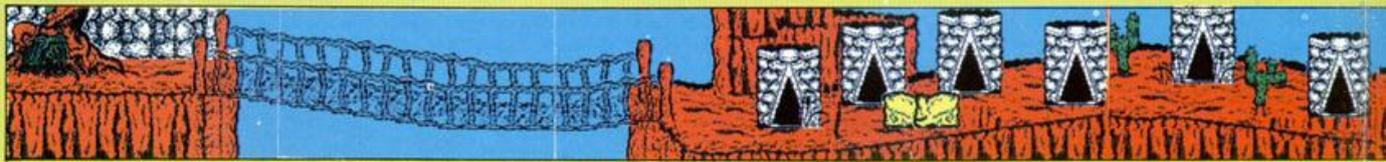


diabla dificultad con que Gamesoft ha teñido la expedición.

Para gozar de energía infinita, pulsa simultáneamente las teclas que forman la palabra PINOK.

GRÁFICOS	90%	Zigurat
MOVIMIENTO	92%	
SONIDO	69%	Javier Martínez
ADICCIÓN	83%	90%

FASE 1 (inicio)



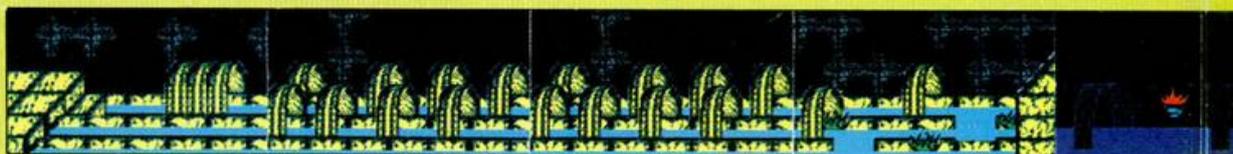
FASE 2

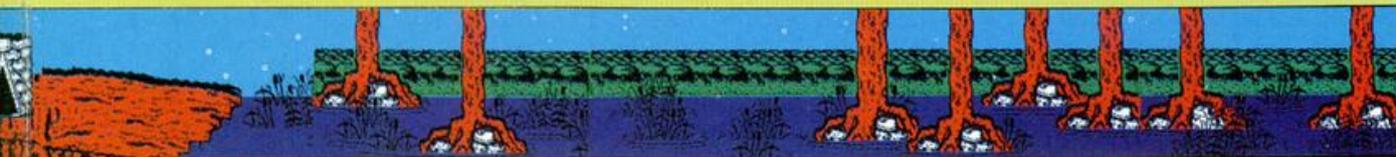


Senda Salvaje



Teletransporte al 1.





↓
Teletransporte. Si has pasado por el 5, te manda al 7, si no, te manda al 1.



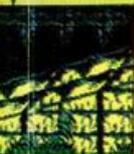
→ Si has pasado por el 6 te manda al 7 si no, al 1.



S

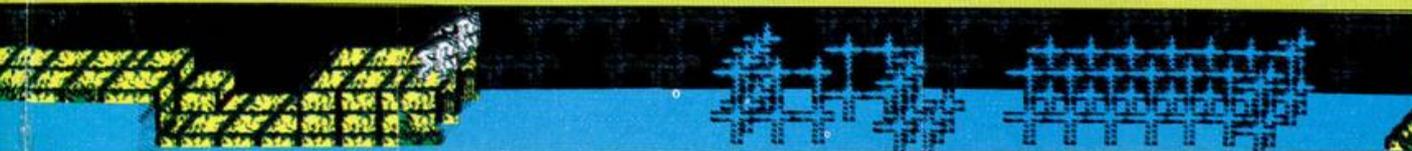


↓
Entrada a la cámara del tesoro.



F

Teletransporte al 8.



↙
Entrada en la alcantarilla.



**MICRO
HOBBY**
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

NUEVO

ICE BREAKER

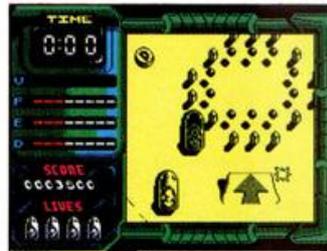
A los mandos de un bobsleigh, sobre los estrechos circuitos de hielo, Topo abre caminos innovadores en los simuladores deportivos, incluyendo la gota de arcade imprescindible en estos juegos.

La tierra ha regresado a la era glacial y la única posibilidad de supervivencia es atravesar con un bobsleigh la terrible zona conocida como «Corvell».

El problema es que ese hielo ha sido provocado por una enorme máquina que se ha asentado en el centro del mundo. Desde ahí domina a distancia, y, con la

ayuda de algunos humanos, tratará de impedir que cumplas tu objetivo. Ahora debes manejar con destreza el bobsleigh, zafarte de los enemigos y esquivar los obstáculos que se presentan.

Velocidad y dificultad se entremezclan en el desarrollo del juego. A medida que profundizas en el hielo más enemigos y más problemas se irán añadiendo. El bobsleigh, dotado de armamento, no sólo luchará contra la

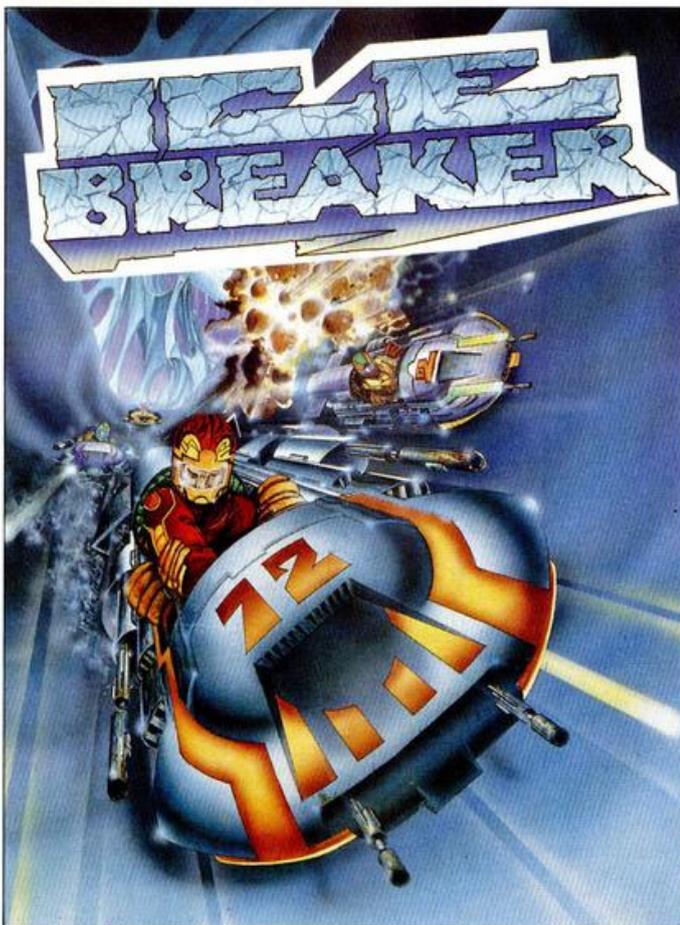


pista o los demás contrincantes, sino que también deberá hacer frente al tiempo, al combustible, la munición y la energía.

En todo momento los marcadores nos avisarán del estado en que nos encontramos a todos los niveles, pudiendo mejorar la situación si disparamos sobre los bonos que existen a lo largo del camino. Y esta opción es también válida si queremos deshacernos de los de-

Tanto nuestros aparatos como el circuito están perfectamente definidos y contribuyen a la sensación de jugabilidad que posee todo el programa.

La perspectiva del juego, que acomete la carrera desde arriba, permite disfrutar del scroll suave y continuo del que goza nuestro vehículo. Y este realismo es el que nos hace notar que en muchas ocasiones no obtenemos un perfecto con-



más bobsleighs, ya que esquivarlos es algo realmente imposible.

En nuestra opinión, Topo ha desarrollado un juego a todas luces muy bueno, cuya velocidad y posibilidades de movimiento llegan a ser espectaculares. Asimismo, gráficamente no invalida las opciones anteriores.

trol del bobsleigh y la dirección que le marquemos estará muy influenciada por la velocidad que tengamos, el hielo de la pista y los diferentes desniveles y curvas que atravesamos.

En resumen, «Ice Breaker» resulta muy divertido porque a cada momento surge una nueva complicación que nos anima a recorrer de nuevo la zona helada.

VIDAS INFINITAS

Para obtener vidas y tiempo infinitos tenéis que pulsar las letras que forman la palabra «FIGA» simultáneamente, una vez aparecido el menú principal.

GRÁFICOS	87%	Topo Arcade
MOVIMIENTO	90%	
SONIDO	93%	Gabriel Ortas
ADICCIÓN	80%	
		88%

ICE BREAKER

FASE 1: LUCHA EN LA NIEVE.

3 Los bonos de energía, fuel y disparos nos serán muy necesarios para completar el circuito.

2 En las curvas será muy difícil controlar el bobsleigh, más aún cuando los postes nos esperan.

Las pequeñas rampas nos permitirán elevarnos sobre los peligrosos postes que acabarían con nosotros. **1**

Cada recorrido incluirá aún más peligros y dificultades que el anterior. **4**

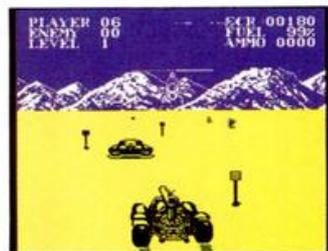
A veces, las rampas impedirán que nos hagamos con los bonos que aparecen junto a ellas. **5**



NUEVO

HEAVY METAL

El moderno vehículo de ataque diseñado por Access combina acción y estrategia en una intensa confrontación con fuerzas adversas de tierra y aire.



Comenzando en la escala más baja del ejército, Johnny tuvo la oportunidad de manejar tres tipos de vehículos militares de alta tecnología. Toda

su ilusión era aprender, y no cabe duda de que la guerra es la mejor escuela. Así pues, o se hacía con los mandos de la máquina o se preparaba a rezar lo que sabía (que era poca cosa, por cierto).

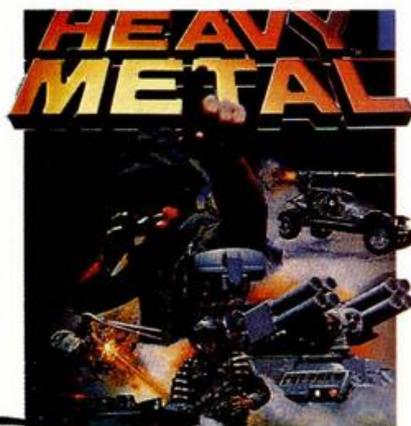
Se inició en un equipo complicado. Su MBT (Main Battle Tank) le inundó de instrumentos de control y por la pequeña ventana divisaba un terreno rojizo adornado con pirámides. El radar le informaba de la posición de las líneas enemigas a las que iba accediendo con su tanque.

Cuando pasó la primera prueba y subió en el escalafón militar, se encontró en el interior del ADAT (Anti-tank

System). Su objetivo era entonces centrar el punto de mira y acabar con aviones y tanques antes que estos le destrozaran.

No excesivamente airoso por el resultado, Johnny ocupó la última posición. El FAV (Fast Attack Vehicule) era un todoterreno armado que debía enfrentarse a tanques, minas y plantas mortíferas.

De los tres momentos, el preferido por nuestro soldado fue sin duda el último. Le creó cierta adicción el conducir a gran velocidad por el desierto esquivando y atacando. Además el esce-



GRÁFICOS	78%	Access/U.S.Gold Arcade Jim Gardner
MOVIMIENTO	80%	
SONIDO	66%	
ADICCIÓN	70%	74%

TUMA-7

El primer lanzamiento de «Comix» como nueva compañía, pretende introducirse en vuestros ordenadores a través de la aventura de un motorista super-guerrero.

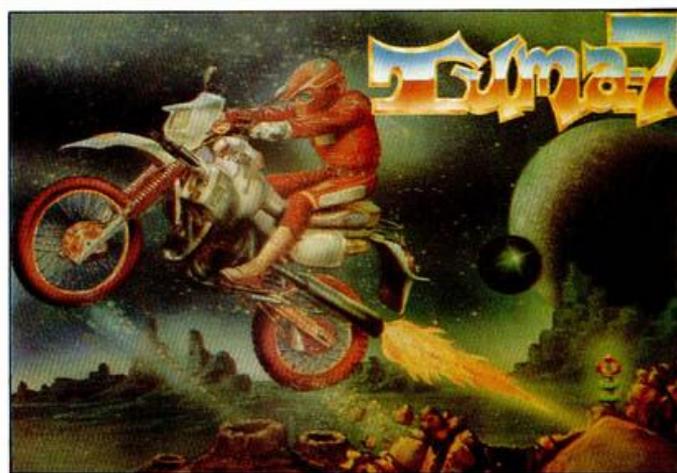
Sobre escenarios futuristas pero gráficamente simples, el nuevo héroe de Comix inicia una misión imposible. La base secreta Tuma-7, desde donde se prepara un ataque nuclear contra la Tierra, es una obra maestra de la seguridad que debemos destruir. Para ello, nuestro primer objetivo es recorrer la superficie del planeta Termo-selenium donde se esconde Tuma-7, y, una vez hayamos penetrado en su interior, desactivar la computadora central y destruir la base.

El juego se estructura en dos partes que representan las dos fases de que consta la misión. En la primera de

ellas, adoptamos el papel de un motorista que lanza su



moto a gran velocidad hasta la entrada de Tuma-7. El recorrido es lineal. El personaje se desplaza sobre la moto a lo largo de un terreno extraño inundado de huecos y de enemigos. Cier-



tamente se echa de menos un decorado que sustituya la oscuridad sólo rota por los bichos que atacan constantemente.

En la segunda parte, apa-



GRÁFICOS	70%	Delta Arcade Comix
MOVIMIENTO	61%	
SONIDO	70%	
ADICCIÓN	54%	65%

CYBERBALL

Este fútbol del siglo XXI que Domark nos presenta es un escalón en la carrera por imaginar el deporte más adictivo.



nario, aunque no variaba mucho, ofrecía buenos gráficos y sobre todo sensación de que en realidad conducía.

Y eso es lo que destaca en este juego, la sensación de que sea posible convertirte en protagonista de la historia de acción. Esto es así porque la perspectiva de combate está muy lograda y porque manejar estas máquinas no es tan complicado como largas son las instrucciones donde se detalla cada posición.



recemos en el interior del polígono de ataque. Las diferencias con respecto al anterior bloque son casi definitivas, tanto en gráficos como en adicción. Personajes gigantescos de una movilidad aceptable tratarán de acabar con nosotros, a fuerza de pistolas láser. La misión consistirá en romper todos los faros intermitentes que encontréis, para llegar



al mapa de la computadora central.

Tuma-7 es un programa que destaca principalmente por sus gráficos, que son de un gran tamaño.

Sin embargo carece de originalidad. Y un juego que no es original y apenas jugable, no puede vivir sólo de gráficos.

Hasta ahora el fútbol americano del futuro representa la mayor innovación en este tipo de programas. El nombre de Cyberball viene a unir el deporte y la máquina a través de una visión temporal que



habla de la retirada del hombre de este juego tan violento. Son ahora robots, cinco veces mayores que los humanos, los que se enfrentan entre sí para controlar un balón, organizando todo tipo de jugadas tanto defensivas como ofensivas.

Es precisamente a la hora de estructurar estas jugadas cuando comienzan a surgir los problemas técnicos. Se hace necesario conocer el desarrollo detallado de un partido normal de fútbol U.S.A., pero si éste es cibernético, deberemos profundizar aún más en el extenso manual que acompaña al programa.

Dicho manual reproduce la situación del juego. El capitán será el encargado de elegir entre jugadas ofensivas y defensivas, los tiempos de descanso, cambios, ba-

CYBERBALL

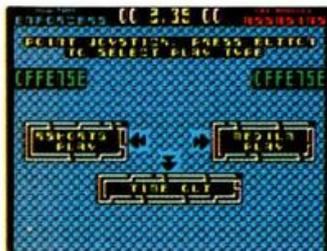


necesidades de la jugada, se hace bastante complicado y lento e incluso algunas veces, confuso.

Sin embargo, la oportunidad de convertirte en el futuro «Coach» de los San Francisco 49ers, manejando a tu antojo todo tipo de jugadas, proponiendo esquemas y otorgando a cada jugador una posición en ellos, puede suplir carencias de tipo técnico.

lones aéreos, dando paso a un submenú que propone cantidad de opciones sobre jugadas concretas.

Robots y máquinas son sencillos gráficamente, y su movimiento, al atender a las



GRÁFICOS	71%	Domark Simulador
MOVIMIENTO	69%	
SONIDO	80%	Equipo Programación 70%
ADICCIÓN	57%	

¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando:
91 532 0085
 (4 LINEAS)
VENTA POR CORREO
 A TODA ESPAÑA

TeleJuegos

OFERTAS

CINTAS A 395 PESETAS
 EL MEJOR MIBRO DE ESTAS CINTAS ES DE DOS UNIDADES

NOSPATIVI 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	LOS PALADROS DE BANGOROK 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	UCHI MATA 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	MEGANOVA 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE MSX	IK+ 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	ATE 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	ATF 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	YOGI BEAR 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	EL OSO YOGUI 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	BORIS BEHT 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE
QUARTET 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	MEGACORP 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD COMMOORE	HUNDRA 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD MSX	REX HARD 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD MSX	PHANTIS 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD MSX	BRUCE LEE 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD MSX	BRUCE LEE 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD MSX	TURBO GIRL 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD MSX	FIGHTER PILOT 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	FIGHTER PILOT 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD
SGRIZAM 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	FLUNSKY 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	RENAUD 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	RENAUD 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	FIRETRAP 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	DANDY 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	MASK 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	MASK 1 395 PESETAS SPECTRUM AMSTRAD	DEATH WAKE 395 PESETAS AMSTRAD COMMOORE	HIGH FRONTIER 395 PESETAS AMSTRAD COMMOORE

OFERTAS

DISCOS A 495 PESETAS
 EL MEJOR MIBRO DE ESTAS DISCOS ES DE DOS UNIDADES.

LA OCA 495 PESETAS DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD	STAR LIFE 495 PESETAS DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD	TIME OUT 495 PESETAS DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD	FRONTIERS 495 PESETAS DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD	ATROG 495 PESETAS DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD	FRIGHT MARE 495 PESETAS DISCO SPECTRUM	A.T.F. 495 PESETAS DISCO SPECTRUM	SCOTLAND 495 PESETAS DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD
--	---	--	---	---	---	--	--

EXITOS Y NOVEDADES

ASPAR CINTA SPECTRUM... 795 CINTA AMSTRAD... 795 CINTA COMMOORE... 795 CINTA MSX... 795 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745 PC... 2.245	NAVY MOVES CINTA SPECTRUM... 795 CINTA AMSTRAD... 795 CINTA COMMOORE... 795 CINTA MSX... 795 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745	ASTROMARINE CORPS CINTA SPECTRUM... 895 CINTA AMSTRAD... 895 CINTA COMMOORE... 895 CINTA MSX... 895 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745	FREDDY HARDEST 2 CINTA SPECTRUM... 895 CINTA AMSTRAD... 895 CINTA COMMOORE... 895 CINTA MSX... 895 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745 ATARI ST & AMIGA... 2.245	AFTER THE WAR CINTA SPECTRUM... 895 CINTA AMSTRAD... 895 CINTA COMMOORE... 895 CINTA MSX... 895 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745 ATARI ST... 2.245 AMIGA... 2.245	MICHEL CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745 PC... 2.245
CHUCK YEAGERS CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA COMMOORE... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 PC... 4.495	WAR IN THE MIDDLE EARTH CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA COMMOORE... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745	SATAN CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA COMMOORE... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745	DOBLE DRAGON 2 CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA COMMOORE... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 ATARI ST... 2.245 AMIGA... 2.245 PC... 2.245	COZUMEL CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA COMMOORE... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745 ATARI ST... 2.245 AMIGA... 2.245 PC... 2.245	MORTADELO 2 CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA COMMOORE... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 DISCO MSX... 1.745 PC... 2.245
PINBALL MAGIC CINTA AMSTRAD... 795 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 1.395 AMIGA... 1.395 PC... 1.395	TENNIS CUP CINTA AMSTRAD... 895 CINTA AMSTRAD... 895 ATARI ST... 1.395 AMIGA... 1.395 PC... 1.395	COLOSSUS CHESS CINTA SPECTRUM... 895 CINTA AMSTRAD... 895 CINTA COMMOORE... 895 CINTA MSX... 895 DISCO SPECTRUM-3... 2.695 DISCO AMSTRAD... 2.495	PIPEMANIA CINTA SPECTRUM... 895 CINTA AMSTRAD... 895 CINTA COMMOORE... 895 CINTA MSX... 895 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 1.395 AMIGA... 1.395 PC... 1.395	DR. DOOMS REVENGE CINTA SPECTRUM... 895 CINTA AMSTRAD... 895 CINTA COMMOORE... 895 CINTA MSX... 895 DISCO SPECTRUM-3... 1.795 DISCO AMSTRAD... 1.795 ATARI ST... 1.395 AMIGA... 1.395 PC... 1.395	DYNAMITE DUX CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA COMMOORE... 875 CINTA MSX... 875 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 1.395 AMIGA... 1.395
AMO DEL MUNDO CINTA SPECTRUM... 1.095 CINTA AMSTRAD... 1.095 CINTA MSX... 1.095 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 PC... 2.245	RAINBOW ISLAND CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA COMMOORE... 875 CINTA MSX... 875 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250	GHOSTS AND GHOULS CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA COMMOORE... 875 CINTA MSX... 875 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250	JUNGLE WARRIORS CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA MSX... 875 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395	KLAX KLAX CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA COMMOORE... 875 CINTA MSX... 875 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	CYBERBALL CINTA SPECTRUM... 1.250 CINTA AMSTRAD... 1.250 CINTA COMMOORE... 1.250 CINTA MSX... 1.250 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250
STRIP POKER 2 CINTA SPECTRUM... 545 CINTA AMSTRAD... 545 CINTA MSX... 545 DISCO SPECTRUM-3... 1.745 DISCO AMSTRAD... 1.745 ATARI ST... 1.395 AMIGA... 1.395 PC... 1.395	BMX SIMULATOR CINTA SPECTRUM... 595 CINTA AMSTRAD... 595	4 SOCCER SIMULATOR CINTA AMSTRAD... 595 CINTA COMMOORE... 595	R - TYPE CINTA SPECTRUM... 595 CINTA AMSTRAD... 595 CINTA COMMOORE... 595	PERSEGUIDO CINTA SPECTRUM... 595 CINTA AMSTRAD... 595 CINTA MSX... 595	TARGET RENEGADO CINTA SPECTRUM... 595 CINTA AMSTRAD... 595
ITALIA 1990 CINTA SPECTRUM... 1.250 CINTA AMSTRAD... 1.250 CINTA COMMOORE... 1.250 CINTA MSX... 1.250 DISCO SPECTRUM-3... 1.395 DISCO AMSTRAD... 1.395 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	SOL NEGRO CINTA SPECTRUM... 595 CINTA AMSTRAD... 595 CINTA MSX... 595				

CARTUCHOS DE MSX DINAMITA TU MSX

BILLARDS 1.990 PESETAS	GUARDICS 1.990 PESETAS	DUNKSHOT 3.900 PESETAS	TRITORN 3.900 PESETAS	ELEVATOR ACTION 3.900 PESETAS	SUPER-RAMBO 3.900 PESETAS	RASTAN 3.900 PESETAS	DEEP FOREST 3.900 PESETAS	FANTASM SOLDIER 3.900 PESETAS
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---	-------------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	---

HAND - HELDS

- | TITULOS DISPONIBLES ERBE | TITULOS DISPONIBLES MCM |
|------------------------------|--------------------------|
| MUTANT NINJA TURTLE... 4.490 | WRESTLEMANIA... 4.900 |
| TOP GUN... 4.490 | KNIGHT RIDER... 4.900 |
| DOBBLE DRIBBLE... 4.490 | RING KING... 4.900 |
| GRYZOR... 4.490 | 1943... 4.900 |
| GRADILUS... 4.490 | WIZARD WARRIORS... 4.900 |
| SKATE OR DIE... 4.490 | COMBAT ZONE... 4.900 |





LEVEL 9: UN NIVEL MUY ALTO DE AVENTURAS

La historia de la aventura no estaría completa sin mencionar a la casa Level 9 inglesa, dirigida por los hermanos Austin. Aunque hoy en día, y para pérdida de todos, se han apartado de este duro mundo aventurero para dedicarse al más rentable de los arcades, veamos sobre qué guiones han cimentado su labor.

A - TRILOGÍA JEWEL OF DARKNESS
1-Colossal Adventure: Sólo diremos que es su versión de la Aventura Original.

2-Adventure Quest: Tú, el mismo personaje que ha visitado y rescatado los tesoros de la aventura anterior, debe enfrentarse al invencible Lord Demonio Agaliarept. Muchas de las localidades nos recordarán a la Original, pero aquí hay que aprender a usar la magia, buscar las piedras de los cuatro elementos, encontrar el amuleto de la Torre Negra y cargarse al malvado.

3-Dungeon Adventure: Otra vez en las mazmorras. Si eres un poco listo, te das cuenta de que el derrotado Agaliapert debe haber tenido un buen tesoro oculto en las entrañas de la Torre Negra. Tú vas en su busca.

B - TRILOGÍA SILICON DREAMS
(Dedicada a la Ciencia Ficción)

1-Snowball: Es una de las más bellas aventuras de Level 9. Eres Kim Kimberley, agente especial espacial. Debes controlar una estación o nave gigante que se ha desmadrado, pero al comienzo estás semicongelado en una unidad de manutención peligrosamente parecida a un ataúd.

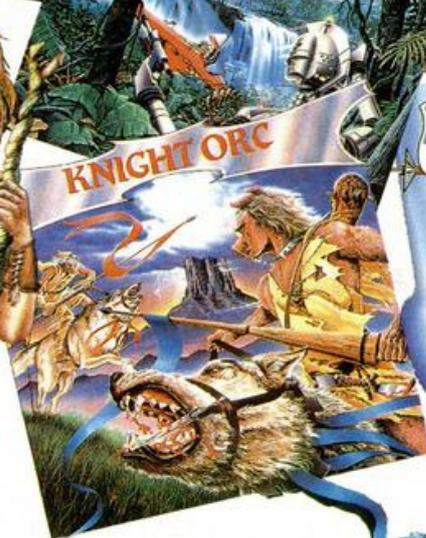
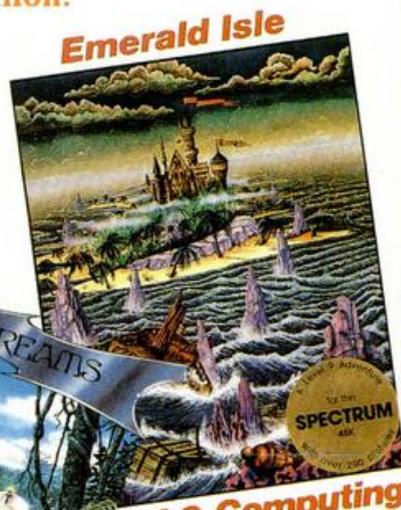
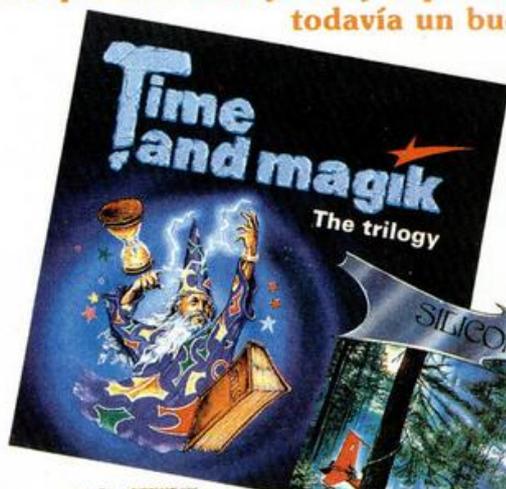
2-Return to Eden: Kim debe hallar la forma de aterrizar en el planeta Eden, donde hay una peligrosa vida vegetal incontrolada y donde hasta los robots de seguridad te persiguen creyéndote un saboteador.

3-Worm in Paradise: Otra de las joyas de L9. Te despiertas amnésico en la ajetreada ciudad de Enoch, vagas por sus calles buscando empleo, metiéndote en política, navegando el en fabuloso barco fluvial (¿parodia del de Farmer?), soñando con un furioso arcade en el palacio del Ensueño y buscando la Worm (lombriz).

C - TRILOGÍA KNIGHT ORC

Compuesta por 1-Loosed Orc, 2-A kind of Magic y 3-Hordes of the Mountain King. Pero hablaremos de ella como un todo porque no presentan características especiales por separado.

Seguimos haciendo llegar a los creadores de aventuras la mayor cantidad posible de guiones para su documentación y conocimiento a la hora de decidir cuáles evitar o emular, los que han sido ya muy explotados y en los que aún queda todavía un buen filón.



Level 9 Computing



Tiene la originalidad de que se te adjudica el papel de un Orc, personaje desde siempre definido como el malo por antonomasia en la Middle Earth de Tolkien.

La primera parte es una especie de introducción típica de «busca y encuentra», donde los diferentes objetos servirán para formar una cuerda mágica con la cual has de cruzar a la segunda parte.

A partir de entonces las cosas se hacen más difíciles, entrando ya de lleno en el típico mundo tolkeniano, donde tan importante es la magia, cu-

yos conjuros has de aprender, y en el cual has de reclutar a otros varios personajes muy bien logrados.

D - TRILOGÍA TIME AND MAGIC

1-Lords of Time: Original aventura donde se toca el concepto de viajes a través del tiempo, utilizando para ello un antiguo reloj de pared, dentro del cual ha de meterse el protagonista.

Se trata de recolectar diferentes piezas para armar un complicado mecanismo que te ayude en tu misión.

2-Red Moon: Lo mejor de su producción y acaparadora de premios en 1986. Juego basado enteramente en la magia. Debes rescatar el cristal de la Luna Roja, fuente de toda la magia benéfica del mundo. Por él los animales podían hablar y la muerte no existía.

3-Price of Magic: Otras de las mejores obras de esta compañía, y también ganadora de varios premios. Tiene una gran atmósfera y problemas muy difíciles, pero perfectamente lógicos. También está fuertemente basada en la magia y debes aprender a usar 18 conjuros.

Te has convertido en un aprendiz de Mago Supremo y debes enfrentarte a Myglar, antiguo guardián de la Luna Roja, quien ahora se está chupando toda su energía.

E - EL DIARIO SECRETO DE ADRIAN MOLE: basado en la serie televisiva, emitida en España hace dos años, sobre los problemas de un insoportable chaval.

F - LOS CRECIENTE DOLORES O PROBLEMAS DE ADRIAN MOLE: continuación de la anterior y del mismo corte.

G - ERIK EL VIKINGO: Relata las aventuras del joven Erik. En ella hay que aprender a conducir el barco vikingo, matar el dragón y ejecutar otras proezas de similar estilo. Muy agradable de jugar.

H - EMERALD ISLE: Típica aventura donde, por tus propios medios, debes sobrevivir en una isla hostil. Esta vez se trata de una en el Triángulo de las Bermudas y tu misión es derrocar al reyezuelo que la malgobierna.

El humor está siempre presente; por ejemplo: debes componer una importante clave con unas letras que van apareciendo en ciertas localidades, y también construir una canoa, pero para ello necesitas un hacha, un tronco grande y... ¡una manual de «hágalo usted mismo»!

I - GNONME RANGER: Con ella se inició la nueva etapa creativa de L9. Eres Ingrid Bottomlow (traserocaído), una gnomina bastante horrorosa que ha sido hechada de su pueblo por folloñera.

La aventura tiene tres partes, predominando en cada una un elemento, idea bastante atractiva y original.

Si alguna crítica se le puede hacer a este juego es la falta de ambientación en la descripción de las localidades, que son cortisimas. Aunque la riqueza de sus situaciones secundarias y el gran humor de la gente de Level 9 salvan esta situación.

J - INGRID'S BACK: Es la secuela de la anterior y empieza en el momento en que Ingrid regresa a su casa donde, por supuesto, nadie la quiere, especialmente un tal Jasper Quickbuck que desea deforestar parte del terreno del pueblo para construir viviendas para unos ricos gnomos Yuppies.

En la primera parte, Ingrid (tú), debe buscar firmas de apoyo, mientras se entera de todo lo que puede sobre sus vecinos, tratando de discernir quiénes pueden ser de ayuda y quiénes se opondrán.

En la segunda parte, la joven debe obstaculizar al máximo a los trabajadores de sir Jasper. Cuenta con la ayuda de su loco perro Flopsy.

En la parte tres, Ingrid está camuflada como sirvienta en la mansión del Lord y debe sacar a la luz algunos de sus muchos «trapos sucios» para desprestigiarlo.

El juego está lleno de chistes y salpicado del humor ya conocido de Level 9 y, en general, es mucho mejor que su anterior.

K - LANCELOT: Fue la penúltima aventura y trata del mundo y las leyendas del rey Arturo.

En la primera parte, el objetivo es que Lancelot se arme caballero.

En la segunda parte, Lancelot debe buscar compañera para tener su reto-

ño Galahad, el «caballero perfecto». Además también debe probar la inocencia de la reina.

La tercera parte, llamada «La búsqueda del Santo Cáliz», ocurre veinte años más tarde. Esto explica por qué te puedes mover libremente entre la parte 1 y 2, pero nunca volver atrás desde la 3. En ella te vas con tu hijo Galahad, quien, dicho sea de paso, te ayuda en muy poco a buscar el famoso copón.

La aventura, aunque enormemente promocionada, ha sido muy criticada por la cantidad de bugs (errores) que tiene. Destacar que se ofrecía como premio un enorme cáliz valorado en \$ 5.000, (más o menos a un millón de pelas) al primero que lo terminara. El ganador fue un ingeniero que consultó más de veinte libros de referencia.

L - SCAPEGHOST: La última, y muy reciente aventura que Level 9 ha hecho. Según Pete, tenían que situarla en un cementerio, siendo como era la muerte en este campo de los hermanos Austin y su compañía.

Consta de tres partes, pero esta vez jugables en cualquier orden.

Eres el agente de narcóticos Alan Chance. Has llegado tan cerca en tus investigaciones sobre una banda, que no sólo te han matado y secuestrado a Sara, tu novia; sino que también han logrado complicarte en turbios asuntos de droga.

Empiezas la aventura justo en el momento en que tu cuerpo se ha materializado durante tu propio entierro, el cual contemplas con curiosidad.

Tienes tres días para encontrar a tu novia y limpiar tu nombre.

Se ha logrado dar al juego una atmósfera bastante siniestra, aunque salpicada con originalísimos toques de humor.

Y con este, breve pero minucioso repaso a los guiones de sus aventuras, despedimos a la famosa casa Level 9 de nuestro mundo.

Andrés R. SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

RUDIMENTOS DE P.S.I.

Los Personajes Semi Inteligentes están de moda en las aventuras, pero hay que tener cuidado con ellos, planearlos minuciosamente y, sobre todo, ver si en realidad son necesarios.

Pensemos que consumen gran cantidad de esa preciosa memoria de que tan escasos andamos los creadores, dándose el caso de que, a mayor complejidad de su rutina interna, menos nos queda para el diálogo con que ellos han de expresarse.

Empezaremos, como siempre, por lo más simple.

1. Un tipo que te impide el paso. Hay que llevar un objeto. Si no lo llevas, no hay tu tía, te mata.

RESPUESTAS - - AT (número de habitación donde está)
CARRIED (El no. del objeto)
MESSAGE 100
DONE
- - AT (No. de la habitación)

NOTCARRIED (el No. del objeto)
MESSAGE 101
TURNS
SCORE
END

MENSAJES 100: Pasas porque llevas el (lo que sea).
101: Lo siento, furioso, el tipo te mata.

2. Al llegar a una localidad, si te demoras un tiempo, aparece fulano y te mata.

PROCESO 1 - - AT (No. de loc)
TIME (tiempo) 1

RESPUESTAS - - AT (No. de loc)
TIMEOUT
MES 100
SCORE
TURNS
END

MENSAJE 100: Aparece el fiero fulano y te suicida.
Nota: Puedes poner el tiempo que quieras.

Aula Spectrum



AULA CLÁSICA

Un repaso por el latín, recordando el clasicismo y las bellas formas de este lenguaje, es lo que nos propone el programa de Xisto Buendía, almeriense él.

El listado que publicamos será de una indudable utilidad para alumnos que tengan entre sus asignaturas el latín, y no consigan asimilar las declinaciones perfectamente, si bien más que un programa de estudio, representa un apoyo práctico desde el ordenador.

El programa presenta tres opciones en el menú, encabezadas por un repaso de las declinaciones, donde el ordenador dará una breve explicación de éstas, con la posibilidad de examinarse después de haberlas aprendido; cuidando los errores para la posterior clasificación. Presenta en último lugar una opción de diccionario que posee la capacidad de traducir un limitado número de palabras.

"DECLINACION LATINA"
© 1986 SIXTO BUENDIA

R REPASO
E EXAMEN
D DICCIONARIO

TODAS LAS
MAYÚSCULAS
SUBRAYADAS DEBEN
SER INTRODUCIDAS
EN MODO GRÁFICO.

```
50 PRINT INK 2;AT 0,0;"
1 REM "LATIN"
© 1986 SIXTO BUENDIA
Para MICROHOBBY

15 RESTORE
16 PRINT FLASH 1;AT 10,0;" ES
PERE UN MOMENTO, POR FAVOR, SE E
STA MODIFICANDO EL JUEGO DE CARA
CTERES."
17 GO SUB 9900
20 LET P=0
25 DIM I$(10,10); DIM r(10)
26 RESTORE 25; FOR n=1 TO 10:
READ k$(n);r(n); NEXT n: DATA "S
IXTO",86,"PEPE",60,"MANOLO",54,"
ANTONIO",39,"IGNACIO",36,"CLIVE",
37,"SINCLAIR",29,"JOSE",25,"MIG
UEL",16,"ANDRES",7
30 POKE 23658,0; POKE 23609,1
40 BORDER 6; PAPER 6; INK 0; F
LASH 0; BRIGHT 0; INVERSE 0; CLS
50 PRINT INK 2;AT 0,0;"
DECLINACION LATINA"*****" © 19
86 SIXTO BUENDIA
```

```
60 PRINT INK 0;AT 9,0;"
REPASO *****" EXAMEN"
*****" DICCIONARIO"
70 PRINT INK 1; FLASH 1;AT 9,7
"R";AT 11,7;"E";AT 13,7;"D"
336 PRINT INVERSE 1; INK 1;AT 1
8,4;"PULSE UNA DE ESTAS TECLAS":
IF INKEY$="" THEN BEEP .01,51:
PRASE 30: PRINT AT 18,4; BEEP .1,30
GO TO 80
90 LET i$=INKEY$: IF i$="r" OR
i$="R" THEN GO TO 1000
92 IF i$="D" OR i$="d" THEN GO
TO 500
94 IF i$="E" OR i$="e" THEN GO
TO 100
99 GO TO 80
110 LET p=0: GO SUB 7900
120 LET M=1+INT (RND*85)
130 INPUT "COMO ES "+S$(M)+" ";
LINE 0$; LET C=1: GO SUB 8000:
IF LEN 0$<3 THEN LET 0$="XXXXX":
GO TO 150
140 IF 0$=R$ THEN BEEP .1,30: I
NVERSE 0; LET P=P+7.7: GO TO 170
150 BEEP .1,0: INVERSE 1
170 PRINT INK 2;AT 3,1;R$; INU
ERSE 0; PRINT " " ; S$(M)
190 IF LEN J$<8 THEN PRINT INK
1;AT 1,1;J$: GO TO 200
195 PRINT INK 1;AT 1,1;J$;" "
DECLINACION"
200 FOR j=1 TO 6: PRINT FLASH 1
; PAPER 6; INK 2;AT 6+j*2,12;"
210 INPUT " "+L$(j)+" "; LINE 0
```

```
220 LET C=j: GO SUB 8000
230 IF R$=q$ THEN INVERSE 0: LE
T P=P+7.7: BEEP .1,30: GO TO 280
240 INVERSE 1: BEEP .1,0
280 PRINT INK 2;AT 6+j*2,12;(R$
+ " ")( TO 9): INVERSE 0
+ j*2,30;"
290 NEXT J
300 FOR j=1 TO 6: PRINT FLASH 1
; PAPER 6; INK 2;AT 6+j*2,22;"
310 INPUT " "+L$(j+6)+" "; LINE
0$
320 LET C=j+6: GO SUB 8000
330 IF R$=q$ THEN INVERSE 0: LE
T P=P+7.7: BEEP .1,30: GO TO 380
340 INVERSE 1: BEEP .1,0
380 PRINT INK 2;AT 6+j*2,22;(R$
+ " ")( TO 9): INVERSE 0
+ j*2,30;"
390 NEXT J
400 PRINT FLASH 1;AT 21,0;" PUL
SE UNA TECLA PARA CONTINUAR "
401 FOR n=1 TO (D/10)/2+10: I
F INKEY$="" THEN BEEP .01,n: BEE
P .01,0: NEXT n
403 IF INKEY$="" THEN GO TO 401
410 LET p=INT p: INK 1: CLS: P
RINT AT 3,5;"CLASIFICACION:";
420 PRINT "FOR n=1 TO 10: PRIN
T TAB 7;k$(n);";(n); NEXT n
430 INPUT "Tu puntuacion es "+S
TR$ p;" DAME TU NOMBRE "; LINE
0$
440 FOR n=1 TO 10: IF r(n)<p TH
EN FOR w=10 TO n+1 STEP -1: LET
r(w)=r(w-1): LET k$(w)=k$(w-1):
NEXT w: LET r(n)=p: LET k$(n)=q$
GO TO 450
444 NEXT n
455 PRINT AT 6,0; FOR n=1 TO 1
0: PRINT TAB 7;k$(n);";r(n): N
EXT n
460 PRINT FLASH 1; INK 2;AT 21,
0;" PULSA UNA TECLA PARA CONTINU
AR " PRASE 0
490 GO TO 30
499 REM DICCIONARIO
500 CLS
510 PRINT INK 1;AT 2,3;"DICCION
ARIO ESPAÑOL-LATIN"
520 PRINT " " Elija una opcion
530 PRINT " " U Ver todo el vo
cabulario."
531 PRINT " " L Traducir palabr
a latina."
534 PRINT " " E Traducir palabr
a castellana."
535 PRINT " " R Retornar el men
```



```

U inicial.
540 INK 2: PLOT 0,140: DRAW 255
0: PLOT 0,30: DRAW 255,0: INK 0
550 LET q$=INKEY$: IF q$="" THEN
N GO TO 550
551 IF q$="R" OR q$="C" THEN GO
TO 50
553 PRINT AT 20,0:
555 IF q$="V" OR q$="U" THEN CL
S: FOR J=1 TO 84 STEP 21: FOR M
=J TO J+20: LET C=1: GO SUB 8000
5: PRINT q$: "": LET C=2: GO SU
B 8000: GO SUB 7000: PRINT r$:
=": s$(M): NEXT M: PRINT #1: PU
LSE UNA TECLA PARA CONTINUAR
PAUSE 0: CLS: NEXT J: GO TO 500
557 IF q$="I" OR q$="L" THEN GO
TO 580
560 POKE 23658,8: INPUT "DI UNA
PALABRA: "; LINE q$: POKE 23658
0
561 PRINT AT 20,0: "ESPERA UN MO
MENTO"
563 FOR M=1 TO 84: LET C=1
565 IF (q$+" ")(1)=s$(M,1) THEN
IF (q$+" ")(10)=s$(
M) THEN LET C=1: GO SUB 8000: P
RINT AT 20,0,q$: " SE DICE "r$:"
GO TO 501
568 NEXT M: PRINT AT 20,0: "LA P
ALABRA "q$: " NO LA SE.": GO TO
501
580 INPUT "DI UNA PALABRA: "; L
INE q$
581 PRINT AT 20,0: "ESPERA UN MO
MENTO"
583 FOR M=1 TO 84: LET C=1: GO
SUB 8000
585 IF q$(1)=r$(1) THEN IF q$=r
$ THEN PRINT AT 20,0,q$: " SIGNIF
ICA "s$(M): " GO TO 501
588 NEXT M: PRINT AT 20,0: "LA P
ALABRA "q$: " NO LA SE.": GO TO
501
999 REM examen
1000 CLS: PRINT INK 2: AT 1,2: "L
AS DECLINACIONES LATINAS"
1010 PRINT " Cada sustantiv
o adopta una determinada termi
nacion segun la racion que desem
pea dentro de la oracion.
1020 PRINT " Cada una de las
funciones que puede desempeñar u
n sustantivo dentro de una orac
ion es un caso y estos casos se a
grupian en seis declinaciones.
1022 PRINT FLASH 1: AT 21,0: " PUL
SE UNA TECLA PARA CONTINUAR
1030 PAUSE 0
1100 FOR O=1 TO 70 STEP 12
1110 CLS: GO SUB 7900: PRINT IN
K 1: AT 0,0: "CASOS:" GO SUB 2000
: PRINT AT 21,0: INK 1: FLASH 1:
: PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR
1120 IF O=1 THEN PRINT INK 1: AT
1,0: "PRIMERA" GO TO 1190
1123 IF O=13 THEN PRINT INK 1: AT
1,0: "SEGUNDA DECLINACION MASCUL
INO": AT 3,0: "Algunos hacen nomin
ativo en -ER": GO TO 1190
1125 IF O=25 THEN PRINT INK 1: AT
1,0: "SEGUNDA DECLINACION NEUTRO
": GO TO 1190
1127 IF O=37 THEN PRINT INK 1: AT
1,0: "TERCERA": AT 3,0: " El nom
inativo y vocativo es irregular
": GO TO 1190
1130 IF O=49 THEN PRINT INK 1: AT
1,0: "CUARTA": GO TO 1190
1134 REM IF O=61 THEN PRINT INK
1: AT 1,0: "CUARTA DECLINACION NEU
TRO": GO TO 1190
1137 IF O=61 THEN PRINT INK 1: AT

```

```

amica, ae = AMIGA
femina, ae = MUJER
Flora, ae = FLORA
ianua, ae = PUERTA
lyra, ae = LIRA
puella, ae = NIÑA
Roma, ae = ROMA
vita, ae = VIDA
Philosophia, ae = FILOSOFIA
dea, ae = DIOSA
Diana, ae = DIANA
Hispania, ae = ESPAÑA
Europa, ae = EUROPA
filia, ae = HIJA
lingua, ae = LENGUA
materia, ae = MATERIA
musa, ae = MUSA
schola, ae = ESCUELA
terra, ae = TIERRA
urna, ae = URNA
Aeolus, i = EOLO

```

PULSE UNA TECLA PARA CONTINUAR

PRIMERA DECLINACION

amica = AMIGA

NOMINATIVO

amica

amicae

GENITIVO

amicae

amicarum

DATIVO

amicae

amicis

ACUSATIVO

amicam

amicas

VOCATIVO

amica

amicae

ABLATIVO

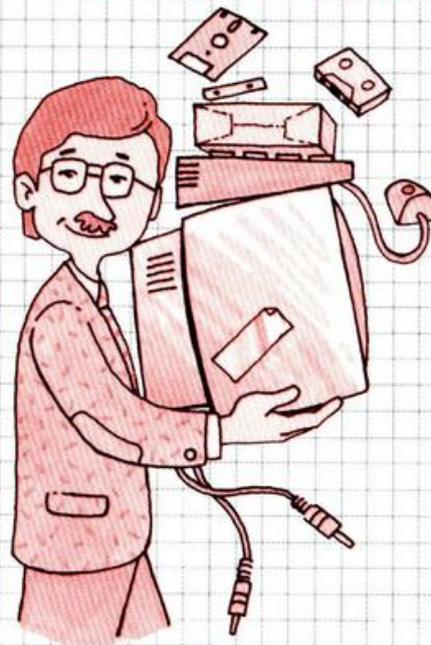
amica

SINGULAR

PLURAL

ABLATIVO PLURAL

L



```

1,0: "QUINTA": AT 3,0: "Hay muy po
cas palabras que se declinan p
or la quinta.": GO TO 1190
1190 PAUSE 0: CLS
1200 NEXT O
1300 GO TO 30
2000 FOR N=0 TO O+5
2010 PRINT AT 8+(N-0)*2,13: "-": d
$(N)
2020 NEXT N
2030 FOR N=O+6 TO O+11
2040 PRINT AT -4+(N-0)*2,23: "-":
d$(N)
2050 NEXT N
2060 RETURN
2997 PAUSE 0
2999 GO TO 30
7000 FOR N=0 TO 10: IF v$(M,N)="
" THEN GO TO 7010
7003 NEXT N
7010 LET r$=r$(N TO )
7020 RETURN
7900 CLS: PRINT INK 1: AT 1,9: "D
ECLINACION:"
7910 PRINT INK 3: AT 8,0: "NOMINAT
IVO": "GENITIVO": "DATIVO": "ACU
SATIVO": "VOCATIVO": "ABLATIVO":
7920 PRINT INK 3: AT 20,12: "SINGU
LAR": "PLURAL"
7925 INK 0
7930 FOR N=20 TO 116 STEP 16: PL
O 92,N: DRAW 160,0: NEXT N
7940 FOR N=92 TO 253 STEP 80: PL
OT N,116: DRAW 0,-96: NEXT N
7950 RETURN
8000 LET P$=L$(C)
8010 GO TO 8100+M
8120 LET J$="PRIMERA": LET r$=v$(
M)+d$(C): GO TO 8300
8136 LET J$="SEGUNDA MASCULINO":
LET r$=v$(M)+d$(12+C): GO TO 83
00
8140 LET J$="SEGUNDA EN -ER": GO
SUB 8000: GO TO 8300
8150 LET J$="SEGUNDA NEUTRO": LE
T r$=v$(M)+d$(24+C): GO TO 8300
8170 LET J$="TERCERA": LET r$=v$(
M)+d$(36+C): GO SUB 8910: GO TO
8300
8179 LET J$="CUARTA": LET r$=v$(
M)+d$(48+C): GO TO 8300
8180 LET J$="CUARTA NEUTRO": GO
SUB 8950: GO TO 8300
8184 LET J$="QUINTA": LET r$=v$(
M)+d$(60+C): GO SUB 8970: GO TO
8300
8300 LET N=1
8301 IF r$(N)=" " THEN LET r$=r$(
( TO N-1)+r$(N+1 TO )): LET N=N-1
8309 IF N<LEN R$ THEN LET N=N+1:
GO TO 8301
8310 RETURN
8900 IF C<1 AND C<>5 THEN LET r$
=v$(M)+d$(12+C): RETURN
8901 LET r$=v$(M): RETURN
8910 IF C=1 OR C=5 THEN LET r$=t
$(15-50)
8915 RETURN
8950 LET r$=v$(M)+d$(48+C): IF C
=1 OR C=5 OR C=4 OR C=7 OR C=10
OR C=11 THEN GO TO 8955
8952 RETURN
8955 IF C<7 THEN LET r$=v$(M)+"U
" RETURN
8959 LET r$=v$(M)+"ua": RETURN
8970 IF C<7 THEN RETURN
8973 IF M>82 THEN RETURN
8974 LET r$=v$(M)+d$(C): RETURN
8980 FOR N=0 TO 75
8910 POKE 60000+N,PEEK (15616+N)
9020 NEXT N
9930 POKE 23606,96: POKE 23607,2
33
9940 RESTORE 9940: FOR N=0 TO 7:
READ I: POKE 60696+N,I: NEXT N:
DATA 0,120,0,120,66,66,66,0
9945 FOR N=0 TO 7: READ I: POKE
60440+N,I: NEXT N: DATA 126,0,66
98,82,74,70,0
9990 RETURN
9999 SAVE "LATIN" LINE 1

```

PROCESADOR DE MOVIMIENTOS: DALE ANIMACIÓN A TUS PANTALLAS

El Procesador de movimientos es un programa para el Spectrum 48K, que sirve para dar animación a figuras que previamente han sido dibujadas en una pantalla por medio de un diseñador de gráficos (Artist, Art Studio, Melbourne Draw, etc.)

Luis Maseda

El programa se compone de un menú principal con cuatro opciones:

1. Cargar pantalla.
2. Seleccionar figuras.
3. Animar.
4. Fin.

A continuación estudiaremos la función de cada opción.

1. Cargar pantalla.

Para conseguir esta acción se selecciona la opción 1 del menú principal. En ese mismo instante el ordenador se pone a la espera de cargar la pantalla con los gráficos desde la unidad de cassette. Al finalizar la carga retorna el control de nuevo al menú principal, pero la pantalla está almacenada en memoria, concretamente a partir de la dirección 40.000.

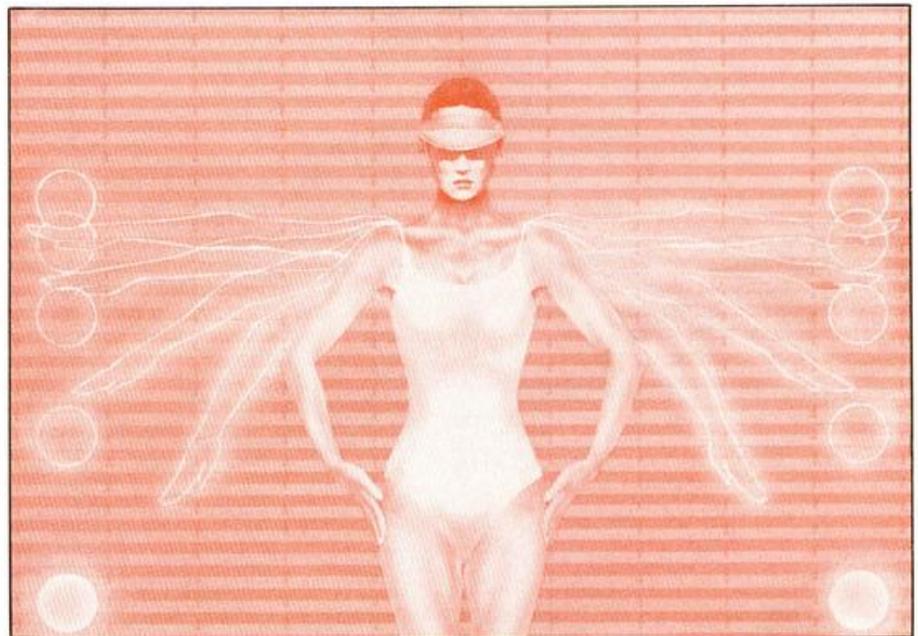
2. Seleccionar figuras.

Para conseguir esta acción se da a la opción 2 del menú principal. En esta opción se van a seleccionar las figuras que van a componer el ciclo de animación de un gráfico, para ello utilizaremos las siguientes teclas:

- Q - Arriba
- A - Abajo
- O - Izquierda
- P - Derecha
- M - Marcar
- F - Salir de la opción

Al elegir esta opción sale la pantalla que previamente se almacenó en la dirección 40.000 y un cuadro parpadeante de color cyan/blanco en la esquina superior izquierda al que llamaremos Cursor. Mediante las teclas Q, A, O, P se mueve el cursor por la pantalla para seleccionar las figuras.

Para seleccionar una figura se posiciona el cursor en su esquina superior izquierda y se pulsa la tecla M. Con ello habremos indicado el comienzo de la fi-



gura a seleccionar; después se posiciona el cursor en la esquina inferior derecha de la figura y se pulsa nuevamente la tecla M. En ese momento se habrá seleccionado la figura y en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá un número que es el de la fase de animación asociada a la figura seleccionada, que luego será utilizado en la opción Animar.

Esta operación se puede realizar con todas las figuras que componen la animación de un gráfico. Para salir de esta opción, pulsar la tecla F, con lo cual se vuelve al menú principal.

3. Animar.

Para conseguir esta acción seleccionamos la opción 3 del menú principal.

Esta opción sirve para realizar la animación de las figuras seleccionadas previamente. Primero nos pide: DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99)

Con este mensaje nos invita a introducir los números de fase de animación de las figuras que seleccionamos en la opción 2. Por cada fase que le indiquemos nos volverá a salir el mensaje, hasta que le demos como número de fase 99, que le indica el final del número de fases a visualizar. Si, por ejemplo, hemos seleccionado en la opción 2 cuatro fases de movimiento de una figura, éstas se habrán almacenado en memoria con los números 1, 2, 3 y 4. Pues para ver su efecto en la fase de Animar se hará lo siguiente:

DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99). Se tecldea 1 y ENTER
 DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99). Se tecldea 2 y ENTER
 DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99). Se tecldea 3 y ENTER
 DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99). Se tecldea 4 y ENTER
 DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99). Se tecldea 99 y ENTER

Con lo cual le habremos indicado un ciclo de animación en el que se visualizarán cíclicamente las fases en el orden 1, 2, 3 y 4. Pero que igual lo podíamos haber definido como 1, 3, 2 y 4 o 1, 1, 4, 2, 3, 1, 2, 2 y 1, o como se desee, con el fin de dar el sentido de animación deseado.

Tras esto nos pide:
VELOCIDAD (0-9)

Esto sirve para que la superposición de imágenes en pantalla sea más rápida (Velocidad = 0) o menos rápida (Velocidad = 9). Se puede elegir cualquier punto intermedio (0, 1, 2, 3, 4, 5,



6, 7, 8 ó 9).

Tras dar el dato de Velocidad, en el centro de la pantalla comienza a visio-narse el gráfico en todas sus fases sobre una misma posición, lo que nos da idea de su animación.

Para cortar esta animación bastará con pulsar SPACE, con lo cual nos volverá a pedir:

DAR NUMERO DE FASE (FIN = 99)

A lo cual podemos contestar con otro ciclo de animación, o bien si se desea

salir de esta opción, al elegir como primer número de fase 99 se vuelve al menú principal.

4. Fin.

Para conseguir esta acción nos vamos a la opción 4 del menú principal. Esta opción sirve para finalizar la ejecución del programa. De todos modos el programa no se perderá y se podrá re-lanzar de nuevo pulsando: GO TO 120 y ENTER

Salvaguardia del programa.

Si se desea hacer una copia de seguridad de este programa, primero hay que salir de él con la opción 4 y después pulsar ENTER. Tras esto con pulsar GO TO 9000 y ENTER, aparecerá el mensaje "Start tape. Press any key" y se podrá hacer una copia de la parte BASIC del programa. Tras esto volverá a aparecer el mensaje "Start tape. Press any key" y se podrá hacer una copia de la parte de código máquina del programa. Después volverá a aparecer el menú principal del programa.

LISTADO 1

```

10 REM AUTOR LUIS MASEDA
20 REM
30 CLEAR 59999
40 LOAD "CM-MOVIM"CODE 60000
50 REM
60 REM PROCESADOR DE MOVIMIENT
05
70 REM INICIALIZAR TABLAS
80 REM
90 REM
100 DIM T(20)
110 DIM A(20)
120 DIM L(20)
130 DIM F(20)
140 REM
150 REM PANTALLA INICIAL
160 REM
170 RANDOMIZE USR 60200
180 PAUSE 0
190 IF INKEY$="1" THEN RANDOMIZ
E USR 60400 RANDOMIZE USR 60500
GO TO 170
200 IF INKEY$="2" THEN RANDOMIZ
E USR 60550 GO TO 270
210 IF INKEY$="3" THEN GO TO 87
0
220 IF INKEY$="4" OR INKEY$=""
THEN BORDER 7: RANDOMIZE USR 47
00
230 GO TO 180
240 REM
250 REM SELECCIONAR FIGURAS
260 REM
270 LET M1=0
280 LET UDIR=40000
290 LET IX=0
300 LET DIR=22528
310 LET LIN=0
320 LET COL=0
330 LET AT=189
340 LET DIRG=DIR
350 LET ATG=PEEK DIRG
360 POKE DIR,AT
370 PAUSE 0
380 IF INKEY$="F" OR INKEY$="f"
THEN GO TO 170
390 IF INKEY$="M" OR INKEY$="m"
THEN GO TO 560
400 IF INKEY$="O" OR INKEY$="o"
THEN LET LIN=LIN-1: GO TO 460
410 IF INKEY$="R" OR INKEY$="r"
THEN LET LIN=LIN+1: GO TO 460
420 IF INKEY$="D" OR INKEY$="d"
THEN LET COL=COL-1: GO TO 450
430 IF INKEY$="P" OR INKEY$="p"
THEN LET COL=COL+1: GO TO 450
440 GO TO 370
450 IF COL>31 THEN LET COL=31:
GO TO 500
460 IF COL<0 THEN LET COL=0
470 GO TO 500
480 IF LIN>23 THEN LET LIN=23:
GO TO 500
490 IF LIN<0 THEN LET LIN=0
500 POKE DIRG,ATG
510 LET DIR=22528+LIN*32+COL
520 GO TO 340
530 REM
540 REM MARCA
550 REM
560 IF M1=1 THEN GO TO 620
570 LET M1=1
580 LET LM1=LIN
590 LET CM1=COL
600 GO TO 340
610 REM

```

```

620 REM ALMACENAR FIGURA
630 REM
640 LET LM2=LIN
650 LET CM2=COL
660 IF LM1>LM2 THEN GO TO 170
670 IF CM1>CM2 THEN GO TO 170
680 LET ANCHO=CM2-CM1+1
690 LET ALTO=LM2-LM1+1
700 LET IX=IX+1
710 LET T(IX)=UDIR
720 LET L(IX)=ANCHO
730 LET A(IX)=ALTO
740 LET UDIR=UDIR+(ALTO*8+ANCHO
)
750 LET TOPF=IX
760 POKE 60064,119: REM ACTIVAR
ARCHIVO DE GRAFICOS
770 POKE 60084,183: REM DESACTI
VAR ARCHIVO DE COLOR
780 POKE 60001,ANCHO
790 POKE 60002,ALTO
800 RANDOMIZE T(IX)
810 PRINT AT LM1,CM1:
820 RANDOMIZE USR 60000
830 LET M1=0
840 PRINT AT 0,0,IX
850 GO TO 340
860 REM
870 REM ANIMAR
880 REM
890 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: B
RIGHT 1: CLS
900 PRINT AT 0,10: INK 6: BRIGH
T 1: "ANIMACION"
910 LET I=0
920 LET I=I+1
930 IF I>11 THEN LET F(I)=99: G
O TO 950
940 INPUT "DAR NUMERO DE FASE (
FIN=99) ":F(I)
950 IF F(I)=99 AND I=1 THEN GO
TO 170
960 IF F(I)=99 THEN GO TO 1000
970 IF F(I)TOPF THEN GO TO 940
980 PRINT AT 2,(I-1)*3:F(I): "-"
990 GO TO 920
1000 INPUT "VELOCIDAD (0-9) ":VE
L
1010 IF VEL>9 OR VEL<0 THEN GO T
O 1000
1020 INPUT "COLOR DEL GRAFICO (1
-7) ":COLOR
1030 IF COLOR>7 OR COLOR<1 THEN
GO TO 1020
1040 POKE 60064,126: REM DIBUJAR
GRAFICO
1050 POKE 60144,126: REM DIBUJAR
COLOR
1060 POKE 60084,55: REM ACTIVAR
COLOR
1070 POKE 60123,183: REM COLOR U
NICO DE TINTA Y PAPEL TRANSPAREN
TE
1080 POKE 60094,COLOR: REM COLOR
SELECCIONADO
1090 LET K=I-1
1100 IF K<0 THEN LET K=1
1110 FOR I=1 TO K
1120 LET J=F(I)
1130 POKE 60001,L(J)
1140 POKE 60002,A(J)
1150 RANDOMIZE T(J)
1160 PRINT AT 9,15: RANDOMIZE U
SR 60000
1170 IF VEL=0 THEN GO TO 1190
1180 PAUSE VEL
1190 NEXT I
1200 IF INKEY$="" THEN GO TO 89
0

```

```

1210 IF INKEY$="F" OR INKEY$="f"
THEN GO TO 170
1220 GO TO 1110
1230 REM
1240 REM SALVAGUARDIA
1250 REM
1260 SAUE "PRO-MOVIM" LINE 10: 5
AVE "CM-MOVIM"CODE 60000,562
1270 GO TO 170

```

LISTADO 2

```

1 010703ED43BEEFAAF2121 977
2 18ED5B8885CED52E82A76 1294
3 5C7932B0E7A82F5F130 1483
4 BAD83CF5D57A6E18C640 1558
5 477A0F0F0FE6E0835F50 098
6 06063ABDEA4FD5E579FE 1391
7 002E081A7E1213230018 309
8 F3E1ED5B8885CED52E82A76 1294
9 1410E1D1570CFEA1418 1473
10 010703ED43BEEFAAF2121 977
11 27CB27CB27CB27CB27CB 12CB 1189
12 27CB27CB27CB27CB27CB 12CB 911
13 BDEA47B73811E53ABEEA 1461
14 EB573EF8A6B272310F8 1394
15 E1D1C91A7E1213230018 309
16 010703ED43BEEFAAF2121 977
17 CD3DEBAF03FE3E02C001 1411
18 16018100114AEBDC3C20 775
19 C921004001001675541E 557
20 01E0B0C9100711081301 675
21 16010450524F43455341 557
22 444F52204454520404F56 670
23 494D4945454544F531003 635
24 11001301160404312020 193
25 20434152474152205041 641
26 4E54414C4C4110041100 451
27 1301160043220202053 204
28 454C454343494F4E4152 205
29 20464947555241531005 582
30 11001301160804332020 199
31 20414E494D4152100611 611
32 00130116004034202020 17
33 45494E00000000000000 221
34 DD210000110C00AF37CD 616
35 5605DD21004011001B3E 615
36 FF37CD5605C900000000 807
37 21004011E88001001BED 739
38 50C90000000000000000 377
39 21E88011004001001BED 339
40 50C90000000000000000 377

```

**SALVAR COMO
 «CM-MOVIM»**

**DUMP: 40.000
 N.º DE BYTES: 562**

CONSULTORIO

LENGUAJE LOGO

Quisiera saber dónde puedo conseguir un programa para poder trabajar con el lenguaje LOGO en el Spectrum.

Jesús José SANCHIS-Valencia

■ El programa del cual nos hablas está descatalogado, por lo que la mejor manera de conseguirlo es escribiendo a un club de usuarios que lleve algún tiempo funcionando.

LIBRO BASIC

Felicitaros por la maravillosa revista. Me parece que soy la única chica en el país que le gustan los ordenadores y lee revistas de informática. Mi problema es que no puedo encontrar un libro de basic lo suficientemente básico para mis pocos conocimientos.

Eva María MARTÍNEZ-Almería

■ La verdad es que no son muchas las chicas que nos escriben. Estamos dispuestos a aceptar cualquier sugerencia que pueda atraer a más personas del sexo femenino.

En cuanto al libro, Microhobby publicó hace tiempo un curso de basic. Éste pretendía ser claro y dirigido a los usuarios inexpertos. Lo puedes pedir a nuestro servicio de números atrasados.

DIARIO

Estoy realizando un programa llamado Diario, en el cual cuando se introduce un año, el programa da los hechos acaecidos durante ese año con mes y fecha.

Creo que se hace con matrices pero los resultados hasta ahora son negativos.

David MANDOS-Barcelona

■ Una forma de hacerlo es con matrices, aunque para este caso creemos que no es la mejor. Dado que el programa, según lo planteas, tiene un texto fijo para cada año, lo mejor es que asignes a cada año un espacio en memoria dependiendo de la

cantidad de acontecimientos que vayas a colocar en esa fecha. El programa sólo debe calcular el espacio que le corresponde a cada año y sacar por pantalla el texto almacenado en dicha zona de la memoria.

COMPATIBILIDAD +3 - CPC 6128

¿Es posible que un disco de Spectrum +3 sea compatible con un disco del Amstrad 6128 o a la inversa? ¿Cómo?

Raúl GONZÁLEZ-Madrid

■ Los discos del +3 y los del 6128 tienen el mismo formato (3 pulgadas) y utilizan el mismo sistema para grabar los datos, gracias a esto los discos del 6128 se pueden leer con un +3.

Atención, estamos diciendo leer, esto no quiere decir que los programas del 6128 funcionen en el +3. Sólo podemos leer los datos de los discos del +3, nada más. La forma de realizar esto es mediante los comandos para ese propósito que nos proporciona el basic del +3, así de fácil.

CLAVE

¿Cómo puedo hacer que en un programa propio para acceder a él me pida una clave o que el programa se autoejecute?

J. Carlos ALFONSO-Barcelona

■ Una cosa es poner una clave a un programa, con lo cual evitaremos que alguna persona no autorizada pueda usarlo, y otra es realizar un programa con autoejecución, logrando así que cualquier persona pueda ver el listado del programa, pero no que pueda usarlo con toda comodidad.

Para realizar un programa con autoejecución basta con grabarlo mediante SAVE "nombre" LINE línea de comienzo. En teoría esto es suficiente pero el truco del MERGE "" está demasiado extendido y cualquier persona con unos mínimos conocimientos evitará la autoejecución.

Pero a truco, antitruco: si en la longitud de la última línea colocamos la cifra de 65535, al realizar un MERGE "" el ordenador se cuelga. Con esto, la persona que se disponga a evitar la autoejecución, tendrá que tener mayores conocimientos. Pero si los tiene, no habrá protección que le pare.

No hemos comentado nada de evitar el BREAK, pero se supone que esta protección debe existir porque de nada nos sirve que el programa se autoejecute si después el usuario puede pararlo cuando quiera.

La segunda opción es dotar de acceso por clave al programa. La opción más fácil es colocar al principio del programa una línea como la siguiente:

```
1 INPUT "CLAVE DE ACCESO:";c$:IF c$ < > "clave" THEN PRINT "ACCESO NO AUTORIZADO":RUN USR 0
```

Esta línea, junto con el sistema de autoejecución explicado anteriormente, evitará que la mayoría de los usuarios puedan entrar en tu programa. Si aún quieres mayor protección, deberás encriptar el programa mediante la clave. Para esto te recomendamos que leas la serie de artículos sobre criptología que han aparecido en Microhobby desde el número 161 hasta el 169.

NOTAS GRÁFICAS

He adquirido unas revistas antiguas y cuando me dispongo a teclear los programas de juegos, descubro que existen unas notas gráficas, ¿para qué sirven?

J. Carlos ALFONSO-Barcelona

■ Las notas gráficas no son más que los GDU o gráficos definidos por el usuario. En estas notas aparecen unas letras y debajo de cada una de ellas un gráfico; cuando veas en el listado que acompaña a las notas un gráfico, debes buscarlo en las notas y entonces en lugar del gráfico tecleas la letra que le corresponde, pero, y esto es lo importante, en modo gráfico. Este modo se consigue mediante CAPS SHIFT y la tecla 9; verás cómo el cursor cam-

bia y muestra una G, ahora ya puedes teclear la letra correspondiente. Cuando ejecutes el programa, comprobarás cómo las letras han sido sustituidas por gráficos.

RAM PAGINADA

¿Cómo puedo utilizar el sistema operativo +3DOS en un +2A? ¿Cuál es la forma de paginar la RAM para poder utilizarlo desde el BASIC? Quiero poner una unidad de disco al ordenador, ¿qué interface me recomendáis?

Felipe RODRÍGUEZ-C. Real

■ La mejor manera de utilizar la RAM paginada desde basic es utilizarla mediante disco RAM. Ésta se maneja mediante los comandos de disco, lo único que tenemos que hacer es poner la admiración «!» después del comando LOAD.

El único interface de disco que conocemos para el +2A es el que vende Amstrad para colocar una unidad de 3 pulgadas.

SE QUEDÓ EL JUEGO EN MEMORIA

Un amigo tiene un +3 y cuando estuvo jugando, reseteó el ordenador y se le quedó colgado. Cuando lo llevó a reparar, le dijeron que se colgó porque se le había quedado el juego en memoria. ¿Puede ser esto cierto?

Joquín MONEDERO-Albacete

■ En algunas ocasiones, cuando estamos utilizando el ordenador y lo reseteamos rápidamente, esto es, pulsamos y soltamos rápidamente el botón de reset, el ordenador se puede quedar colgado. Esto es porque no le hemos dado tiempo al ordenador a inicializarse y, en cierta medida, el juego continúa en memoria. Ahora bien, esto no es causa de avería y si desenchufamos el ordenador, esperamos unos segundos y lo volvemos a enchufar, éste debe funcionar perfectamente.

No sabemos si en el servi-

cio técnico le tomaron el pelo a tu amigo o tu amigo te lo está tomando a tí, pero, desde luego, eso no puede ser cierto.

TEST DE CASSETTE EN EL +3

Cuando ejecuto un RUN USR 256 me sale una rutina del puerto del cassette. ¿Para qué sirve? Las pantallas de pixel a pixel, ¿se realizan en basic o en C/M?

Fernando MAYOR-Almería

■ La rutina de test lo único que hace es simular la grabación de un programa para comprobar que la salida del cassette está en buenas condiciones. La rutina es una parte del test que chequea diversas partes del ordenador, algunas de dudosa utilidad para el usuario, pero útiles para el reparador.

Las pantallas de pixel a pixel se hacen con programas de diseño gráfico como ART STUDIO, ARTIST, LEONARDO y otros.

MÚSICA EN SIMULTÁNEO

Tengo un +2A y a veces, mientras juego, pongo una cinta de música en el cassette, sin desconectar el ordenador. ¿Puede afectarle esto? ¿Hay que saber informática para utilizar una impresora? ¿Sirve la orden PRINT para imprimir directamente? ¿Qué es y para qué sirve un Kempston?

Alberto PÉREZ-Tarragona

■ No creemos que se pueda dañar el ordenador en modo alguno, de lo que estamos seguros es que la calidad de lo que escuches no será muy buena que digamos.

Para utilizar una impresora no tenemos por qué saber informática, pues son los programas que la utilizan los que se encargan de manejarla con muy pocos conocimientos del usuario. Para ello, por supuesto, el programa que maneja a la impresora debe estar adaptado a

ella, por eso recomendamos comprar siempre una compatible IBM o EPSON que son las que se adaptan a la mayoría de los programas.

La instrucción PRINT imprimirá en la impresora siempre que insertemos un #3 detrás de ella o pongamos la instrucción equivalente LPRINT.

Kempston es un sistema de conexión de joystick. Existen varios tipos: Kempston, Sinclair... y en la mayoría de los juegos se te ofrece la posibilidad de elegir entre ellos.

PROBLEMAS MISTERIOSOS

Tengo un Spectrum 48K y a veces, cuando tecleo un programa, se me cuelga, me aparecen interrogantes por toda la pantalla y otras cosas por el estilo. No es de sobrecalentamiento. ¿Por qué me pasa eso?

Daniel MIRALLES-Barcelona

■ Si nos dices que no es por calentamiento, nos inclinamos a pensar que el cable de alimentación o la clavija que se enchufa en el ordenador, a veces pueden hacer mal contacto. Prueba a enchufarle y a moverla; si se cuelga o hace cosas raras, hemos dado con la avería: cambia la clavija y andando.

Si no la localizas, lleva el ordenador junto con la fuente de alimentación a un servicio técnico.

MONITOR

En el número 188 de Microhobby, en la pg. 10, viene un programa en código máquina, que se llama MON. El monitor sirve para inspeccionar programas, buscar pokes, desproteger programas, etc. Lo he teclado y tengo algunas dudas. Una vez ejecutado, ¿cómo se carga un programa o un juego para inspeccionarlo? ¿Cómo se buscan los pokes, y cómo se desprotegen los cargadores?. Una vez que se ha inspeccionado el juego, ¿hay alguna forma de modificarlo y grabarlo luego con dicha modificación.

Me podríais decir cómo puedo colorear el interior de las figuras realizadas por DRAW, PLOT, y CIRCLE? Si ya lo habéis publicado, ¿En que número apareció?

Tengo un +2A, y me gustaría conectarle una grabadora. ¿Puedo hacerlo por el zócalo RS232/MIDI con el cable adecuado?

¿Podríais explicarme una forma de proteger un programa escrito en BASIC?. (Es decir que se desconecte la tecla BREAK y no se pueda detener ni interrumpir dicho programa).

Juan Antonio FLORES-Badajoz

■ Antes de nada, recordar que el monitor es sólo un instrumento y que para desproteger programas o buscar POKES se necesitan conocimientos de código máquina. Pero vamos con las preguntas.

El monitor no carga programas: primero debes cargar el juego y después el monitor. Para ello el juego deberá estar desprotegido. De la misma forma para grabarlos modificados, debes efectuar los cambios y posteriormente grabarlos desde BASIC o desde un programa en código máquina hecho para la ocasión.

En cuanto a cómo buscar los POKES, una lectura al consultorio del número 197 te sacará de dudas.

Hay varios sistemas para rellenar figuras cerradas. En la microficha R-8 se publicó una rutina de relleno. En esta rutina se utilizaba el sistema de recursividad, esto es, la rutina va comprobando puntos adyacentes y los imprime dependiendo de si están ocupados o no. Tiene la desventaja de ocupar mucha memoria. Otro método consiste en ir rellenando por filas, este último es quizás el más empleado por los programas gráficos debido a su rapidez.

La mejor forma de conectar una grabadora es mediante la salida de audio del ordenador.

Esta salida es del tipo estéreo, con tres conexiones, una de entrada utilizada para cargar programas en el ordenador, una de salida para grabar programas a la cinta y la última de masa.

La forma más fácil de proteger un programa contra la pulsación del BREAK es mediante el POKE 23613,0 con lo que en caso de que ocurra algún error se produce un reset del ordenador. Tenemos que tener en cuenta que la instrucción INPUT producirá un reset, así que deberemos emplear INKEY\$ en su lugar.

Otra forma menos drástica de hacerlo es mediante un POKE 23613,82 con el que si se pulsa BREAK se produce un salto a la misma línea donde estaba ejecutándose el programa. El inconveniente de este sistema es que no es permanente y se desactiva con los bucles FOR - NEXT, GOTO y los GOSUB - RETURN con lo que tendremos que activarlo antes y después de cada instrucción de este tipo.

LISTA DE MONTAJES

Les escribo para preguntarles qué otros montajes aparte del pokeador automático aparecieron en la revista y en que números aparecieron.

Fco. J. FERNÁNDEZ-La Coruña

■ A continuación damos una lista de todos los montajes aparecidos en la larga vida de la revista.

21,22 - CONSTRUYE TU PROPIO JOYSTICK
32 - CONECTA TU SPECTRUM A UN MONITOR DE VIDEO
35,36,37,38 - GRABADOR DE EPROM
43,44 - BORRADOR DE EPROM
58,59 - DISCO ROM
79 - CAMBIA LA ROM POR UNA EPROM
84,85 - AMPLIFICADOR DE VIDEO
88,89 - CÓMO HABILITAR LA «NMI» EN EL SPECTRUM
94,95 - CONGELADOR DE IMÁGENES
99 - INSTALA EN TU JOYSTICK UN MECANISMO DE DISPARO AUTOMÁTICO
103,104 - RAM PAGINADA: ¡TODA LA MEMORIA A TU DISPOSICIÓN!
112 - CÓMO ADAPTAR CUALQUIER JOYSTICK AL SPECTRUM +2

CONSULTORIO

114 - INSTALA EN TU +2 CONECTORES PARA OTROS CASSETTES
116,117,118 - POKEADOR AUTOMÁTICO
129,130 - CONSTRUYE TU PROPIO TECLADO HEXADECIMAL
135 - CÓMO CONECTAR VARIOS PERIFERICOS SIMULTÁNEAMENTE
141,142 - INTERFACE CENTRONICS PARA IMPRESORA
147,148,149 - EMISORA DE VÍDEO
159,160 - COMUNICACIÓN ENTRE SPECTRUMS

RUTINA DE CARGA

¿En qué dirección se encuentra la rutina de carga de la ROM y en qué direcciones están los colores de carga?
J. María MALONDA-MADRID

■ La rutina de carga se encuentra en la dirección 556H en hexadecimal o en la 1366 en decimal. En cuanto a los colores, se pueden cambiar los del tono de cabecera y los de los datos. Los primeros se sitúan en la dirección 568H y los segundos en la dirección 5A1H. Realmente no definimos dos colores para cada cosa, sino sólo uno, porque al definir uno la rutina halla el otro por inversión de bits.

Por último recuerda que si quieres cambiar algo de la rutina, debes copiarla en RAM y allí realizar los cambios, pues un POKE en la ROM no cambia nada, al ser esta memoria de sólo escritura.

MÚSICA EN ESTÉREO

¿Es posible que el sonido del Spectrum salga en estéreo? ¿Existe en el mercado algún programa de música sólo para el Spectrum de 128K? Si realizo un programa con el PAW, ¿cómo puedo hacer para que me lo comercialice alguna casa?

Jesús SOLLEIRO-Pontevedra

■ Nos gustaría a todos que el sonido del Spectrum fuera estéreo, pero desgraciadamente no lo es y no es posible hacer nada simple pa-

ra conseguirlo. Lo único sería conectar una tarjeta en el slot adecuado, pero en este momento desconocemos si existe alguna comercializada.

En cuanto a programas de música, hay algunos por ahí. Microhobby ha publicado algunos que te pueden servir estupidamente.

Si te animas a realizar un programa con el PAW y te gustaría verlo comercializado en las tiendas, no tienes más que enviarlo a alguna compañía de software, y si está especializada en aventuras, mejor. Te sugerimos Aventuras AD.

SIN SENTIDO EN BASIC

He copiado hace poco el programa Microcopi del número 1 y el listado del programa 2 y no logro hacerle funcionar. Exactamente el ordenador remite con C SIN SENTIDO EN BASIC 9070:1

He revisado el listado y no he visto ningún error.

Marcelino NÚÑEZ-BURGOS

■ El problema podría estar en que en alguna línea has confundido alguna letra y has puesto una que se sale del rango de la A a la F, rango permitido en hexadecimal. Para saber qué línea es la equivocada, basta con que nada más salir el error te clees PRINT n, el número que salga es la línea equivocada. Una vez que la hayas corregido, córrelo otra vez y seguramente empezaran a salir algunas líneas mal, corrígelas y vuélvelo a correr sucesivamente hasta que ya no salga ninguna.

Otra posibilidad es que, al ser un programa realizado para un modelo de Spectrum muy anigo, no sea compatible con el ordenador que tienes.

CURSO DE CÓDIGO MÁQUINA

Me gustaría saber si sería posible que me enviaran el curso de código máquina con todas sus fichas, sin tener que comprar las revistas, ya que todos los que quere-

mos conocer el código máquina no podemos permitirnos el lujo de gastar mucho.

Querría saber también si han editado algún compilador.

A. José LAGARES-Huelva

■ Nada nos gustaría más que poder complacerte, pero no podemos, ya que no disponemos de cursos de código máquina sueltos, es decir sin incluir en las revistas. Como comprenderás no podemos quitarlos de las revistas pues éstas ya no valdrían para nadie. Lo único que podemos aconsejarte, es que las vayas comprando poco a poco para que el gasto no sea tan grande.

No se ha publicado ningún compilador en la revista.

DISCO + CASSETTE

¿Se puede conectar a la vez una unidad de discos y un cassette en un Spectrum 48K?

Raúl VILLENA-Barcelona

■ El interface de disco es totalmente independiente del de cassette que viene incluido con el ordenador. Por ello no debemos tener ningún inconveniente en usar uno u otro sin más que utilizar las instrucciones adecuadas al caso. A lo mejor has oído que cierto interface de disco no permitía utilizar el cassette a la vez. La causa de ello es que por su tamaño invadía las salidas para el cassette y no permitía su utilización. Este interface no se comercializa actualmente. Que nosotros sepamos sólo el Disciple o el Plus D está disponible en la actualidad.

PANTALLA DE CARGA

¿Cuál es la instrucción para que, cuando esté cargando, salga el dibujo? ¿En qué número habéis publicado un copiadore cinta-cinta? ¿Seguís publicando las cintas microhobby?

David ARTIGAS-Zaragoza

■ Para cargar una pantalla desde cinta, tenemos que colocar un LOAD ""

SCREEN\$. Por supuesto, la pantalla debe estar grabada en la cinta en el momento en el que se ejecute la instrucción.

En el número 1 se publicó el MICROCOPY, que es el programa que nos solicitas.

Las cintas no se publican, pues los programas principales se meten en la cinta que se adjunta con la revista.

MAMPORRAZO A LAS TECLAS

Tengo un Spectrum + y por causas de un «agente externo», (el vecino le dió un mamporrazo) algunas teclas no funcionan. ¿Puedo repararlas fácilmente? Otra pregunta: ¿Existen cartuchos para Spectrum?

Jaime MÉNDEZ-Barcelona

■ Seguramente se ha roto la membrana que lleva debajo el teclado. Su sustitución no es difícil con un poco de maña. Debemos abrir el ordenador y desmontar el teclado con cuidado, una vez allí cambiamos la membrana y lo volvemos a cerrar.

Que nosotros sepamos no hay cartuchos para Spectrum, los hubo en su tiempo junto con un interface llamado Interface II pero los juegos resultaban muy caros y los cartuchos desaparecieron.

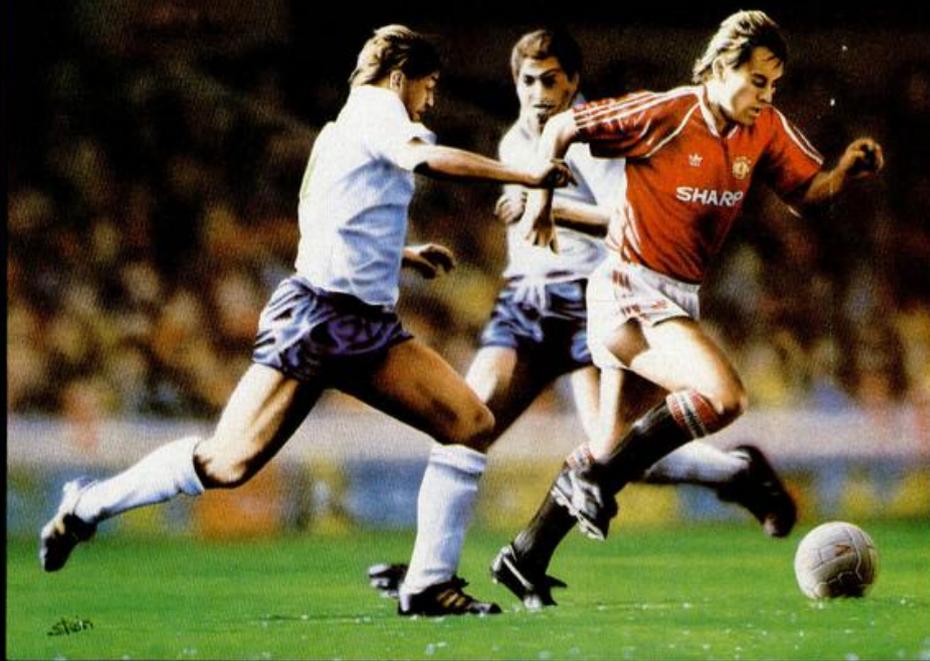
EMISORA DE VÍDEO

Les ruego me aclaren un punto del artículo de la emisora de vídeo aparecido en los números 148 y 149. En el artículo dice que se empleen bobinas de 68mm. Como eso es imposible. ¿Qué grosor debe tener el cable para hacerlas?

Fco. Javier GRACIA-Zaragoza

■ Está claro que las bobinas no pueden ser de 68mm, casi ni los cables de alta tensión. El valor correcto es 0.66 mm; se nos deslizó un cero a la izquierda. Esperamos que con el dato que te ofrecemos puedas disfrutar de este montaje.

MANCHESTER UNITED



THE OFFICIAL COMPUTER GAME

C+VG
HIT!
95%



LAS CARACTERISTICAS INCLUYEN:



1. JUEGO DE ARCADE COMPLETO

- Penaltys
- Regates
- Córner
- Tiros libres
- Tiempo real digitalizado (ST y Amiga)
- Repetición de jugadas
- Arbitro y juez de línea



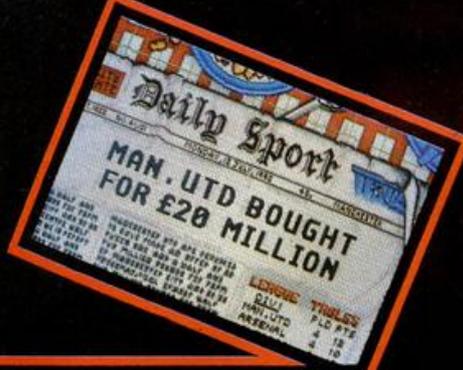
2. JUEGO DE MANAGEMENT

- Selección de equipo
- Lista de lesiones
- Estado del jugador
- Entrenamiento del jugador
- Informes técnicos
- Liga
- Copa



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

KRISALIS
SOFTWARE LTD.



¡PELIGRO!

Juego no apto para cardíacos

Pipe Manía!!



C and VG Hit 94%

"Un clásico juego arcade rompecabezas que es tan adictivo que debería venir con una advertencia del Ministerio de Sanidad"

Zero Hero 92%

"Entumece y recorre los recodos de tu mente adictiva...
Compra este juego y tú no podrás dormir de nuevo"

Game Players Premio USA

"El mejor juego de estrategia PC de 1989"

Commodore User Screenstar

"Terroríficamente adictivo... más tiempo que cualquier conversión arcade"



Zzap Sizzler

"Absolutamente garantizado que te hará dar vueltas en la cama"

ST Action

"Pipe Manía es un juego conceptualmente simple y fresco, el cual es increíblemente adictivo"

"Pipe Manía estará para todas las máquinas. La simplicidad del juego significa que éste se traducirá a todas las máquinas sin perder sus cualidades adictivas. Así que no te preocupes por el sistema que tengas, estate seguro de que no lo perderás" C and VG Feb. 1990



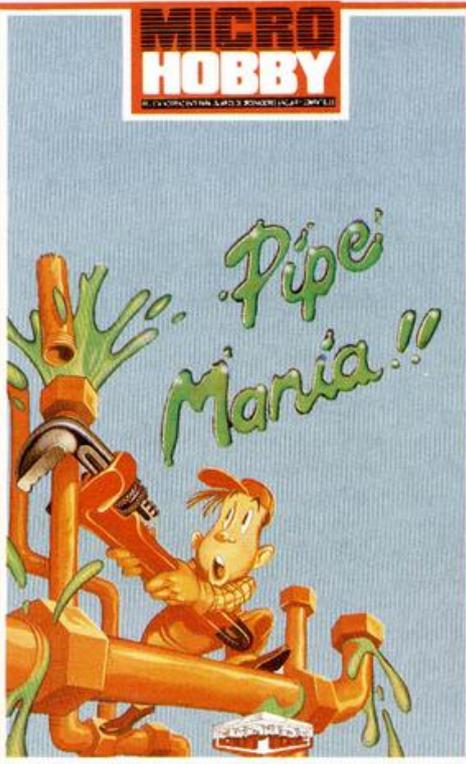
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Montaguado, 22, Bajo
Tels: 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid

Distribuido en España por:
DISCOVER SOFTWARE S.A. Avda. 19,
Tel. 264 6900 08, Barcelona

PIPEMANIA

Trabajar como fontanero nunca ha sido una labor fácil, ni mucho menos privilegiada. Además, la gente siempre hacía lo imposible por evitar llamarnos, con lo que, para cuando éramos imprescindibles, la casa se había inundado. Y es que los ignorantes clientes, profanos en la materia, jamás habían tenido la oportunidad de entrenarse por medio de un ordenador como lo hacíamos nosotros, y menos aún jugando.

Ahora, se acabó el trabajar tanto, el no parar de arreglar tuberías, el sin vivir, porque el programa con el que nos entrenábamos ha llegado a casa y hasta los niños saben poner tuberías. Y le han cogido el gusto a eso de no dejar que el agua se desparrame construyendo una red de tubos huecos por la que desplazar el líquido. Pero para todo se necesita habilidad, y en este caso la capacidad se refiere a elegir cuidadosamente los tubos para alargar lo más posible el circuito, sin cerrarnos y cuidando el tiempo y la velocidad con que se desborda el agua. Pero recordar que esto es tan sólo una demo y que el juego completo posee multitud de niveles llenos de diversión.



MICRO HOBBY

A: DEMO DE «PIPEMANIA» Y «SENDA SALVAJE».

22

CONTIENE
Demo de «Pipemania» de Empire, demo de «Senda Salvaje» de Zigurat, «Mad Mix Game» de Topo, «Maniac Square» y Cargadores.



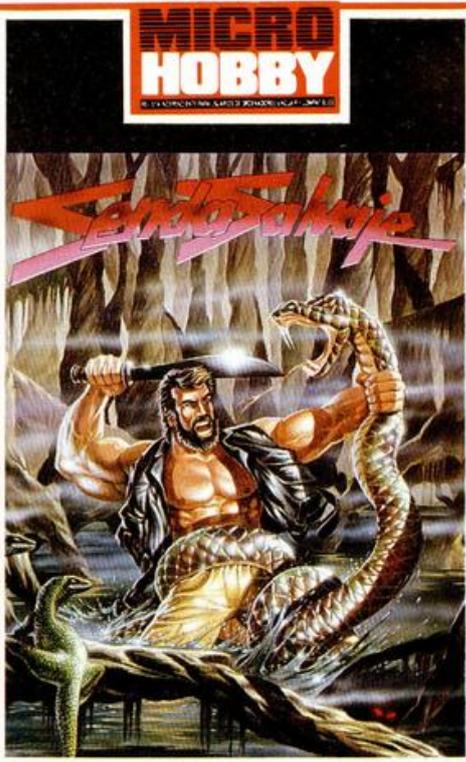
SENDA SALVAJE

De lleno en la dinámica aventurera, la demo que en esta ocasión os ofrecemos recoge algunos momentos del juego Senda Salvaje. En él, adoptaremos el papel de un funcionario-explorador, claro imitador del Dr. Indiana, que parte de Sevilla rumbo a la civilización perdida de Moctecán. Su única intención es hallar la leyenda de Eldorado, de la que cree que se encuentra en lo más profundo del templo del dios Azteca, entre los laberintos, los pasadizos y los salvajes indios.

El programa de Zigurat se estructura en dos fases que reproducen la llegada al templo y la búsqueda final, respectivamente. En la demo, el aventurero comienza el camino hacia la aventura a través de puentes, lagos y terrenos nevados. Deberá avanzar en línea recta, eludiendo los peligros (monstruos y falso suelo) por medio de la técnica de los tres planos simultáneos, mediante la cual incluso puede pasar por delante y detrás de los fondos, al poder moverse por los planos.

Las teclas de control son:
Q: Arriba
O: Izquierda
M: Disparo

A: Abajo
P: Derecha
Espacio: Acción
Todas las teclas son redefinibles por el usuario que además puede jugar con cualquier joystick.



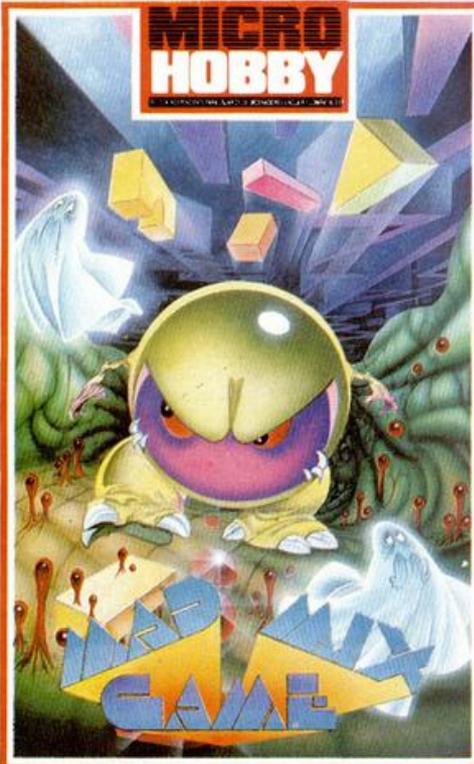
MICRO HOBBY

B: «MAD MIX GAME» DE TOPO Y «MANIAC SQUARE».

22

CONTIENE
Demo de «Pipemania» de Empire, demo de «Senda Salvaje» de Zigurat, «Mad Mix Game» de Topo, «Maniac Square» y Cargadores.





MAD MIX GAME

La vida de Mad era muy aburrida y falta de emociones. Su única distracción era acompañar a Mad padre de vez en cuando a la fábrica de golosinas donde éste trabajaba. Pero a él no le bastaba, tenía un gusanillo en el interior que le anunciaba grandes aventuras.

Por suerte para Mad, ocurrió que unos fantasmas se establecieron en la apacible ciudad de Cocovillage, provocando el pánico. Pronto se solicitó la ayuda de Mad padre, pero éste confesó su miedo a los monstruos. Ante la inesperada noticia, nuestro Mad se aprestó a defender el honor familiar y salió a luchar contra toda clase de bichos, tanques y naves que perturbaban la tranquilidad.

La misión consistirá en tratar de conducir a Mad a lo largo y ancho de quince trepidantes fases donde nos serán muy necesarias las habilidades, el temple y el conocimiento de los laberintos. Además nos enfrentaremos a toda clase de enemigos que nos aplastarán, nos empujarán o hartarán por su pesadez.

Las teclas de control son:

O: Izquierda P: Derecha
Q: Arriba A: Abajo SPACE: Disparo

También es posible redefinir las teclas y usar el joystick.

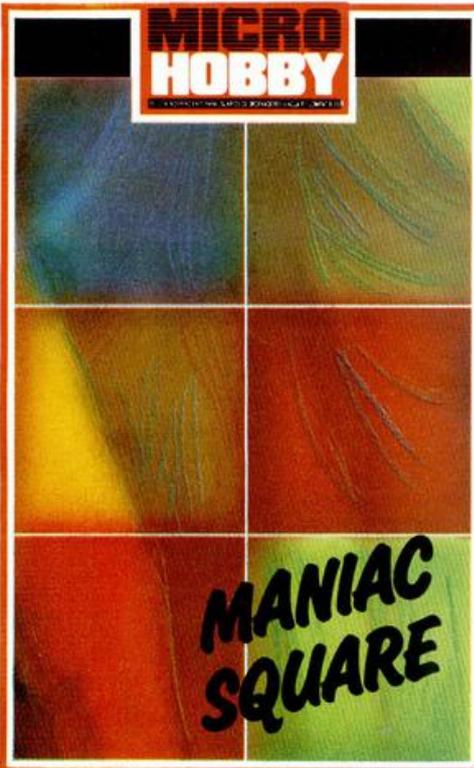
INSTRUCCIONES DE CARGA



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



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



MANIAC SQUARE

Averiguada la clave que te permitía acceder a la octava dimensión, sólo quedaba prepararte para burlar el control del maestro. No era sólo la aventura la que podía empujarte a actuar así: se había juntado la escasez de tablas amarillas que sufría tu dimensión y el peligro de que tu pueblo pudiera desaparecer de un sólo golpe.

Armado de todo, menos de valor, penetrabas lentamente en el octavo nivel. La misión consistía en recoger todas las fichas amarillas posibles a lo largo del intrincado laberinto, todo ello en un tiempo límite marcado por Max el maestro. Conocedor de tus intenciones, Max había preparado trampas que sólo tu habilidad podían burlar. Menos mal que sabías que las fichas azules te impedirían el paso y que las rojas te restarían una vida, pero aún así la situación era realmente difícil. Y el tiempo se acababa y el laberinto se iba haciendo más complicado, y por fin...

Las teclas de control son:

O: Izquierda P: Derecha
Q: Arriba A: Abajo

siendo cualquiera de ellas redefinibles.

INSTRUCCIONES DE CARGA



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



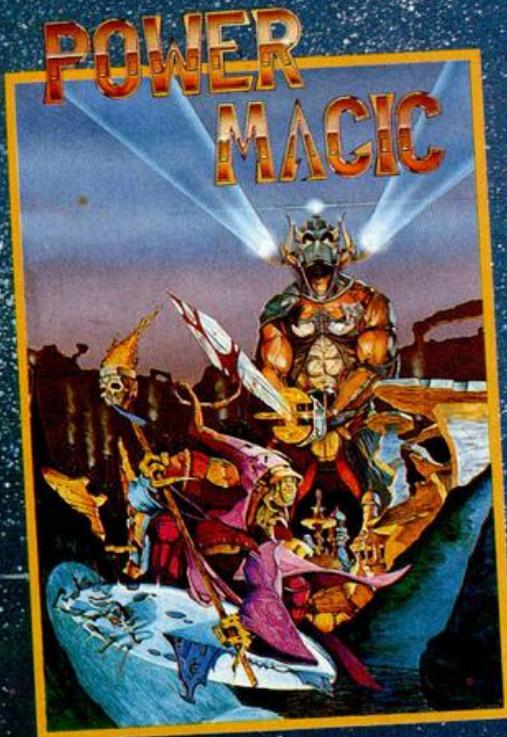
Para cargar los juegos teclea LOAD "", pon en marcha el cassette y el programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina la cinta y prueba con un volumen diferente.

¡¡ ZIGURAT SE DESTACA !!



SENDA SALVAJE

Si buscas un programa lleno de acción y misterio, si buscas un programa con espectaculares y cuidadosísimos gráficos, si necesitas un programa tan adictivo que no podrás despegarte de la pantalla de tu ordenador, si buscas una presentación espectacular en caja grande, con dos cargas repletas de enemigos y peligros, vive la emoción de una trepidante búsqueda en SENDA SALVAJE, el más novedoso gran proyecto de Zigurat.
Spectrum, Amstrad y MSX cassette.
Spectrum +3 y Amstrad CPC disco.



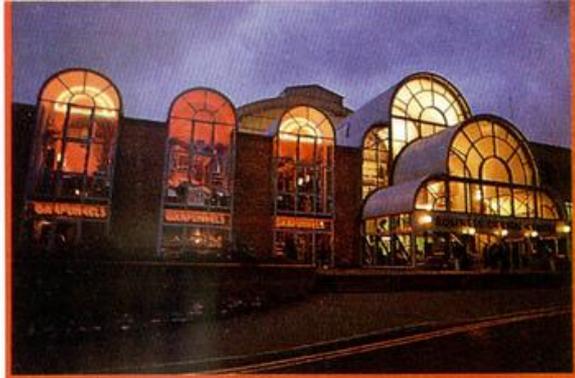
POWER-MAGIC

Cuando se es un gigante también los problemas son gigantescos. No tendrás más remedio que vértelas cara a cara con intensos monstruos, espectaculares enemigos y temibles ejércitos. Afortunadamente cuentas con la ayuda de los poderes mágicos y los valiosos hechizos que aprendiste de tu gran maestro, el mago Merlin. Haz un uso sabio de ellos o las fuerzas del mal acabarán contigo.
Spectrum, Amstrad y MSX cassette.
Spectrum +3 y Amstrad CPC disco.



EUROPEAN COMPUTER

TRADE SHOW 90



Durante los días 1, 2 y 3 del pasado mes de abril, la European Computer Trade Show abrió sus puertas a todos los profesionales relacionados con el software de entretenimiento. Esta feria, que cuenta con tan sólo 2 años de vida, se ha convertido en una de las más importantes de Europa y allí se presentaron la práctica totalidad de los programas que llegarán a nuestras pantallas antes del próximo verano.

Los exhibidores y visitantes procedían de países de todo el mundo: Gran Bretaña, Francia, Italia, Estados Unidos, Japón, Alemania, Suecia, España... Y es que no cabe duda de que el mercado del software de entretenimiento cada día cuenta con más adeptos y que la informática aplicada al ocio es un fenómeno cultural muy representativo de nuestro tiempo.

Por ello no es de extrañar que cada año se realicen nuevas ferias que reúnan bajo un mismo techo a productores, distribuidores y en general a todas aquellas personas interesadas en hacer llegar sus últimas y cada vez más sofisticadas creaciones a millones de usuarios de todo el mundo.

SÓLO PROFESIONALES

Esta European Computer Trade Show, a diferencia de otras «históricas» como podría ser la Personal Computer Show, no está abierta al público, y no se permite la entrada a menores de 18 años. Su intención es que la feria se convierta en un lugar ideal para que los profesionales puedan desarrollar su trabajo en un ambiente tranqui-



Cerca de 100 stands albergaban a los representantes más importantes del software mundial.

lo y relajado, cosa absolutamente impensable en otro tipo de ferias en las que no paran de sonar pistolas, bombas, cañones, motores de coches, gritos de dolor o sintonías repetidas hasta la saciedad.

Evidentemente se pierde toda la espectacularidad, pero se gana eficacia. Y por ello la práctica totalidad de las compañías productoras de software más importantes de todo el mundo tienen un stand en el que muestran sus próximos lanzamientos, en este caso los que se producirán antes del ya cercano verano.

por el contrario, los más aburridos matamarcianos, las insoportables videoaventuras o la trigesimonovena edición del «chico cachas rescata a chica de garras de malo malísimo». En definitiva, los éxitos o los fracasos de las diferentes compañías.

LANZAMIENTOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Aunque, —todo hay que decirlo—, la producción de títulos para Spectrum se va haciendo año tras año más escasa, no cabe duda de que aún hay muchos países europeos en los que esta máquina tiene una importancia fundamental (hablamos de Gran Bretaña y España), y por tanto existe un conside-

Entre estos títulos se encuentran los que serán los simuladores más realistas, los más divertidos arcades, las aventuras más fantásticas o,

Dominic Wheatheley y Marck Strachan, fundadores de Domark, promocionan de tan original guisa su juego Castle Master.



rable número de lanzamientos. Veámos los más destacados.

DOMARK. Los simpáticos y alocados Dominic Wheathley y Marck Strachan tienen preparados, además de sus recientes Klax y Castle Master, otros tres títulos: **La espía que me amó** (el regreso de Bond), **S.T.U.N. Runner** (un rápido arcade espacial con gráficos 3-D) y **Escape from the Planet of the Robot Monsters** (arcade con argumento de cómic de ciencia-ficción). Estos dos últimos títulos son conversiones de las máquinas de Tengen.

ACTIVISION. Tres son los juegos que nos llegarán próximamente de la mano de este auténtico gigante del software. **Ninja Spirit** (conversión de la máquina del mismo nombre, con siete niveles para demostrar tus habilidades con las armas de samurai), **Hammerfist** (rescata al planeta de los hologramas asesinos), y **Sonic Boom** (un shoot'em up de scroll vertical conversión de la máquina de Sega).

OCEAN. Ocean está comenzando a apostar fuerte por los 16 bits, pero, por supuesto, el Spectrum no queda en absoluto sumido en el olvido. Así, pronto podremos disfrutar con juegos como **Shadow Warriors** (duro camino hasta llegar a ser un Ninja Master), **Sly Spy Secret**

Agent, (conversión de máquina dotado de nueve niveles arcade que se desarrollan en los más variados escenarios, desde coches deportivos hasta guerrillas con submarinistas), y, por último, un simulador de fútbol cuyo nombre aún no está definitivamente confirmado pero que podría ser **Adidas World Championship**.

U.S.GOLD. Tras sus últimos grandes éxitos, esta compañía vuelve a la carga con los siguientes títulos: **Snow Strike** (simulador de combate con 10 misiones diferentes), **Dynasty Wars** (China, espadas, guerreros, caballos...), y, por supuesto, no podía faltar un simulador de fútbol: **Italia 1990**, serio



candidato a convertirse en uno de los simuladores más vendidos de la temporada.

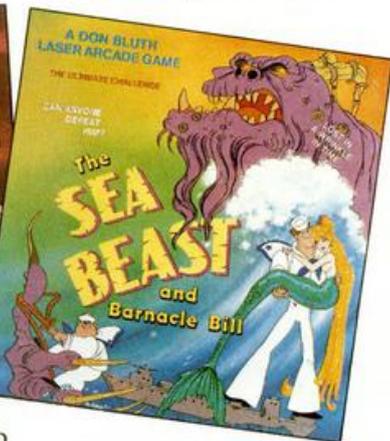
Estas son las compañías que tienen preparados un mayor número de lanzamientos para los próximos meses, aunque también existen otras muchas que, aunque su producción está centrada principalmente en 16 bits, lanzarán algún que otro programa para Spectrum.

Comenzamos. Y lo hacemos con un simulador de motos que nos llegará desde la compañía americana **Accolade: Cycles**. Pero sin duda el tema favorito para la temporada ha sido, lógicamente el fútbol, por lo que un gran número de compañías se han decidido a hacer su propio simulador. Así, tenemos títulos como **World Championship Soccer**, de **Elite**; **European Superleague**, de **CDS**; y, por último, **An-**

co nos ofrecerá **Kick Off 2**, versión renovada y mejorada del que, hasta el momento, ha sido el mejor simulador de fútbol.



Otra noticia importante es que **Sullivan Blutch**, los autores de los legendarios **Dragon's Lair I y II** y del reciente **Space Ace** posiblemente lanzarán una tercera parte que recibirá el nombre de **Dragon's Lair Time Warp** y otro programa similar que llevará el título de **The Sea Beast**. Prometedores.



Sólo nos queda destacar lo que, a buen seguro, será otro de los éxitos de la primavera: **Turrican**, programa realizado por la compañía alemana **Rainbow Arts** consistente en un trepidante arcade formado por 13 niveles diferentes compuestos por más de 1300 pantallas. Un gran programa.

En resumen, la impresión



que hemos sacado de esta feria es que existe una clara tendencia a aumentar la producción del software para Amiga, PC, Atari y los diferentes modelos de consolas.

Ello, evidentemente va en perjuicio de los ordenadores de 8 bits, que ven como la verdadera «fiebre» creativa está centrada en ordenadores mucho más agradecidos a ni-

vel de gráficos y de programación en general.

Sin embargo, muchachos, no desesperéis, pues a nuestro Spectrum aún le queda mucha guerra que dar y las más importantes compañías de software europeas todavía nos tienen preparados muchos títulos que nos ofrecerán horas y horas de diversión.



PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS EUROPEOS

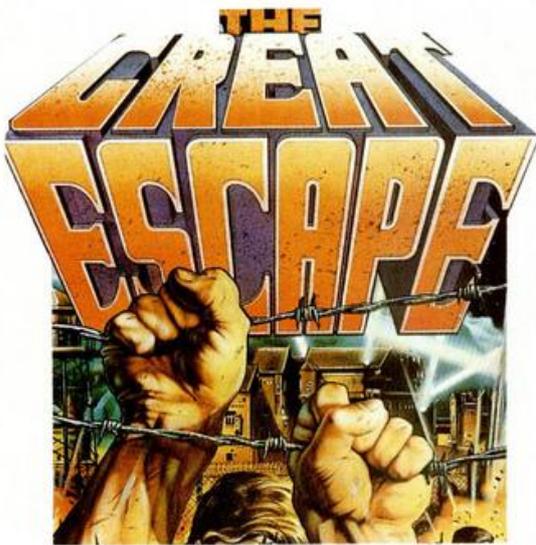
Para la selección de estos premios europeos, intervinieron la siguientes revistas: **Tilt** (Francia), las editoriales **Power Play** (Alemania) y **Future Publishing** (Gran Bretaña), **Video Giochi** (Italia), **Dator Magazin** (Suecia) y, en representación española, por supuesto, nuestra hermana **Micromanía**. Los ganadores fueron los siguientes:

- | | |
|---|--|
| Mejor animación: Space Ace . | Mejor juego de estrategia: Populus . |
| Mejores gráficos: Shadow of the beast . | Juego más original: Populus . |
| Mejor conversión arcade: Rainbow Islands . | Mejor simulador de vuelo: F-16 Combat Pilot . |
| Mejor Aventura: Indiana Jones . | Mejor simulador deportivo: Kick Off . |
| Mejor Role-Playng: Chaos Strikes Back . | Mejor programa educativo: Sim City . |
| Mejor Sonido: Future wars . | Nuevo título con mayor potencial: Rainbow Islands . |
| Mejor shoot-em up: Xenon II . | Ordenador del año: Commodore Amiga . |
| Mejor juego de acción: Batman . | Productora de año: Electronics Arts . |

Juego del año: **Populus**.

OCEAN: LA LEYENDA VIVA DEL SOFTWARE

El mes pasado dejamos nuestra historia en el final de *Imagine* y en el inicio por parte de Ocean de una nueva etapa en la historia de esta casa. Continuaremos con Ocean desde sus inicios y veremos a grandes rasgos la evolución de lo que actualmente es la compañía de software de entretenimiento más importante de Europa.



Continuamos con la historia del auténtico MONSTRUO DE LOS VIDEO-JUEGOS: OCEAN.

Esta casa comienza su andadura a finales de 1983, sembrando una semilla que hoy día se ha convertido en un robusto árbol, que sigue dejando caer desde sus ramas unos apetitosos frutos que a todos nos gusta recoger.

Uno de los primeros títulos lanzados por Ocean, fue **CHINESE JUGGLER**, divertido juego que ya en su tiempo nos dejó bastante sorprendidos gracias a la gran calidad de sus gráficos, sonido, movimiento, tamaño de los sprites (ultra-grandes), y lo más importante: la música, increíbles efectos sonoros de dos canales en un pobre Spectrum de 48k.

Este juego consiste en manejar un payaso chino en el escenario de un circo, para recoger unos platos y colocarlos en la punta de unos palos. Esto se consigue moviendo estos palos en círculo. Cuando sólo hay uno o dos la cosa es la mar de fácil, pero en el moneto que tenemos que manejar sobre la media docena, po-

demo alucinar con el tema.

Otro juego destacable de esta época fue el **HUNCHBACK**, en el cual manejábamos al jorobado de Notre Dame en su audaz intento de rescatar a su querida Esmeralda, situada al final de una veintena de pantallas. Otro hecho a destacar de este programa es que fue el primer arcade de salón que fue convertido al ordenador bajo licencia.

Hay que citar que la versión de monedas tenía serios fallos de programación y a veces incluso se «colgaba», fallos todos ellos corregidos en la versión de mini-ordenador, que superaba incluso la calidad del original.

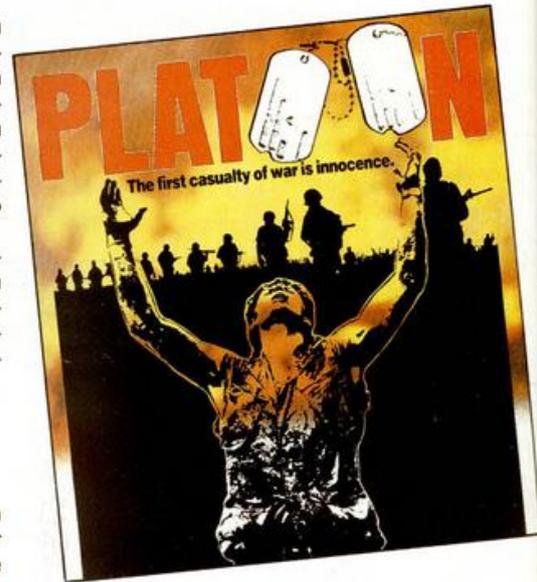
VERSIONES Y CONVERSIONES

Por aquellas fechas Ocean también lanzó otros juegos que asombraron por la calidad de su programación y que eran conversiones de las máquinas de la calle, pero sin licencia. No estamos hablando de versiones piratas, ni mucho menos; hablamos de que eran versiones de «parecidas» características a las originales tragaperras, pero no copias exactas.

Ejemplos de ello serían, por orden cronológico de aparición, **GILLIGAN'S GOLD** (más conocido en los salones como **BAG-MAN**, juego en el cual repre-



Gilligan's Gold.



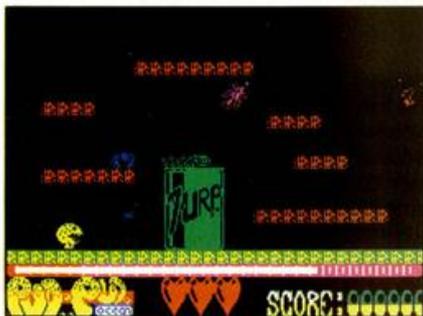
sentábamos el papel de un preso fugado que tenía que recoger bolsas de dinero esquivando a los policías de la prisión), **ESKIMO EDDIE** (el popular juego del Pengo, en el cual teníamos que aplastar a unas bolitas que nos perseguían sin parar, con la simple arma de defensa de unos bloques de hielo y nuestras manos para hacerlos moverse), **MOON ALERT** (otro juego muy conocido de la casa Atari, llamado originalmente **MOON PATROL**, que por cierto también existe para Spectrum, y en el cual manejábamos un sofisticado tanque lunar con potentes armas para evitar ataques enemigos aéreos y terrestres).

¿Qué hizo cambiar a Ocean de opinión, para que de la noche a la mañana dejaran de realizar versiones sin licencia y empezaran a comprar todas las que podían?. Evidentemente la respuesta se



escapa a nuestros conomientos, pero lo que sí es cierto es que desde el momento en que ésto ocurrió, pasaron de ser una simple compañía más a ser la puntera en su terreno. Fue, sin duda, una decisión revolucionaria para la compañía.

Sigue pasando el tiempo, Ocean con-



Pud-Pud.

tinúa lanzando nuevos títulos hasta que llega el momento en el que nos encontramos con otro histórico: **DECATHLON**. En este juego debíamos realizar conocidas pruebas atléticas para clasificarnos para las olimpiadas. El juego constaba de dos cargas (fue uno de los primeros con esta característica) y diez pruebas, cuatro más que la versión de las máquinas, pero tremendamente lento.

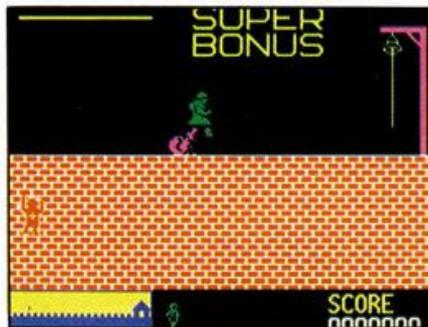
AMPLIANDO SU CAMPO DE ACCIÓN

Nada más ser lanzado este producto, se empezó a fraguar lo que sería la nueva política editorial de esta empresa. Llegó un momento en el que no podían crear tantos lanzamientos como pedía el mercado en aquel momento, y deciden comprar otra compañía. Suponemos que

ya habréis adivinado cuál: efectivamente, **IMAGINE**.

El primer lanzamiento de Ocean a través de Imagine fue **HYPERSPORTS**, programa en el cual teníamos que realizar una serie de pruebas olímpicas y clasificarnos con determinadas marcas para poder acceder a la siguiente fase. Este programa, licenciado por Konami, fue un auténtico bombazo y sirvió como consagración de un joven programador que por aquellas épocas era una firme promesa. Estamos hablando de Jonathan Smith, hoy día programador de Special FX, compañía subsidiaria de Ocean, para la cual ha realizado varios trabajos tales como **GREEN BERET, CALOR ROJO**, etc...

Por cierto, la primera obra de este programador fue **PUD PUD**, que también nos dejó bastante parados por su nivel de calidad, pero que nunca llegó a distri-

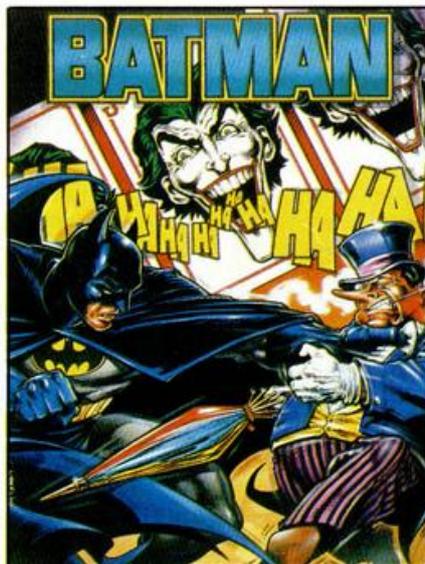


Hunchback.

buirse en nuestro país. Si podéis conseguirlo, hacedlo, pues es bastante bueno.

Y ya que hemos mencionado a Special FX, diremos que en el escaso tiempo que llevan funcionando, han conseguido ser reconocidos en Gran Bretaña como el primer grupo de programación, seguido muy de cerca por Software Creations, también subsidiaria de Ocean.

La historia de esta compañía sería ina-



Decathlon.

gotable, y con ella se podrían llenar cientos de páginas, hablando en todas ellas de juegos de enorme calidad: **Arkanoid, la trilogía de Batman, The Great Escape, Head over Heels, Where Time Stood Still, Platoon, Match Day, Ro-**



bocop, Los Intocables, Chase H.Q... una lista realmente inagotable que les convierte, sin duda, en los líderes indiscutibles del mercado.

Pues por hoy se acabó. En el próximo número hablaremos de otro de los grandes del software: **ULTIMATE** (Play de Game).

José ROJAS



Moon Alert.



UN TURISTA TRANSILVÁNICO EN EL CARIBE

De la garra del mismísimo archivero, ofrecemos esta superplusultra primicia donde te enseñamos, sin dañar para nada el juego, los rudimentos necesarios para poder desenvolvete en el exótico mundo de la Diosa de Cozumel.

Saliendo de su plácido letargo, el Obsoleto se echó unas gotas de estancada agua en los legañosos ojillos, peinó sus escaúcidos cabellos, cuadró su enclenques hombros y se dispuso a iluminar a la ansiosa caterva de aventureros en la última, mejor y más difícil aventura de A.D.

Se trata de la Diosa de Cozumel, situada en la isla del mismo nombre frente a la península de Yucatán, Mejico. Empiezas tu aventura como un famoso arqueólogo que ha naufragado cerca de sus playas.

En ésta primera entrega, dada la complejidad del juego, daremos un repaso general a ciertas normas a observar y conocimientos a tener, que nos facilitarán enormemente las cosas y nos ayudarán a entender cómo funciona el nuevo parser (Versión 2.5 del DAAD), para que logremos sacarle todo el jugo posible a tan sabroso fruto.

ESQUEMA GENERAL

La aventura, es del tipo «abierto», significando con

ello que te puedes mover libremente sin bloqueo inicial. Pronto te darás cuenta que el escenario consiste en dos pueblos, una selva con unos caminos y un templo, que es la única parte con bloqueo.

En el pueblo más al norte, San Marcos, es donde debes aprovisionarte para el resto de la aventura, tanto en objetos, como en información.

La selva y sus caminos presentan algunos peligros, pero en esta etapa del juego son sólo zonas de paso.

El pueblo del sur, El Cedral, es donde debes ir a negociar con lo que hayas encontrado para poder salir hacia la continuación de tus exploraciones en el Yucatán.

El templo debes explorarlo a ver si encuentras algo con el suficiente valor como para negociar con ciertas garantías.

COMPORTAMIENTO

Los cozumelanos son gente amable, pero con muy poca paciencia y prestos a la violencia a la menor provocación. Trata de ser educado con todos y evita cabrearlos con tonterías si quieres sobrevivir.

Por otra parte, su cárcel es una infecta mazmorra, donde te meten y se olvidan de tí, así que procura no ir a parar a ella.

HABLANDO

Puedes hablar con todos los personajes, debido a la escasez de memoria, sus respuestas son muy lacóni-

cas, pero con toda la información que necesitas. También se ha dotado a los más importantes de un más amplio vocabulario.

La forma de dirigirte es la usual DECIR XXX «HOLA», aunque también funciona, y es más breve XXX «HOLA», no te olvides de las comillas que indican discurso. Y que las XXX representan el nombre del personaje al que te diriges. Todas las respuestas habladas te llegarán en forma de discurso (es decir entre comillas) y las acciones que ejecuten, sin ellas.

Lo que no funciona es DECIR «HOLA». El parser te contesta que te dirijas a alguien en particular. Esto, que al principio molesta un poco, se entiende cuando llevas un rato jugando y encuentras a varios personajes juntos. Aparte, de que tampoco lo haces en la vida real, donde no vas por ahí diciendo chorradas, sino por lo menos, diciéndoselas a alguien.

Es importante, para seguir el curso de la acción, observar con cuidado lo que te contestan, en casi todos los casos se te está pidiendo una acción o respuesta obvia.

Muy pocos personajes tienen un nombre propio, pero cuando ya se lo has preguntado, el parser se entera, y notarás que la respuesta cambia, por ejemplo de EL GUARDAESPALDAS DICE a RATSO DICE.

Algunos personajes te siguen o te esperan si tú se lo

ordenas, otros no te harán ni caso, eso depende de tu relación con ellos.

Como en la vida misma, los personajes cambiarán según los trates, pero hay algunos que no tienen remedio y, o son unos tarados, o tienen una mala uva impresionante, los trates como los trates ¡Como en la vida misma!

Pero no son muy rencorosos, en la mayoría de los casos, si te has portado equivocadamente con uno, al cabo del rato verás como ya te han perdonado.

MANIPULANDO

Objetos hay un montón y debes manipularlos como en la vida misma, aquí también es importante que, cuando juegues, expliques las cosas de la manera más clara posible.

Una de las acciones más comunes es COGER y DEJAR lo que funciona muy bien, excepto cuando el objeto está dentro de otro objeto, en cuyo caso has de especificar y decir SACAR XXX DE YYY. Esto también lo entenderás cuando lleves varios objetos con cosas dentro y te des cuenta de que hay que diferenciar al máximo tus acciones.

Esto es fácil de olvidar, pero pronto te acostumbrarás; así como a que muchos objetos pueden estar cerrados o abiertos, tapados o destapados. Por ejemplo si has metido algo dentro de una caja y luego la cierras, no in-



Cambios de última hora han determinado que sea ésta, y no la que ha aparecido repetidas veces en la revista, la ilustración que sirva como portada para la aventura COZUMEL.

tentes decir ni COGER ni SACAR nada lo de dentro hasta que no tengas la caja abierta. A menos, claro está, que en la vida real te funcione la cosa. En cuyo caso, llámame e iremos a hacer una visita a la caja fuerte de mi banco.

Con los líquidos, aparte de lo anterior, también debes especificar, bien con VACIAR XXX (líquido) EN YYY (contenedor) o con LLENAR YYY (contenedor) CON XXX (líquido). Si quieres especificar un objeto, usar la forma LLENAR YYY DESDE ZZZ, sin tener que especificar el líquido. Si te parece complicado, piensa en los que lo hicieron así para evitarte confusiones.

También las cosas son muy reales con el tiempo que duran los objetos en cada situación. Por ejemplo, si enciendes una bomba en COZUMEL, es evidente que la bomba no se vá a quedar siempre encendida, algún día estallará, ¡Vamos, digo yo!

LOS PUNTOS

Como dice en las instrucciones, la garantía para resolver la segunda parte es haber pasado a ella con 50 puntos desde la primera. Pero ello no quiere decir que no

puedas pasar con menos puntos para enterarte de cómo son las cosas.

Se ganan puntos por objetos o por acciones y todos ellos sólo en la primera parte.

Pero no intentes guiarte por esa puntuación para ver cuáles objetos o actos son los más útiles, porque los puntos no se dan en el momento en que se recogen o se hacen las cosas, sino al poco rato, cuando ya has hecho o recogido varios.

Los 50 puntos son por haber hecho todo lo necesario y llevar todos los objetos requeridos para acabar la aventura en el momento en que vas a pasar de una parte a otra.

En la segunda parte no hay puntuación, por ello, si has pasado con menos puntos, como explorador, y luego te has dejado en la segunda parte objetos recogidos en la primera, al retornar a la primera, no sabrás si ese objeto era o no válido.

Cuidado, pues, con dejar objetos de una parte en la otra hasta saber cuáles son los requeridos.

SALTANDO POR LA ISLA

En esto de los saltos de una parte a otra es donde

más dudas nos han consultado.

Veamos, para pasar a la segunda parte, debes tener una posición salvada, que recoge los objetos que llevabas, cómo estaba cada personaje y mucha otra información para que el juego continúe exactamente.

Eso sólo es válido en la última localidad de la primera parte, llamada CAMINO DEL SUR, donde el programa mismo te pregunta si vas a pasar y que grabes tu posición. Esa posición es considerada entonces como de la segunda parte y por lo tanto será posible cargarla en ella.

Pero cualquier otra posición que grabes de la primera parte, será exclusivamente de la primera parte y no sirve para cargarla en la segunda.

Lo mismo ocurre en la segunda parte, donde puedes cargar todas las posiciones salvadas en ella, incluida la última de la primera parte, pero para retornar a la primera debes tener una posición grabada de la primera pantalla de la segunda parte llamada también CAMINO DEL SUR.

Resumiendo, ambas partes comparten una única localidad, llamada CAMINO DEL SUR, donde se deben

grabar las posiciones para dar el salto.

SISTEMA MONETARIO

La moneda corriente en Cozumel es el peso mejicano y las cosas no valen lo que tú esperarías según el patrón de aquí, sino según las necesidades.

Hay un mercado donde puedes comprar cosas, un bar donde puedes llevar vida social y, sobre todo en El Cedral, varios comerciantes con los que hacer negocios.

Claro que para todo ello necesitas dinero y, créeme, es bastante escaso.

¡YA LA VII!

El juego cambia completamente una vez que has visto a la Diosa.

Partes que antes estaban abiertas, ahora están cerradas; localidades donde antes no había nada, ahora han cambiado y tienen otros objetos, personas que antes no estaban amenazadas ahora lo están, etc.

En esto reside uno de los máximos atractivos, en esa doble dimensión de las mismas partes.

Tu objetivo primario es ver a la diosa, pero luego se torna en algo completamente diferente.

Sea como sea, la Diosa es un personaje ambivalente y debes tener esto muy en cuenta.

Dodecálogo de un Viejo Achacoso

- 1-En la primera parte, domina tus pasiones.
- 2-Dentro del templo mide tus movimientos y ahorra iluminación.
- 3-A veces el dinero viene del mar.
- 4-Pero fuertemente protegido.
- 5-El cura y el maestro, aunque amigos, tienen opuestas costumbres culinarias.
- 6-Si bebes, conduce si te dá la gana, pero paga.
- 7-El amor es fundamental en el juego.
- 8-Cuida a Kuill.
- 9-En la isla hay muchos ladrones.
- 10-Haz un abundante uso de Ram Save y Ram Load.
- 11-No seas muy agresivo
- 12-Hazte con un barco.

Andrés RUPERTO SAMUDIO
1990

TOKES POKES

LIVINGSTONE SUPONGO II

Si David Murillo lo dice es seguro que así será, y si no lo creéis, lo mejor es teclear el siguiente número: «15215». No sé si adivináis de qué se trata, pero el tema va de un acceso a la segunda fase de este segundo juego.

JABATO

Por la cantidad de cartas que hemos recibido, de seguro que la aventura de Jabato os está interesando bastante, aunque quizá no le dedicáis el tiempo suficiente. Si lo que os ocurre es que no podéis cambiar de fase, aquí dejamos el código de acceso que David Asenjo de Gerona, y Jesús Corral, de Hospitalet han mandando al unísono: Clave para la segunda parte: INEXES LOXICO.

EMILIO SÁNCHEZ VICARIO

Seguro que José Antonio Suárez, que nos escribe desde Málaga, ha eliminado a todos sus contrincantes tenísticos, incluso a Lendl, para adivinar las claves que permiten el juego en cualquier torneo y contra el jugador que deseamos.

Estas son las claves:

Open Australia:

Jugar semifinal (KNLNPRNOMNLMKL)
Jugar final (KMLRNPMNLMKM)
Ganar final (LLNPMNLMKN)

Roland Garros:

Jugar semifinal (LNLNRMNQONLMKO)
Jugar final (LMNRONPLMKP)
Ganar final (MLNONPLMKQW)

Wimbledon:

Jugar semifinal (MNRNLKOPNQLMKR)
Jugar final (MNRNOPNRLMKKS)
Ganar final (NLOPNRLMKT)

Open Usa:

Jugar semifinal (NNRLLPQQONRLNLU)
Jugar final (NMRQQONRLNMV)

SALAMANDER

Entre los numerosos pokes que nos ha enviado Alberto Jiménez desde Sevilla, nos ha gustado el que proporciona las vidas infinitas a este inauditamente difícil juego de Konami. Nuestra nave comenzará a quejarse de vicio. Ni caso.

El Poke es: POKE 48288,0

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

José Luis Arteaga, de Toledo, ha pensado en el modo más simple de disfrutar de este simulador de moto cross. Su cargador nos permitirá elegir la sección en que deseamos comenzar a competir en la prueba. Sobran más explicaciones, el resto en el propio programa.

Para aquellos que no dispongan de la versión original, les será útil este poke que ejerce la misma función: POKE 32751, n-1 (siendo «n» el número de sección).

DRAGON NINJA

Su autor lo califica de «Viejo» juego, pero en realidad sigue teniendo la vigencia que le dan otros juegos que explotan el mismo ambiente. Este cargador que nos ofrece de nuevo el toledano José Luis Arteaga, facilitará enormemente nuestra misión.

El poke que sustituye al cargador también nos lo ha enviado y es: Poke 38928,0 (Vidas infinitas).

1943

Un truco para terminar fácilmente el juego que continúa la saga del avión guerrero es elegir la opción de dos jugadores (cuando juegues tu sólo) y colocar el avión que no uses en la parte superior de la pantalla, en la línea que mantiene el nuestro. Gracias a ello, los enemigos se irán chocando contra el otro avión y podrás hacerte con el juego casi sin despeinarte. Por el trabajo que le ha costado a Hernán Durán, de Málaga, hallar el truco, que se disponga a recibir una pegatina.

```

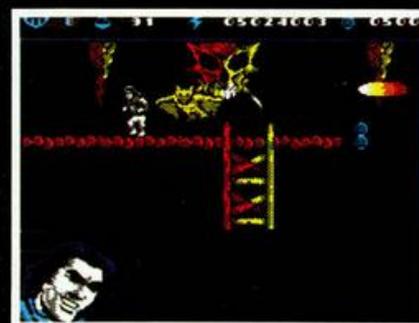
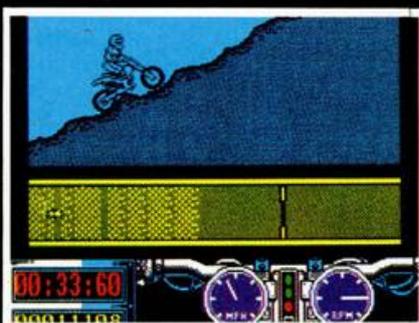
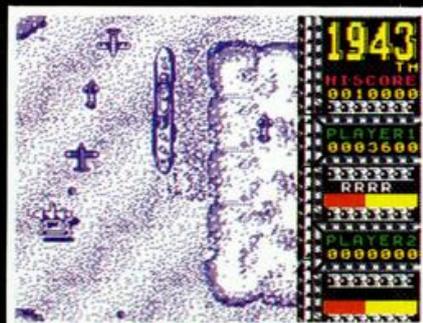
1 REM POKE SUPER SCRAMBLE
2 REM JUAN LUIS ARTEAGA PEREZ
3 REM SAN MARTIN DE MONTALBAN
4 REM (TOLEDO)
10 CLEAR 29999
20 LOAD "loader" CODE POKE 65042,2
30 POKE 65041,31: POKE 65042,2
54 40 FOR n=65055 TO 65061: READ
a: POKE n,a: NEXT n
50 RANDOMIZE USR 65000
60 DATA 17,50,16,152,195,0,126
  
```

```

1 REM POKE DRAGONNINJA
2 REM JUAN LUIS ARTEAGA PEREZ
3 REM SAN MARTIN DE MONTALBAN
4 REM (TOLEDO)
10 CLEAR 29999
20 LOAD "loader" CODE POKE 65042,2
30 POKE 65041,31: POKE 65042,2
54 40 FOR n=65055 TO 65061: READ
a: POKE n,a: NEXT n
50 RANDOMIZE USR 65000
60 DATA 17,50,16,152,195,0,126
  
```

CAPITÁN TRUENO

Nos han llegado innumerables cartas con la clave de acceso para la segunda parte de este programa de Dinamic. Para los pocos que todavía no la conozcan la clave es 270653.



SE LO CONTAMOS A...

JESÚS SÁNCHEZ BALLADO (MÁLAGA)

Sangre, necesito sangre.

Gryzor:

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 CLEAR 24999: LOAD "" CODE:
LOAD "" SCREEN\$
30 POKE 65048,56: POKE 65049,0
40 RANDOMIZE USR VAL «65024»
50 INPUT N
60 POKE 33015,N: REM NUM. DE VIDAS
70 RANDOMIZE USR 32768

Firefly:

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
30 LOAD "" SCREEN\$ LOAD "" CODE
40 POKE 45453,167: REM INF. VIDAS
50 POKE 42584,0: REM INF. FUEL Y
DAMAGE
60 INPUT N: POKE 37132,N
70 REM N=NUM. DE PUNTOS DE
ENERGIA A DESTRUIR
80 POKE 45323,0: POKE 45324,0
90 REM COMPLETAR NIVEL AL
MORIR
100 RANDOMIZE USR 60160

Hard Guy:

10 LOAD "" CODE 16384
20 FOR F = 23315 TO 23321
30 READ A: POKE F,A: NEXT F
40 DATA 175,50,64,138
50 RANDOMIZE USR 23396

Eliminator:

10 CLEAR 24575
20 LOAD "" CODE LOAD "" CODE
30 POKE 35962,0: REM INF. VIDAS
40 RANDOMIZE USR 38817

MANUEL LÓPEZ HEERADOR (MADRID)

Más violencia, más cargadores.

Double Dragon:

10 CLEAR 57675: LOAD "" CODE
20 POKE 60120,0: POKE 60121,250:
POKE 61495,201
30 FOR F = 64000 TO 64012:
READ A: POKE F,A: NEXT F
40 DATA 33,107,147,54,0,33,40,185,54,0,
195,86,144
50 FOR F = 64000 TO 64004:
POKE F,0: NEXT F
60 REM INF. VIDAS
70 FOR F = 64005 TO 64009:
POKE F,0: NEXT F
80 REM INF. TIEMPO
90 RANDOMIZE USR 60000

Jail Break:

10 LOAD "" CODE: FOR F = 29755
TO 29763
20 READ A: POKE F,A: NEXT F
30 RANDOMIZE USR 29696
40 DATA 62,210,50,129,198,42,240,
255,233

Typhoon:

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 CLEAR 24400: POKE 23658,8
30 LOAD "" SCREEN\$ LOAD "" CODE
40 POKE 41908,0: POKE 42073,0:
REM INF. VIDAS
50 POKE 41837,201: POKE 41982,201:
REM INMUNIDAD
60 CLS: RANDOMIZE USR 32276

LUIS MENÉNDEZ PARRA (MADRID)

Pokes rosados.

The Pink Panther:

10 CLEAR VAL «24319»
20 LOAD "" SCREEN\$: POKE VAL
«23739», VAL «111»
30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
40 REM SONAMBULO INMOVIL
50 POKE 27616,201
60 REM NO SALE EL INSPECTOR
70 POKE 27619,201
80 REM EQUIPO DE MUSICA
SILENCIOSO
90 POKE 24884,24
100 REM NO TE ENTRA SUEÑO
110 POKE 27314,201
120 REM ENTRAR EN CUALQUIER
CASA
130 POKE 64242,58
140 LOAD "" SCREEN\$: RANDOMIZE
USR VAL «44064»

Return of the Jedi:

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
20 CLS: CLEAR 24999
30 FOR N = 65000 TO 65024
40 READ A: POKE N,A: NEXT N
50 DATA 49,255,255,221,33,0,64,17,87,
158,62
60 DATA 255,55,205,86,5,48,241,175,50,
204
70 DATA 166,195,0,91
80 CLS: LET A = USR 65000

JUAN JOSÉ CABAÑAS LOMAN (TARRAGONA)

Antidiccionario de Informática:
READ: Microhobby.
(Remitido por un lector de Alicante).

Navy Moves:

10 CLEAR 25700
20 INPUT «FASE A CARGAR», N
30 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR
3E4: LOAD "" CODE
40 GO SUB 45*N
45 POKE 49662,0: REM VIDAS
50 POKE 59706,195: REM MOTOJETS
55 POKE 60134,0: POKE 60135,0:
POKE 60136,0: REM MINAS
60 POKE 55505,24: REM TIBURONES
65 POKE 52524,0: POKE 52525,0:
POKE 52526,0: REM BUZOS
70 POKE 51852,1: REM MORENA
80 POKE 57832,1: REM PULPO
83 CLS: RANDOMIZE USR 47075
85 REM
90 POKE 54047,0: REM VIDAS
91 POKE 59414,0: POKE 59415,0:
POKE 59416,0: REM INMUNIDAD
92 POKE 55789,0: POKE 55790,0:
REM BALAS
93 POKE 55856,0: POKE 55857,0:
REM LANZALLAMAS
94 RANDOMIZE USR 52300

Cauldron II:

POKE 52578,0:
POKE 54752,252:
POKE 56571,201 Inf. energía.
POKE 35643,201 Juego fácil.
POKE 54752,252:
POKE 56572,175 Inmunidad excepto
al agua.
POKE 52974,0 Inf. vidas.

Gustar:

POKE 44035,0 Fases cortas.
POKE 46677,201 No sale nave
nodriza.
POKE 45735,201 No sale fase detalle
piloto.
POKE 48212,201 Inmunidad.
POKE 44436,201 Velocidad.
POKE 44215,201 inf. vidas.

JOSÉ ZARAMA (GRANADA)

¡Ya están, pokes para el «Rastan»!

Rastan 48K:

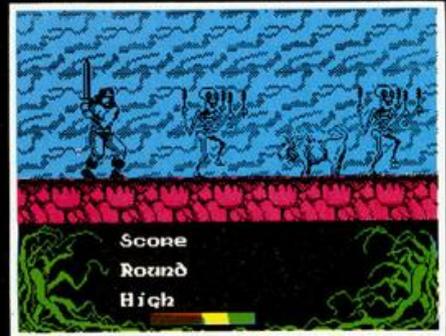
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
20 CLS: CLEAR 26000: POKE 23658,8
30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
40 POKE 55629,0: POKE 55630,0:
POKE 55631,0: REM INF. VIDAS.
50 POKE 55255,0: REM INF. ENERGIA.
60 RANDOMIZE USR 65280

Rastan 128K:

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
20 CLS: CLEAR 26000: POKE 23658,8
30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
40 POKE 55444,0: POKE 55445,0:
POKE 55446,0: REM INF. VIDAS.
50 POKE 55070,0: REM INF. ENERGIA.
60 RANDOMIZE USR 65280

Survivor:

POKE 36048,0 Inf. munición.
POKE 29341,71 Para llegar al final.
POKE 29337,71 Sólo una ventana
basta.
POKE 37735,0 Inf. vidas.



JUAN JOSÉ LARIAS MIÑO (LA CORUÑA)

Antidiccionario de Informática:
(A)LO(H)AD: Bienvenida en Hawaii.
(Remitido por un lector de Alicante);

Gunrunner:

POKE 54902,201 Inf. bonus.
POKE 49053,0 inf. escudo.
POKE 49079,175 Inmunidad.
POKE 48976,0 Inf. jetpac.
POKE 55491,175 Juego más difícil.
POKE 52025,0 Las bombas no te
dan.
POKE 49153,0 Pasar de fase al
morir.
POKE 48659,0 Inf. poison.
POKE 55457,201 Variaciones en el
programa.
POKE 49171,0 Inf. vidas.

Robocop:

10 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
20 POKE 46229,182: REM INF. VIDAS.
30 POKE 39537,201: REM INF. ENERGÍA
40 POKE 45722,201: REM INF. TIEMPO
50 POKE 38451,201: REM INF.
ARMAMENTO.

Two on Two:

POKE 45861,n n = valor del palmeo.
POKE 55832,n n = valor del tiro libre
POKE 53871,n n = valor del tiro
normal.
POKE 53871,n n = valor del tiro
desde 6,25

POKE 53585,0:

POKE 53586,0 El equipo contrario
no suma puntos.
POKE 48819,0 Sin faltas personales.

Fred:

POKE 23313,0: Inf. balas.
POKE 37729,0
POKE 23308,0: Inf. vidas.
POKE 31171,0

SE LO CONTAMOS A...

**EMILIO LÓPEZ RECANS
(BARCELONA)**

Pokes para el viajero espacial.

- Elite:**
 POKE 28822,0 Inf.bombas de energía.
 POKE 39555,201 El láser no gasta energía.
 POKE 56996,254 Inf.fuel.
 POKE 56417,0 Inf.hiperespacio.
 POKE 39959,0 Inf.misiles.
 POKE 33270,0 No aumenta la temperatura.
 POKE 46768,0 No se calienta el láser.
 POKE 39591,201 No se estropean los escudos.
 POKE 46848,201 Sin enemigos.

- Ranarama:**
 POKE 55014,33. Inf. energía.
 POKE 57427,0 Juego más fácil.
 POKE 33969,234 Inmunidad.
 POKE 57649,0 Superdisparo.
 POKE 56323,33 Superdisparo.
 POKE 51529,0 Inf.tiempo.

- I, Ball:**
 POKE 49165,201 Contador de vidas bloqueado.
 POKE 47600,201 Inmunidad a enemigos móviles.

- Cop Out:**
 POKE 35370,0 Inf.vidas.

- Triaxos:**
 POKE 34288,0 Inf.dinamita.
 POKE 38116,0 Inf.disparo.
 POKE 31724,0 Inf.tiempo.

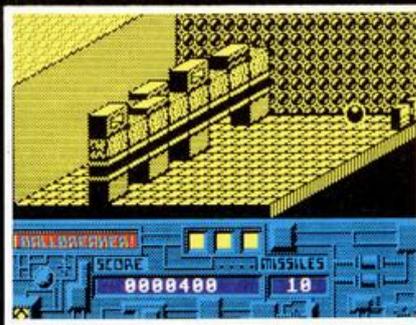
**LUIS MURILLO PELAYO
(MADRID)**

On the road again.

- Overlander 48K:**
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
 30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD ""
 CODE: LOAD "" CODE
 40 CLS: LOAD "" CODE
 50 POKE 31313,0: REM INF. VIDAS.
 60 POKE 26103,167: REM INF. FUEL.
 70 POKE 45803,94: POKE 45804,38:
 REM MAS DE 900.000\$
 80 RANDOMIZE USR 63488

- Overlander 128K:**
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
 30 LOAD "" CODE: LOAD "" CODE:
 RANDOMIZE USR 28672
 40 LOAD "" SCREEN\$: LOAD ""
 CODE: LOAD "" CODE
 50 CLS: LOAD "" CODE
 60 POKE 31319,0: REM INF. VIDAS.
 70 POKE 26146,167: REM INF. FUEL.
 80 POKE 46059,94: POKE 46060,38:
 REM MAS DE 900.000\$
 90 RANDOMIZE USR 63744

- Buggy Boy:**
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 20 CLEAR 26000: POKE 23658,8
 30 LOAD "" CODE: POKE 63535,0:
 POKE 63536,0: POKE 63537,0
 40 FOR N=63538 TO 63554:
 READ A: POKE N,A: NEXT N
 50 DATA 175,50,42,152,62,62,50,40,152,
 62,112,50,41,152,195,0,128
 60 RANDOMIZE USR 63488



**ROBERTO PAREDES FALENAS
(BURGOS)**

- The wall.
Ball Breaker:
 POKE 35695,n n = núm. de vidas.
Batty:
 POKE 43500,100 Cuervos inmóviles.
 POKE 42350,10 Cuervos y ovnis no disparan.
 POKE 45660,201 No destruir ladrillos.
 POKE 47633,n n = núm. de vidas.
 POKE 47216,n n = velocidad de la pelota.

- POKE 48441,0: POKE 48442,0 Inf. vidas.
Arkanoid II 48K:
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 15 CLEAR 26000: POKE 23658,8
 20 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
 30 REM INF. VIDAS
 40 POKE 37484,0: POKE 37485,195
 50 REM PELOTA LENTA
 60 POKE 37920,0: POKE 37921,0:
 POKE 37922,0
 70 REM LETRA 'C' SIEMPRE
 80 POKE 37643,0: POKE 37644,0:
 POKE 37645,0
 90 REM TODOS LOS LADRILLOS AL
 PRIMER TOQUE
 100 POKE 38372,24
 110 LET A = USR 33025

- Arkanoid II 128K:**
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 15 CLEAR 26000: POKE 23658,8
 20 LOAD "" SCREEN\$: POKE 23388,17:
 OUT 32765,17
 25 LOAD "" CODE 49152: POKE 23388,16
 27 OUT 32765,16: LOAD "" CODE
 30 REM INF. VIDAS
 40 POKE 37586,0: POKE 37587,195
 50 REM PELOTA LENTA
 60 POKE 38025,0: POKE 38026,0:
 POKE 38027,0
 70 REM LETRA 'C' SIEMPRE
 80 POKE 3748,0: POKE 37749,0:
 POKE 37750,0
 90 REM TODOS LOS LADRILLOS AL
 PRIMER TOQUE
 100 POKE 38473,24
 110 LET A = USR 33025
Arkanoid I:
 POKE 37748,0:



- POKE 37749,0 Coger pelota.
 POKE 34521,24 Desaparecen figuras superiores.
 POKE 35426,27 Destruir figuras superiores.
 POKE 34000,127 Efecto especial.
 POKE 33427,201 Eliminar espera.
 POKE 38540,n n = núm. de vidas.
 POKE 39724,15 Romper ladrillos.
 POKE 40515,30 Poner nombre en récords.
 POKE 34021,21 Sin sonido.
 POKE 33702,0 Inf. vidas.

**JORGE SUÁREZ
(GRANADA)**

- Presunto inocente.
Frankie goes to Hollywood
 La lista de todas las posibles pistas (y sus traducciones) para resolver el asesinato es la siguiente:
 EL SOSPECHOSO: - thinks alcohol is bad/ cree que el alcohol es malo - drives everywhere/conduce a todas partes. - is a regular churchgoer/va a misa regularmente. - hates to part with a penny/es un tacaño. - suffers from hayfever/es alérgico al heno. - adores a hot beef curry/adora un buen filete caliente. - has always voted tory/siempre vota a los conservadores. - longs to return to Scotland/sueña con volver a Escocia. - has retired/está retirado - plays the piano/toca el piano. - has no sense of humor/no tiene sentido del humor. - has a son in the RAF/tiene un hijo en las Fuerzas Aéreas. - cannot read or write/no sabe leer ni escribir. - likes to sleep in till noon/le gusta dormir hasta mediodía. - was a july baby/nació en Julio. - rarely visits the cinema/rara vez va al cine.

- EL ASESINO - likes red wine/le gusta el vino tinto. - has no car/no tiene coche. - is an atheist/es ateo. - likes to gamble/le gusta el juego. - is a keen gardener/es jardinero aficionado. - is a vegetarian/es vegetariano. - is a socialist/es socialista. - has a London accent/tiene acento londinense. - is aged 30-40/tiene entre 30 y 40 años. - dislikes music/no le gusta la música. - is a local wit/es un cachondo. - has no children/no tiene hijos. - is an avid reader/es un lector empedernido. - is an early riser/se levanta temprano. - is a taurean/es Tauro. - is a film buff/es un fanático del cine.

- Cyberun**
 POKE 37764,0 Bichos con autodestrucción.
 Inmunidad.
 POKE 37254,0 Marcador loco.
 POKE 37960,0 Botellas sin fuel.
 POKE 35732,0

- Spiky Harold**
 POKE 34808,24 Inmunidad
 POKE 36121,201 Inmunidad total.
 POKE 34560,n n = núm. de vidas.
 POKE 37043,175
 POKE 37048,175
 POKE 34813,0

- Automania**
 POKE 64413,201 Antichoque analizador.
 Antichoque ruedas.
 Antichoque ventiladores.
 Caída sin efecto.
 POKE 64640,201 Juego rápido.
 POKE 64554,201 Juego super rápido.
 POKE 47325,0 Objetos fijos.
 POKE 62230,201 Inf. tiempo.
 POKE 62220,201 Inf. vidas.
 POKE 64603,201
 POKE 62615,201
 POKE 64968,167

PEDRO MARTÍNEZ MARTÍN (LUGO)

El mundo de los diamantes espera nuestros pokes.

Netherworld:

5 MERGE "": RUN 30
30 CLEAR 24999: LOAD "" CODE
35 POKE 25032,201:
RANDOMIZE USR 25000
40 POKE 33574,0: POKE 33575,0:
REM INF. VIDAS.
50 POKE 33093,201: POKE 33356,195:
REM INF. ENERGIA.
60 RANDOMIZE USR 28316

Krakout:

POKE 44333,201 Aparecen menos letras.

POKE 42210,201 Bola no rebota.

POKE 38371,201 Sin paredes.

POKE 39498,0 Dos paletas.

POKE 44932,201 No desaparecen ladrillos.

POKE 43024,201 Pegamento.

POKE 41117,201:

POKE 46568,0 Inf. vidas.

Athena:

POKE 47565,0 Cargar cualquier fase.

POKE 60040,201 Conservar alas.

POKE 47459,55:

POKE 47460,217 Empezar con alas.

POKE 47462,36:

POKE 47463,217 Empezar con espada.

POKE 47593,0:

POKE 47971,201 Inf. energía.

POKE 35832,201:

POKE 47968,201:

POKE 53729,195 Inmunidad.

POKE 51714,24:

POKE 51715,16:

POKE 55267,0 No perder objetos al morir.

POKE 55267,0 Inf. tiempo.

POKE 48392,201:

POKE 52593,0 Tiempo ilimitado.

POKE 47491,n n = tiempo (0-127).

POKE 51612,0 Inf. vidas.

MIGUEL A. GARCIA ROBELLA (ORENSE)

Vamos a ver qué tenemos por aquí...

Bomb Jack

10 CLEAR 29987: LOAD "" CODE

20 POKE 65274,71: POKE 65236,70:

POKE 65237,85

30 FOR F=65517 TO 65535

40 READ A: POKE F,A: NEXT F

50 DATA 60,0,50,88,191,33,8,252,17,240,

255,1,241,140

60 DATA 237,184,195,75,193,70

RANDOMIZE USR 65465

Bomb Jack II

POKE 34469,0 Enemigos inmóviles.

POKE 35854,201 Enemigos más débiles.

POKE 34860,201 Enemigos van hacia arriba.

POKE 34076,201 Juego difícil.

POKE 31415,n n = núm. de vidas.

POKE 34441,201 Sin enemigos.

POKE 33841,201 Sin música.

POKE 31060,0 Inf. vidas.

Motos

POKE 42241,0 Inf. vidas.

Shadow Skimmer

POKE 54083,201 Inf. tiempo y energía.

POKE 47827,n n = núm. de vidas.

POKE 48444,n n = núm. de vidas en primera partida.

POKE 49339,201 Quita enemigos.

POKE 53872,52 Una vida más al morir.

POKE 53871,0:

POKE 53873,24 Inf. vidas.

JORGE BARRITANO (BILBAO)

Ten cuidado con las aguas locas.

Hydrofool:

POKE 25883,201 Inf. energía.

POKE 35197,24:

POKE 35198,8:

POKE 37673,0 Inmunidad a las plantas.

POKE 25863,201:

POKE 35037,201 Inmunidad a bichos.

POKE 25098,201 Sin enemigos.

Scooby Doo:

POKE 28580,201 Completar fase 1 y ver las demás.

POKE 29479,0 Inmunidad.

POKE 32095,201 Siempre en la misma fase.

POKE 28408,201 Sin enemigos.

POKE 38144,201 Sin música.

POKE 30129,201 Sin enemigos, excepto fantasmas.

POKE 29614,0:

POKE 64028,252 Inf. vidas.

Netherworld:

05 MERGE "": RUN 30

30 CLEAR 24999: LOAD "" CODE:

POKE 25032,201: LET A = USR 25000

40 POKE 33574,0: POKE 33575,0

50 REM INF. VIDAS.

55 POKE 33093,201: POKE 33356,195

60 REM INF. ENERGIA.

65 LET B = USR 28316

JOSÉ L. ANCILLA MORENO (SEVILLA)

Pokes valientes para estrellas valientes.

Bravestarr:

POKE 60045,201 Acceso a todas las zonas.

POKE 52374,201 Inmunidad a contacto.

POKE 55009,201:

POKE 55048,201 Sin bolas.

POKE 54879,201:

POKE 54922,201 Sin gárgolas.

POKE 54851,201:

POKE 54803,201 Sin monstruos.

POKE 54946,201:

POKE 54989,201 Sin perros.

POKE 54729,201:

POKE 54776,201 Sin pistoleros.

POKE 59295,201 Inf. tiempo.

POKE 52833,n+1 n = tiempo inicial en horas.

Inside Outing:

POKE 52935,0 Una sola gema basta.

POKE 53152,201 Canarios inmóviles.

POKE 54216,201 Inmunidad.

POKE 53121,201 Ratones inmóviles.

POKE 49256,24 Saltar sobre el aire.

Astro Clone:

POKE 54802,1 Inf. astronautas.

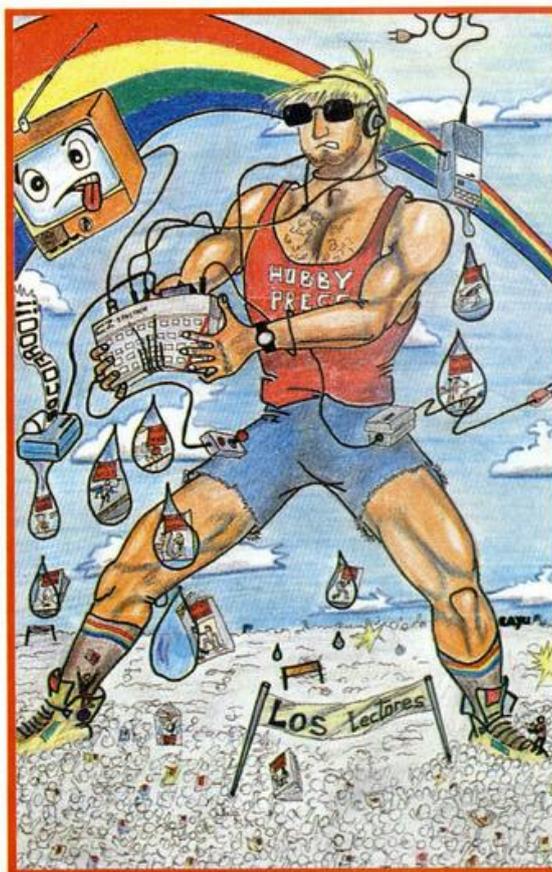
POKE 58760,167 Juego más fácil.

POKE 56502,0 Inf. munición.

POKE 54819,0 Inf. naves.

POKE 53673,0 Inf. oxígeno.

EL RINCÓN DEL ARTISTA FERNANDO ARIEL DE LA CALLE (ARGENTINA)



SE LO CONTAMOS A...

ANTONIO BENEGAS SOTILLO (MADRID)

Antidiccionario de Informática:
PUFFO'S SAGA: Juego dedicado al gobierno.

Batty:
POKE 43500,100 Cuervos inmóviles.
POKE 42350,10 Cuervos y platillos no disparan.
POKE 45660,201 No destruye ladrillos.
POKE 47633,n n=núm. de vidas.
POKE 47216,n n=velocidad de la pelota.

POKE 48441:
POKE 48442,0 Inf. vidas.

Enduro Racer:
POKE 44802,201 No caer al chocar.
POKE 43910,153 Noventa y nueve segundos.
Paraliza tiempo.

POKE 43657,0
POKE 42144,0
POKE 42133,0 Inf. vidas.

Masters of the Universe:
POKE 41420,175:
POKE 41421,0 Cualquier núm. de acordes.
POKE 51406,0 Inmunidad.
POKE 41274,n n=núm. de vidas.
POKE 43210,n n=núm. de aciertos en Charlie.

POKE 52390,0:
POKE 52397,9 Tiempo continuo.
POKE 52346,60 Tiempo lento.
POKE 42173,0 Inf. vidas.

JORGE POZA (MADRID)

Segundas partes de juegos con primeras partes.

Saboteur II:
10 CLEAR 25000-1: PAPER 0:
BORDER 0: CLS
20 LOAD "" SCREEN\$: POKE 23739,111
30 LOAD "" CODE
40 POKE 61340,201: REM INF. ENERGIA.
50 POKE 37122,0: REM INF. TIEMPO.
60 RANDOMIZE USR 25100

Renegade:
POKE 37285,0:
POKE 37424,0 Acumulación de cadáveres.
POKE 36066,195 Enemigos cobardes.
POKE 34427,201 Inmunidad.
POKE 37372,0 Pasar de fase.
POKE 40345,201 Inf. tiempo.
POKE 41045,0
POKE 41148,195 Inf. vidas.



JOSÉ LUIS MONTES ARROYOS (ALMERÍA)

Antidiccionario de Informática:
FIFTH QUADRANT: Y séptimo sextante.

El poder oscuro:
10 BORDER 0: CLS
20 FOR F=24094 TO 24111: READ A:
POKE F,A: NEXT F
30 DATA 49,255,255,221,33,0,64,17,235,
191,62
40 DATA 255,55,205,86,5,24,241
50 RANDOMIZE USR 24094

Critical Mass:
POKE 54214,201 Sin obstáculos.
POKE 54256,201 Inmunidad.
POKE 62373,201 Sin nube magnética.

Platoon:
1.ª fase:
POKE 31268,1:
POKE 33147,201 Inmunidad.
POKE 31093,201 Inf. balas.
POKE 31137,1 Inf. granadas.

2.ª fase:
POKE 29983,1:
POKE 30617,1:
POKE 31725,1:
POKE 33986,1 Inmunidad.
POKE 31145,2 Inf. balas.

3.ª fase:
POKE 33063,201:
POKE 33102,1 Inmunidad.
POKE 30103,1:
POKE 30984,1 Inf. munición.
POKE 29426,0 Inf. tiempo.

ALFONSO CARMONA MARTÍNEZ (GRANADA)

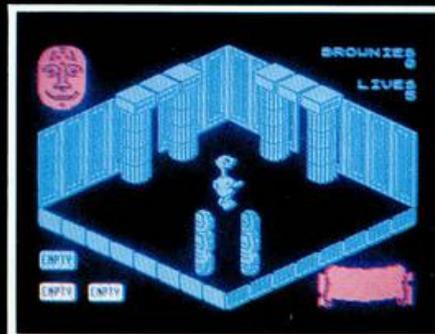
Antidiccionario de Informática:
KARPOV: Juego dedicado a un gigante de grandes habilidades ajedrecísticas.

Kinetik:
POKE 62003,194 Enemigos no roban objetos.
POKE 52309,201 Enemigos inmóviles e inmunidad.
POKE 54979,201 Inf. energía.
POKE 61872,201 Inmunidad a enemigos móviles.

POKE 56721,194:
POKE 63106,218 Inmunidad.
POKE 53151,201 Juego más rápido.
POKE 51722,194 Juego sin enemigos.
POKE 50658,n:
POKE 51595,n n=núm. de vidas.
POKE 61061,0:
POKE 61998,127 Inf. vidas.

Crystal Castles:
POKE 61432,0 Bolas rápidas más difíciles.
POKE 63732,0:
POKE 63733,0:
POKE 63734,0 Inf. vidas.

Sweevo's World:
POKE 37008,205 255 vidas extras.



Fairlight:
POKE 63478,24 Abrir puertas.
POKE 61893,58 Inf. vidas.
Impossible Mission:
POKE 36827,201 Sin robots.

SERGIO PÉREZ ZURRAGA (TERUEL)

Como no tenemos nada mejor que hacer, pokes para el «Enduro Racer».

Enduro Racer:
POKE 44802,201 No caemos al chocar.
Sumar 99 segundos.
POKE 43910,153 Inf. tiempo.

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

JUAN F. GACIÑO SAENZ (CÁDIZ)

Lo más fácil es comprar al árbitro, pero si te empeñas con los pokes...

Match Day II:
10 CLEAR 30000: LOAD "" SCREEN\$:
LOAD "" CODE
20 POKE 41295,0: REM VELOCIDAD.
30 RANDOMIZE USR 41052

M. LUIS MERINERO GÓMEZ (MÁLAGA)

Antidiccionario de informática:
COPY: Muy útil en los exámenes.
(Remitido por un lector de Alicante).

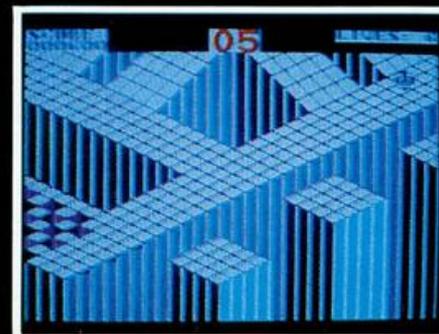
Exolon:
POKE 33646,0 Inf. disparos.
POKE 37456,201 Inf. granadas.
POKE 40115,201 Inmunidad.
POKE 28054,N núm. de vidas.
POKE 40221,201 Inf. vidas.

Street Hawk:
Poke 38607,62 Aceleración instantánea.
Inf. balas.

POKE 38132,0
POKE 38899,0:
POKE 39910,0:
POKE 40623,0 Superchasis.
POKE 38932,0 Inf. disparos.
POKE 38587,0 Freno instantáneo.
POKE 35969,0 Hiperpropulsión.
POKE 34229,0 Motor de aire.
POKE 35029,0 Inf. fuel.

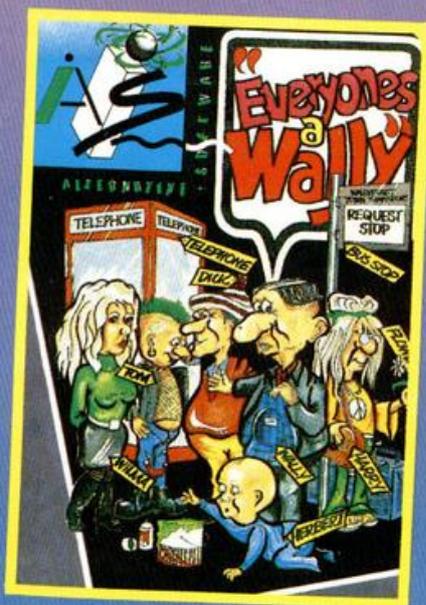
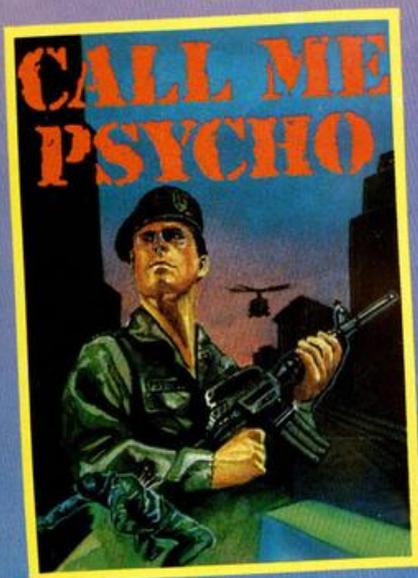
POKE 39699,0:
POKE 39710,0:
POKE 41423,0 Inf. power
POKE 35969,0 Inf. hiperpropulsión.
POKE 37245,0 No sube la temperatura.
Servofreno.
Superreactor.
Inf. turbo.

Gyroscope:
POKE 53887,201 Inmunidad.
POKE 52138,201 Inf. tiempo.
POKE 53992,0 Inf. vidas.

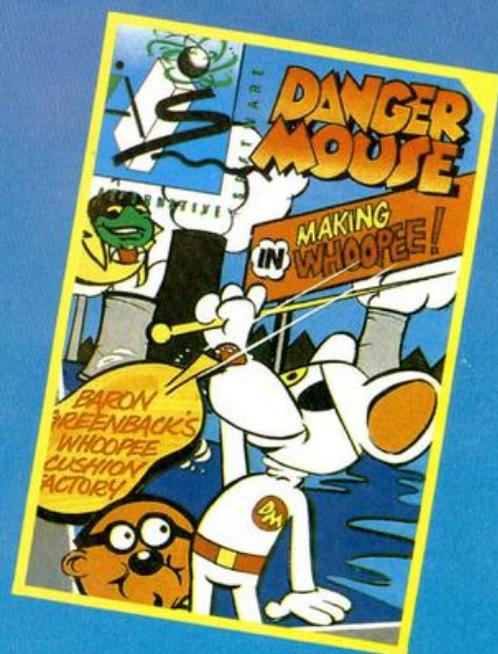
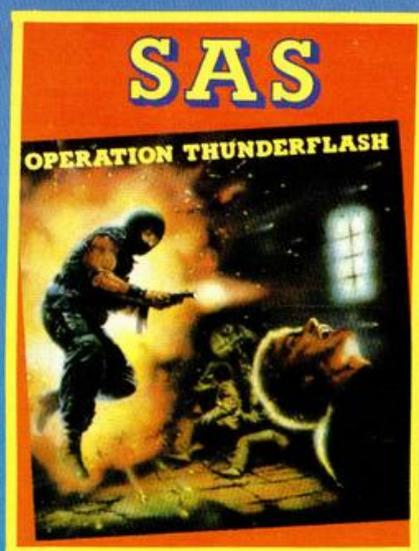
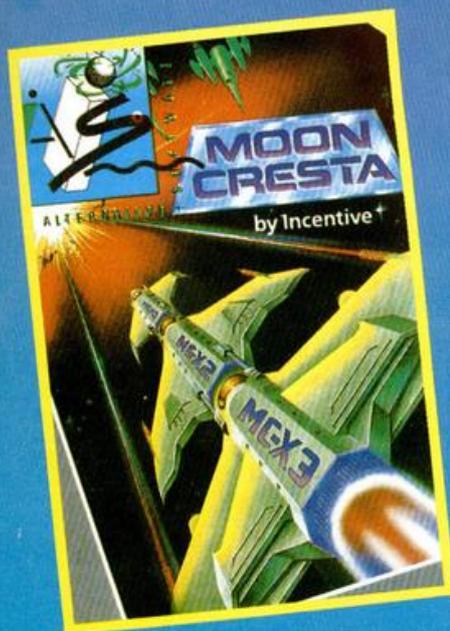


¡INCREÍBLE!

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



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



APROVECHA ESTA OPORTUNIDAD

ICE AGE BREAKER

ALGUNOS PENSABAN QUE ERA IMPOSIBLE
HACER UN JUEGO TECNICAMENTE PERFECTO....



....la respuesta de **topo** SOFT*