

TERCERA ÉPOCA AÑO VIII - NÚM. 211

**Número Especial**  
Incluye 2 CASSETTES  
550 Ptas.

# MICRO HOBBY

AÑO VIII - NÚM. 211



**UTILIDADES**

**MÚSICA  
SIMULTÁNEA**

**Mapas de  
Night Shift y  
Switchblade**

**NUEVO**

**PREDATOR 2**

**TOUR 91**

**PICK'N PILE**

**EXTERMINATOR**

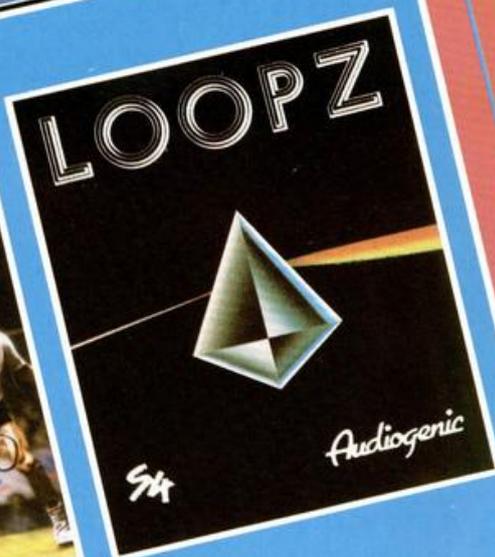
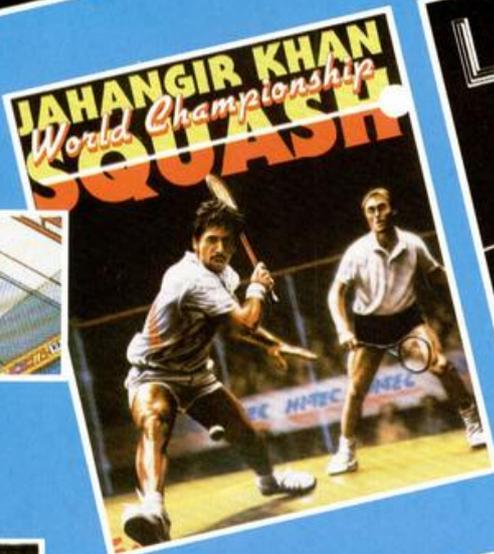
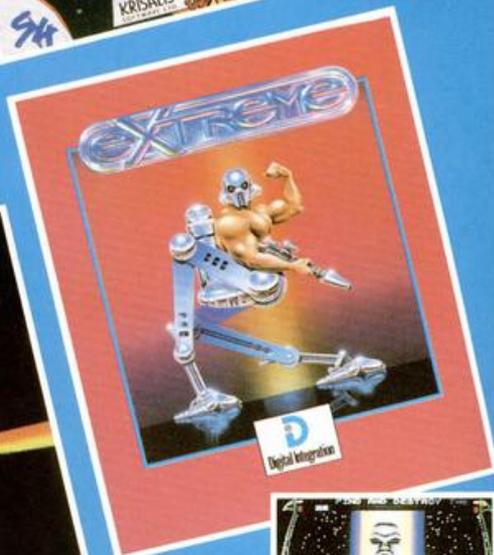
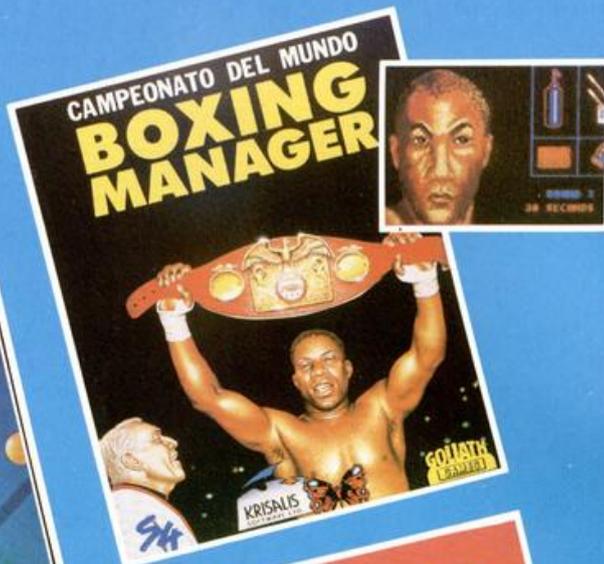
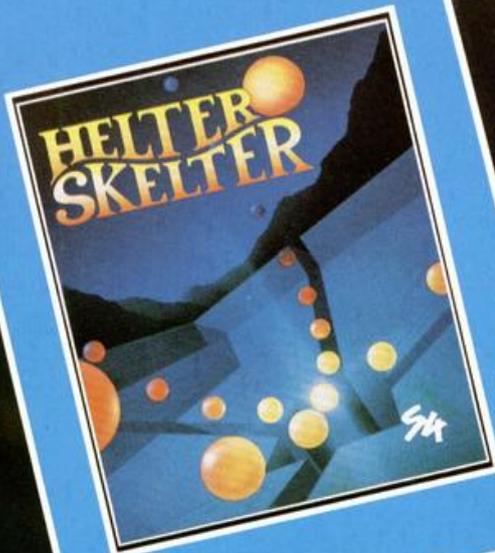
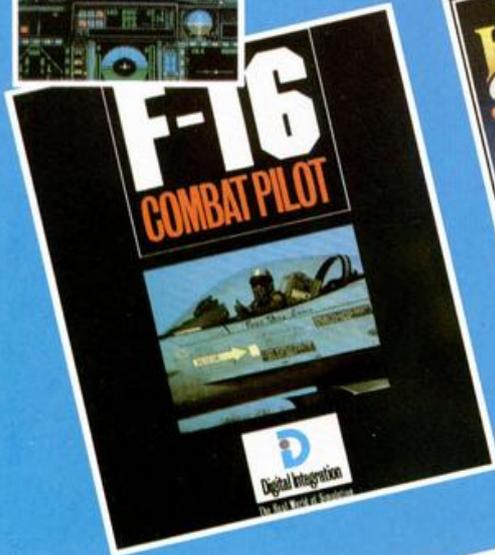
**MEGAPHOENIX**

**MICROPANORAMA**

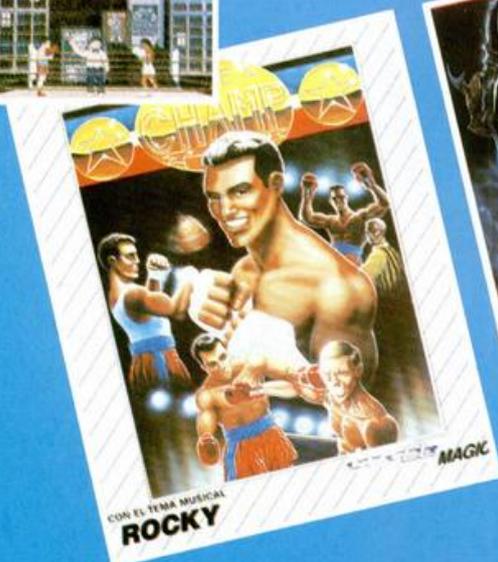
**LAS NOVEDADES  
DE LA COMPUTER  
TRADE SHOW**

**3 DEMOS DE LUJO  
5 JUEGOS EXPLOSIVOS**

# TENTACIONES



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





# MICROHOBBY

AÑO VIII  
N.º 211  
JUNIO  
1991

# MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias,  
Ceuta y  
Melilla  
520 ptas.

## 4 MICROPANORAMA

*Amplio reportaje sobre la  
European Computer Trade Show*

## 12 TRUCOS

## 14 PIXEL A PIXEL

## 15 SELECCIÓN MICROHOBBY

## 18 UTILIDADES

*Música Simultánea*

## 20 PLUS 3

*Creador de sectores de autoarranque*

## 24 CONSULTORIO

## 28 NUEVO

*«Tour 91», «Squash», «Hammerboy», «Mystical»,  
«Megaphoenix», «Predator 2», «Pick'n Pile»,  
«Loopz», «Exterminator», «Helter Skelter»  
«Skull & Crossbones»*

## 42 EL MUNDO DE LA AVENTURA

## 44 AULA SPECTRUM

## 48 OCASIONES

## 50 CORREO

## 52 LA LUPA

*Night Shift y Switchblade*

## 58 EL VIEJO ARCHIVERO

## 60 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: Carmen Santamaría.

Directora de Publicidad: Mar Lumbreras.

Secretaría Redacción:  
Mercedes Barrio.

Colaboradores: Andrés R. Samudio,

Enrique Alcántara,

Pedro J. Rodríguez,

Antonio Bermudez.

David García

Corresponsal en Londres: Alan Heap.

Fotografía: Daniel Font.

Dibujos: F. L. Frontán.

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.

FAX Redacción y Publicidad: 372 08 86

FAX Dirección y Administración: 734 82 98.

Telex: 49480 HOPR.

Distribución: Coedis, S.A.

Ctra. N.º 2. Km. 603,5.

08750 Molins de Rei (Barcelona)

Tel.: 93 / 680 03 60

Imprime: Pentacrom. Miguel Yuste, 33. Madrid.

Departamento de Fotocomposición:

Hobby Press, S.A.

Fotomecánica: Mastercrom.

Depósito Legal: M-36 598-1984.

Representantes para Argentina,

Chile, Uruguay y Paraguay.

Cía Española de Ediciones, S.A.

Juan Madera 1523.

1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROHOBBY no se hace necesariamente

solidaria de las opiniones vertidas

por sus colaboradores

en los artículos firmados.

Reservados todos los derechos.

## EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW:

# LA HOGUERA DE LAS NOVEDADES

La última edición de la tradicional E.C.T.S nos presentó en Londres las que serán las principales novedades en juegos para ordenador durante los próximos meses. Más de cien exhibidores, cientos de profesionales y miles de atractivos títulos se pasearon por una feria que puso de manifiesto que la industria del software de entretenimiento continúa en constante evolución.



Representantes de una docena de países se dieron cita en una feria que se ha convertido en uno de los acontecimientos más importantes del panorama de la industria de los juegos para ordenador: la European Computer Trade Show.

Estados Unidos, Gran Bretaña, Japón, Francia, Italia, Alemania y España son algunos de los países que, de una u otra forma, participaron en la confección de este enorme mosaico informático que cada día crece con más fuerza.

Realidad virtual, CD Rom... son algunos de los nuevos términos que han comenzado a utilizarse casi por primera vez en esta feria, pero que muy pronto se convertirán en algo cotidiano para millones de usuarios de todo el mundo.

De estos temas hablaremos más adelante en este artículo. Pero de momento, vamos a lo que más nos interesa: a conocer lo que las compañías nos tienen preparado para nuestro querido Spectrum.

### NOVEDADES PARA TODOS LOS GUSTOS

Aunque no falta quien dice que el Spectrum está en decadencia, la realidad (¿virtual?) es que los principales sellos de software incluyen en sus catálogos las versiones para Spectrum de sus títulos más importantes.

Por eso, no os preocupéis, somos demasiados usuarios en Europa como para que se olviden de nosotros, y todavía nos

queda cuerda para rato.

Y como somos muchos y con gustos muy distintos, la oferta de títulos va a ser numerosa y variada: divertidos simuladores deportivos, trepidantes arcades, complejas videoaventuras..., es decir, todos esos tipos de juegos que hacen del Spectrum una máquina alucinante. ¡Qué os vamos a contar que no seáis!

Pero comencemos ya nuestro recorrido por los stands de las compañías más interesantes que han acudido a esta feria (por riguroso orden alfabético).



### AUDIOGENIC: CADA DÍA A MÁS

Esta compañía se está convirtiendo últimamente en una auténtica revelación para los usuarios de Spectrum. Y, afortunadamente para nosotros, tras el buen hacer que nos ha demostrado en sus últimas creaciones, «Helter Skelter», «Loopz» y «Exterminator», aún tienen previstos varios lanzamientos más para este año.

Estas serán: «Lone Wolf», basado en los libros de role y fantasía de Joe Dever; «Wreckers», arcade de naves espaciales, «Graham Gooch World Class Cricket», simulador del deporte favorito de los



Wreckers.

lores británicos, y «Super League Manager», un programa que nos propone convertirnos en los entrenadores de un equipo de fútbol de cuarta división y nos encomienda la tarea de convertir a nuestro club en uno de los más importantes del país.

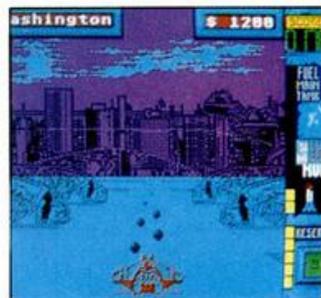
Viendo los resultados de anteriores creaciones, es de suponer que estos lanzamientos estarán a la altura de las circunstancias.

### DOMARK: CANTIDAD Y CALIDAD

Domark es posiblemente el sello que tiene previstos más lanzamientos para Spectrum, lo cual es una buena noticia, pues entre ellos hay cosas más que interesantes.

Estos son algunos ejemplos: «Hydra», otra conversión de Tengen que nos invita a subirnos a bordo de una potente lancha motora, desde donde deberemos disparar sin parar a lo largo de 31 niveles diferentes;

«R.B.I. 2 Baseball», simulación del deporte yankee por excelencia; el recientemente aparecido juego de piratas «Skull and Crossbones»; «Thunderjaws», un arcade cuya misión consiste en infiltrarnos en la base de la malvada Madame Q, -quien está convirtiendo a las jóvenes del lugar en seres mitad humano mitad reptil-, y destruirla a ella y a sus planes; «Super Invaders 91», «Pit



Hydra.

fighter» y «Race Drivin», dos conversiones de máquinas arcade de gran éxito en todo el mundo, y «NAM 1965-1975» una elaborada simulación de la guerra de Vietnam.

Todo esto promete, pero el título que, a nuestro parecer, más destaca de todos cuantos va a editar Domark próximamente es «3D Construction Kit».

Este no es juego al estilo convencional, sino que es un programa que nos permite crear otros programas



con gráficos en tres dimensiones. Ha sido desarrollado por Incentive, autores, entre otros, de títulos tan míticos como «Dark Side», «Driller» y, más recientemente, «Castle Master». Y os podemos asegurar que el trabajo ha merecido la pena porque, como hemos podido comprobar personalmente, su manejo es enormemente sencillo y rápido y los resultados obtenidos son francamente brillantes, ya que con él podremos crear juegos de un nivel totalmente profesional (que además luego podremos incluso vender...)

Como véis, mucho y bueno.

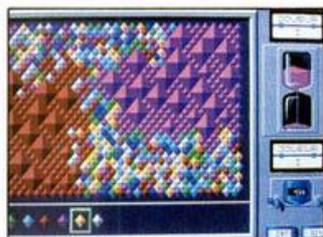
## GREMLIN: LA POTENCIA DEL TURBO

De los autores del reciente éxito «Lotus Esprit Turbo Challenge», nos llega el que será uno de los primeros lanzamientos de Gremlin para la presente temporada: «Super Cars II». Este programa, lógicamente, se ha planteado como una mejora de su predecesor, por lo que incluirá más circuitos, posibilidad de uno o dos jugadores, más niveles de juego...

Y como la cosa va de segundas partes, pues ya tenemos en vías de preparación «Switchblade 2», que nos propondrá descubrir nuevas aventuras y escenarios en compañía de nuestro simpático héroe. Y la aventura continúa en otro título, «Hero Quest», programa basado en un popular juego de tablero ambientado en mundos mágicos y protagonizado por guerreros, princesas y magos.



Metal Master.



Colors.

«Pegasus», arcade de acción, «Turbo Challenge II», mucho más que un simulador de coches, y «Space Crusade», juego de role, completan los planes de lanzamientos de Gremlin hasta finales de este año.

## INFOGRAMES: EL SELLO DEL ARMADILLO

La actividad de las compañías francesas parece incesante. Y uno de los mayores ejemplos de ello es Infogrames, sello que parece haberse interesado enormemente en el mercado español y que suele realizar versiones para Spectrum de la mayoría de sus títulos. Así, durante los próximos meses posiblemente nos irán llegando los siguientes títulos.

«Alcatraz», juego de acción en el que deberemos desarticular una banda de traficantes de

droga, «Bandit Kings of Ancient China» estrategia ambientada en la antigua China, «Simulador de Billar II», sobran las explicaciones, y, por último y como plato fuerte, «Metal Masters», arcade en el que protagonizaremos un apasionante combate entre dos enormes robots, y, por último y como plato fuerte, «Colors», original programa en el que nuestro objetivo consistirá en ampliar al máximo nuestro territorio. Simple pero muy divertido.

## KRISALIS: CADA DÍA A MÁS

No cabe duda de que Krisalis es un sello que se ha ido ha-



Manchester United Europe.

ciendo con un hueco importante dentro del mundo del software para Spectrum. Y parece que lo quieren seguir manteniendo por mucho tiempo. Sus futuros lanzamientos lo demuestran.

Comenzamos por «Jahangir Khan World Championship Squash» (vaya titulito), simulador del espectacular deporte del squash que ha sido asesinado por el mítico campeón mundial y que ya está disponible en nuestro país. Pero el tema deportivo no acaba aquí. «Manchester United Europe» es un nuevo simulador de fútbol, secuela del anterior «Manchester United, The Official Computer Game», al que se le han incorporado una serie de mejoras que han sido obtenidas de las cartas enviadas por cientos de usuarios del juego anterior. Es de suponer que con todas estas sugerencias Krisalis habrá conseguido un gran programa.

## LORICIEL: INTERÉS POR ESPAÑA

Otro stand que no podíamos

dejar de visitar era el de Loriciel. Y allí nos hicieron ver su interés por el mercado español. Aunque igualmente nos comentaron que, a pesar de este interés y de saber que el Spectrum es uno de los formatos más importantes en nuestro país, resulta un tanto difícil que sus títulos sean versionados para este ordenador, si bien también nos confesaron que harían todo lo posible por poder llevarlo a cabo.

Así pues, si llegan a algún acuerdo con algún grupo de programadores, tendremos en nuestras pantallas los siguientes títulos: «Guardians», «Quadrel», «Puzzle Game Range» y «Booly», todos ellos programas de inteligencia que nos sumergirán en mundos de formas y colores.

## MIRRORSOFT: EL SUEÑO DE LAS TORTUGAS VERDES

Los recientemente galardonados con el premio Microhobby al Mejor Programa del Año por su Tortugas Ninja, no quieren perder ni un ápice de su popularidad. Y por ello nos tienen preparado un puñado de buenos programas que nos irán presentando durante los próximos meses.

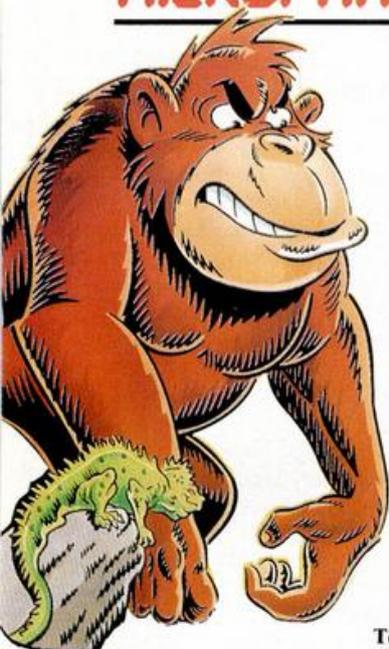


Robozone.

Podríamos empezar por «Robozone», y así transportarnos al siglo 21 para convertirnos en unos robots que tienen que mantener la seguridad ciudadana frente a los peligrosos Pululantes. Acción a tope.

La cosa se va poniendo caliente, y así llegamos a «Cisco Heat!», conversión de la máquina de la calle que nos invita a participar en una emocionante carrera de coches que los policías de San Francisco organizan anualmente.





Toki.

Pero, ¡cuidado!, no corráis demasiado que podéis pasaros de largo ante el lanzamiento fuerte de Image Works. Sí, lo habéis adivinado, ¡vuelven las Tortugas Ninja!. En esta ocasión se trata de la conversión de la popular máquina de Konami y nuevamente podremos compartir aventuras con los divertidos héroes de la media concha.

## OCEAN: LA MAR DE NOVEDADES

Ocean, la mejor, (según vuestros votos), no podía defraudar a los usuarios de Spectrum. Por eso muchos y muy variados son los proyectos de esta compañía de cara a lo que resta de año.

Y empezamos por «Toki», un arcade de seis niveles y más



David Ward, presidente de Ocean.

de 300 pantallas que nos invita a convertirnos en monos y a darnos un divertido y animado paseo por la selva, repartiendo mamporros a diestro y siniestro con el objetivo de rescatar a una amiguita nuestra que anda por ahí raptada.

«Battle Command», juego mezcla de arcade y estrategia, nos envía al frente en una hipotética batalla que tiene lugar en el año 2001 y nos convierte en guerrilleros de élite. «Smash TV» es un reto futrista que tiene lugar en un crudo concurso televisivo. El premio: la vida.

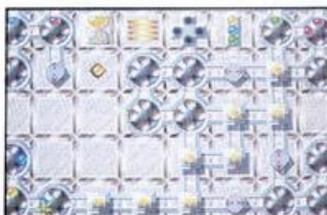
Estos programas seguro que poseeran el nivel de calidad que Ocean siempre suele imprimir a sus productos, pero los grandes lanzamientos corresponden a otros tres títulos: «Darkman», basado en el popular personaje de ficción, «Terminator 2», continuación de la apasiopnante aventura protagonizada por Arnold Schwarzenegger y, «Los Simpson», sin duda uno de los títulos más interesantes de cuantos aparecerán este año en el mercado.

La mayoría de estos programas están aún en proceso de gestación, pero hemos podido ver una versión de «Los Simpson», y podemos decir que se trata de un arcade protagonizado, ¡cómo no!, por Bart, quien a bordo de su skateboard deberá recorrer los alrededores de su casa sorteando todo tipo de obstáculos.

Aún existen más proyectos interesantes, como podrían ser «Elf» o «Robocop 3», pero aún no está decidido si estos títulos serán editados para Spectrum. Esperemos no ser privados de tan excelente don.

## RAINBOW ARTS: DESDE ALEMANIA CON AMOR

Desde el corazón de Alemania, exactamente desde Düsseldorf, nos llegan nuevos vientos «turricanados». El esperadísimo «Turrican 2» ha dado mucha más guerra de la esperada, pero es de suponer que algún año de estos los programadores británicos acabarán la versión para Spectrum que están llevando a cabo.



Logical.

Ese día podremos volver a disfrutar de la trepidante acción que nos proporcionará una de las máquinas de disparar más populares de los últimos tiempos. Atentos.

Otro interesante proyecto de esta compañía es «Logical», juego al que podríamos incluir en la nueva tendencia de programas de idea sencilla y original pero que resultan sumamente enganchantes. Esperamos poder verlo pronto en nuestros Spectrums.



## STORM: NACIENDO CON FUERZA

No cabe duda de que uno de los sellos que han irrumpido con más fuerza últimamente en el mercado de 8 bit ha sido Storm, pues sus títulos «Swiv» y «Saint Dragon» así lo avalan.

Y, como nos comentaron personalmente los propios directivos de esta joven compañía, su intención es la de hacerse aún mucho más importantes. Por eso, pronto contratarán con juegos como «Rod-Land», conversión del arcade de plataformas de Jaleco y «Big Run», también conversión de una máquina de Jaleco pero que en este caso nos lleva nada más y nada menos

que a correr el rally más popular del mundo: el Paris-Dakar.

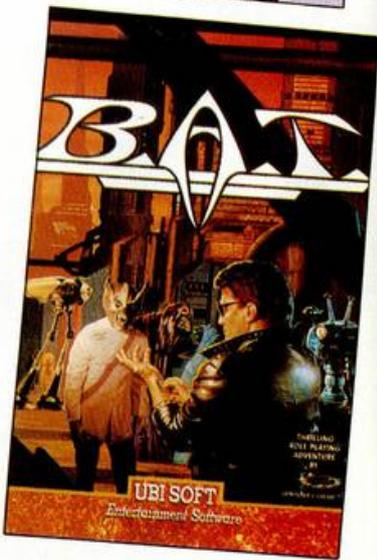
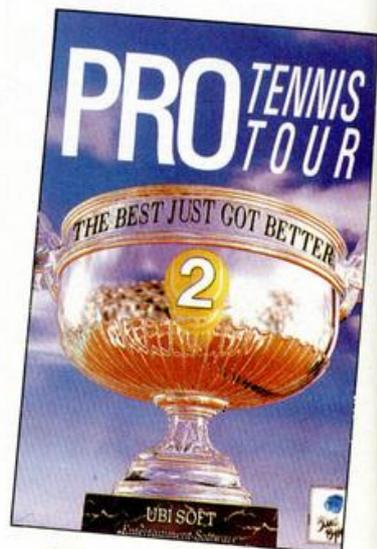
Otros títulos que esperamos ver pronto en nuestros ordenadores serán «Asylum», juego de aventura y acción, y «Solar Jetman», vuelta a los escenarios del mítico personaje que protagonizó obras maestras como «Jetpac» y «Lunar Jetman».

«Double Dragon III» será, sin embargo el título más sonoro y, a priori, interesante de su próximo catálogo.

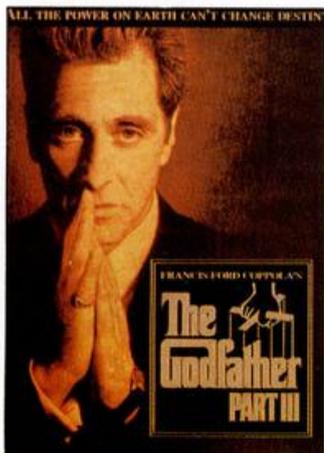
## UBI SOFT: VIVE LA FRANCE!

Otra de las grandes francesas es UBI, compañía que no suele convertir demasiados títulos a Spectrum, pero que siempre deja caer alguno que otro.

Por eso, esperamos que nos



Protenis 2 y Bat.



mero responde al nombre de «Mercs» y en él nos convertimos en un mercenario entrenado en tácticas anti-terroristas que es enviado a África a resolver una misión de alto secreto. Arcade repartido en ocho niveles que garantizan la acción.

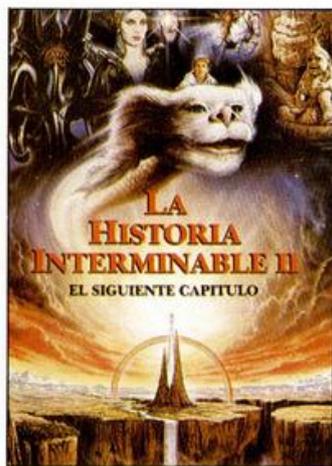
Pero sin duda el plato fuerte de U.S. Gold para este año es «El Padrino III», película que será convertida en un juego para ordenador cuyos detalles, por el momento, se llevan en el más riguroso de los secretos. Por tanto aún habrá que esperar algunos meses para ver lo que dá de sí este, a priori, prometedor título.

lleguen títulos como «Pro Tennis Tour 2», simulador de tenis al que se le han incorporado nuevas mejoras con respecto al título anterior: parámetros para la condición física, creación de jugadores..., «BAT», aventura con aspecto de comic que nos introduce en un mundo futurista en el que nos comunicaremos con los demás personajes a través de menús y, por último, «Unreal», un arcade dotado de unos gráficos excelentes en el que nos enfrentaremos a innumerables peligros en un planeta salvaje.

## U.S. GOLD: LA FIEBRE DEL ORO

Uno de los monstruos del software, U.S. Gold, parece que no tiene previsto el lanzamiento de muchos títulos para Spectrum, pues su trabajo se centra principalmente en los micros de 16 bits y en las consolas.

Sin embargo, no todo está perdido, pues, por el momento, hay dos interesantes títulos que pronto llegarán hasta nuestros ordenadores. El pri-



## VIARIOS INTERPRETES

Como habéis comprobado, todavía tenemos un buen número de compañías dispuestas a suministrarnos todos los títulos que seamos capaces de consumir. Pero, para hacer honor a la verdad, hay que confesar que también hay algunas casas que, o bien han abando-



nado este mundillo del Spectrum, o bien han reducido considerablemente su número de lanzamientos.

Dentro del primer caso podemos citar nombres como System 3, Activision (que, tras

su crisis, se encuentra en manos francesas), Microprose, Virgin, Elite...

Y, por el otro lado, también tenemos las compañías que tan sólo tienen intención de facilitarnos uno o dos títulos de su

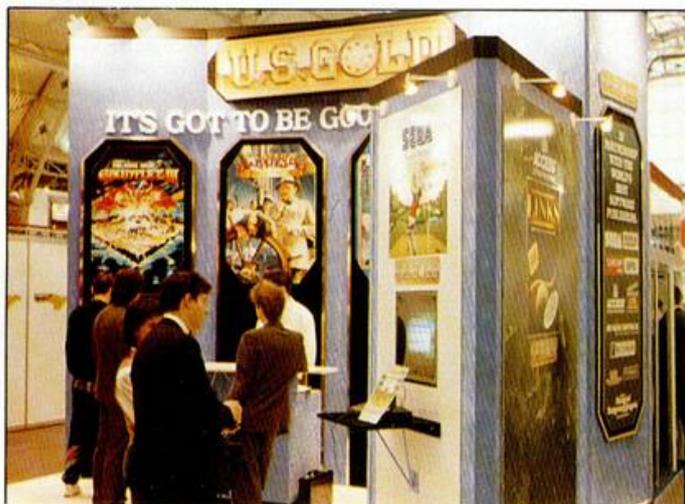


catálogo, si bien algunos de ellos están por confirmar.

Sin embargo, no por ser escasos estos títulos son menos interesantes, pues tenemos juegos como «La Historia Interminable 2», que será realizado por Linel, o «Prehistorik», de Titus, un divertido arcade que tiene lugar miles de años atrás y que está dotado de unos gráficos verdaderamente simpáticos.

## EL FUTURO YA ESTA AQUÍ

Al margen de todas estas novedades en juegos, en la feria tuvieron lugar dos presentaciones que nos llamaron especialmente la atención. Nos estamos refiriendo a la **Realidad Virtual** y a los juegos en **CD Rom**.





La realidad virtual es el nombre que se le ha dado a un complejo sistema que, combinando imágenes en estéreo, te hace sentir que realmente estás «dentro» del juego, introducirte literalmente en la pantalla del ordenador.

Division of Bristol es el nombre de la compañía que mostró este producto en la feria y allí tuvimos la oportunidad de comprobar que, por increíble que parezca, esto de la realidad virtual es cierto.

El monitor con el que se disfrutaba del evento mostraba di-

ferentes escenas. A éste que suscribe (que no es el de la foto alusiva), le tocó una en la cual se mostraba una gran sala en cuyo interior se encontraba una araña gigantesca. Tras enfundarte unas gafas en el más puro estilo Jackes Cousteau tenías la sensación de que te encontrabas en el interior mismo de la habitación. Y todos los movimientos que hacías se iban correspondiendo con lo que te rodeaba: si girabas la cabeza veías lo que se encontraba tras de tí, y si te agachabas podías ver al bicho desde aba-

jo. Algo realmente increíble, estar allí, atrapado en una enorme tela de araña.

Otra interesante novedad que tuvimos la oportunidad de conocer fueron los primeros juegos que están, o mejor, van a ser editados en CD Rom, CD TV y CDI. Las compañías que nos mostraron sus productos fueron exactamente Mindscape, Infoframes y Coktel Visión, y la característica fundamental que presentan estos programas es que pueden disponer de una gran cantidad de memoria, -del orden de los 500 megabytes-, lo que ofrece increíbles posibilidades.

Por ejemplo, los juegos pue-



den ser dotados de imágenes en movimiento digitalizadas, e igualmente, mientras se juega se puede estar escuchando cualquier melodía con calidad de Compact Disc.

Y esto ha sido a grandes rasgos lo que ha dado de sí la E.C.T.S.

Hasta la próxima.

## PREMIOS EUROPEOS A LOS MEJORES PROGRAMAS

Como ya sabéis, 31 revistas de toda Europa, entre ellas Microhobby, seleccionamos a los mejores programas europeos. Este fue el resultado:

- Mejor animación: **Dragons Lair II** (Ready Soft)
- Mejores Gráficos: **Shadow of the Beast II** (Psygnosis)
- Mejor Sonido: **Shadow of the Beast II** (Psygnosis)
- Mejor Juego de Acción: **Killing Game Show** (Psygnosis)
- Mejor Juego de Aventura/Rol: **Secret of Monkey Island** (Lucasfilm)
- Mejor Juego de Inteligencia: **Klax** (Domark)
- Juego más original: **Los Lemmings** (Psygnosis)
- Mejor Presentación: **Ultima IX** (Origin)
- Mejor Simulador: **F-19 Stealth Fighter** (Microprose)
- Compañía del Año: **Psygnosis**
- Juego del Año: **Los Lemmings** (Psygnosis)

## SONRISAS

# Y

## LÁGRIMAS

**SONRISAS...** acompañadas de aplausos para Escarlata Loncan, directora de marketing de Erbe, por la brillante conferencia que expuso en la feria.

Dentro de las diferentes actividades que rodean a la E.C.T.S., se incluyen ciclos de conferencias relativas a distintos temas relacionados con el mundo del software en Europa. Escarlata Loncan, —como representante de una de las compañías distribuidoras más importantes de nuestro país—, comentó, ante un público entregado de antemano, su punto de vista a cerca de la situación actual del mercado español. Una exposición clara, amena y altamente edificante.

**LAGRIMAS...** por la mala organización a la hora de adjudicar y entregar los premios a los Mejores Programas Europeos. Resumimos: tras las nominaciones de cada revista, todos pensamos que al llegar a la feria nos reuniríamos para elegir a los ganadores. Nada más lejos de la realidad. Cuando tuvo lugar la reunión, los organizadores nos dijeron que los premios se habían sacado directa-

mente sumando las nominaciones y que era imposible cambiarlos porque se había hecho un video para mostrarlo en la fiesta de la entrega de premios. Protestas en alemán, castellano y arameo, pero nada, excepto un par de premios, todos ya adjudicados. Por la noche, en la fiesta, ni trofeos, porque no llegaron a tiempo, ... ¡ni video!, por insalvables problemas técnicos. Todo un éxito. **SONRISAS...** realmente encantadoras con las que nos obsequió Kristin Dodt, relaciones públicas de Rainbow Arts.

El inicio de nuestra entrevista fue un poco tenso, pues las conversaciones que hemos venido manteniendo

con la compañía alemana para ofrecer una demo jugable de su próximo éxito, «Turrican 2», se remontan prácticamente a la antigüedad, y ya se acababan las excusas.

Sin embargo, una vez aclarado el tema, —no os preocupéis, en el próximo número superdemo de «Turrican 2»—, Kristin se nos descubrió como una de las personas más simpáticas y atractivas de este mundillo del software. Encantados de conocerle.

**LAGRIMAS...** por la ausencia de compañías españolas en la feria. Gran Bretaña, Francia, Italia, Alemania... todos tienen, en mayor o menor medida, sellos representativos

de cada país. Pero España, no.

Con esto no queremos criticar a nadie, pues es de suponer que las compañías tendrán sus motivos para no formar parte de la exhibición, pero no podemos dejar de sentir cierta tristeza al no encontrar ningún stand con el nombre de Dinamic, Topo, Opera o Zigurat. Desde luego, calidad no les falta para ello.

**SONRISAS...** por la grata impresión con la que se vuelve de estas ferias. Porque tenemos que reconocer que uno siente un poco de envidia cuando ve todo el excelente ambiente que rodea a la industria del software en Europa.

Es una auténtica delicia ver a todas las compañías presentando los juegos más maravillosos realizados hasta la fecha, a las distribuidoras pugnando por hacerse con tal o cual prestigioso sello, a los periodistas a la caza y captura de la mejor entrevista... En fin, todo esto nos lleva, un año más, a derramar auténticas...

**LAGRIMAS...** de tristeza por no tener en España una feria parecida a ésta. Quizás algún día.

Escarlata Loncan.



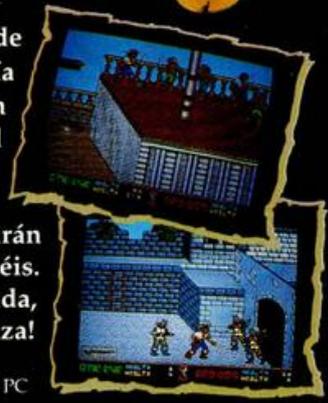
Kristin Dodt.



# Skull & Crossbones



Es hora de demostrar tu hombría en una sangrienta batalla a muerte con el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con tus viejos camaradas Red Dog y One Eye. Puede que sean tus compañeros, pero no confíes en ellos... pronto surgirán discrepancias sobre quién debe llevarse lo que robéis. ¡Una lucha hasta el final para conseguir comida, bebida, tesoros y venganza!



**TENGEN**

**DOMARK**

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

DRO SOFT  
Moratin 52, 4ª drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64

**DRO**  
SOFT

SEGA®

# MEGA DRIVE

ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES

AHORA SOLO  
29.900  
Pts.



# SEGA

Una nueva dimensión en

# La video-consola

# Definitiva



INCLUDES  
ARCADE HIT!

"ALTERED  
BEAST"



## Definitiva en tecnología

Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.



Super Basketball

## Definitiva en gráficos

Solo comparables a los de las mejores máquinas recreativas. Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.



Super Monaco G.P.

## Definitiva en sonido

En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!



Ghouls'n Ghosts

## Definitiva en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).



Moonwalker

## Definitiva en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego «Altered Beast» de regalo y la garantía de Sega.

¡No lo pienses más!

Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.



Sword of Sodan

HAZME UN FAVOR,



CONECTAME A UN



Distribuidor en España por acuerdo con  
VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.

SOFTWARE, S. A.  
Serrano, 240  
28016 MADRID

# en videojuegos

# SEGA

from Virgin

# TRUCOS

## REM FANTASMA

No, hombre, no, por una vez no penséis mal, que sabemos que más de uno ha creído por un momento en que al Rem le sonaban las cadenas. Un Rem no necesita vacilar, su pinta es ya de lo más «quedón». Pero no, el Rem no se las da de nada, lo de fantasma tiene más que ver con la invisibilidad o transparencia, que con los apelativos que muchos amiguetes se ganan a pulso. Y todo es debido a que el truco de Rafael Ceballos, de Cádiz, consigue eliminar la sentencia REM de una línea basic, y dejar al descubierto únicamente lo que hayáis puesto detrás.

Para los que hayan caído en el malentendido lo mejor es que lo probéis.

Ejecutad el mínimo listado que viene a continuación, comprobadlo con vuestros ojos, y aplicarlo a todos esos programas que hacéis vosotros.

```
10 REM Hecho por Jetsoft Juegos espa
noles totales) con la cola
boracion de Jose
20 LET a=5+PEEK 23635+255: PE
EK 23636: FOR n=a TO a+7: P
OKE n,8: NEXT n
```

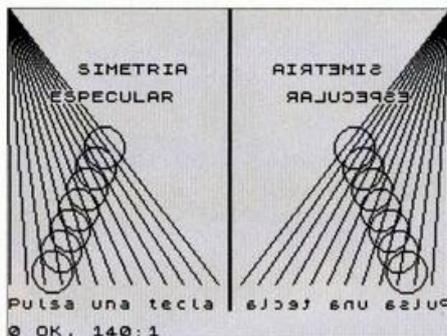
## SALVAR DONDE UNO QUIERA

Con esta línea basic de aspecto sencillo y breve, podremos salvar el nombre de un programa en la posición de pantalla que a nosotros más nos guste. ¡Esperad!, ¡no seáis ansiosos!, antes de poneros a experimentar sus posibilidades, os vamos a dar unos cuantos consejos.

Si tecléarais la línea tal y como aparece, funcionaría, pero no añadiría nada nuevo a lo que ya sabemos, aparte de que grabaría un fichero de nombre «Aquí n.» que quizá no es el más indicado para vuestras cabeceras. Concluso, lo que tenéis

que hacer es cambiar el «1» que va detrás de CHR\$ por el número de fila, y el «0» posterior por el de columna. El nombre del programa, que no debe exceder de siete caracteres, debéis colocarlo en lugar del pintoresco «Aquí n.». Así está todo dicho. Las gracias se las damos a JETSOFT, equipo gaditano de programación.

## SIMETRÍA ESPECULAR



¿Especlar?, aquí no especula nadie, todo lo que hacemos se basa en datos fiables y abiertos, por supuesto, al gran público. Bueno, exclusivas

```
List
1 REM espejo
10 FOR i=1 TO 7
20 CIRCLE 5*i+20,12+i+10,12
30 NEXT i
40 FOR i=1 TO 130 STEP 10
50 DRAW 0,175
60 PLOT i,-160
70 NEXT i
80 PRINT AT 4,5;"SIMETRIA";AT
6,3;"ESPECULAR"
90 FOR i=50000 TO 60043
100 READ n: POKE i,n: NEXT i
110 DATA 243,17,31,0,33,0,64,22
0,203,225,221,225,16,16,197,126,6
35,203,31,203,17,16,250,221,113,0
24,24,43,193,16,237,1,16,0,9,1
24,24,68,56,221,251,201
120 PLOT 127,0: DRAW 0,175
130 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla"
140 RANDOMIZE USR 60000
0 OK, 0:1
```

también tenemos... pero dejémoslo porque no van los tiros por ahí. Con lo de especlar, José María Lara, de Sevilla, se refiere al espejo. Y es que su truco es capaz de emular un dibujo de forma absolutamente simétrica. Nos explicamos.

El programilla que nos ha enviado José María, realiza un dibujo en la parte izquierda de la pantalla que, si pulsamos una tecla, quedará reflejado en la sección derecha del monitor. Es como si hubiéramos convertido una zona de la pantalla en espejo (especlar) informático.

## PRESENTACIONES

Hemos recibido un montón de trucos y rutinas que, precisamente, por abordar el aspecto más estético, si se quiere, y espectacular de esta sección, vamos a agrupar en un apartado conjunto. A decir verdad, las presentaciones es sólo una de las innumerables posibilidades que brinda esta clase de trucos. Veréis, en cuanto les echéis un ojo, que pueden servir para cualquier cosa que, conociéndoos, no dudamos en que se os ocurra.

El bloque de trucos está compuesto por una serie de listados diferentes y con autor propio, que inmediatamente vamos a comentar.

-Letras que bajan: El truquero de las letras es José Luis Garrigos, de Valencia, y su proeza consiste en hacer que los signos que forman la palabra definida por nosotros,

```
1 REM LETRAS CHUNGAS
2 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
3 LET X=0
4 LET P=0
5 INPUT "DIME UNA PALABRA:";W
$
6 FOR A=0 TO LEN W$
7 LET X=X+1
8 LET P=P+1
9 IF X=LEN W$+1 THEN GO TO 2
00
10 FOR a=0 TO 20: PRINT AT a,P
: PRINT W$(X): PRINT AT a-
1:P,"": NEXT a
11 GO TO 7
```

recorran la pantalla, de arriba a abajo, hasta posarse tranquilamente en el fondo. Muy bonito. Recomendamos no pasarse con los caracteres.

-Y letras que suben: He aquí la demostración práctica de que, efectivamente, todo lo que baja, en

```
1 REM LETRAS CHUNGAS
2 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
3 LET X=0
4 LET P=0
5 INPUT "DIME UNA PALABRA:";W
$
6 FOR A=0 TO LEN W$
7 LET X=X+1
8 LET P=P+1
9 IF X=LEN W$+1 THEN GO TO 2
00
10 FOR a=20 TO 0 STEP -1: PRIN
T AT a,P,: PRINT W$(X): PRI
NT AT a+1,P,"": NEXT a
11 GO TO 7
```

algún momento tiene que subir. El mismo José Luis Garrigos se ha encargado de llevar al ordenador tan succulenta teoría.

-Rótulos en movimiento: El truco de Roberto Peña Pastor, de Valladolid, es solamente la base primera sobre la que partir. En origen es una frase a nuestra disposición, y en final un rótulo que va oscilando de izquierda a





Emilio Serrano García  
Madrid  
24 Puntos

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



Guillermo González Real  
Madrid  
24 Puntos

© 1990 SILENT SOFT (MADRID)



Octavio Fernández Heredero  
Madrid  
24 Puntos

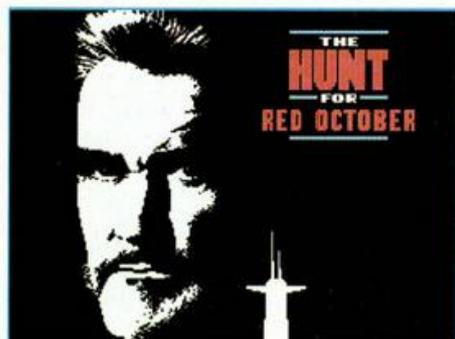


Guillermo González Real  
Madrid  
24 Puntos

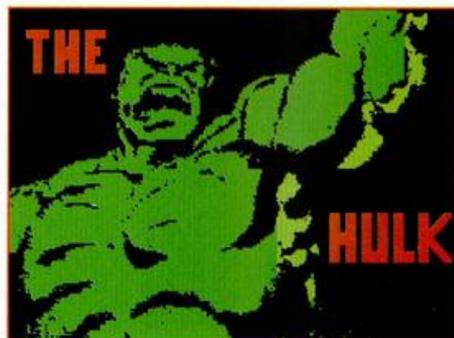
Guillermo González Real  
Madrid  
24 Puntos



Sergio Pasiva Gaudencio  
Monte Real  
24 Puntos



Pedro Escutia González  
Cuenca  
24 Puntos

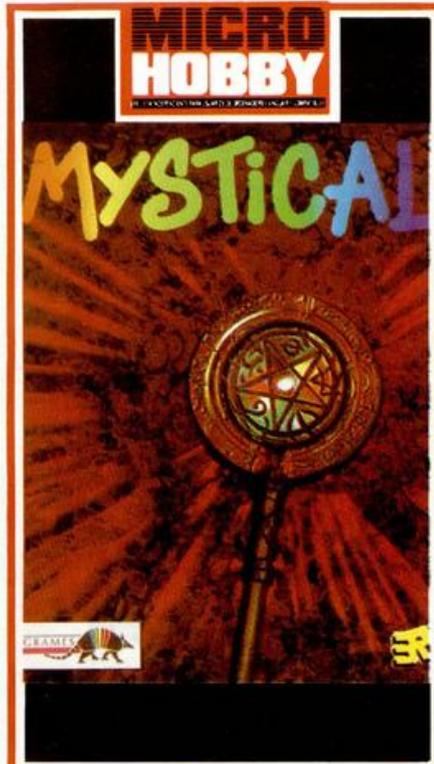
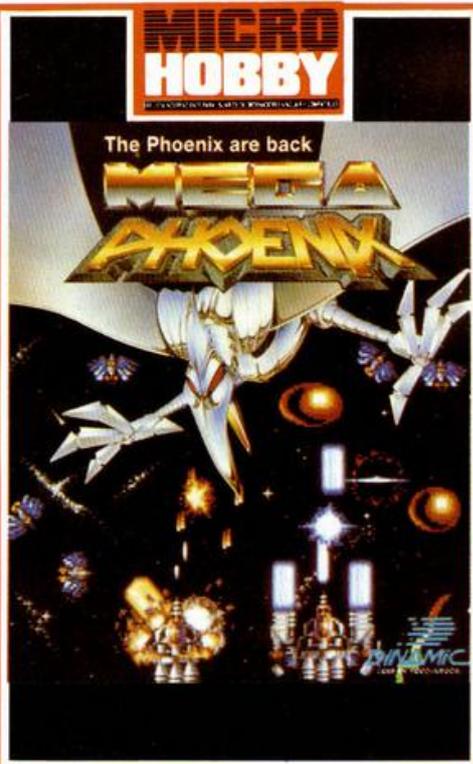


Guillermo González Real  
Madrid  
24 Puntos

**MICRO HOBBY**

**A:** Demos de «MEGAPHOENIX» y «MYSTICAL»  
**B:** «METROPOLIS» y «AVENTURA ORIGINAL»

**38**



**CONTIENE**

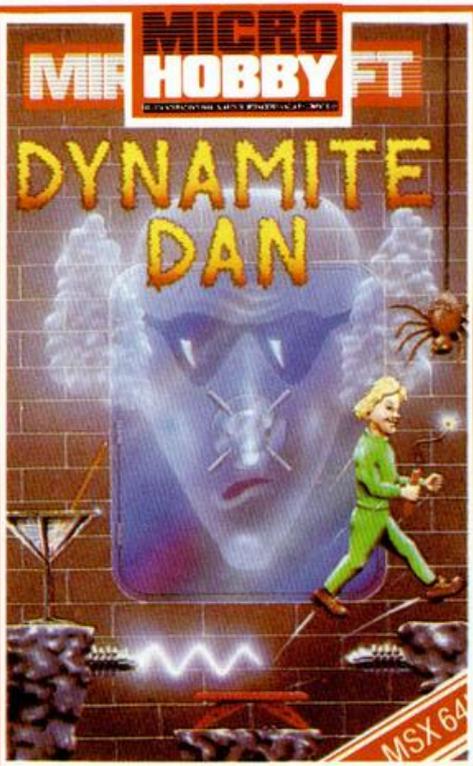
Demo de «Megaphoenix» (DINAMIC),  
 Demo de «MYSTICAL» (INFOGRAMES),  
 «METROPOLIS» (TOPO) y «AVENTURA ORIGINAL» (AD)



**MICRO HOBBY**

**A:** «DYNAMITE DAN», «NONAMED» y Cargadores  
**B:** «TRIPLE COMANDO», Demo de «HAMMERBOY» y Música Simultánea

**39**



**HAMMERBOY**

Juego para niños. A estos chicos de Dinamic se les ocurren unas cosas que son la monda. Mira que colocar a un niño con un martillo que mide casi más que él en lo alto de un fuerte. Para jugar con Hammerboy sólo tendréis que evitar que los enemigos se cuelen en vuestro castillo, o fuerte o nave espacial, usando un violento martillo que los destrozará. Y también hay bombas, e incendios y sobre todo mucha simpatía. ¡Ah!, echad un vistazo a las máquinas recreativas de vuestra sala favorita, quizá allí también os lo encontréis. Y recordad que esto es tan sólo el principio de un enooooorme juego.

**DYNAMITE DAN**

Fue el baul de los ingenios, la caja de chispas que sorprendió a la generación del momento. ¡Que mal nos acostumbraban algunos juegos de la época!. La primera parte de la saga de los Dan estaba cargada de gráficos sorprendentes, de muñecajos y de efectos especiales de lo más simpático. Todo está ya dispuesto para que comencéis a disfrutar.

**CONTIENE**

«DYNAMITE DAN» (MIRROSOFT),  
 «NONAMED» (DINAMIC), «TRIPLE COMANDO» (DRO), Demo de «HAMMERBOY» (DINAMIC),  
 Cargadores y Música simultánea.





## MEGAPHOENIX

El revival marciano de Dinamic abre una nueva etapa en la concepción de videojuegos. ¿No te lo crees? Prueba a jugar con esta demo...

## MYSTICAL

¡Mosquis!, ¿de qué va esto?. Muy fácil. Un novicio demasiado revoltoso ha desgraciado por completo la pócima que estaba preparando el maestro, esparciendo por los cuatro costados los ingredientes que burbujaban en el caldero. Ya puedes empezar a buscarlos.

## METROPOLIS

Un paisaje posterior a la bomba atómica y un puñado de gamberros con cresta que han conseguido sobrevivir a la tragedia componen por entero el escenario de Metrópolis, la ciudad caótica que Topo creó para nosotros.

## LA AVENTURA ORIGINAL

Bajo tan sugestivo nombre hállase una de las genuinas y pensadas experiencias de Andrés Samudio por este mundillo de la Aventura. Sumérgete de lleno en ella.

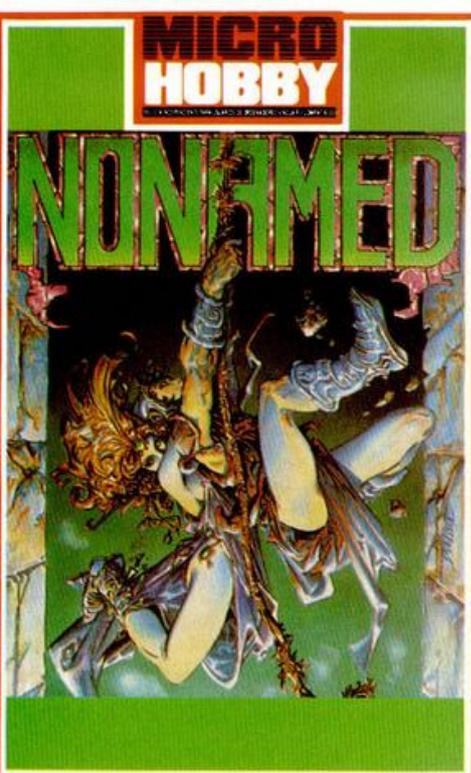
## INSTRUCCIONES DE CARGA



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.



## NONAMED

Nonamed te lleva mucho más atrás en el tiempo, justo hasta la Edad Media. En un decorado muy parecido al de Camelot Warriors, un bravo soldado debe pasar la dura prueba de salir del Castillo misterioso. Sangre fría, habilidad para superar los peligros y ganas de divertirse es todo lo que se necesita.

## TRIPLE COMANDO

¡Hala!, no te puedes quejar, con este juego de Dro tienes el triple de acción, el triple de personajes, el triple de todo, ¡vaya hartura!

## MUSICA SIMULTANEA

La utilidad que hemos incluido en la cinta es, una vez más, espectacular. Con ella podréis escuchar cualquier tipo de música a través del ordenador, mientras vosotros estáis dedicándoos a otra cosa, como programar. En las páginas de la revista tenéis explicado cómo funciona. Para ver la demo, cargar el segundo programa (Musidemo) y a continuación el bloque de código máquina.

## 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.

¿Qué tiene miles de programas,



funciona con



cartucho, disco o

cassette, guarda todo en su memoria,



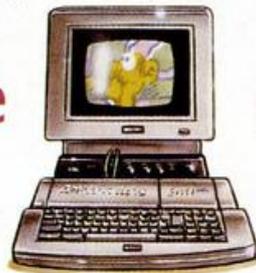
se pone



de todos los colores,

ayuda a jugar, aprender **y ahora puede**

**transformarse en televisor?**



## Los CPC Plus de Amstrad.

Hasta el 15 de junio, con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así, el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos cuando tú quieras.

Tu tele y tu ordenador juntos desde 39.900\* ptas. ¡increíble!... ¿verdad? Por ese precio... creo que deberías pillar alguno, colega.

\* Precio final recomendado, IVA incluido.



Características CPC Plus de Amstrad:

- 128 Kb (CPC 6128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para discos de 3" y cartucho (CPC 6128 Plus).
  - Paleta de 4.096 colores.
- Monitores monocromo o color.
- Joystick analógico para juegos.

Para más información  **900-10 00 52**



**AMSTRAD**

# MÚSICA SIMULTÁNEA

**La utilidad que os presentamos de cara al verano, aprovecha el hecho de que el chip de sonido de los 128K es capaz de generar sonidos independientemente de lo que esté ejecutando la CPU en un momento dado. Con ello se consigue que suene música mientras se ejecuta simultáneamente cualquier programa.**

La rutina consta de dos partes. La primera se encarga de leer las notas que se desean tocar, almacenándolas en varias páginas de RAM., con el objetivo de que la traducción al periodo con el que trabaja el chip sea más rápida.

También comprueba que todas las notas y comandos que aparecen sean correctos. Si no es así, presentará el mensaje de error correspondiente.

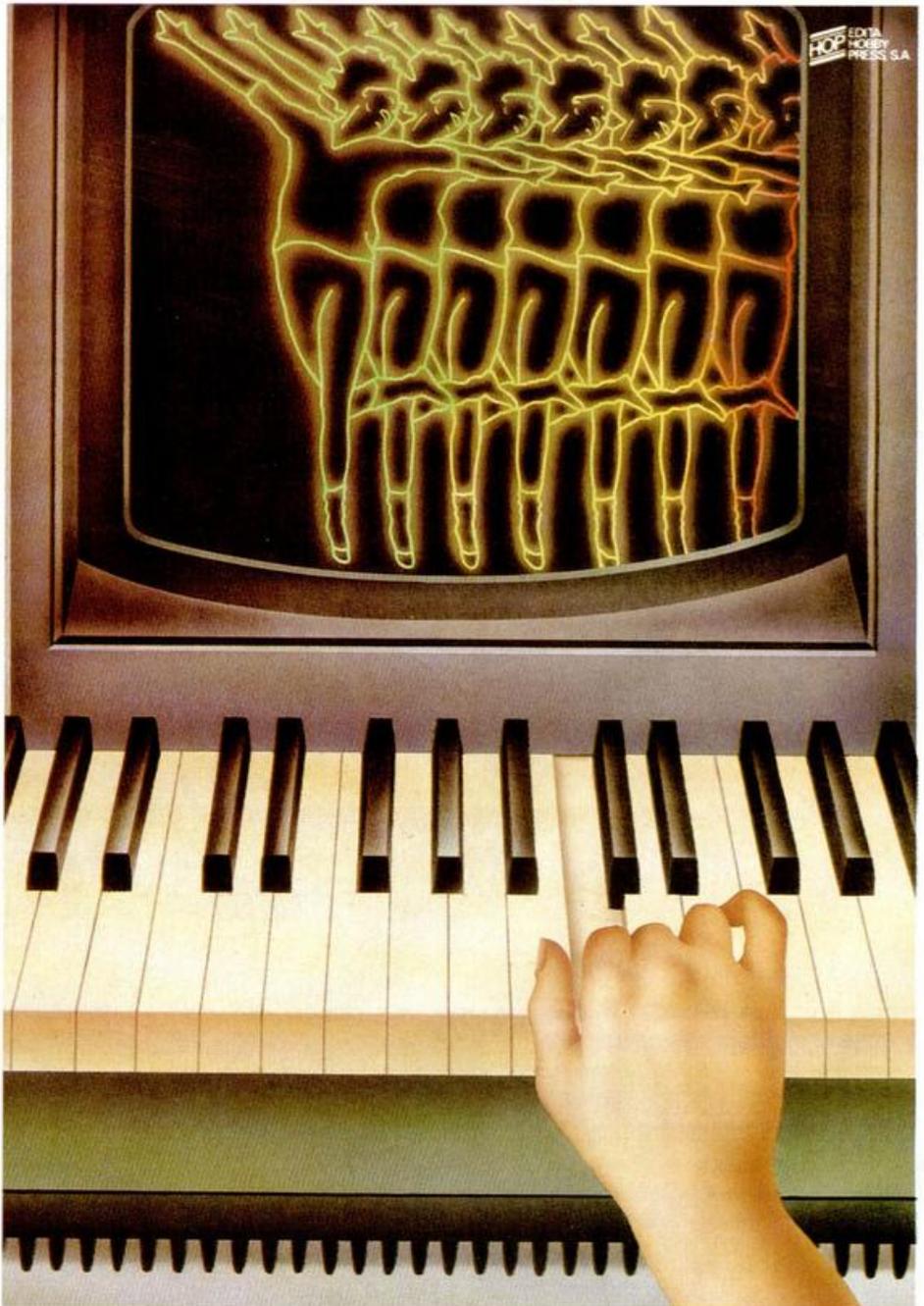
La segunda parte funciona por interrupciones. Lo que hace exactamente es leer las tablas creadas en las páginas de RAM y activar el chip de sonido con la nota adecuada.

Para facilitar el manejo y posibilitar la adaptación de melodías ya existentes la rutina funciona con los mismos símbolos que el comando PLAY, reconociéndolos todos e ignorando los relativos al MIDI (Y, Z).

Puesto que la rutina utiliza las páginas de RAM no se pueden usar instrucciones que trabajen con el Disco-RAM.

Cada vez que se quieran borrar las tablas de memoria se deberá ejecutar RANDOMIZE USR 63258 con lo que se detendrá la música actual (si es que la hay) y se preparará para almacenar nuevas notas. Esto se realiza de la siguiente forma: RANDOMIZE USR 63357 : PLAY a\$,b\$,c\$ (siendo opcionales en el play las dos últimas cadenas).

18 MICROHOBBY



Con esto quedan almacenadas las notas que haya en el play, que debe estar en la misma línea y justo a continuación del RANDOMIZE USR. Se pueden almacenar varias sentencias PLAY, que después serán repetidas una detrás de otra. Para activar la música almacenada basta con ejecutar: RANDOMIZE

USR 64329.

A continuación vemos una lista de los comandos que se pueden usar y su función:

Letras de la "a" a la "g": nota en la escala inglesa (si se ponen en mayúsculas se toma la octava siguiente a la actual). La relación entre la escala inglesa y la

española:

- C DO
- D RE
- E MI
- F FA
- G SOL
- A LA
- B SI

"\$" seguido de una letra: nota convertida en bemol.

"#" seguido de una letra: nota convertida en sostenido.

"O" seguido de un número: indica la octava que se desea usar (0 a 7).

Número de 1 a 12: fija la duración de las notas. La correspondencia entre este número y las notas es la siguiente: 1 semicorchea ; 2 semicorchea con puntillo ; 3 corchea ; 4 corchea con puntillo ; 5 negra ; 6 negra con puntillo ; 7 blanca ; 8 blanca con puntillo ; 9 redonda ; 10 tresillo de semicorcheas ; 11 tresillo de corcheas ; 12 tresillo de negras

"&": indica un silencio en la duración actual.

" " " seguido de un número: une dos duraciones.

"N" o espacio: sirve para separar los números.

"V" seguido de un número: especifica el volumen (de 0 a 15).

"W" seguido de un número: indica el tipo de envolvente a usar (de 0 a 7).

Los nombres de cada uno de estos tipos son: 0 caída simple y fin ; 1 ataque simple y fin ; 2 caída simple y sostenido ; 3 ataque simple y sostenido ; 4 caída repetida ; 5 ataque repetido ; 6 ataque-caída repetidos ; 7 caída-ataque repetidos

"X" seguido de un número: determina el periodo de la envolvente (de 0 a 65535).

"U": activa el generador de envolvente.

"T" seguido de un número: fija el tiempo del canal, la velocidad (de 60 a 240, 60 doble de tiempo, 240 mitad de tiempo, 120 duración normal).

Paréntesis: sirven para indicar repeticiones. Un solo paréntesis cerrado repite de forma indefinida.

Admiración: limita los comentarios que se puedan introducir en la cadena.

"H": indica el final de la música.

"M" seguido de un número: indica el tipo de sonido en cada canal (de 0 a 63). El número es la suma de los valores: 1 - tono en el canal A, 2 - tono en el canal B, 4 - tono en el canal C, 8 - ruido en el canal A, 16 - ruido en el canal B, 32 - ruido en el canal C.

En las cassettes podréis encontrar este programa junto a una pequeña demostración del grupo Wham!

Antonio BERMUDEZ

### LISTADO BASIC

```

10 REM Musica Simultanea
Antonio Bermudez. Granada
1991
20 CLEAR 48894: IF PEEK 63258<
>33 THEN LOAD "CODE 63258,2041
30 RANDOMIZE USR 63258

```

### LISTADO C/M

```

1 2100C02201FF220AFF22 6448
2 04FF2200FF2207FF2210 907
3 FFC074FDFDCB47862142 1589
4 F7711FFBE013800EDB809 1383
5 1ABFF3E2D433AF9107F 1361
6 F79234830000B091FD 1586
7 F3E10ED79FBC9F3E043 1582
8 CBF01FD7F323EBF3E10 1013
9 D79DC80F83A55B8E079 1541
10 A3E8FED483CBFFB890F 2049
11 F3A2005E7FER428020F 1547
12 062101FF803F548E4E 1547
13 55C5121408F0102 1087
14 036002B3649CD01BF15 644
15 12B722B73232323C110 854
16 D02101FF3E01322DFF4E 1091
17 346237E22E3E3228FFC5 1072
18 1ED5326FFE7CDFB24FD 1162
19 001762084CDF128A81 1582
20 705F7E105ED801D501 1741
21 100F73622E1C014F80F 1257
22 1E5DD2BDDE03A1282B70 1559
23 B71E1FE2CC05C2DFF3C 1289
24 322D0FFFE04C87F718A5 1381
25 F878321FF011900ED43 848
26 17FDD2A26FFDCB478A 1387
27 70FE4EAC82FAFE20C8B 1781
28 FAFE59CAF6FAFE5ACAF6 2083
29 FAFE4FCA2DFAFE56CA44 1690
30 FAFE57CA59FAFE55CA7F 1800
31 FAFE58CA86FAFE54CA9A 1872
32 FAFE59CA77FAFE58CA8 2003
33 FAFE4DCAD9FAFE26CA50 1824
34 FAFE24CAF0F9FE23CA14 1741
35 FAFE41380FFE680235F9 1510
36 F468D37F9FE610237F9 1713
37 FE30D335F9FE235F9 1646
38 ED4B17FE043FDFC00F 1984
39 F370B9938FDCB47E6 1588
40 3033216FF1804FDCB47 947
41 A63E44323BF7932408F 1026
42 7832415FCDDCF8C328F8 1582
43 01300E5D0E5D1213FBF 1179
44 3A28FFC001BF05D0E1E 1634
45 C901020018E9AF323FB 940
46 81018818E0CDF878B 1263
47 281F3DFE9C8F8E587 1367
48 15002129F9194E0600E 691
49 4317FF3A11FFD5C0BFFA 1548
50 D1E1C9010000C9060900 865
51 131926324654040511CF 543
52 C0CB506000200104CBAF 773
53 E52170F91600D641519 1044
54 7E1137CB7E1C7A3E587 1367
55 FDCB4765CA28F83A16FF 1454
56 3D3216FFC228F8FDCB47 1397
57 A6ED48FDFE03C9F86A6C 1843
58 6163656668E5D09E128 1450
59 2828113FBF01303003A28 459
60 FCD001BF1E13A3FBF23FE 1478
61 420A2828282828282828 1367
62 2000ED43DFEFCDB47 1633
63 E63E0013216FF5CDDFF8 1525
64 E53A406F6F3A41BF6709 1079
65 7D323FBF7C3240BFD028 1122
66 D226012200CDFE1C1 1361
67 E52A17FF092217FFE1C3 1290
68 20F8237FE22C8FE2120 1259
69 C028F318F44545687 1314
70 741694268002346C8A8 922
71 11E4F9131AB7CA35F913 1245
72 8520F61ACDF7F823C328 1458
73 6436244644667476941 995
74 58002346C8A81108FA13 827
75 1AB7C935F913B820F61A 1220
76 CDF7F823C328F8FDCB47 1397
77 CDFCA7A7FE09300A7A32 1322
78 40BFCDF1F8C328F8FDCB 1680
79 323FBFCDFCA7A7FE1030 1451
80 F37A3240BFCDF1F8C328 1599
81 F5323FBFCDFCA7A7FE08 1643
82 30DEE52177FA160095F19 1043
83 7E1137CB7E1C7A3E587 1367
84 43000408009800E0ACD 525
85 F7F823C328F8323FBFC0 1522
86 1EFB783240BF7A3241BF 1137
87 CDDCF8C328F83E44323F 1399
88 BFCDFCA7A7FE1C33898FE 1799
89 F13097321FFCDBFFA79 1543
90 3240BF7832418FCDD0C8 1484
91 C328F8E5C0282E0487 1337
92 FFC0282D3E78C0282D 1259
93 04010538CDA22DE1C932 954
94 3FBFCDFCA7A7FE40D242 1677
95 FR2F3240BFCDF1F8C328 1531
96 FBCDF7F823C328F8C01E 1701
97 FBC328F82316007FE30 1319
98 CDF7F823C328F8FDCB47 1397
99 3A48138368738338038 800
100 3081382D572318E12311 701
101 0000E1A1FE30381DFE3A 960
102 3019293818E5C1293813 732
103 2938100938000600D630 459
104 4F0938051318E09CFC 1057
105 2730FFD7771800000 981
106 FFC0282D3E78C0282D 1259
107 FF2130FF2234FF2145FF 1302
108 2237FF2140FF2234FFA 1231
109 3236FF3239FF323CFF3E 1146
110 BEED47ED5EC9F3FC5D5E 1926
111 E5DDE508F5D9C5D5E5C0 1993
112 9FFBE1D1C1D9F108DDE1 1949
113 E1D1C1F1FBFF9FCDB47 2102
114 46C83E01322DFF219FF 981
115 3A20FF4784FD7E471F10 930
116 F0D8E1FCE5211EFFCDE9 1925

```

```

100 FC7E2386282046284E0B 682
101 712370E1C3E1FC21EAF 1678
102 3A2DFF8706004F09C9CD 993
103 D1FB3000336000CDFFC 1387
104 BDCDF2FC7E123600C318 1351
105 FDCDDDFBE142346237E 1499
106 23E53229FFC5E1CD0CFD 1502
107 E52112FF3A2DFF06004F 978
108 093A3FBF77E13A3FBFB7 1160
109 20173A2DFF473E0E0710 823
110 F0D847FD77473E0E0710 823
111 FBE1C3CAFCE49CA31FD 1956
112 FE4FCAC0FDFE56CACFFD 1982
113 FE57CAE1FDFE55CAECFD 2051
114 FE58CAF6DFE44CA07FE 1626
115 FE28CA3BFDFE29CA71FE 1673
116 FE3ECA9AFEF4E48CA4FE 1673
117 FE40CA10FEFE2E6C80F0 1740
118 FDCB477E208957E5CDFC 1636
119 FC46E17AC87F28010405 1636
120 618716005FE52D04FE19 1102
121 SE235678B280778CB9A 943
122 1F10FB5F7AE6F0280311 1045
123 FF0FCDD1FB73232CDF7 1051
124 CCEBFCDF2FC1A77CD18FD 1913
125 F0E6FC5E2356211EFFC0 1438
126 F3C731E77473E0E0710 823
127 322DFF0287E113A2DFFC 997
128 322DFF0287E113A2DFFC 997
129 322DFF0287E113A2DFFC 997
130 322DFF0287E113A2DFFC 997
131 322DFF0287E113A2DFFC 997
132 322DFF0287E113A2DFFC 997
133 322DFF0287E113A2DFFC 997
134 322DFF0287E113A2DFFC 997
135 322DFF0287E113A2DFFC 997
136 322DFF0287E113A2DFFC 997
137 322DFF0287E113A2DFFC 997
138 322DFF0287E113A2DFFC 997
139 322DFF0287E113A2DFFC 997
140 322DFF0287E113A2DFFC 997
141 322DFF0287E113A2DFFC 997
142 322DFF0287E113A2DFFC 997
143 322DFF0287E113A2DFFC 997
144 322DFF0287E113A2DFFC 997
145 322DFF0287E113A2DFFC 997
146 322DFF0287E113A2DFFC 997
147 322DFF0287E113A2DFFC 997
148 322DFF0287E113A2DFFC 997
149 322DFF0287E113A2DFFC 997
150 322DFF0287E113A2DFFC 997
151 322DFF0287E113A2DFFC 997
152 322DFF0287E113A2DFFC 997
153 322DFF0287E113A2DFFC 997
154 322DFF0287E113A2DFFC 997
155 322DFF0287E113A2DFFC 997
156 322DFF0287E113A2DFFC 997
157 322DFF0287E113A2DFFC 997
158 322DFF0287E113A2DFFC 997
159 322DFF0287E113A2DFFC 997
160 322DFF0287E113A2DFFC 997
161 322DFF0287E113A2DFFC 997
162 322DFF0287E113A2DFFC 997
163 322DFF0287E113A2DFFC 997
164 322DFF0287E113A2DFFC 997
165 322DFF0287E113A2DFFC 997
166 322DFF0287E113A2DFFC 997
167 322DFF0287E113A2DFFC 997
168 322DFF0287E113A2DFFC 997
169 322DFF0287E113A2DFFC 997
170 322DFF0287E113A2DFFC 997
171 322DFF0287E113A2DFFC 997
172 322DFF0287E113A2DFFC 997
173 322DFF0287E113A2DFFC 997
174 322DFF0287E113A2DFFC 997
175 322DFF0287E113A2DFFC 997
176 322DFF0287E113A2DFFC 997
177 322DFF0287E113A2DFFC 997
178 322DFF0287E113A2DFFC 997
179 322DFF0287E113A2DFFC 997
180 322DFF0287E113A2DFFC 997
181 322DFF0287E113A2DFFC 997
182 322DFF0287E113A2DFFC 997
183 322DFF0287E113A2DFFC 997
184 322DFF0287E113A2DFFC 997
185 322DFF0287E113A2DFFC 997
186 322DFF0287E113A2DFFC 997
187 322DFF0287E113A2DFFC 997
188 322DFF0287E113A2DFFC 997
189 322DFF0287E113A2DFFC 997
190 322DFF0287E113A2DFFC 997
191 322DFF0287E113A2DFFC 997
192 322DFF0287E113A2DFFC 997
193 322DFF0287E113A2DFFC 997
194 322DFF0287E113A2DFFC 997
195 322DFF0287E113A2DFFC 997
196 322DFF0287E113A2DFFC 997
197 322DFF0287E113A2DFFC 997
198 322DFF0287E113A2DFFC 997
199 322DFF0287E113A2DFFC 997
200 322DFF0287E113A2DFFC 997
201 322DFF0287E113A2DFFC 997
202 322DFF0287E113A2DFFC 997
203 322DFF0287E113A2DFFC 997
204 322DFF0287E113A2DFFC 997
205 322DFF0287E113A2DFFC 997

```

### LISTADO DEMOSTRACION

```

10 REM Programa Demostracion
Antonio Bermudez. Granada
1991
20 CLEAR 48894: IF PEEK 63258<
>33 THEN LOAD "CODE 63258,2041
30 RANDOMIZE USR 63258
40 LET A$="04N1d05EDDaa04Fd05
EDaaa04dF03g05C#aaff03g05d03g05
C#aaff03g05f03#a05#aaff03#a#a#a
#a#a#a#a#a#a#a#a#a05cc03a05d03
a05efggg03a05a04d05EDDaa04Fd05E
Daaa04dF03g05C#aaff03g05d03g05C
#aaff03g05f03#a05#aaff03#a#a#a#a
#a#a#a#a#a#a#a#a#a05cc03a05d03d
05efggg03a05a04d&a&&ggdggffffddo
3gDd&&g&g&&a&d&&a#a#a#a#a#a#a#g*
aD&F&#a&a&&G&a&&a&&E&a&d&E&D&F&D
A&&)"
50 RANDOMIZE USR 63357: PLAY A
$
60 RANDOMIZE USR 64329
70 CLS : PRINT PAPER 2 : INK 7:
TAB 7:"MUSICA SIMULTANEA".
80 FOR N=3 TO 17
90 PRINT AT N,0, "Este texto s
e imprime a la vez que se emite
la musica que estasoyendo."
100 PAUSE 70: NEXT N

```



La utilidad que presentamos en este número no es tan de propósito general como las publicadas en números anteriores, pues se encuentra fuertemente orientada hacia la programación, en particular hacia un punto no demasiado conocido del Plus 3 : la posibilidad de crear un disco que contenga en su primer sector un programa que tome el control del ordenador.

# CREADOR DE SECTORES DE AUTOARRANQUE

**A**l encenderlo por primera vez o tras pulsar el botón de reset, el Plus3 nos ofrece su ya famoso menú de presentación con cuatro opciones. La primera de ellas, que es a su vez la seleccionada por defecto pues se encuentra marcada por la barra azul, lleva el título de Cargador y basta con pulsar Intro sobre ella para cargar la mayor parte de los programas comerciales. Si en la unidad interna hay un disco formateado

que contenga un programa basic llamado DISK, el ordenador lo cargará y ejecutará automáticamente del mismo modo que si hubiéramos teclado: LOAD "DISK" desde el editor de +3 Basic. En caso contrario aparece un mensaje en la parte inferior de la pantalla indicando que el ordenador se dispone a cargar el primer programa que encuentre en el cassette, de forma que la opción Cargador utilizada, cuando no hay ningún

disco válido en la unidad, permite cargar un juego en cinta. Sin embargo esta no es la historia completa. La primera acción que realiza el ordenador al seleccionarse la opción Cargador consiste en intentar cargar un sector de autoarranque. Para ello comprueba si el disco presente en la unidad es de formato Spectrum o sistema (los únicos formatos que disponen de pistas reservadas, una y dos respectivamente) y en caso afirmativo

**La primera acción que realiza el Plus 3 al seleccionarse la opción Cargador, es intentar cargar un sector de autoarranque.**

```
LISTADO 1
10 CLEAR 24999: LOAD ""CODE 25
000: RANDOMIZE USR 25768
20 RANDOMIZE USR 25000
```

```
AUT. BIN
000000000000000000001818 48
181818001800066666666666 48
000000000666666666666666 48
6600183E583C1A7C1800 16
08C60C133065C600385C 16
3876D0CC7E0018183800 16
000000000C1330303018 16
0000301800C0C0C183000 16
006666FF3C66600000018 16
157E181800000000000000 16
0018183000000007C00000 16
603C066630030C66607C 16
0000183060000000000000 16
0000000000000000000000 16
18187E003C666066666666 16
7E003C4600666666666666 16
1838666666666666666666 16
603C066630030C66607C 16
0000183060000000000000 16
18003C0666666666666666 16
0066663E06666666666666 16
1818001818000000001818 144
001818300001830603018 348
000000007E000007E00000 54
603018001830600003C66 10
066C180018007C66DEDE 32
DEC07E00183C6666667E66 1054
6600F666667C666666F000 1138
006666C0C0666666666666 1156
6666666666666666666666 1238
6666FE00F6626878686868 1232
```

```
32 F0003C666C00CEC67E00 1316
33 6666667E66666666007E18 888
34 181818187E0001E0C0C0C 288
35 CCCC7800666666C7866666 1098
36 E600F06666666666666666 1212
37 F6DEFEF066666666666666 1282
38 C66C3800F666667860666 1130
39 F000386C6C66DACC7500 1340
40 FC66667C6C66E2003C66 1178
41 603C0666663C007E5A1818 588
42 18183C0666666666666666 720
43 3C06666666666666666666 654
44 C6C6C6D6FE666666666666 1804
45 383866C666666666666666 982
46 18183C0666666666666666 876
47 FE001800181818181800 396
48 0C18381818183C0001800 248
49 18380666663C00183C7E18 564
50 000078007C007E0000E0 1026
51 7C66666666C00000003C66 780
52 60663C001C0C7C000000 1034
53 760000003C667E603C00 562
54 1C3E303030303030303030 466
55 3E66663E067C06000676 1004
56 6666E600180038181818 586
57 3C0002000E066666666666 352
58 E0666666C786C66003818 1068
59 181818183C00000066FE 518
60 D666C600000006666666 1148
61 660000003C666666666666 846
62 0000DC66667C00F00000 884
63 76CCCC7C0C1E0000086C 1016
64 5060F00000003C603C66 654
65 7C0030307C3030361C00 522
66 0006666666666666666666 470
67 666666663C18000000C6D6 882
68 06FE6C0000000666666666 1846
69 660000003C666666666666 896
70 00007E4C18307E000018 436
71 3C66666666666666666666 624
72 7E603C0000186666666666 726
73 3E000018780C7C007E60 676
```

```
77 324C00DC6666666600C378 967
78 6700000000000000000000 103
79 000000002A2E2AFF4155 535
80 544F54E20079434E 703
81 FFF33E0F328D5C32485C 1072
82 3A5C5B01FD7FCBA7F607 1245
83 325C5B0793A675B01FD 1097
84 1FCB9732675B079FBC9 1439
85 F33A5C5B01FD7FCBA7F607 1349
86 5C5B0793A675B01FD1F 1078
87 CB9732675B079FBC9 1545
88 43A064E34E234623E3ED 1249
89 438665F501FD7F3E07F3 1162
90 325C5B079FBC91ED46AD 1568
91 64C00000F5C501FD7F3E 1190
92 16F3325C5B079FBC91F1 1541
93 09F33E07328D5C32485C 1010
94 3A5C5B01FD7FE6F8CBE7 1534
95 325C5B0793A675B01FD 1097
96 1FCB0732675B079F1ED 1513
97 7BAF64E9CDD364FDCB01 1604
98 AE22EAF6ED53ECF62100 1536
99 ECCBCECBA82B3600EBAF 1521
100 CDB118C30830785000469 934
101 0146A02CF5A03F85004 852
102 156B06B3570745175746F 833
103 72756E20FF4361726761 1106
104 F253616C72661F24C6555 1265
105 F245736372696269F245 1258
106 6A6563757461F2426173 1156
107 59C30006094F5C06E90 1267
108 01E3001E1FC006E90 1485
109 DD2A6710074372656164 852
110 6F7220646520736556374 921
111 6F7265732064652065175 920
112 745F6361726761284329 885
113 20506564726F204A6F73 876
114 7C20526F647255C677628 976
115 7A2031393011FC06E90 880
116 0116F5CD1567C0FA64F1 1393
117 FE0A3002C625D6142172 930
118 28280847CB7E2328F60 830
119 F9116A66012000EDB0CD 1130
120 4B65216A6B7ECB7F2004 914
121 D72318F7CBBFD7CD2A67 1468
122
```



# PLUS 3

512 Kbytes. Para seleccionar el fichero deseado, el programa nos presenta el catálogo del drive A y podemos mover la barra oscura hasta localizar el fichero que nos interesa y pulsar SPACE o INTRO para confirmar la selección.

**-SALVAR:** Es la opción complementaria de la anterior y se encarga de crear un fichero binario con los contenidos de la memoria. Esta opción fracasa si no se ha realizado una operación previa de lectura (tanto procedente de un fichero binario, opción 1, como del sector de autoarranque de otro disco, opción 3) y presenta una ventana en pantalla para teclear el nombre que deseamos dar al fichero resultante.

**-LEER:** Esta opción se encarga de leer no un fichero binario, sino el sector de autoarranque de otro disco, lo que nos permite leer dicho sector de discos comerciales y luego manipularlo a nuestro gusto. El programa comprueba que el disco fuente sea de formato correcto pero no detecta la validez de la suma de comprobación.

**-ESCRIBIR:** Esta opción es sin duda el núcleo del programa y se encarga por fin de escribir un programa cargado con anterioridad en el primer sector de la primera pista del disco destino. Para ello realiza todas las comprobaciones necesarias referentes al formato del disco introducido en el drive A y, tras ajustar la

22 MICROHOBBY

Autor un  
Cargar  
Salvar  
Leer  
Escribir  
Ejecutar  
Basic

creador de sectores de autocarga  
(C) Pedro José Rodríguez 1991

suma de comprobación, escribe en él el sector deseado.

**-EJECUTAR:** Esta opción simula el comando LOAD "" del Basic y nos permite ejecutar el sector que acabamos de escribir en el disco. Debemos emplearla con precaución ya que si el sector ha sido creado correctamente (que es lo que todos esperamos) el ordenador le cederá el control y no podremos retornar al programa. Si se produce un retorno significará que la operación ha fracasado.

**-BASIC:** Permite retornar al sistema operativo sin destruir el programa, el cual será de nuevo accesible mediante RANDOMIZE USR 25768.

Como complemento del

programa hemos incluido una pequeña demostración de únicamente 130 bytes de longitud que puede ser cargada desde el programa y luego grabada en un disco de formato Spectrum o Sistema. Al ejecutar dicha rutina, bien desde el propio programa o haciendo uso de la opción cargador, aparece un texto en el centro de la pantalla y un rápido efecto de color. No se trata en absoluto de una rutina útil, pero la hemos diseñado para que los lectores interesados estudien su código fuente para comprender el estado de la memoria al acceder a ella de cara a la creación de sus propios programas.

PEDRO J. RODRIGUEZ.

Si se produce un  
retorno significará  
que la operación ha  
fracasado y se  
presentará el  
mensaje de error  
correspondiente.

## DEMO

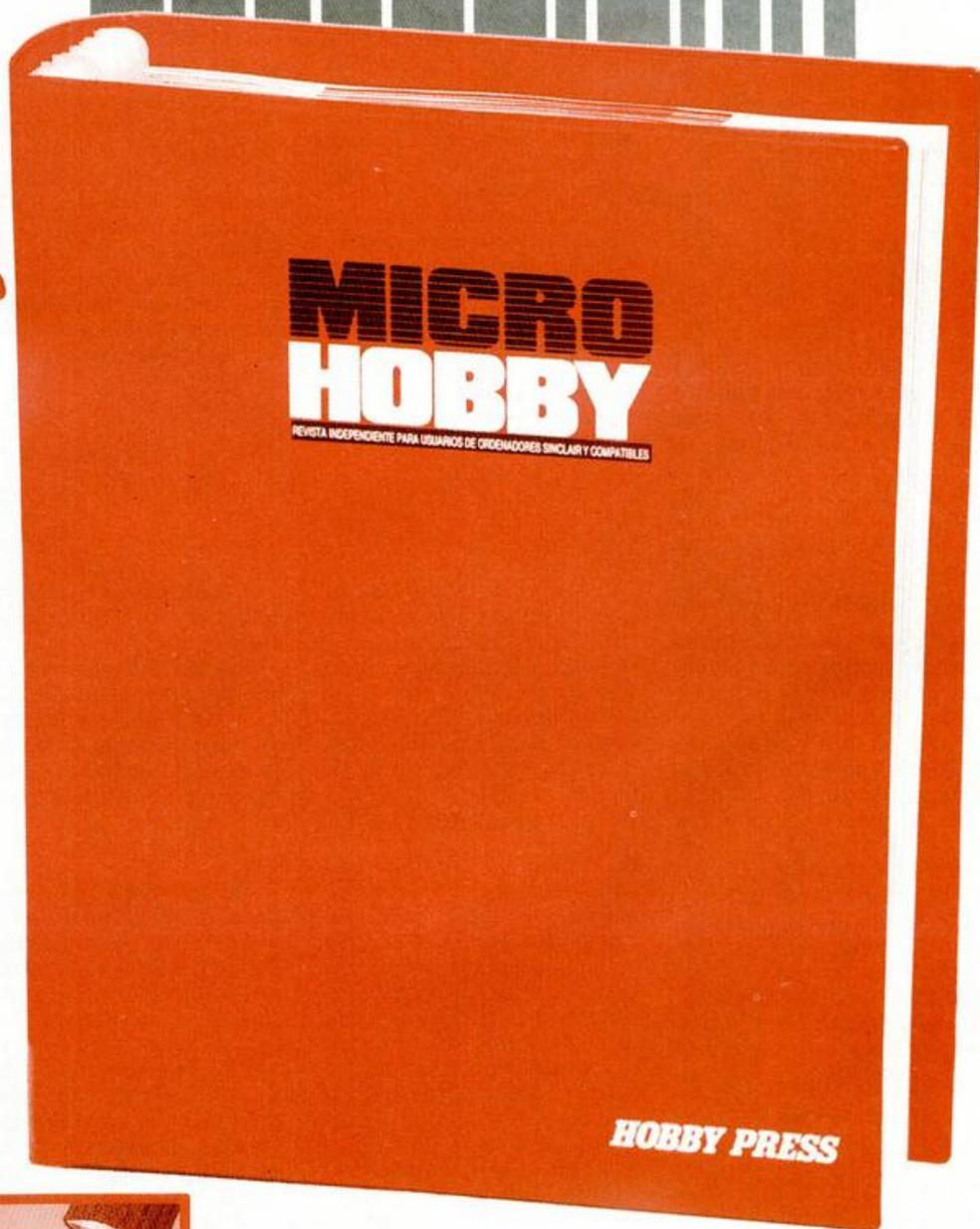
```
1 000028000020103022A52 181  
2 000000000000F33A5C58 484  
3 E6F8F603CBE701FD7FED 1779  
4 79325C5B3A675BE6F8F6 1330  
5 0401FD1FED7932675B3E 953  
6 0732485C328D5CAF03FE 1144  
7 CD6B0D3E02CD0115CD77 941  
8 FE160A0A204D4943524F 706  
9 484F42425920FF3E0132 772  
10 815CD3FE070707210058 828  
11 11015801FF0277EDB03A 954  
12 815C3CFE0820E418E0E1 1276  
13 7E23FEFF2803D718F7E9 1432  
14 00000000000000000000 0
```

DUMP: 40.000

N.º DE BYTES: 130

# COLECCIONA MICROHOBBY!

**950 ptas.**



**Para solicitar  
tus tapas,  
llámanos  
al tel. (91)  
734 65 00**



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

# CONSULTORIO

## CURSO DE CÓDIGO MÁQUINA

Me gustaría saber si se verá a editar el cursillo de código máquina. Si no fuese así. ¿Cómo podría conseguirlo? y ¿Cuál sería su precio?

Luis Sanz MOSQUERA-Coruña

■ De momento no está prevista la publicación del curso de código máquina, así que la única posibilidad de conseguirlo es pidiendo las revistas en las que apareció publicado a nuestro servicio de números atrasados.

## EL CASSETTE DEL SPECTRUM +2A

Tengo un Zx Spectrum +2, y el cassette que trae incorporado me funciona mal. No me carga ningún juego de ERBE, tan solo me cargan algunos de los que dais en la revista Microhobby, y para eso me paso horas delante del ordenador. ¿Qué puedo hacer?

Angel VILLA-Coruña

■ Lo mejor que puedes hacer para eliminar los problemas de una vez es cargar y grabar desde una cassette externo. La forma de realizar las salidas se publicó en el número 160 de microhobby.

Pero si tus conocimientos no dan para tanto, la única solución que te queda es modificar el azimut del cassette, lo cual se consigue girando ligeramente un pequeño tornillo que se encuentra en la cabeza lectora. Para ello pulsa play y gira el tornillo hasta que el sonido se oiga lo más agudo posible.

## DE CINTA A DISCO

Tengo un Spectrum +3 con magnetofón. He pasado un juego desprotegido de cinta a disco. Cargo los bloques pero luego, al empezar el juego, en el menú aparece un ruido y no puedo empezar, ¿cómo puedo hacer para que funcione? He pasado el juego sin transfer.

Santiago LÓPEZ-Vizcaya

■ Para pasar un juego de cinta a disco debemos ser muy cuidadosos, pues el más mínimo fallo hace que el juego dé problemas a la hora de ejecutarlo. Debemos verificar varias veces que estamos grabando la totalidad de los bytes y que los colocamos en el sitio correcto. Recordad que si queremos grabar desde la dirección 30000 hasta la 31234 debemos colocar como comienzo 30000 y como longitud 1235.

También debemos asegurarnos que la dirección de inicio es la correcta, muchas veces, si el juego ha sido desprotegido, tiene restos de la protección que nos pueden llegar a confundir. Por último debemos asegurarnos que la memoria que utiliza el juego no es empleada por las rutinas de carga de disco. Revisa todo esto y recuerda que si haces todo bien el juego debe funcionar.

## DESENSAMBLADOR

Tengo el desensamblador que se publicó en el número 175. ¿Sabrías qué es lo que tengo que hacer para que funcione? ¿Podrían publicar en la sección «Utilidades» el programa ensamblador? ¿Me podrían decir para qué mes?

Julio SÁNCHEZ-Sevilla

■ El funcionamiento del desensamblador que nos comentas, es de lo más fácil que te puedas imaginar. Nada más ejecutarlo nos pregunta si queremos cargar el bloque de código máquina. Si lo tenemos en memoria responderemos que no, pero si lo queremos cargar ponemos que sí y luego le damos la dirección de carga y el nombre del bloque. Una vez que lo tenemos cargado en memoria, nos pregunta la dirección de inicio desde la cual empezará a desensamblar pantalla por pantalla. Y eso es todo, otra cosa es que luego sepamos interpretar el lenguaje ensamblador, pero es otra historia.

En cuanto a un programa ensamblador, estamos estudiando la posibilidad, pero no te podemos adelantar el

mes en el que lo publicaremos.

## NÚMEROS ATRASADOS

Cuando se compran números atrasados. ¿Incluyen el cassette correspondiente? ¿Porqué valen más algunos números?

Roberto ANTA-Orense

■ Los números atrasados son iguales a los que compramos en los kioscos, por lo tanto incluyen las mismas cosas que si lo hubieras comprado en el día de su publicación. En cuanto a la diferencia de precio, la razón es que se trata de números especiales que tienen o más páginas o doble cinta o alguna característica especial.

## SALIDA CINTA/SONIDO

La salida de cinta/sonido del +2A ¿Es estéreo o mono? Si es estéreo. ¿Cómo podría hacer un programa estéreo?

Hay cargadores que no se me ejecutan bien de la sección de TOKES y POKES, y yo los copio igual. ¿Mi ordenador está estropeado o son los cargadores los que están mal creados?

David IBÁÑEZ-Valencia

■ La salida que se denomina cinta/sonido, no es que sea estéreo, es que es del tipo de las utilizadas para estéreo. La diferencia está en que en las conexiones estéreo, la clavija tiene tres conexiones que son: masa, canal derecho y canal izquierdo; mientras que en el Spectrum las tres conexiones son: masa, salida de sonido y entrada de sonido. Si queremos conseguir una salida estéreo, tendremos que cambiar el chip de sonido, cosa nada fácil de realizar.

Los cargadores que se publican en la revista son comprobados con el juego original y con la versión que disponemos del mismo, lo que no podemos asegurar es que sigan funcionando con otra versión del juego o si no se

trata del juego original. De todas formas dínos cuál no te funciona y lo comprobaremos de nuevo.

## CONÉCTATE AL EUROCONECTOR

Me dirijo a vosotros para que me resolváis un problema que tengo con el montaje de hardware que viene en el número 202 de su revista, titulado «CONÉCTATE AL EUROCONECTOR». He hecho el mismo montaje que publicásteis pero sóamente consigo que la pantalla del televisor salga en blanco y negro y bastante turbia.

He realizado las mismas conexiones y conectáis la patilla 4 de sincronización compuesta, con la patilla 20 del euroconector que es entrada de video. ¿Puede ser esa la causa del fallo del montaje?

Pedro VALVERDE-Córdoba

■ Cuando el televisor conmuta hacia la entrada de RGB mediante una tensión positiva en la entrada 16, la sincronización la sigue cogiendo de la entrada 20, por lo que las conexiones están correctas.

El problema puede venir porque el televisor no disponga de las entradas de RGB en el euroconector o por que no conmute esta entrada mediante la patilla 16, lo que a veces ocurre en algunos modelos de televisores.

La primera solución consiste en mirar el cableado del euroconector en el manual y averiguar si la entrada de RGB está conectada y cómo se conmuta hacia ella. Si, como parece ser norma entre algunos fabricantes, en el manual sólo aparece una idea somera del funcionamiento del televisor, tendremos que recurrir al método experimental.

Una buena prueba será conectar y desconectar la patilla 16 para ver si se nota la conmutación en pantalla, si no se nota nada, lo más seguro es que el televisor no tenga entrada de RGB y el montaje no se pueda realizar.

## AVENTURAS CONVERSACIONALES

Nos estamos introduciendo en el mundo de las aventuras conversacionales: ¿Dónde puedo conseguir un Parser? ¿He de tener conocimientos para usarlo? Si hago una aventura, ¿dónde la tengo que enviar para el concurso?

Golden ALPE-Barcelona

■ El Parser lo puedes conseguir en alguna tienda importante que venda software para el Spectrum, pero la manera más directa es solicitándolo directamente a Aventuras AD, cuya dirección encontrarás en sus juegos o en alguna página de publicidad.

En cuanto a los conocimientos, te aseguramos que es mucho más difícil construir un buen guión para la aventura, que luego plasmarlo en el ordenador. Con un poco de esfuerzo, en seguida se llega a dominar el Parser, pues éste está pensado para ser utilizado por personas con mínimos conocimientos de informática.

Una vez que tengas hecha la aventura, la puedes mandar a cualquier compañía de software, pero el concurso de aventuras de nuestra revista ya ha finalizado. Es posible que en un futuro organicemos otro.

## LOGOTIPO DE TV

¿Se puede con el programa de diseño gráfico de Microhobby, crear un dibujo que haga lo mismo que el logotipo que vemos en la parte de los televisores en los canales de t.v.? ¿Para que sirvan las teclas del +2 «VIDEO NORM» y «VIDEO INV»? ¿Saldrá algún juego de «TWIN PEAKS»? Yo tengo uno basado en esa película, creado por mí y que ya os lo mandaré.

Cristian GONZÁLEZ-Madrid

■ Imaginamos que quieres un logotipo para personalizar la pantalla de tu ordenador. La idea nos parece bastante interesante, ahora bien, una cosa es crearlo, que puedes hacerlo perfecta-

mente con cualquier programa de dibujo, incluido el de Microhobby, y otra cosa es que aparezca en pantalla continuamente.

Para esto último, el basic no nos da la potencia suficiente, con lo que habrá que emplear el código máquina. No sé si recuerdas una rutina que mostraba en todo momento un reloj en pantalla, la rutina es muy parecida e incluso más simple pues la imagen es estática. No sabemos cómo andas de código máquina, pero desde aquí te animamos a que lo intentes. Suerte, y si te queda bien, no dejes de hacérselo llegar.

Pasamos a tu segunda cuestión. Y lo mejor para responderla es que veas por ti mismo la acción que realizan las dos teclas. Escribe el comando PRINT en pantalla, a continuación escribe comillas, ahora pulsa la tecla VIDEO INV, escribe un texto cualquiera y verás lo que ocurre. Ahora seguro que sabes para qué sirve: lo que hace es invertir el color del texto con el del fondo. Cuando te canses del texto invertido, pulsa VID NORM y el texto volverá a la normalidad. Seguro que no pensabas que fuera una cosa tan fácil.

De momento no hay un juego de TWIN PEAKS pero nadie garantiza que no lo vaya a haber. Que nosotros sepamos, nadie está preparando nada al respecto.

Lo que sí te queremos comentar es que para comercializar un juego con ese nombre, debes conseguir los derechos, lo cual, a no ser que seas multimillonario, nos tememos que no podrás conseguir. Ahora bien, tu juego puede llevar un nombre parecido o simplemente estar basado en él. Mándanoslo, seguro que merece la pena verlo.

## GUÍA MICROHOBBY DE SOFTWARE

Me gustaría saber si para los próximos Microhobby regalaréis la GUÍA MICROHOBBY DE SOFTWARE en la que aparecen todos los programas para el Spectrum.

Alfonso de la HOZ-Vizcaya

■ Desde luego una guía con todos los programas para Spectrum sería grande y laboriosa de realizar. Lo que si regaló Microhobby en su día fue una guía en la que aparecían todos los juegos que habían sido comentados en la revista, así como el número en el que aparecieron los pokes para el juego. De momento no está prevista una ampliación de esta guía a corto plazo, pero se estudiará su publicación.

## ERROR EN EL EDITOR DE SONIDOS

Tengo el programa «LA ABADIA DEL CRIMEN» y creo que es uno de los mejores programas que hay. El problema es que mi ordenador es un +3 y que el juego está en cinta, por lo que cada vez que quiero jugar tengo que esperar media hora, eso si sale bien. ¿Cómo podría pasarlo a disco? Creo que no vale la pena comprar un transfer pues no lo utilizaría casi nunca.

¿Cómo puedo saber dónde está el fallo en un listado C/M? ¿Qué significan las letras y signos de las líneas 12 y 100 del listado basic del programa «Editor de sonidos» de la revista n. 200? ¿El programa vale para el +3? ¿Podría grabar los sonidos en disco?

José A. GONZÁLEZ-Guipúzcoa

■ Para pasar un juego a disco debemos tener bastantes conocimientos de programación.

Casi todo el truco de la cuestión se centra en el tipo de carga que utilice el programa. Si la carga es normal, es decir, si podemos parar con BREAK el primer programa, que será basic, y vemos un cargador simple, esto es, una o varias sentencias LOAD "" CODE que cargan el programa principal y que van seguidas de una función USR a una dirección de memoria, la cosa no es demasiado difícil.

Ahora bien, si no se dan estas circunstancias, cosa bastante normal y más en un programa de 128K, la cosa se sale de madre y los conoci-

mientos implican código máquina y manejo del +3DOS, cosa nada fácil por cierto.

Bueno, seamos optimistas y pensemos que todo está perfecto. En ese caso lo único que debemos hacer es cargar el código del programa en memoria y una vez que hemos averiguado su inicio y longitud, consultando su cabecera con el pertinente programa, lo grabamos en disco como si de datos normales se tratara, modificamos el cargador para que cargue desde el disco y ya está.

Como antes hemos advertido, estos programas son los menos. Sin embargo aún te queda una última esperanza, prueba con el programa Pasadisk que publicamos en la sección de Plus 3 en el número 195. Quizás sea la solución a todos tus problemas.

Mucho nos tememos que la única manera de revisar un listado es comprobarlo byte a byte. Sí, ya lo sabemos, eso es una pasada, un trabajo digno del más chino de los chinos, pero no se nos ocurre otro sistema. Procura no equivocarte al teclearlo.

Las líneas 12 y 100 del programa Editor de sonidos de la revista 200 están hechas para el dispositivo de almacenamiento masivo llamado Microdrive. Si lo que quieres es utilizar el disco, basta con que suprimas «\*n»;1» y coloques el nombre del programa basic y del código máquina en las líneas 12 y 100 respectivamente.

El programa no contempla la posibilidad de grabar y cargar sonidos desde el disco, con lo que tendrás que hacerlo desde la cinta.

## LO QUE CUESTA EL ORDENADOR

¿Cuánta corriente eléctrica gasta el ordenador si se le enchufa con mucha frecuencia?

Jesús VILLAR-Jaén

■ Aunque en cuestiones de dinero lo que para unos es mucho, para otros es poco, el consumo del ordenador es realmente pequeño. Tirando por lo alto podemos considerar que el ordenador

# CONSULTORIO

consume unos 25 Watios a la hora; si tenemos enchufado el ordenador las 24 horas del día, habrá consumido unos 600 Watios. Como el kilowatio/hora está por las 12 pesetas, el ordenador todo el día conectado nos habrá costado unas 7.2 pesetas, que al mes serían unas 216 pesetas. Barátito, ¿no?

## BASE DE DATOS

Me gustaría saber cómo hacer un diccionario, o sea, pedir una palabra y que el ordenador me dé su significado.

David REVUELTA-Cantrabria

■ Lo que quieres hacer no es ni más ni menos que una base de datos. En el mercado hay bases de datos comerciales, las cuales te dan todo el soporte para poder hacer el diccionario, con tan solo ir metiendo las palabras.

Ahora bien, si lo que quieres es hacerlo tú, lo mejor en basic es emplear matrices.

Definiendo una matriz bidimensional de tantos elementos como palabras quieras meter, el primer problema está resuelto. La desventaja que hay es que tienes limitado el número de palabras y la longitud de la definición.

Realmente los programas comerciales no emplean matrices, sino una estructura en memoria llamada registro, compuesto de campos.

Seguro que algunos conceptos se te escapan, pero nos es imposible en este espacio darte una explicación lo suficientemente profunda. Lo mejor es que recurras a alguno de los libros que hay sobre el tema. Si te decides verás que resulta bastante sencillo.

## CINTAS VIEJAS

Tengo un Spectrum +2A y me gustaría saber por qué muchos juegos cargaban de nuevos y ahora ya no cargan. Francisco SÁNCHEZ-Cantabria

■ Al igual que todo, las cintas se van gastando y degradando con su uso continuado. Una buena medida para paliar el desgaste de las cin-

tas es mantener el cabezal del cassette constantemente limpio. Para eso basta con que una vez al mes lo limpies con un algodón impregnado en alcohol. De esta forma retrasaremos el desgaste de las cintas.

Desde luego la mejor forma de mantener una cinta en condiciones, es no utilizarla y guardarla protegida del polvo y la humedad. Os preguntaréis entonces, que cómo jugáis. Pues es sencillo: sacar una copia del original; cuando se os estropee ésta, hacéis otra y todos contenidos.

El problema es que algunos juegos vienen protegidos contra la copia incluso de cinta a cinta. En estos casos, y si no disponemos de un transfer, no tendremos más remedio que utilizar la original. Afortunadamente cada vez quedan menos cintas de este tipo.

## DIBUJAR EN LA PARTE INFERIOR

Realicé cuatro pantallas para el concurso de Diseño Gráfico, y las realicé con un diseñador gráfico BASIC (hecho por mí mismo); pero no se hacen dibujos con plot y draw en las dos filas inferiores. ¿Pudo influir esto para la valoración de las pantallas? ¿Cómo podría dibujar en dichas filas? ¿Qué necesito para conectar un joystick a mi Inves 48k?

¿Qué tengo que hacer con una cinta que me vino confundida en un pedido de un número atrasado especial?

Sergio LLATA-Cantabria

■ Para la valoración de las pantallas en el concurso gráfico se tienen en cuenta factores como originalidad o calidad del dibujo, pero no se tiene en cuenta si la imagen utiliza o no las dos últimas líneas.

Las sentencias PLOT y DRAW no valen para las dos líneas inferiores, con lo que el único recurso es realizar rutinas en código máquina que trabajen en esta zona.

El Inves 48k dispone de entrada de joystick norma Atari, con lo que sólo tendrás que comprar un joys-

tick de esta norma y conectarlo.

En cuanto a la cinta, mándanosla junto con una carta que explique lo ocurrido y subsanaremos el error.

## UNIDADES EXTERNAS PARA EL +2

Me gustaría saber qué unidad de disco podría conectar a mi +2A. He estado buscando alguna unidad, pero en algunas tiendas especializadas me ha dicho que no las tienen, que no se fabrican. ¿Dónde las puedo encontrar?

David CIDONCHA-Madrid

■ Amstrad fabricó realmente pocas unidades externas para el +2, por lo que resulta verdaderamente difícil hacerse con una. Sentimos no darte mejores noticias.

## COPIADOR CINTA A CINTA

¿Son correctos estos datos de Microhobby n. 207 Plus 3 -Copiador Cinta-cinta? DUMP 32768 N. BYTES 3892.

Al elegir opción DUMP del CUCM e introducir dirección 32768, en la pantalla sale «Espacio de trabajo» y acto seguido el menú del CUCM, con lo que le volcado no se realiza.

Juan BAUTISTA-Murcia

■ La dirección correcta para realizar el DUMP es 40000. Asegúrate que el cargador basic carga el código en la dirección correcta que es 32768. En caso de no ser así, colócala detrás de la palabra CODE.

## PROGRAMA MÚSICA

En el número 196 de Microhobby, sección AULA SPECTRUM, el programa música, no funciona. Me da variable no definida en la línea 2920. Lo he repasado varias veces y no doy con el problema. Después de lo que me ha costado teclearlo quisiera que me echaran una mano.

Julio Alberto BEJAR

■ Imaginamos que ya habrás repasado la línea 2920 unas cuantas veces. En esta línea la única variable que hay es AUTORMAX, está se define en la línea 310, con lo que harás bien en repasar también esta línea. Si las dos líneas están bien, mira también la 120. Ya has tenido que ver el fallo, si no es así repasa la línea de datos 560.

## COMANDO PLAY EN EL SPECTRUM +

Señores de Microhobby. Me dirijo a ustedes para comentarles una duda que tengo hace mucho tiempo en los trucos de Microhobby, más concretamente en las páginas musicales. Cuando tecleo un programa musical, al final, en las últimas líneas aparece: 70 PLAY a\$,b\$,c\$. Mi ordenador es un Sinclair Spectrum + y no tiene esa palabra. Les rogaría que me dijese alguna palabra que pudiese realizar la misma función que el PLAY.

Anónimo

■ Lo sentimos mucho, pero el Spectrum + no dispone de la capacidad del +2 o el +3 para la música. Esto se debe a que el chip que llevan el +2 y +3 es más potente que el que monta el Spectrum +. De ahí la razón de la sentencia PLAY en los +2 y +3, para sacar el máximo rendimiento a su chip.

Algunos de los programas que se publican en «Minutos musicales» solo pueden ser ejecutados en el +2 y +3. Lo sentimos mucho.

## CARGAS ANORMALES

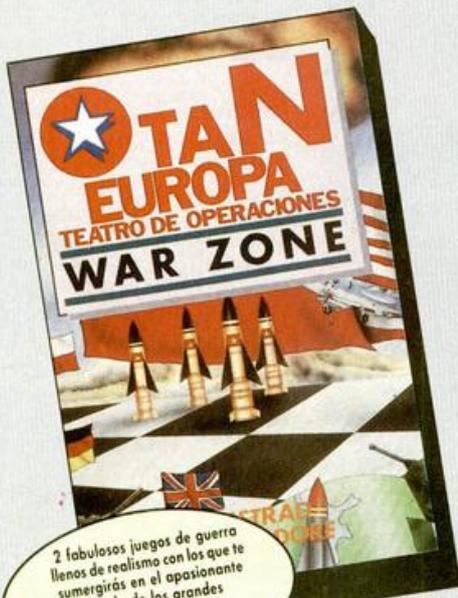
Hay programas que cuando cargan, no lo hacen de manera habitual, sino en forma de flash de colores. ¿A qué es debido esto?

Antonio PÉREZ-Barcelona

■ La razón está en que estos programas no utilizan la rutina normal de carga, sino que utilizan la suya propia. Está rutina ya no sigue las normas generales y puede hacer lo que su diseñador quiera en cuanto a los colores.

# Juegos & ESTRATEGIA

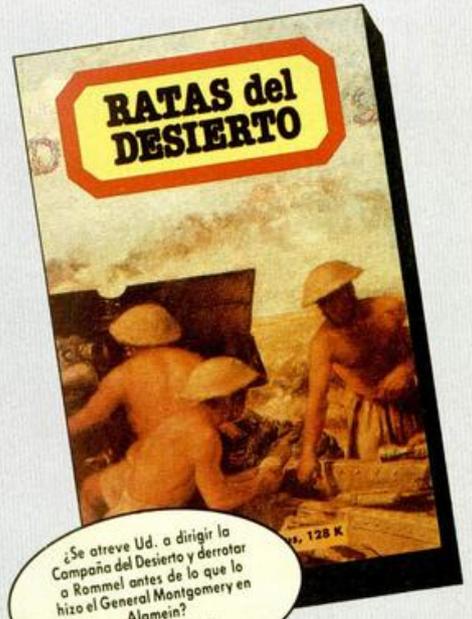
1 cinta por sólo 400 ptas.  
 3 cintas por sólo 1.100 ptas.  
 5 cintas por sólo 1.800 ptas.  
 (Gastos de envío 225 ptas.)



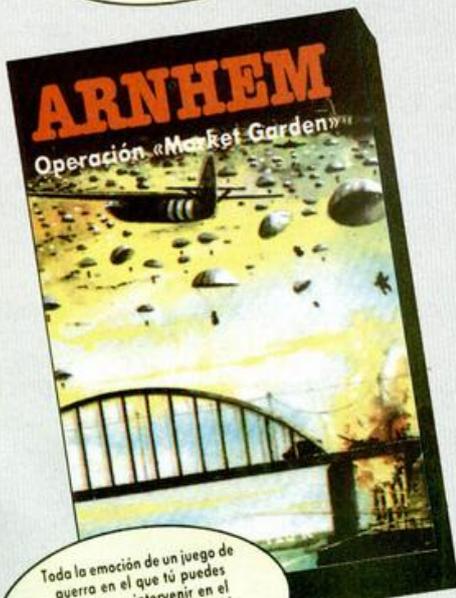
2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de los grandes operaciones estratégicas.  
 Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



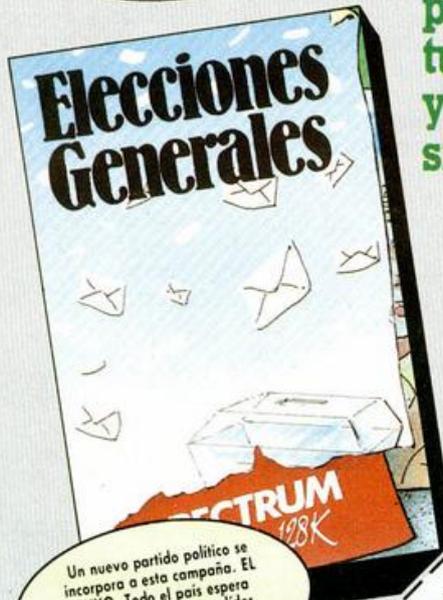
Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Luftwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas.  
 Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



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



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



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

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

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

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

SPECTRUM:  Batalla de Inglaterra;  Ratón del desierto;  Otan Alemta-War Zone;  Elecciones Generales;  Batalla de Inglaterra.

AMSTRAD:  Arnhem;  Ratón del desierto;  Teatro de Europa-War Zone;  Batalla de Inglaterra.

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

Nombre de: 1 cinta a 400 ptas. 3 cintas a 1.100 ptas. 5 cintas a 1.800 ptas.

Apellidos ..... Provincia ..... Fecha de nacimiento .....

Domicilio ..... Teléfono .....

Localidad ..... C. Postal ..... (Para agilizar tu envío, es importante que indiques el Código Postal)

Formas de Pago:  Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.  Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º .....  Contra reembolso (es válido sólo para España)  American Express  Visa  MasterCard  Master Card

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

Gastos de envío 225 ptas. En este precio incluye el envío a España

Fecha y Firma .....

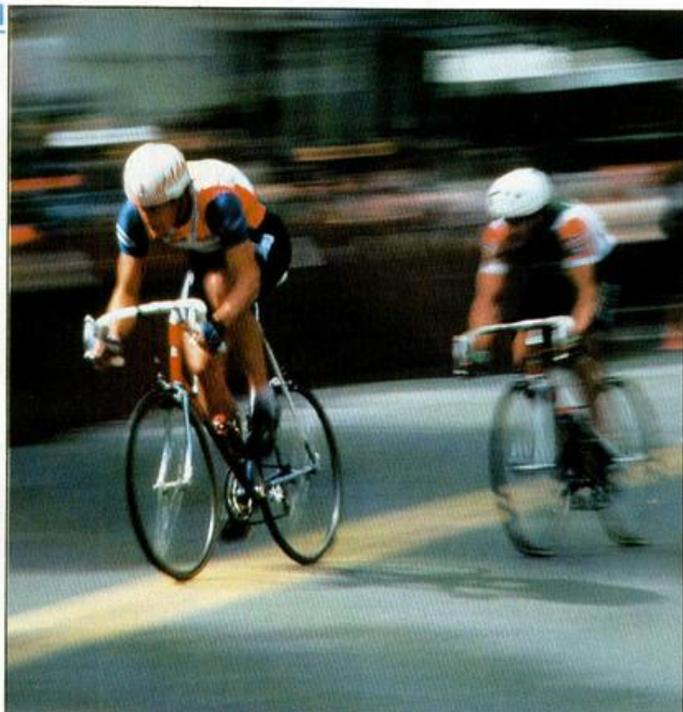


# TOUR 91

Aprendiendo de los errores, echándole gracia y animación, superando cualquier complejo, Topo deja caer el segundo programa de bicicletas de su historia, puede que con sorpresa incluida.

**A** pasionados de la Vuelta a España, emocionados del Giro y fanáticos del Tour, Topo ha querido realizar una simulación perfecta que te situara en el paisaje original de la carrera, que comprendiera todas las etapas, que te hiciera dar pedales y que obligara a sentir un cansancio físico insoportable. Cuando el director de Topo no explicaba esto, hacía aspavientos con los brazos, y aunque no elevaba la voz porque era un proyecto secretísimo, alargaba cada palabra para que tanto a él, como al que en ese momento lo escuchaba, se le quedara grabada cada idea.

El ciclismo que ha publicado la casa española es lo



menos parecido al ideal de su inspirador. Reduciendo la simulación a un bocado de buñuelo de viento, y reafirmando al arcade como materia prima, este juego de bicis rebasa con mucho a Perico Delgado, y, aunque no llegar a rozar el límite utópico que se había marcado el Sr. Nieto, el resultado ha sido un brillante y divertido programa que engancha desde el primer momento.

Se llame como se llame el juego, está muy claro que se han puesto los pies en la tierra. Topo ha respetado los

cánones humanos sobre la competición ciclista y ha huido de paisajes frontales sobre un manillar que ocupa toda la pantalla, para ofrecernos a la postre un entretenido arcade de bicicletas en el que se han volcado técnicamente, sobre todo a nivel gráfico, pero al que han dejado para otro día originalidades propias de evolución.

En absoluto. Como en el caso de otro programa español de moda, Megaphoenix, se han vuelto a recuperar viejos modales que vienen a recordarnos lo de

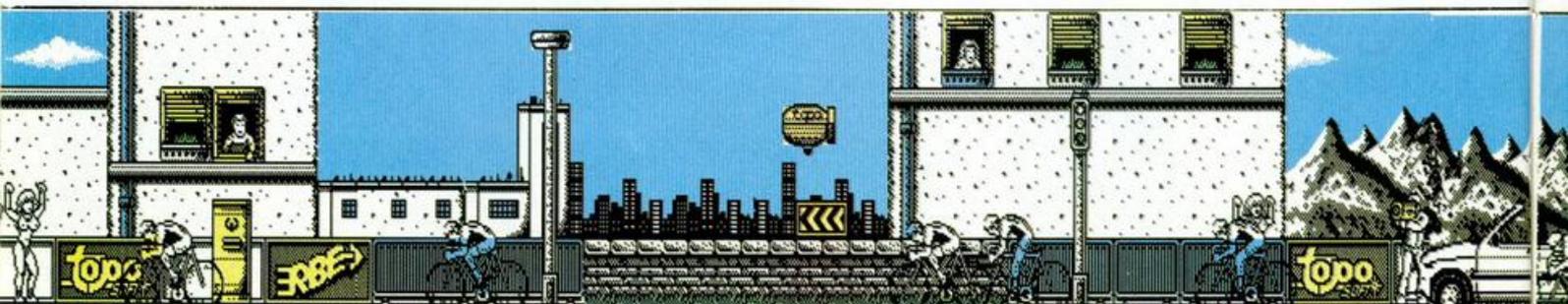
siempre, pero que nos resultan francamente agradables a los sentidos.

## **PARA SPRINTERS, RODADORES Y ESCALADORES**

Se ha reducido la vuelta a las cuatro experiencias reina de todo ciclista. La contrareloj, la escalada, la etapa del llano y la llegada a meta. Tan decisivos como selectivos, estos cuatro momentos resumen y recogen la idea de Topo a la hora de trazar su segundo Tour. Dos de ellos juegan a lo mismo que Perico. En la escalada y el llano las perspectivas son aéreas, el scroll es vertical y la prueba es facilona y entretenida.

La contrareloj rompe los esquemas de las otras dos pruebas. El ciclista es recogido a tamaño casi natural y la escena ha cambiado de decorado. Se ha utilizado durante toda la experiencia una perspectiva lateral, como si una cámara móvil fuera siguiendo las evoluciones del corredor a su altura. Prota, que así llaman al avezado ciclista, surca las calles de lo que parece una populosa ciudad. La gente anima el cotarro mientras los coches de los diferentes equipos hacen su aparición por allí.

Naturalmente, la velocidad y la lucha contra el crono son los factores que más debemos tener en cuenta. Existe en la parte inferior de



la pantalla un contador horario que nos informa del minutaje, y junto a él un lugar dedicado a la colocación de mensajes que seguro parten de nuestro jefe de equipos. En ellos se expresan el santo y seña de nuestros rivales al tiempo que se nos dan gritos de ánimo circunstancial.

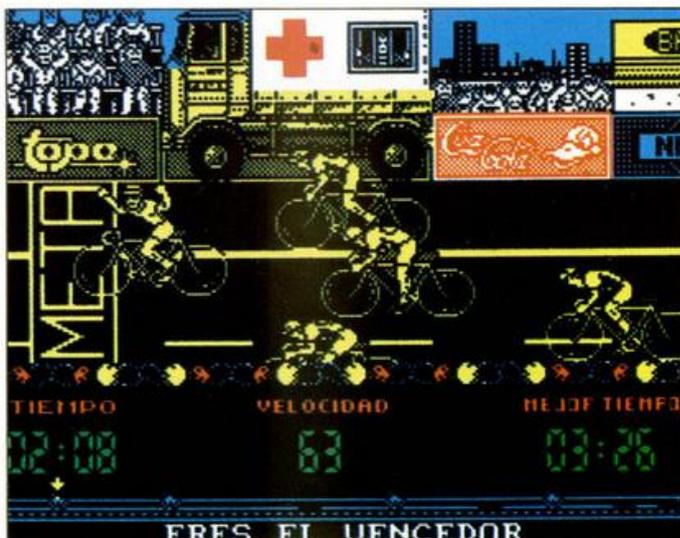
Y ahora viene lo bueno, y es que para alcanzar una velocidad óptima en el recorrido de esta prueba es necesario que machaquemos el teclado de nuestro Spectrum, como si del Decathlon se tratara. Es el método del Taca-taca, que dirían algunos. Llegar a 63 Km/h y mantenerlos costará Dios y ayuda, al margen de varias rociadas de reflex en vuestros brazos y dedos respectivos. Ahí es nada, nunca pasa el tiempo.

La llegada a meta requiere más habilidad y tacuteo que la contrareloj. Supone al igual que la anterior un cambio importante de esquemas, si bien a la vista lateral se la ha añadido profundidad e inclinación de forma que controlamos también un buen trozo de pista. El sprint concluyente es siempre muy peligroso, ya por las velocidades que se alcanzan ya por las constantes variaciones de ritmo y rumbo de los ciclistas que forman el pelotón. Tienes

que cuidar por tanto la colocación de tu bicicleta, vigilar la posición de tus competidores, reunir el coraje para atacar y tener la suficiente habilidad para desembarazarte de tus contrarios sin tropezarte con ninguno de ellos.

Con respecto a lo que adelantábamos del resto de la competición, es obvio que escalada y llano son las que guardan mayor similitud con el anterior juego de bicis. Hablamos en cuanto a la filosofía, porque en lo que se refiere a la animación y a la utilización de los gráficos, hemos podido observar grandes mejoras y muchos toques de ingenio que simpatizan el programa. Los ciclistas son más grandes, se les ve mucho mejor, y están en consonancia con los verdes paisajes, ambulancias incluidas, que rodean al grueso del pelotón.

A nuestro gusto, el llano es bastante soso. Ya suele parecerlo en competiciones reales, y la verdad es que la imagen que ofrece en el ordenador redunda en la misma sensación. No podemos concluir lo mismo al correr la escalada. Mucho más duro, inteligente y competitivo que la anterior, el ascenso por esas montañas llenas de peligrosas curvas es sumamente atractivo y presenta un componente envidiable

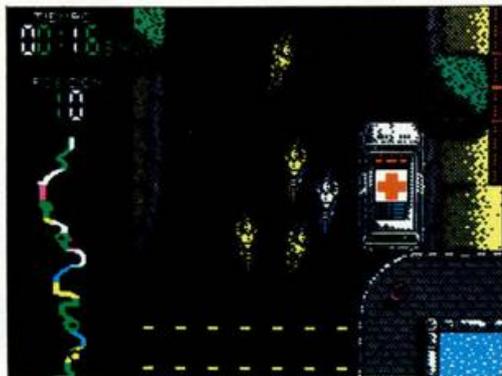


de jugabilidad. La mecánica del asunto consiste en que corremos a una velocidad inalterable, siempre la misma, y será la inteligencia, el agazapamiento y la táctica que planteemos en giros y subidas la que otorgará ventajas sobre el resto de pegajosos competidores.

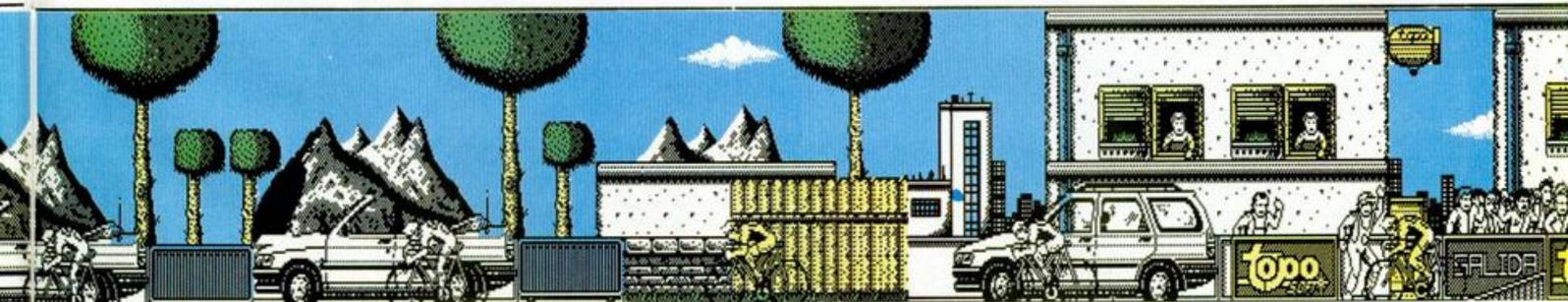
El movimiento tiene fases desiguales. En la escalada y el llano, el ciclista puede rotar sobre sí mismo con una gran suavidad, si bien algunos virajes nos parecen algo bruscos. Los scrolls muestran varias caras. Mientras en la escalada es lento y violento, en el llano es fluido y muy continuo, aunque ha-

ya algo de barrido. Las otras dos fases gozan de un scroll muy bueno, limpio y marchoso, ni más ni menos que en consonancia con el espíritu global.

Como véis hay de todo y para todos. Innegable la participación exclusiva del arcade que ha dotado al programa de bicis de una gran virtud: divertir. Fácil y comodito, el programa de Topo tiene que gustarte porque recoge mucho de nuevo y mucho de viejo, una mezcla de gran talla.



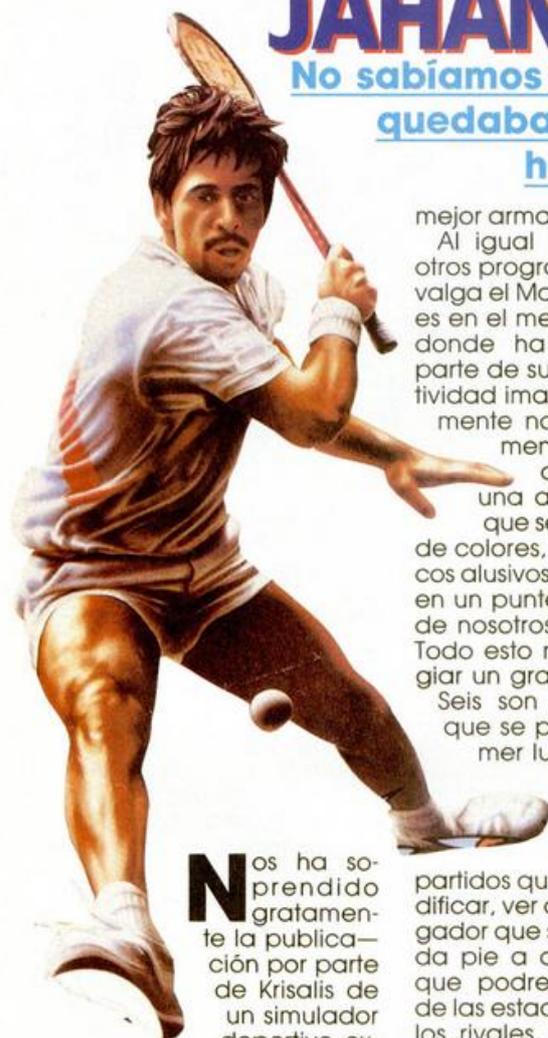
GRÁFICOS	85%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	75%
ADICCIÓN	91%
Topo Arcade Fafula/Ruiz	
<b>90%</b>	



NUEVO

# JAHANGIR KHAN SQUASH

**No sabíamos si el Squash era o no el único deporte que quedaba por pasar al ordenador. Ahora se nos han despejado todas las dudas.**



mejor arma de promoción.

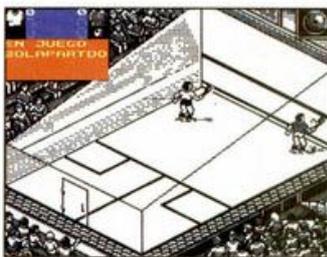
Al igual que ocurría en otros programas de Krisalis, valga el Manchester United, es en el menú de opciones donde ha volcado gran parte de su técnica y creatividad imaginativa. Ciertamente no es siquiera un menú tal y como lo conocemos, sino una artimaña gráfica que se basa en iconos de colores, en fondos gráficos alusivos e impactantes y en un puntero que va donde nosotros le indiquemos. Todo esto nos hace presagiar un gran comienzo.

Seis son las alternativas que se presentan en primer lugar. La primera es el calendario de liga, con opción a un cuaderno de

partidos que podremos modificar, ver o posponer. El jugador que sube la escalera da pie a otro menú en el que podremos enterarnos de las estadísticas físicas de los rivales, fijar una fecha para el inicio de la temporada y elegir un partido que mirar. Vuelta al menú principal, nos dirigimos al carnet de socio Squash que hay a la derecha. Sus opciones son muy parecidas a las recogidas antes, si bien aquí es donde nos inscribimos para jugar, eliminamos a otros oponentes y echamos el partidito de prácticas. La gran raqueta entra directamente en labores específicas del juego. Allí modificaremos a voluntad el tipo de pelota, las reglas de saque, el tiempo de duración de

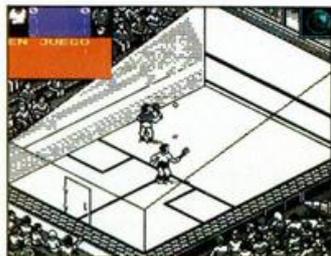
partidos, el número de etapas y la cantidad de jugadores por período. La opción de los cassettes permite salvar y cargar partidas, así como, loco de ti, formatear el disco, o reemplazar a los cabezas de serie.

Con la raqueta hacia abajo comienza el partido. El escenario en que jugamos es una habitación diseñada a partir de una perspectiva isométrica, rodeada por cristales en torno a los cuales se agolpa la gente. En su interior se encuen-



**N**os ha sorprendido gratamente la publicación por parte de Krisalis de un simulador deportivo excepcionalmente original. Muy en la línea del tenis, el squash estaba siendo cada vez más practicado por toda clase de gentes, ejecutivos incluidos, lo que contribuía evidentemente a la difusión extensiva del último juego de pelota íntegro —eso tan extraño del paddle no sabemos ni dónde incluirlo—.

Para la informatización de este deporte de salón se ha optado por un sponsor de calidad contrastable entre los aficionados, ni más ni menos que por el campeón del mundo de un juego dominado por los Indios. Esto, sólo en principio y exteriormente, da idea del interés que se ha tomado la compañía británica por acercarnos a un juego que no tiene nada en común con los simuladores deportivos habituales, y que ha escogido el factor sorpresa como



tran dos jugadores, unas rayas que para los entendidos en Squash seguro que significan algo, y un gran muro frontal que es donde debemos estrellar la bola.

Krisalis ha intentado poner un punto de realismo serio en la construcción del programa, respetando rigurosamente tanto movimientos como tácticas recogidas en este deporte. Y efectiva-

mente lo han hecho, con la salvedad de que les ha salido gracioso, simpático y muy agradable. Lo que siempre se agradece.

Parece que por fin Krisalis ha acertado con el deporte elegido. Su simulador de squash es sin duda de lo más original y simpático.

**GRÁFICOS 70%**

**MOVIMIENTO 85%**

**SONIDO 80%**

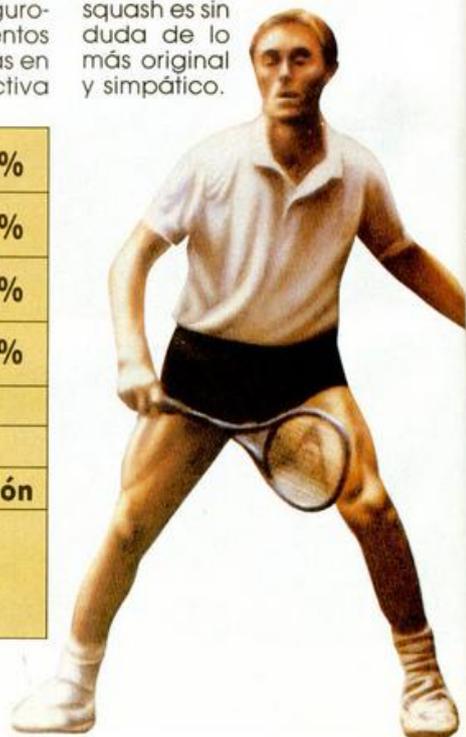
**ADICCIÓN 80%**

**Krisalis**

**Deportivo**

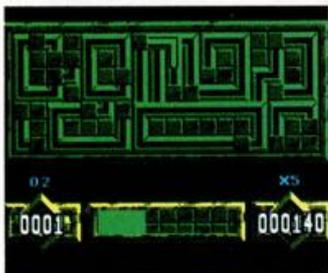
**Equipo programación**

**80%**



En esto de los videojuegos, como en otros tantos terrenos, parece estar todo dicho, pensado y asumido. La originalidad se ha convertido en gracia o simpatía, y la adicción, que volvía por sus fueros, incurre en el abarrotamiento. Loopz quiere y puede, en este sentido, convencer de que el mundo de los juegos de fichas, lejos de arcades de tiros, posee un campo aún abierto extralimitado cada vez más hacia fuera de sus fronteras pertinentes.

Ahondando en esos dos factores, el programa de Audiogenic cumple exactamente su papel. Exhibe formas geométricas, necesita de habilidad e imaginación, ofrece tres diversas variantes de juego, acucia el tiempo, puede ser fácil o ha-



cerse insoportablemente imposible, y, por supuesto, permite que dos personas se deleiten conjuntamente. ¿Qué más se le puede pedir?

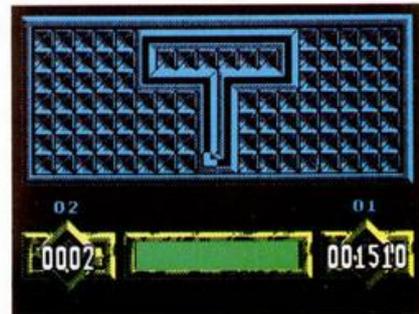
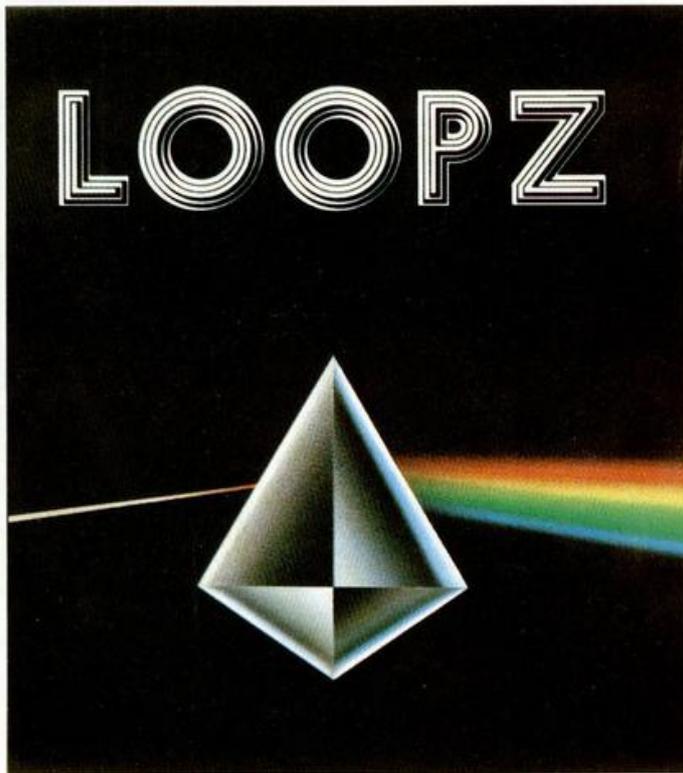
El fondo del asunto es una cuadrícula verde y estrecha, con una forma parecida a la de los marcadores de los grandes estadios de fútbol. Sobre ella van apareciendo formas que se reparten entre líneas, esquinas pequeñas, más grandes de todas ellas.

El objetivo consiste en formar figuras completas, cuadrados, rectángulos o simplemente poliedros enteros sin nombre conocido, de modo que vayan desapareciendo de pantalla, sumen puntos, y dejen espacio libre para atacar otros frentes.

El recorrido por este campo de fichas puede ser corto, o larguísimo, pero no cabe duda de que el movimiento rápido de fichas e ideas proporciona un sober-

# LOOPZ

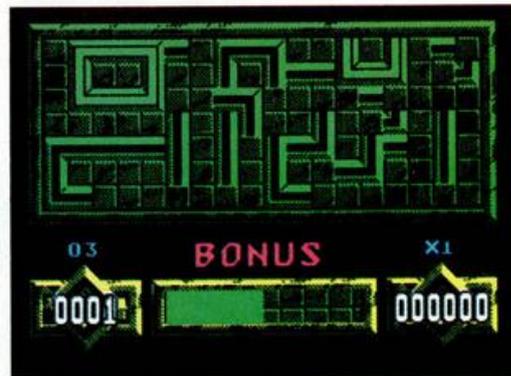
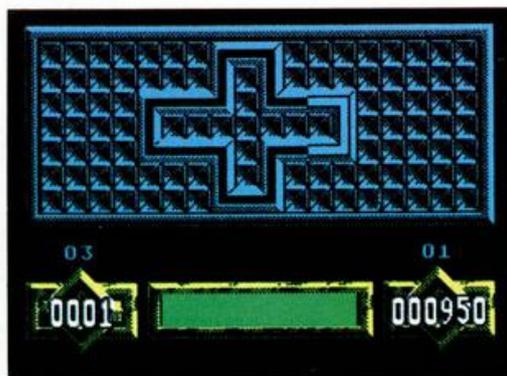
**¿Remember Tetris? ¿Te acuerdas de Pipemania? ¿Te enrolló E-Motion? Mezcla lo que tienen en común todos estos juegos, pónle un atractivo título y tendrás... Loopz.**



ben ayudarse, educada y comprometidamente. El mecanismo ideado supone que las fichas serán colocadas por cada jugador alternativamente, en la misma partida, en la misma pantalla, y en el mismísimo ordenador. Nadie va a ganar a nadie, por tanto, y el ordenador no separa, pues, la romántica relación de amistad.

Si queréis, podéis acordaros de Tetris. No hay nada de malo en ello, ni en la comparación. Cuando los parámetros se establecen tan altos, se da por hecho que el juego merece la pena. Al fin y al cabo, ¿quién fue el primero, dominador y triunfador de ésta, y cualquier clase de juegos?.

Recomendado para infieles, algo de vuelta, de los mundos de las fichas.



bio dinamismo que a veces no deja ni pensar. La música histeriza algo, pero contribuye en el fono a animar lo suficientemente animado de por sí.

Destacable, y punto y aparte, es sin duda la posibilidad de los dos jugadores. Más que competir, las dos mentes pueden y de-

GRÁFICOS	75%	Audiogenic Tablero-Arcade Stewart Green
MOVIMIENTO	80%	
SONIDO	85%	
ADICCIÓN	90%	<b>85%</b>

NUEVO

5 ESTRELLAS  
MICRO  
HOBBY

# EXTERMINATOR

**Audiogenic vuelve a estrenar en España con unas insospechadas ansias de comerse a la clientela. Exterminator es tan sólo el primer plato.**

**A**l grito transfronterizo de ¡ayúdenme!, ¿ayúdenme?, una gigantesca mano entra en acción. Es el apéndice más voluble y agresivo de un exterminador de plagas acostumbrado a trabajar duro. Su llegada al barrio infectado estuvo precedida de indiscretos comentarios y largos procesos de selección. Lo que pasaba en esas casas tenía más de Poltergeist que de bichillos surafricanos, por lo que la profesionalidad del susodicho «matador» debía acogerse al criterio especilísimo de sus moradores.

Los numerosos e infectos insectos llegaron tan de repente que fue imposible buscar el porqué antes de eliminarlos.

En cada una de las siete casas que formaban el suburbio de Chicago,

en el día de verano más tórrido que se recuerda, camparon por sus anchas los más repugnantes, molestos y protegidos contra insecticidas bichos del momento.

Pero en el programa de Audiogenic hay mucho más que bichos. Hay toda una relevante perspectiva que busca acometer nuevos planos de diversas formas. Exterminator son cuatro casas y cuatro habitaciones, pero qué casas y qué habitaciones. Tratadas a partir de un plano tridimensional, la estancias que forman garaje, sótano, cocina, salón y ático acogen desde inmundos insectos hasta tanques de juguete, pasando por ranas que

exhiben una obsesísima lengua.

Se componen todas ellas de los elementos típicos que podemos



encontrar en cualquier casa de vecino. En la cocina hay platos, en el garaje bujías, y en fin, ¿para qué seguir? Lo más novedoso de la planta es el suelo. ¡Es corredizo! ¡Sí, se mueve! Efectivamente, el suelo está formado por baldosas que viene y van, de arriba a abajo de la pantalla, ordenada y rectamente. Las baldosas, que están divididas en ó líneas, viajan abordo de una cinta transportadora que se activa cada vez que realizamos la acción concreta en la que se resume el cotarro.

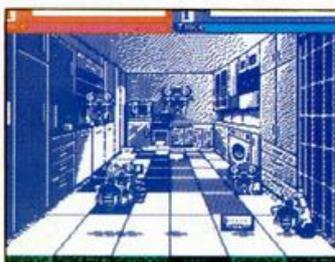
El objetivo del exterminador es colorear totalmente una de esas filas a través bien del machacamiento de los insectos, bien por el aplastamiento del puño sobre las figurillas que hay en el suelo, bien por la acción de los disparos, de los que, como en cualquier buen arcade, también gozamos.

Existe una determinada

posición en pantalla en la que la mano puede disparar contra los enemigos. Exactamente en la parte extrema izquierda de la zona de juego, podremos soltar algún tipo de láser. En esa postura, nuestra extremidad sólo se moverá de arriba a abajo, dado que el sentido horizontal se sustituye con el ángulo de disparo, en estos momentos, variable.

La dificultad de Exterminator viene aparejada a su rapidez y al lío daltónico que se forma en algunas pantallas, dado el tono monocromático de cada habitación.

Divertido, rápido, destructor y antibichos, ahora que se acerca el verano, Exterminator es la mejor receta contra los sinsabores de la estación. Una pena que sólo los 128K puedan disfrutar de tantos efectos visuales, músicas y genuinidad. Recomendado para los amantes del «Klax» insecticida.



GRÁFICOS	80%	Audiogenic Arcade
MOVIMIENTO	90%	
SONIDO	88%	Keith Bekhill & Equipo
ADICCIÓN	91%	
		<b>87%</b>

# MEGAPHOENIX

**Todo naves. Sólo naves. Dinamic recupera el pulso perdido al tiempo, y ahora más que nunca, edita el arcade por excelencia y le aplica las últimas técnicas.**

**E**l Ave Fénix vuelve a regresar de sus cenizas. Con el mismo esplendor y la brillantez con que ha llevado resurgiendo desde tiempos inmemoriales, el bicho mitológico sobrevuela la pantalla.

Para algunos, el programa de Dinamic tratará de recuperar lo que los primeros años de ordenador tuvieron de inolvidable, y de sobreponerlo a las últimas argucias ideadas por gente que piensa mucho.

Megaphoenix es un programa de marcianos. No nos atrevemos a decir «...más» porque ha venido rodeado de una campaña de renacimiento importante, y porque al fin y al cabo reproduce magistralmente el juego que creó, relanzó y supeditó a los ordenadores. Niños, más mayores y ado-



lescentes ninjas, todos, hemos jugado a los marcianos con la primera máquina que cayó en nuestras manos. El fenómeno pasó la recreativa, se coló en pequeños artefactos con circuito integrado que surgieron y se perdieron e hizo acopio de fuerzas en los años devastadores del Spectrum.

Acorde a aquella moda, se trató de reconvertir la base de adicción, y se idearon scrolls horizontales y verticales, unos mejores, otros no, se incorporaron muchos elementos, y se perfilaron nuevos engendros. El ave Fénix, en la sombra, supervisaba todo el trabajo marciano.

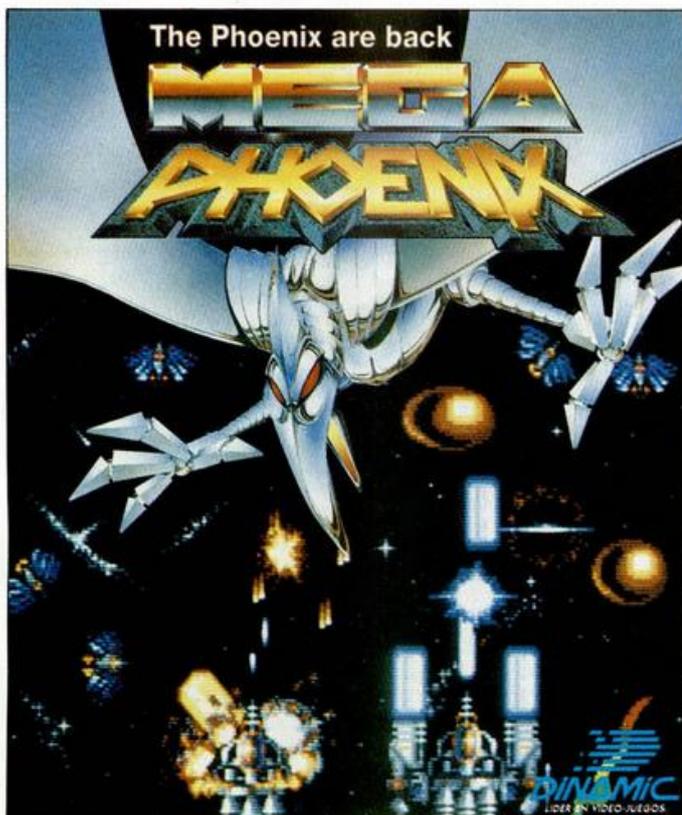
Hasta que le dió por volver. En las manos de una lanzadísima Dinamic, la gran compañía española podríamos decir, se acogió a un intratable viaje de vuelta, como Mark Spitz, Juanito, Foreman o Bion Borg. No es un regreso engañoso, se trata solamente de recuperar las riendas más firmes que han existido siempre: las adictivas. Porque aunque hayan salido últimamente ingentes programas, originales, espectaculares, dónde matas más que nadie, no ha habido ninguno que superara más sutil y elegantemente a las naves que vienen del espacio exterior.

Y parece mentira que unas cuantas pantallas de fondo fijo, con cuatro naves, cuatro fases, y acompañamiento musical, provoquen tantos aplausos, pero es así. En el programa de Dinamic parece que nada ha variado, y que todos hemos rejuvenecido unos añitos. Hay disparos, naves que se lanzan a por ti, huevos devastadores, y, como platos fuer-



tes, el Phoenix, el Megaphoenix y su refugio interestelar. Si hacemos honor a la verdad, a nosotros también nos pierde su simpleza, su ridículo objetivo y la consecución de placer inmediato que nos provoca.

Y no hay más. División de opiniones, pitos y palmas para la faena de Dinamic.



GRÁFICOS	65%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	80%
ADICCIÓN	90%
<b>Dinamic</b>	
<b>Arcade</b>	
<b>Ariza &amp; Jouron</b>	
<b>79%</b>	

NUEVO

## PREDATOR 2

Una vez más Image Works quiere ir a lo grande. Ya adelantábamos en nuestra Gran Premiere, y nuestros cálculos han quedado muy cerca, que un nuevo y potente éxito cinematográfico había caído en unas manos muy expertas, incapaces de defenestrar lo que viene, solito, tan bien rodado.

Con Predator 2 se han resucitado los esquemas que guiaron a programas como «Prohibition» o «Dead Angle», joyas antiguas y bien conservadas que en su momento despuntaron por su originalidad. Tales juegos estaban basados en la acción que un punto de mira que se desplazaba por la pantalla, era capaz de asegurar. Una especie de maniquí semi-inmóvil hacía como que manejaba ese puntero, y lo dirigía hacia un montón de enemigos que se escondían en las esquinas, que salían de puertas y ventanas, y que morían con un sólo roce.

El programa que resucita al monstruo quiere jugar exclusivamente a eso. Las cuatro enormes y repetitivas fases de que consta, giran en torno a lo mismo, al punto de mira y la masacre de enemigos. Acostumbrados, como empezábamos a estar, a los juegos que intentaban reproducir fielmente el guión de una película, a partir de variadísimas fases —verdaderos juegos dentro de otro y si no véase Robocop 2—, nos ha chocado mucho que una experta como Mirror se alimentase del mismo carrito durante toda la cinta.

Eso no está bien. Aunque realmente el juego se compone de los mismos factores que se dan a relucir durante la película, nos parece algo insuficiente de cara al guión global. Decir que no se ha hecho honor al film sería demasiado fuerte, porque en realidad se ha extraído lo más fundamental, pero dudar acerca de lo que le falta sería oportuno. Claro que en este particular son los programadores los



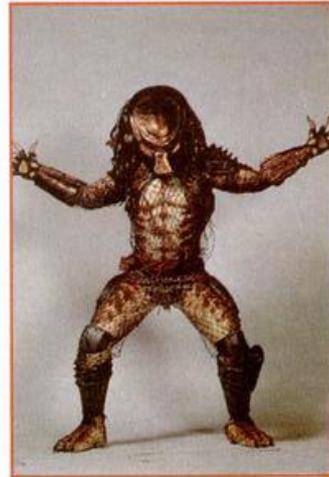
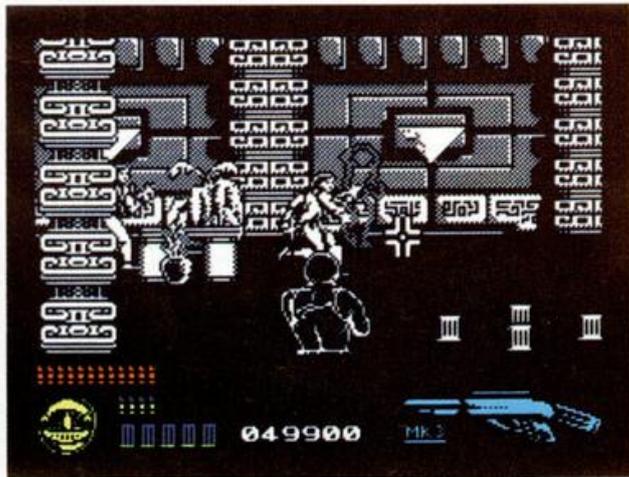
**Mirror adquiere una nueva licencia cinematográfica y lanza un programa de vieja inspiración pero atractivo diseño.**

que se montan su propio tinglado en el que incluyen lo que creen más oportuno. Además es igual de cierto que cada compañía tiene una mentalidad diferente a la hora de convertir una película a juego, y es obvio que la de Image Works es

mucho más diferente que las del resto. Valga como ejemplo que Tortugas ha sido elegido mejor juego del año, y que los Regresos al futuro pertenecen a una raza absolutamente peliculara.

En cuatro escenarios se tendrá que batir el cobre

nuestro hombre. Los capos de la droga y sus adinerados, más una aparición meritoria de Predator 2 que cuando le incordias reacciona muy violentamente, son los exclusivos e idénticos protagonistas de todos estos niveles.



Para remedar en parte la invariabilidad de la acción, se han agrandado las fases hasta lo indecible. No quieres acción, pues toma mucha más acción. En la calle, en un apartamento con sus columnas y todo, en el peligroso suburbano de Los Angeles y en el hediondo matadero donde Predator conserva sus piezas

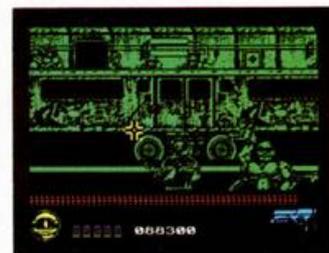
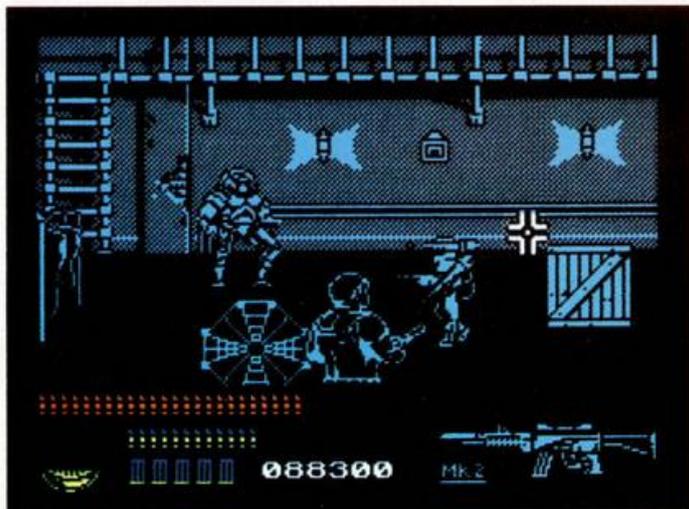
A nivel gráfico tampoco se han comido el coco. Los decorados son muy simples, en la segunda fase, la del apartamento, se ronda la austeridad de los Monasterios Románicos: mucho ladrillo y ningún adorno. Pero no es para nada la única. En el resto, como en ésta, lo único que se adivina es un scroll muy suave y bien conseguido en el que han debido poner todo el interés.

El movimiento es lo más destacable. Ya se sabe que el tuerto es el Rey... El puntero es excesivamente lento, y no es que circule a un ritmo penoso y despistado por la pantalla, sino que se ralentiza en comparación al número de agentes y disparos que recibimos. Que no damos abasto, en una palabra. Porque lo que mejor saben hacer estos chicos es, sin duda, disparar. Desde el



porque los tiros serán igual de ineficaces, y las balas no aumentan la rapidez de la frecuencia. Por eso debemos hacernos con las distintas ametralladoras que hay por ahí tiradas, y consumir respuestos a toda pastilla si no queremos durar menos que un caramelo a la puerta de un colegio.

Lo que va a ser mucho tiempo cuando nos encontremos al final de cada fase y nos hagan polvo tan sólo con la vista. En fin, un producto para incondicionales del género que, ¡Mosquís!, intentará divertir al mismo público fan de la película.



GRÁFICOS	60%	Image Works
MOVIMIENTO	70%	Arcade
SONIDO	75%	Arc Developments
ADICCIÓN	75%	<b>73%</b>

suelo, tras la puerta, frente a frente o en el furgón, estos frios y clónicos robots humanos nos frien con la retalla de la metralleta.

La pequeña pistola con la que partimos es simplemente insuficiente. Hacernos con los cargadores que hay en el suelo no sirve para nada,

NUEVO

# PICK'N PILE

**Tic, tac... el reloj es de nuevo protagonista en un juego histórico de bolas, bombas, piezas y bonus que busca mucho más que divertir.**

**P**ick'n Pile es un nuevo programa para poner de los nervios. El sonido acompasado de las manecillas horarias es capaz de crisar a cualquiera, sobre todo cuando faltan tan pocas piezas para completar el ciclo.

Ubi quiere enganchar definitivamente a los usuarios colocándoles al borde de un ataque de adicción, sin pensar en las consecuencias para el cerebro, pero beneficiándose de un planteamiento demasiado jugable que se basa en la visión total.

¿Visión total?. Más que nunca, señores. Con astucia y velocidad.

Porque por encima de todo, la dinámica de este programa se aprovecha de que uno sea capaz de ver qué pieza hay que coger, por cuál la debemos cambiar y qué efecto conseguiremos con la acción, toda vez que hayamos sido capaces de desentrañar el primer movimiento de entre la maraña de formas y colores que pueblan la pantalla.

Puestos en guardia sobre lo necesario para darse a Pick'n Pile, deberíamos aclararos que el inteligente juego francés os reta a que eliminéis todas las piezas que han caído sobre la pantalla, a través de la fórmula recientemente redescubierta de la sustitución.

La lluvia de fichas está compuesta de formas de lados y colores iguales que normalmente están absolutamente dispersas por la pantalla.

El modo en que las piezas quedan ordenadas sigue los esquemas propios de las cuatro en raya, es decir, que aunque las figuras del mismo tipo estén lejos unas de las otras, siempre quedarán enfiladas y preparadas para que nosotros las peguemos.

La mecánica de unión y destrucción se lleva a cabo



por medio del desplazamiento de fichas.

Este movimiento de cualquier pieza se produce a través del intercambio de las formas. Un cursor que vaga por la tele seleccionará una determinada pieza que es la que queremos llevar a otro sitio. El mismo puntero caminará hacia el lugar donde pretendemos depositar la anterior, y en un plis plis se produce la sustitución.

Cuando una pieza es colocada encima de otra pieza de las mismas, que digo yo mismas, ¡idénticas! características que la anterior, ambas son destruidas.

Si en lugar de ser dos, son muchas más las piezas iguales que forman la línea ascendente, pues ocurre el mismo fenómeno sólo que

multiplicado por el número de fichas que hubiese.

Para llegar a borrar de la pantalla todas esas figuras debe darse una condición fundamental, y es que una de las formas esté asentada en la parte inferior del decorado, o lo que es lo mismo sentada en el suelo. Además todas las bolas deben estar en contacto directo, si existe otra pieza de por medio, a excepción de los bonus, la explosión quedará limitada a las fichas que se encuentran más cerca de la aposentada y por encima de ésta.

Muchas más incordiosas piezas juegan a impedir que consigamos la, a veces, hazaña. Se trata de formas especiales que tan pronto pueden jorobarnos como alegrarnos la vida. Por ejem-

plo, citar los bonus de puntos y los multiplicadores, que nos hacen ganar más tantos o incrementar potenciadamente los que ya tenemos, los relojes de arena, que nos dan más minutos, o los diamantes que son joyas imprescindibles para dominar al juego.

En el caso de los bonus, el jugador puede atraparlos con su cursor y arrojarlos contra cualquier pieza, pero no ocurre lo mismo con el resto, ya que el reloj debe ser eliminado con una columna para que nos premie, y el diamante que también debe ser destruido de la misma forma, sólo aparece en el juego cuando hemos completado una columna de más de mil puntos.

Otras piezas son las bombas, que cuando desgra-



GRÁFICOS 70%

MOVIMIENTO 75%

SONIDO 89%

ADICCIÓN 93%

Ubi

Arcade

Equipo programación

90%



nan pueden acabar con muchas fichas a la redonda, los muros, que son endiabladamente útiles, las calaveras, que nos tratan de robar tiempo y que pueden ser destruidas, las llamas, que prenden todo lo que las queda por encima o las macetas, que tienen el efecto contrario y son indestructibles.

Ándate con ojo cuando veas rondar a alguna de estas fichas y nunca pienses que se ha acabado el mundo porque a veces no ha hecho más que empezar.

Aunque el primer chaparrón de fichas forma parte del juego, es fácil y normalmente muy necesario provocar nuevos aluviones. Jugando a ser Manítú, observaremos cómo, acuciados por un tiempo aún inconcluso, hay una pieza que ha quedado descolgada de

sus amigas, desplazada por sus enemigas y absolutamente sólo en pantalla. Provocando más tormentas tentaremos a la suerte de que caiga una pieza idéntica a la que nos queda, si bien el programa siempre suelta muchas más formas de las que nos esperamos y hasta es más que probable que en el siguiente ciclo se nos quede otra ficha marginada. Vuelta a empezar, naturalmente.

Pick'n Pile da imagen de juego consistente. Como los vinos franceses, clásicos, elegantes y para nada pegajosos, el programa de Ubi no se parece a ningún juego de bolitas que hayamos comentado. Puede que haya fichas, formas y colores, que el tiempo nos acuchille constantemente, que la locura se haga dueña de la habitación, que no te des-

pegues de la pantalla, que nos de la oportunidad de jugar con los amigos y que no pasemos del primer nivel, pero, con todo, Pick'n Pile es absolutamente genuino, embriagador y alegre.

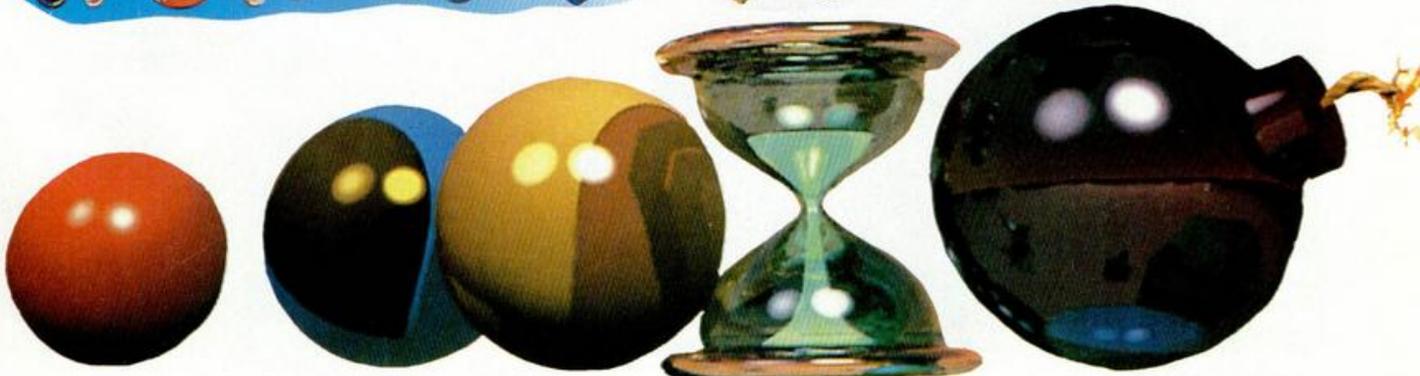
Chapeau ante Ubi, nos quitamos el sombrero ante un nuevo juego de golitas que va a sembrar en vuestros ordenadores el miedo, el afán, y las ansias

de disfrutar una vez más.

Preparaos para la guerra final de las bolas porque un día de éstos todos estallaremos ante tanta adición, y ningún superviviente podrá descifrar el enigma de tal debacle. Muerte dulce la que nos propone Ubi, a la

par que divertida.

Que ustedes lo apilen bien.



NUEVO

# MYSTICAL

**Infogrames confía de nuevo en New Frontier para llevar al Spectrum una comedia mágica con guión de marcianos.**

Y se hizo la luz. Y cuando estabas a punto de recibir el título de licenciado en brujería, cometiste el error de pillar al maestro «infraganti» con una chica en paños adúlteros, acurrucados en la habitación. Y se hizo la oscuridad. Y el maestro se enfadó tanto que comenzó a repartir golpes a diestro y siniestro, y en una de éstas tiró al suelo el contenido del cuenco donde estaba preparando un poderoso conjuro. Más preocupado por no fomentar el escándalo que por las consecuencias de su mal humor, el brujo padre no se dió cuenta de que todo lo que le rodeaba perdía la forma y el color, giraba bruscamente y se dispersaba por fin a todo lo largo de los espacios intergalácticos.

La reflexión pertinente dio ventaja a la obtención del título de brujo sobre los millo-



nes que varias revistas te ofrecerían gustosos por el escabroso asunto. Así que, orejas agachadas, mea culpa, y a localizar todos los objetos perdidos por esos mundos de Dios y San Pedro.

A partir de esta historia, Infogrames se monta un arcade a la usanza «Commando» o «Xenon» en el que la permuta de naves por revoltosos novicios no basta pa-

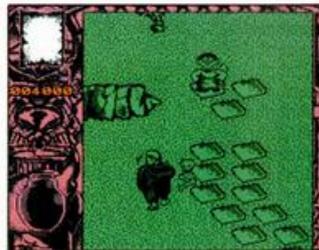
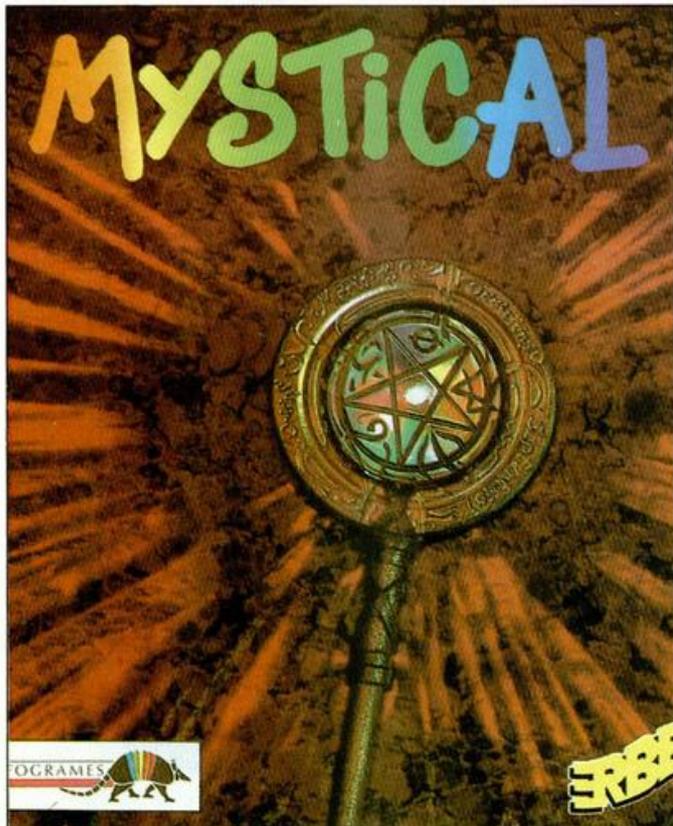
ra que nos desprendamos de la idea de siempre. Mystical opta por la vía de la variedad dentro de lo ya existente, es decir, por originalizar un masacrado tipo de juegos, incluyendo nuevos y graciosos personajes, hechizos innumerables y detalles más creativos que técnicos.

Inexplicablemente, el programa desarrollado por New Frontier no desprende ni agresividad ni violencia. Creo que es el primer arcade de matar que no lo hace. Muy al contrario, es agradable y marchoso, limpio y divertido, tratado con un gran sentido del humor que inspira tanto a nuestro

se de personas y objetos.

No obstante, aunque la labor de programación sea encomiable —scroll suave, movimientos rápidos—, el programa queda muy soso a la vista. No sólo el fondo monocromo que se ha impuesto, sino la carencia de decorados, o mejor dicho la simpleza del conjunto total, evidencian que: ¿no se podía hacer más?, ¿era ese el propósito inicial?

Divertido, fácil y muy trabajado a nivel creativo, Mystical podía haber sido mucho más que lo que tenéis delante. Un arcade de disparos con un novicio a la última. Recomendado para incondicionales del género, amantes de la variedad.



personaje como a unos enemigos con los que nos da pena luchar.

Es por todas estas razones que nos vamos dando cuenta de que Mystical es un arcade de siempre pero muy pensado. Para ello Infogrames se ha volcado sobre todo en la realización gráfica, dominada por la alegría y el desparpajo de toda cla-

GRÁFICOS 79%

MOVIMIENTO 80%

SONIDO 80%

ADICCIÓN 65%

Infogrames

Arcade

New Frontier

70%

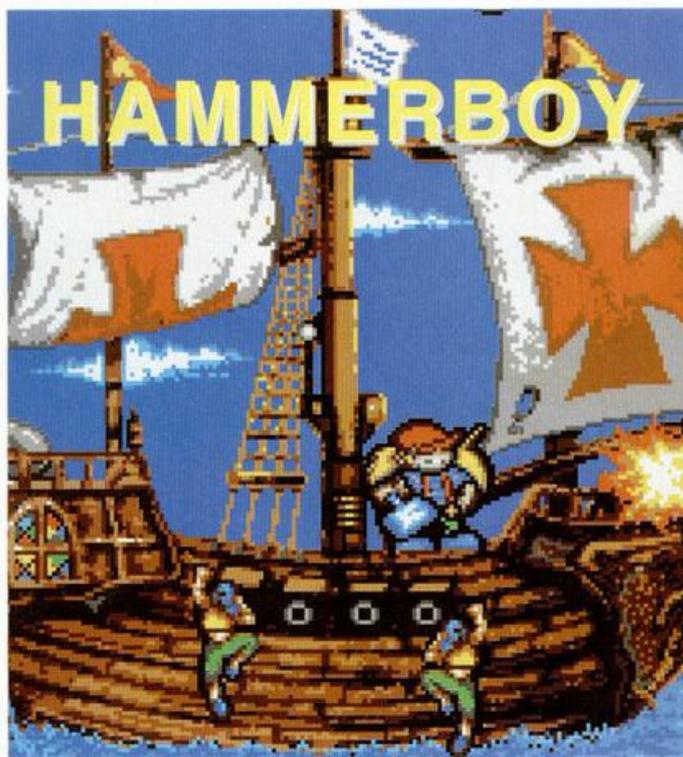
# HAMMERBOY

**El chico del martillo, Nintendo por excelencia, da un buen golpe al joystick aburrido y comienza a marcar las diferencias.**

La diferencia se encuentra precisamente en el notición que nos depa-  
 ró Dinamic el otro día. Ante la mirada exclusiva de nuestro equipo, la compañía nacional nos presentó las primeras máquinas recreativas de sello hispano que en breve podremos disfrutar en garitos al uso. Junto a After the War, el arcade bélico futurista de Dinamic, se acaba de integrar a la placa de chips la última bomba de los más veteranos programadores de aquí. Hammerboy es un juego pensado por y para las máquinas de pantalla más grande y mango ergonómico, que se va a lanzar casi simultáneamente para los ordenadores de casa.

Doble ventaja, como observaréis, por cuanto a la brillante y sorprendente irrupción de Dinamic en el mundo de la recreativa, se le une el detalle de que el juego del bar puede ser igualmente disfrutado en casa. Y ¡qué demonios!, felicidades por la gesta; cuando vean su logo en la máquina del pub de la esquina se les va a caer la baba.

Hammerboy se basa en los modelos japoneses, citemos Nintendo, de juegos sencillos, sin ninguna com-



plicación, pero insufriblemente divertidos. Siguiendo a rajatabla los cánones que marca el Oriente, Dinamic ha convertido a un niño regordete y simpaticón, en el protagonista exclusivo de la programación. Al bebé, que es un tipo Mario Bros ge-

nuino, se le ha sumado un martillo de bomba redonda que es el que se encargará de defender las posesiones.

Batacazo tras batacazo, la idea de Victor Ruiz y su equipo se resume en premisas de habilidad, reflejos y paciencia inagotable. La mecánica de las cuatro fases en las que está planteado, es constante. Siempre la misma y repetida con un incremento del histerismo. Coronando un fuerte, un castillo medieval, un barco español y una base terráquea, se encuentra el niño del botijo, esto... del martillo,



dispuesto para la lucha. La zona de acción del muchacho comprende cuatro o cinco posiciones, según la dificultad de la fase en la que estés, que ni decir tiene que va aumentando muchísimo.

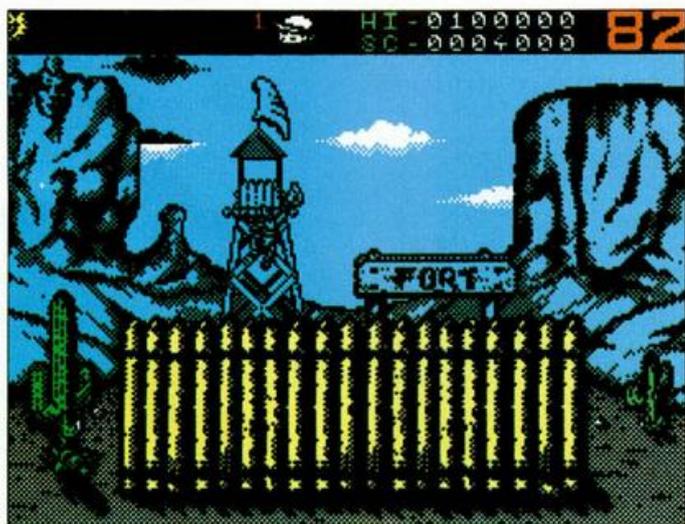
Cuando vimos la máquina nos impresionó el despliegue de colores y la velocidad de movimientos. Con el juego de Spectrum no hemos quedado nada defraudados.

El grafista ha hecho todo lo posible por respetar el interés inicial que debe primar en un juego de estas características.

Nuevo vuelco en la concepción de juegos. La salida de Hammerboy retrae a los ordenadores europeos la concepción japonesa del mercado y la orientación consolera de los nuevos arcades.

Os habréis fijado, en cualquier caso, que la meta es similar para todos, y que de una manera u otra cada hijo de vecino intenta llegar a ella.

Ese es el quid, que Dinamic siempre tiene presente.



GRÁFICOS	73%	Dinamic
MOVIMIENTO	80%	Arcade Oriental
SONIDO	80%	True Emotions/Dinamic
ADICCIÓN	92%	<b>79%</b>

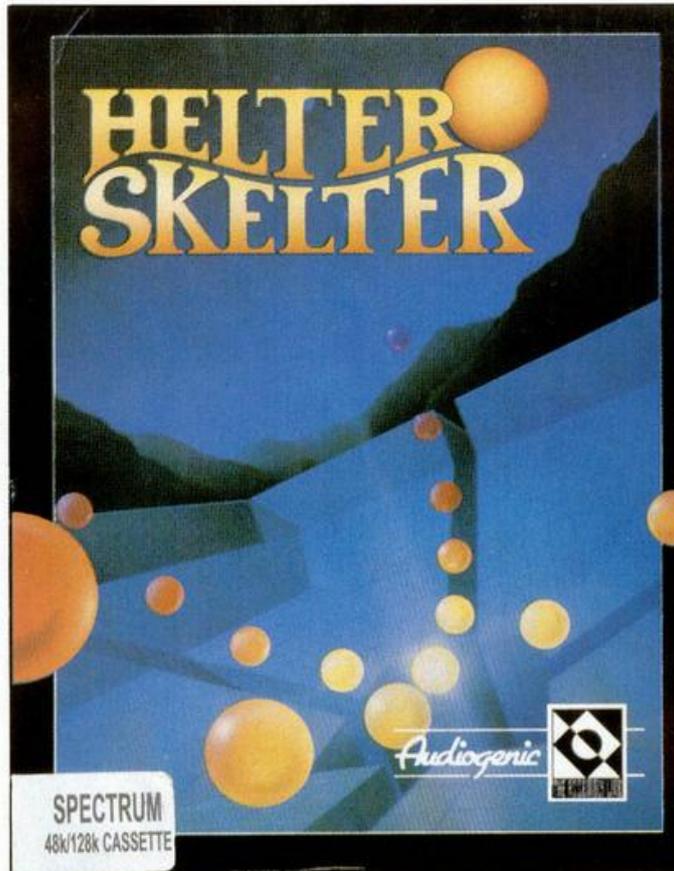
NUEVO

# HELTER SKELTER

Los programas de bolas siempre han sido muy queridos en nuestro país. Cuestión de idem era hacerlas funcionar, salvarlas, regirlas y controlarlas, y cuestión de ... era aguantarlas finalmente. Recordamos el caso de «Spherical» de Rainbow Arts, o de otro programa de la misma compañía, «Rock'n Roll», primeras incursiones en el fenomenico mundo de los círculos ingeniosos escapatorios que tanto han gustado por estos lares.

A la bola protagonista de Audiogenic le ha entrado el baile de San Vito. La esfera de los Rainbow Arts, aún temerosa y asustada, jamás llegó a alcanzar tal nivel de movimientos espamódicos, como la esquizofrénica prima lejana. Nerviosa, huidiza e imposible de encarrilar, la bolita asume todo el papel de protagonista, sustituyendo con gran pundonor gráficos y decorados, y tapando los huecos que el afán por la sencillez han dejado al descubierto.

En Helter Skelter se ha pretendido que prime la adición por encima de todo, dejándose a un lado factores de magnitud como la estética o el simple convencimiento gráfico. En su planteamiento, Audiogenic ha ideado una bola de mal asiento que con el tiempo, una caña, paciencia y control, tendrá por misión eliminar a bichejos, objetos y personajillos que aparecen por la pantalla, subidos a una plataforma, en el suelo, repartidos por un decorado Bomb Jack o escondidos



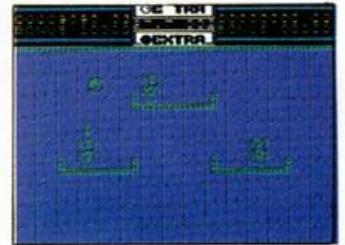
**Controlar a una histérica bola de rápidos movimientos es el simple objetivo que propone un programa que suena a Beatles.**

como avestruces.

El orden de la embestida será fijado por unas flechas que coronan a los objetos blanco. Eliminar a otros personajes que no sean los marcados, se penará con la reproducción, duplicación, inmediata de los mismos, de tal forma que de tres simples

grafiquillos podemos encontrarnos, de no actuar correctamente, con infinitos insumisos.

Para el que no se conforme con lo que ve, o quiera personalizar un poco su juego, no tiene más que cargar la cara B de la cinta, donde encontrará un diseñador de



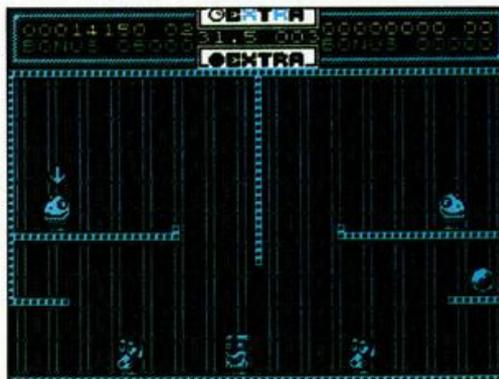
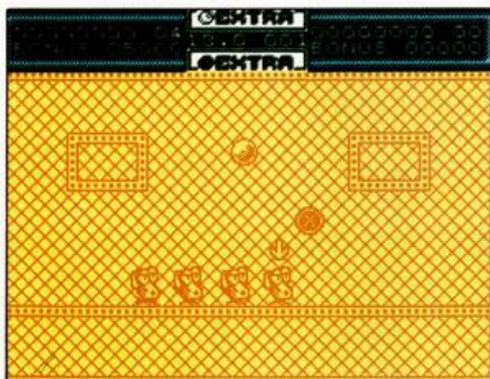
pantallas que permitirá crear un juego al gusto del usuario.

Luego utilizaremos la opción de carga de pantallas y nos divertiremos con nuestra trazada que seguro que por ser nuestra, es mejor, más bonita, adictiva y peligrosa.

Claro, que si la quieres más suave pues te inventas otra, aunque el alocado movimiento del boliche seguirá en las mismas.

Se agradece la inclusión del diseñador —es una oportunidad para hacer lo que queremos y la confirmación de una tendencia individualizadora que viene imponiéndose últimamente— igual que se agradecería un poco más de dedicación gráfica, dejada de la mano de Dios y a veces del diablo, como ha ocurrido en la utilización de los colores.

Pero, no hay duda de que Helter Skelter romperá la monotonía del jugador apoltronado, picará, escocerá y saldrá airoso de cualquier crítica. Sólo júégalo.



GRÁFICOS	40%
MOVIMIENTO	79%
SONIDO	79%
ADICCIÓN	91%

Audiogenic  
Juego de bolitas  
Assembly Line

**75%**

# SKULL & CROSSBONES

**He aquí la historia de cómo los piratas de un solo ojo apabullan y muelen a los conquistadores españoles ataviados con los ridículos trajes de la época.**

**S**kull & Crossbones, que en nuestro idioma viene a significar esas dos tibias y la calavera que forman la bandera pirata, no pasa de ser un tímido esfuerzo de introducirnos en el siempre apasionante mundo de piratas y corsarios.

Un barco, un castillo y una cueva de tesoros componen el guión de la película. Esto lo dicen las instrucciones, pero no aclaran que el barco tiene metro y medio de eslora, que el castillo se refiere a los muros, y que de la cueva sólo nos acordamos de los techos.

El pirata que elijamos para la conquista, (ya que Perro Rojo y el que sólo tiene un ojo pueden ser manejados por dos jugadores simultáneamente), puede marearse en subidas y bajadas de pantalla a través de los innumerables planos que han sido concebidos. Es el único movimiento limpio y suave que podemos observar. El paso a otras pantallas viene mediado por un scroll bastante lentito. Achacamos ese comportamiento a los colores que se han introducido en los decorados,



que aunque vivos y alegres, no dejan de parecerse simples e incapaces de sustituir a las ganas de acción que nos corroen. Al igual que en otros casos, el avance de los piratas viene precedido de luchas y muerte de todos los enemigos, si no cumplimos con las normas jamás andaremos nada, y siguiendo la misma táctica será imposible retroceder.

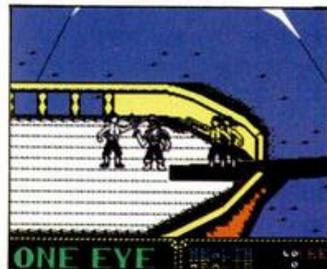
Todos los personajes, piratas y soldaditos españoles, están bien delimitados, asumen el papel, son graciosos, y transparentes, razón, ésta, por la cual evitan la corrupción de colores y les otorgan un trasfondo más o menos sólido. De tamaño considerable para este tipo de juegos, los protagonistas han sido animados muy locamente, de manera que

nunca llegamos a controlar unos movimientos de espada, importantísimos, y de avance que más se parecen al de algunos plumá-ceos intentando iniciar el vuelo que a los de los espada-chines tipo Errol Flynn.

Los saltos de una fase a otra son consecutivos y bruscos, tan pronto estás en un barco como en tierra, y tan fácilmente quedas parado sin ton ni son como te envían a otra localización para gritar desesperado ¡Dios Mío, dónde estoy! Con la muerte de los españoles, además de dar el salto, conseguimos monedas que se acumulan en nuestra fortuna personal. Los huesos de los muertos también esconden sorpresas. Si les damos un espadazo, aparecerá una especie de planta-caja fuerte que esconde muchas moneditas. El problema de todo ello es saber cuándo matamos a alguien y cuando estamos a punto de morir, porque que nosotros hayamos visto no existe ni una sola señal o rudio característico de que hemos tocado o nos han alcanzado.

Skull & Crossbones carece muy mucho de adicción o de cualquier tirón que nos enganche.

Una de piratas que los jugadores españoles, amigos o no de la historia, no deberán sentir con humillación, por cuanto los usuarios vietnamitas no lo hacen con Rambo. Tiremos con sentido del humor el patriotismo, pero jamás os olvidéis de exigir una calidad mínimamente contrastable.



GRÁFICOS 79%

MOVIMIENTO 50%

SONIDO 75%

ADICCIÓN 50%

Domark

Arcade

Tengen

65%

## EL MUNDO DE LA AVENTURA

# EL CONCURSO HA TERMINADO ¡VIVA EL CONCURSO!

Pero el desenlace ha sido totalmente inesperado y sorprendente, trayendo una grata sorpresa para un grupo de afortunados y abriendo nuevos horizontes a nuestro mundo de la aventura.

El concurso de aventuras había, por fin, llegado a su fase final y nos encontrábamos con siete (7) finalistas, creadores cada uno de ellos de un juego de gran calidad. El paso siguiente era, con mucha pena, proceder a eliminar 6 de esas creaciones, frustrando a sus autores, y darle el premio a una sola. No teníamos muy claro a cuál de todas.

Y además había un gran problema que nos tenía preocupados: el premio se había quedado un poco sin sentido, reducido a las 200.000 pts. y una visita a Valencia y Madrid, porque el mundo de la aventura inglesa ha variado mucho y, con la excepción de Mike Gerrard, ninguno de los otros personajes que se habían ofrecido para ser entrevistados están hoy en

activo, ni en Londres; y Tim Gilberts tampoco se encuentra en Barry, ni su compañía Gilsoft existe en la actualidad.

Pero le dimos vueltas y más vueltas al asunto y al final pensamos que habíamos encontrado una solución que contentaría a todos, a las vez que enriquecería el campo de la aventura en España.

Se trataba de no seguir hacia la fase final y premiar a los semifinalistas nada menos que con el Diseñador de Aventuras A.D. (DAAD), valorado en 2.500.000 pts y que con las nuevas adiciones que en estos mismos momentos se le están haciendo (Uso de ratón, Sprites para animación, Sonido digitalizado, etc.) superará los 3 millones de pesetas.

### ¿QUE ES EXACTAMENTE EL DAAD?

Como sabéis, el DAAD es el creador con que se han hecho la Aventura Original, Jabato, Cozumel, Aventura Espacial, Templos Sagrados y Chichén Itzá, ahora en su fase final;



siendo un producto de gran calidad y ampliamente probado.

Los ganadores obtendrán los programas maestros que funcionan en PC, y cuya base es el PAW; los manuales de instrucciones y el apoyo técnico del equipo de Aventuras A.D. para ayudarles en los problemas que encuentren al programar su propia aventura.

Esto último incluye una semana en Valencia, conviviendo con un programador y con todo el equipo, para cada uno de los ganadores. La fecha a escoger cuando más les convenga con respecto a su calendario de trabajo o de estudios.

En cuanto a los gráficos, para los 8 bits, (Spectrum, MSX, Amstrad y Commodore), usa una versión mejorada del editor gráfico del PAW y para 16 bits (PC CGA, PC EGA, PC VGA, Atari, Amiga y PCW) son digitalizados, por lo que los premiados pueden escoger entre tres soluciones:

1- El programador los hace todos.

Para ello se necesita un ATARI, un digitalizador y una cámara.

2- Hace los gráficos para 8 bits y en A.D. se encargan de los de 16.

3- La parte gráfica corre toda por cuenta de A.D., siempre siguiendo el guión, bocetos y consejos del programador.

Aventuras A.D. se compromete a poner en manos de las principales casas comerciales el resultado de ese esfuerzo. Si es aceptado, las condiciones económicas dependerán del trabajo efectuado y el precio que se haya pagado por la aventura.

Se ofrecía pues a estos nuevos creadores de aventuras una oportunidad única de trabajar, desde sus casas, con el equipo A.D. y ver sus trabajos publicados en toda España (y probablemente, con el nuevo DAAD, en otros países), de ganarse un merecido dinero y de continuar trabajando en colaboración para futuros proyectos.

Pero para hacer realidad ésta oferta y que no hubiese reclamaciones ni

cabreos, se necesitaba que todos los finalistas la aceptaran libremente. Para ello se les envió una carta explicativa del proyecto y una hoja en la que debían decir si la consideraban justa.

Si no hubiese acuerdo, pues se declararía un ganador, se le daría su premio en metálico y su viaje a Londres, Barri, Valencia y Madrid, y se procedería a la conversión de su aventura para los otros ordenadores.

Las respuestas no se hicieron esperar, primero en forma de llamadas telefónicas dando un entusiasta SI y anunciando que enviaban carta. Todas llegaron al cabo de pocos días. Muchas acompañaban el lacónico mensaje de aceptación que antes hemos reproducido con más extensas manifestaciones de entusiasmo, proyectos y planes para el futuro y peticiones de consejo a la hora de elegir el ordenador a usar.

¡El Mundo de Aventura está de enhorabuena! Nos congratulamos de anunciar a todos los aficionados que nuevos valores han tomado la batuta.

Nuevas ideas, nuevas formas de ver las cosas y nuevos métodos de trabajo tendrán ahora la oportunidad de nacer, con la ventaja que tiene el ver tu trabajo reproducido en todos los ordenadores del mercado y el apoyo de una casa con solera.

Guarden bien sus nombres, darán mucho que hablar y en ellos está el futuro del Mundo de la Aventura.

Estas fueron sus obras.

#### **DR. JEKYLL vs MR. HYDE**

Autores: Jaime Alfonso Perez Moriano, Programa. Juan Carlos Perez Walls, Gráficos. Morbosoft, Sta. Cruz de Tenerife.

Se ha elegido un tema macabro, con tumbas y cementerios a porrón. La historia va de que Jekyll solo sufrió un ataque de catalepsia cuando Hyde se envenenó y ahora hay que ayudarle a encontrar la manera de librarse de su extraño mal.

Se controlan dos personajes, el bueno de Jekyll, quien te obedece, y el malo de Hyde que es un rebelde. Combinando adecuadamente el uso de éstos dos personajes, se pueden resolver los problemas. Los problemas son lógicos y es muy interesante el cambio de actitud del protagonista al alternar entre los dos personajes.

Los gráficos están muy bien hechos

y añaden al ambiente.

#### **EL ANILLO**

Autor: Juan Antonio Paz Salgado. San Fernando, Cádiz.

Tiene la gran originalidad de que no eres un personaje, sino un objeto, más concretamente un anillo, puedes ser llevado, puesto, etc. Lo único que tu puedes hacer para influir en los demás es brillar, variar el tamaño, examinar cosas y comunicarte con quien te lleve puesto.

No tiene gráficos, pero destaca sobre todo por lo original de su concepto, sobre todo en la primera parte, en la cual eres tan solo un objeto.

#### **MEMORIAS DE UN HOBBIT**

Autor: Javier San José. Miranda del Ebro, Burgos.

Tipo Ultratolkeniano. Es una especie de continuación del Hobbit y del Señor de los Anillos. Disuelta ya la comunidad del anillo, todo el equipo zarpa hacia tierras lejanas. Pasa el tiempo, unos nacen y otros, como Bilbo, mueren.

Durante el funeral aparece el malabestia de turno y se lleva a Galadriel. Por supuesto, debes guiar al grupo de microhobbyts a rescatar a tan preciada dama.

Hay un cuidadoso tratamiento del tiempo, con variación día-noche y con cambios en los gráficos de acuerdo con ello. Como ayuda tienes un reloj que te va dando la hora.

#### **MIDNIGHT**

Autor: Carlos Sisí, de la Cala del Moral, Málaga.

Estás en una siniestra mansión, despiertas después de haber sido golpeado en la cabezota. Si no haces las cosas rápido y bien, te convertirás en un sabroso bocado vampiresco.

Debes liberarte y conseguir diversos objetos, o fabricarte otros, para poder combatir al horrendo Ser que yace en el sótano.

Está hecha para 128 y las utiliza a fondo. Muy bien ambientada. Destacamos el tratamiento de las cosas y los objetos.

Los gráficos están dotados de un cierto movimiento, por ejemplo: hay ventanas que se abren, armarios que se cierran y si rompes algo, el gráfico variará para mostrarlo roto.

#### **SHERIFF**

Autor: Antonio de Haro Leon, Barcelona.

También hecha para 128 K. Eres el sheriff de una localidad del Salvaje Oeste, debes cuidar del pueblo, defenderlo de atracos, enfrentarte en mortal duelo con el malo de turno y, en la segunda parte, rescatar un botín de manos de los forajidos.

Tiene buenos gráficos con secuencias animadas, como la escena en el salón, donde se monta una discusión por un juego de poker y ves como el pistolero se levanta y te dispara.

#### **JOHNY WAYNA**

Autor: Pedro Amador Lopez, de Madrid.

Humorística y con buenos gráficos. Como su nombre indica, está ambientada en el lejano Oeste. Eres el Sheriff de Torremolin, Texas. Los malos (Jimmy Pistolas y Jimmy Pánicos), han secuestrado a tu ama de llaves porque es una gran cocinera. Debes rescatarla para que lo prepare todo para tu boda.

Tiene varios PSIs bastante bien controlados, con sus propios gráficos faciales, lo que les da un cierto movimiento bucal cuando los personajes hablan.

#### **ESPEJOS**

Autor: Pedro J. Rodríguez Larrañaga, de San Sebastián.

Resulta que Sergend, vil nigromante, ha construido un espejo que refleja la parte oscura del alma y poco a poco se ha ido apoderando del reino.

Tú actúas como Bronhir de Maine y estás encerrado en una habitación a la espera de ser trasladado al castillo para posterior tortura y despellejamiento.

En la segunda parte debes alcanzar tu objetivo, que es destruir el espejo escondido en un monasterio y custodiado por monjes locos.

Consta de 3 partes, y no utiliza la técnica gráfica de "líneas elásticas" del resto, al estar realizada en ensamblador. Al final tiene un buen efecto de arcade.

Destacaríamos el hecho de que durante el juego puedes escuchar una extraordinaria cantidad de melodías musicales, muestra del innegable virtuosismo musical de su autor.

Bueno, pues estos son los trabajos de "Los siete magníficos". Nuestra enhorabuena para todos ellos.

ANDRES RESPETUOSAMENTE  
SAMUDIO MONRO - 1991

# Aula Spectrum

## DIDÁCTICA DE LA ARITMÉTICA



El término didáctica viene a comprender todo aquello que se relaciona con el aprendizaje y la enseñanza más o menos directamente. Los alumnos de magisterio saben mucho de esto. Aritmética se reduce, elementalmente, a sumar, restar, multiplicar y dividir. Mezclando ambos conceptos se obtiene un programa de ordenador que te enseña a realizar las operaciones más básicas de la historia de la Matemática, sin que en ningún momento te sientas un niño de E.G.B.

Como podréis observar, el programa os da las explicaciones pertinentes para acometer todos los pasos que tengáis idea de probar, originalísimos en cualquier caso. Don Santiago Rebollar ha realizado un auténticamente encantador programa, que aunque un poco largo, entusiasmará a los más peques de la casa, público especial y actuante, con tantas operaciones como podrán practicar. Si tenéis tiempo, es muy recomendable que lo copiéis. Total, os va a costar lo mismo.

```

100 CLS : PAPER 7 : BORDER 0 : IN
K 0
110 CLS : PRINT AT 1,0 : INK 2 :
INVERSE 1 : "Programa didáctico de
Aritmética" : INVERSE 0 : INK 0
PRINT AT 2,1 : "por Santiago Rebol
lar Navarro" :
120 PRINT AT 4,0 :
130 PRINT AT 5,3 : INK 2 : "PRO
GRAMA AGOSTO 1984***" : INK 0
140 DATA "*****ARITMETICA
*****"
OPERACIONES FUNDAME
SUMAS, RESTAS, MULT
NES Y DIVISIONES.
INSTRUCCIONES PREL
IMINARES"
150 DATA " "
170 DATA " "
PON ATENCION
OBSERVA Y LEE todo
rece en la pantalla
NO TE ACELERES,suje
para no caerte.
(es una bro
180 DATA " "
190 DATA " " Y AHORA que estamos
tranquilos vamos a ver el progr
ama.
Primero veras un RES
contenido del progr
ma.
Al escoger numero y
aparece una lista qu
te idioma te llaman
(MENU).
200 DATA " "
210 DATA " " Cada lista o <MENU>
te indica lo que puedes selecc
ionar y
Y AHORA busca la sue
nandote para hacer b
ejercicios propuesto
!!ADELANT
220 DATA " "
230 FOR X=1 TO 4
240 PRINT AT 3,1
250 FOR Z=3 TO 4
260 READ A$
270 PRINT
280 FOR A=1 TO LEN A$ : PRINT OU
ER 1 : A$(A) :
290 BEEP .02, CODE A$(A)-65
300 NEXT A
310 PRINT : NEXT Z
320 PRINT AT 21,1 : INK 2 : "pulsa
una tecla para continuar" : INK
0
330 PAUSE 0
340 FOR C=5 TO 21 : PRINT AT C,1
:
BEEP 1/50,C : NEXT C
350 IF X=5 THEN GO TO 380
360 NEXT X
380 CLS : PAPER 7 : BORDER 7
390 CLS : FLASH 1 : PRINT AT 21,
0 : "PULSA ENTER PARA SEGUIR" : PAU
SÉ 0 : FLASH 0 : CLS

```

```

550 CLS : CLS : PRINT AT 2,4 : "
RESUMEN DE OPCIONES " : AT 6,2 :
1. SUMA o adición : AT 9,2 :
2. RESTA o sustracción : AT 12,2 :
3.
MULTIPLICACION" : AT 15,2 :
4. D
IVISION" : AT 18,2 : FLASH 1 : "0.- F
IN DEL PROGRAMA" : FLASH 0
560 PRINT AT 21,0 : "PULSA NUMERO
DE EJERCICIO" : PAUSE 0 : GO TO 390
570 CLS : PRINT AT 1,2 : "Ejerc
icios de SUMAR" : AT 1,2 : "1.- SUMA
s de dos sumandos" : AT 6,2 : "2.-
SUMAS de cuatro sumandos" : AT 8,
2 : "3.- SUMAS de seis sumandos" :
580 PAUSE 25 : RANDOMIZE PEEK 23
672
590 DIM I$(6) : DIM M$(6) : DIM n
$(6) : DIM O$(6) : DIM P$(6) : DIM
Q$(6) : DIM R$(6)
600 PRINT AT 19,1 : "Escoge un nu
mero, pulsale y despues puls
a ENTER" : INPUT "1-2-3" V : CLS
610 LET A=INT (RND*1E5) : LET B=
INT (RND*1E5)
620 LET C=INT (RND*1E5) : LET D=
INT (RND*1E5)
630 LET E=INT (RND*1E5) : LET H=
INT (RND*1E5)
640 LET G$=STR$ A : LET I$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
650 LET G$=STR$ B : LET M$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
660 LET G$=STR$ C : LET N$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
670 LET G$=STR$ D : LET O$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
680 LET G$=STR$ E : LET P$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
690 LET G$=STR$ H : LET Q$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
700 IF V=1 THEN LET S=A+B
710 IF V=2 THEN LET S=A+B+C+D
720 IF V=3 THEN LET S=A+B+C+D+E
730 LET G$=STR$ S : LET R$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
740 PRINT AT 8,12 : I$ : IF V=1 TH
EN PRINT AT 9,11 : "+" : M$
750 PRINT AT 8,12 : I$ : IF V=2 TH
EN PRINT AT 9,11 : "+" : M$ : AT 10,11
" + " : N$ : AT 11,11 : "+" : O$
760 PRINT AT 8,12 : I$ : IF V=3 TH
EN PRINT AT 9,11 : "+" : M$ : AT 10,11
" + " : N$ : AT 11,11 : "+" : O$ : AT 12,11
" + " : P$ : AT 13,11 : "+" : Q$
770 LET F=0 : FOR I=6 TO 7-LEN G
$ : STEP -1
780 IF V=1 THEN PRINT AT 10,12 :
" : AT 11,11 : "+" :
790 IF V=2 THEN PRINT AT 12,12 :
" : AT 13,11 : "+" :
800 IF V=3 THEN PRINT AT 14,12 :
" : AT 15,11 : "+" :
810 PAUSE 50 : LET K$=INKEY$
820 IF K$="" THEN GO TO 810
830 IF R$(I)<K$ THEN LET F=F+1
: PRINT AT 1,1 : "Total fallos="
: F : BEEP .5,12 : GO TO 810
840 IF V=1 THEN PRINT AT 11,11+
I : K$ : NEXT I : PAUSE 150 : GO TO 8
70
850 IF V=2 THEN PRINT AT 13,11+
I : K$ : NEXT I : PAUSE 150 : GO TO 8
70
860 IF V=3 THEN PRINT AT 15,11+
I : K$ : NEXT I : PAUSE 150 : GO TO 8
70
870 CLS : PRINT AT 1,1 : "SUMAS DE
DOS SUMANDOS" : AT 2,1 : "Total fallos="
: FLASH 1 : PRINT AT 4,4 : "BIEN
has acertado" : FLASH 0 : BEEP

```

```

.5,12 : BEEP .5,10 : BEEP .5,16 : B
EEP .5,12 : GO TO 880
880 PAUSE 100 : CLS : PRINT AT 1
0,0 : "Pulsa <S> para repetir y EN
TER" : "Pulsa <N> para RESUMEN y
ENTER" : PAUSE 500 : CLS
890 INPUT "S/N" : J$
900 IF J$="S" THEN GO TO 610
910 IF J$="N" THEN GO TO 550
920 CLS : PRINT AT 1,2 : "Ejerc
icios de RESTAR" : AT 1,2 : "1.- RESTAS
930 PAUSE 25 : RANDOMIZE PEEK 23
672
940 DIM I$(6) : DIM M$(6) : DIM r
$(6)
950 PRINT AT 19,1 : "Pulsa el 1 y
despues ENTER" : INPUT "1" Y : C
LS
960 LET A=INT (RND*1E5) : LET B=
INT (RND*1E5)
970 IF Y=1 THEN IF A<B THEN LET
X=A : LET A=B : LET B=X
980 LET G$=STR$ A : LET I$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
990 LET G$=STR$ B : LET M$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
1000 IF Y=1 THEN LET S=A-B
1010 LET G$=STR$ S : LET R$(7-LEN
G$ TO 6)=G$
1020 IF Y=1 THEN PRINT AT 6,9 : I$
: AT 7,8 : "-" : M$
1030 LET F=0 : FOR I=6 TO 7-LEN G
$ : STEP -1
1040 IF Y=1 THEN PRINT AT 8,9 : "
" : AT 9,3 : "1" :
1050 PAUSE 50 : LET K$=INKEY$
1060 IF K$="" THEN GO TO 1050
1070 IF R$(I)<K$ THEN LET F=F+1
: PRINT AT 1,1 : "Total fallos="
: F : FLASH 1 : BEEP .5,12 : GO T
O 1050
1080 IF Y=1 THEN PRINT AT 9,6 : I
: K$ : NEXT I : PAUSE 150 : GO TO 109
0
1090 CLS : PRINT AT 1,1 : "RESTA
DE VARIAS CIFRAS" : AT 2,1 : "Total fallos="
: FLASH 1 : PRINT AT 4,4 : "BIEN
has acertado" : FLASH 0 : BEEP
.5,12 : BEEP .5,10 : BEEP .5,16 :
BEEP .5,12 : GO TO 1100
1100 PAUSE 100 : CLS : PRINT AT 1
0,0 : "Pulsa <S> para repetir y EN
TER" : "Pulsa <N> para RESUMEN y
ENTER" : PAUSE 100 : CLS
1110 INPUT "S/N" : J$
1120 IF J$="S" THEN GO TO 960
1130 IF J$="N" THEN GO TO 550
1140 CLS : PRINT AT 1,2 : "Ejerc
icios de MULTIPLICAR" : AT 4,2 : "1
.- Varias cifras por 1 o 2" : AT
6,2 : "2.- Varias cifras por 2 o 3
4" : AT 8,2 : "3.- Varias cifras por
3 o 4" : AT 10,2 : "4.- Una cifra
por otra" : AT 12,5 : "t para ver l
a tabla." : AT 14,5 : "r para resum
en."
1150 PRINT AT 19,1 : "Escoge un nu
mero, pulsale y despues puls
a ENTER" : INPUT "1-2-3-4-t-u-r"
W : CLS
1160 IF W=1 THEN GO TO 1430
1170 IF W=2 THEN GO TO 1770
1180 IF W=3 THEN GO TO 2110
1190 IF W=4 THEN GO TO 1200
1200 CLS : LET F=0 : LET A=INT (1
0+RND) : LET B=INT (10+RND) : IF W
=4 THEN LET S=A*B
1210 LET G$=STR$ A+"x"+STR$ B+"="
1220 PRINT AT 10,10 : G$ : " "

```

```

1230 IF f THEN PRINT AT 1,1;"num
ero fallos=" f
1240 LET g$=STR$ s: FOR i=1 TO L
EN g$
1250 PRINT AT 10,13+;": "AT 19,
21;"BIEN" AT 20,21;"BIEN"
AT 21,21;"BIEN"
1260 PAUSE 0: LET k$=INKEY$
1270 IF k$="1" THEN GO TO 1330
1280 IF k$="0" THEN GO TO 1360
1290 IF k$="r" THEN GO TO 550
1300 IF k$<>g$(i) THEN LET f=f+1
PRINT AT 1,1;"MAL" has fallado
0:"f: FLASH 0: BEEP .5,12: GO
TO 1260
1310 PRINT AT 10,13+;k$: NEXT i
1320 PAUSE 50: GO TO 1200
1330 CLS: PAUSE 25: FOR i=0 TO 9
1340 PRINT a;"x";i;"="a+i;TAB 1
6;"x";i;"="b+i;": NEXT i
1350 PAUSE 0: CLS: GO TO 1200
1360 DRAW 0,128: DRAW 192,0
1370 PRINT AT 0,4;"MULTIPLICANDO
"AT 2,2;"M 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36"
1380 PRINT AT 7,2;"P 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36"
1390 PRINT AT 11,2;"R 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36"
1400 PRINT AT 15,4;"L 14 21 28
35 42 49 56 63
0 16 24 32 40 48 56 64 72
0 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 48 52 56 60 64 68 72 76 80"
1410 PLOT 48,16: DRAW 0,128: DRA
W 192,0
1420 PAUSE 0: CLS: GO TO 1200
1430 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23
672
1440 DIM $(6): DIM n$(6): DIM r
$(6)
1450 LET a=INT (RND*1e5)
1460 LET b=INT (RND*100)
1470 LET g$=STR$ a: LET $(7-LEN
g$ TO )=g$
1480 LET g$=STR$ b: LET n$(7-LEN
g$ TO )=n$
1490 PRINT AT 10,10;$( : IF w=1 T
HEN PRINT AT 11,13;"x";n$(4 TO )
1500 IF w=1 THEN PRINT AT 12,10;
1510 LET f=0
1520 IF w=1 THEN FOR m=6 TO 7-LE
N g$ STEP -1
1530 IF w=1 THEN LET g$=STR$ (a+
VAL n$(m))
1540 FOR r=LEN g$ TO 1 STEP -1
1550 IF w=1 THEN PRINT AT 19-m,9
+m-LEN g$+r;"
1560 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1570 IF k$="1" THEN GO TO 1560
1580 IF k$<>g$(r) THEN LET f=f+1
PRINT AT 1,1;"MAL" has fallado
0:"f: BEEP .5,12: GO TO 1560
1590 IF w=1 THEN PRINT AT 19-m,9
+m-LEN g$+r;k$
1600 NEXT r
1610 NEXT m
1620 IF w=1 THEN LET m=19-m
1630 IF w=1 THEN LET g$=STR$ (a+
b)
1640 IF w=1 THEN PRINT AT m,16-L
EN g$
1650 FOR r=16 TO 17-LEN g$ STEP
-1
1660 IF w=1 THEN PRINT AT m+1,r-
1;"
1670 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1680 IF k$="1" THEN GO TO 1660
1690 IF k$<>g$(LEN g$+r-16) THEN
LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"MAL"
has fallado 0:"f: BEEP .5,12: GO
TO 1660
1700 IF w=1 THEN PRINT AT m+1,r-
1;"
1710 NEXT r
1720 PAUSE 150: CLS: PRINT AT 1
1;"MULTIPLICACION TERMINADA"
Total fallos "f: FLASH 1: PRIN
T AT 4,4;"BIEN" has acertado":
BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,
16: BEEP .5,12: FLASH 0
1730 PAUSE 100: CLS: PRINT AT 1
0,0;"Pulsa <s> y ENTER para repe
tir"
"Pulsa <n> y ENTER para RE
SUMEN"
PAUSE 100: CLS
1740 INPUT "s/n";j$
1750 IF j$="s" THEN GO TO 1450
1760 IF j$="n" THEN GO TO 550
1770 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23
672
1780 DIM $(6): DIM n$(6): DIM r
$(6)
1790 LET a=INT (RND*1e5)
1800 LET c=INT (RND*1e3)
1810 LET g$=STR$ a: LET $(7-LEN
g$ TO )=g$
1820 LET g$=STR$ c: LET n$(7-LEN
g$ TO )=n$
1830 PRINT AT 10,10;$( : IF w=2 T
HEN PRINT AT 11,12;"x";n$(4 TO )
1840 IF w=2 THEN PRINT AT 12,10;
1850 LET f=0
1860 IF w=2 THEN FOR n=6 TO 7-LE
N g$ STEP -1
1870 IF w=2 THEN LET g$=STR$ (a+
VAL n$(n))
1880 FOR r=LEN g$ TO 1 STEP -1
1890 IF w=2 THEN PRINT AT 19-n,9
+n-LEN g$+r;"
1900 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1910 IF k$="1" THEN GO TO 1900
1920 IF k$<>g$(r) THEN LET f=f+1

```

```

PRINT AT 1,1;"MAL" has fallado
0:"f: BEEP .5,12: GO TO 1900
1930 IF w=2 THEN PRINT AT 19-n,9
+n-LEN g$+r;k$
1940 NEXT r
1950 NEXT n
1960 IF w=2 THEN LET n=19-n
1970 IF w=2 THEN LET g$=STR$ (a+
VAL n$(n))
1980 IF w=2 THEN PRINT AT n,16-L
EN g$
1990 FOR r=16 TO 17-LEN g$ STEP
-1
2000 IF w=2 THEN PRINT AT n+1,r-
1;"
2010 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2020 IF k$="1" THEN GO TO 2010
2030 IF k$<>g$(LEN g$+r-16) THEN
LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"MAL"
has fallado 0:"f: BEEP .5,12: GO
TO 2010
2040 IF w=2 THEN PRINT AT n+1,r-
1;"
2050 NEXT r
2060 PAUSE 150: CLS: PRINT AT 1
1;"MULTIPLICACION TERMINADA"
Total fallos "f: FLASH 1: PRIN
T AT 4,4;"BIEN" has acertado":
BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,
16: BEEP .5,12: FLASH 0
2070 PAUSE 100: CLS: PRINT AT 1
0,0;"Pulsa <s> y ENTER para repe
tir"
"Pulsa <n> y ENTER para RE
SUMEN"
PAUSE 100: CLS
2080 INPUT "s/n";j$
2090 IF j$="s" THEN GO TO 1790
2100 IF j$="n" THEN GO TO 550
2110 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23
672
2120 DIM $(6): DIM o$(6): DIM r
$(6)
2130 LET a=INT (RND*1e5)
2140 LET d=INT (RND*1e4)
2150 LET g$=STR$ a: LET $(7-LEN
g$ TO )=g$
2160 LET g$=STR$ d: LET o$(7-LEN
g$ TO )=o$
2170 PRINT AT 10,10;$( : IF w=3 T
HEN PRINT AT 11,11;"x";o$(3 TO )
2180 IF w=3 THEN PRINT AT 12,10;
2190 LET f=0
2200 IF w=3 THEN FOR o=6 TO 7-LE
N g$ STEP -1
2210 IF w=3 THEN LET g$=STR$ (a+
VAL o$(o))
2220 FOR r=LEN g$ TO 1 STEP -1
2230 IF w=3 THEN PRINT AT 19-o,9
+o-LEN g$+r;"
2240 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2250 IF k$="1" THEN GO TO 2240
2260 IF k$<>g$(r) THEN LET f=f+1
PRINT AT 1,1;"MAL" has fallado
0:"f: BEEP .5,12: GO TO 2240
2270 IF w=3 THEN PRINT AT 19-o,9
+o-LEN g$+r;k$
2280 NEXT r
2290 NEXT o
2300 IF w=3 THEN LET o=19-o
2310 IF w=3 THEN LET g$=STR$ (a+
d)
2320 IF w=3 THEN PRINT AT o,16-L
EN g$
2330 FOR r=16 TO 17-LEN g$ STEP
-1
2340 IF w=3 THEN PRINT AT o+1,r-
1;"
2350 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2360 IF k$="1" THEN GO TO 2350
2370 IF k$<>g$(LEN g$+r-16) THEN
LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"MAL"
has fallado 0:"f: BEEP .5,12: GO
TO 2350

```

```

2380 IF w=3 THEN PRINT AT o+1,r-
1;k$
2390 NEXT r
2400 PAUSE 150: CLS: PRINT AT 1
1;"MULTIPLICACION TERMINADA"
Total fallos "f: FLASH 1: PRIN
T AT 4,4;"BIEN" has acertado":
BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,
16: BEEP .5,12: FLASH 0
2410 PAUSE 100: CLS: PRINT AT 1
0,0;"Pulsa <s> y ENTER para repe
tir"
"Pulsa <n> y ENTER para RE
SUMEN"
PAUSE 100: CLS
2420 INPUT "s/n";j$
2430 IF j$="s" THEN GO TO 2130
2440 IF j$="n" THEN GO TO 550
2450 CLS: PRINT AT 1,2;"Ejerc
icios de DIVIDIR"
AT 4,2;"1. Vari
as cifras por una"
AT 6,2;"2. Vari
as cifras por 1 o 2"
AT 8,2;"3. Vari
as cifras por 2 o 3"
AT 10,2;"4. Vari
as cifras por
cuatro"
AT 19,1;"Escoge un num
ero, pulsa y
despues pulsa
ENTER."
2460 PAUSE 250: RANDOMIZE PEEK 2
3672
2470 DIM $(6): DIM m$(6): DIM n
$(6): DIM o$(6): DIM r$(6)
2480 CLEAR: INPUT "1-2-3-4";v:
2490 IF v=1 THEN GO TO 2550
2500 IF v=2 THEN GO TO 2550
2510 IF v=3 THEN GO TO 2550
2520 IF v=4 THEN GO TO 2550
2530 LET a=INT (RND*1e6): LET b=
INT (RND*10): LET s=INT (a/b)
2540 LET $(STR$ a): LET m$=STR$
LET r$=STR$ s
2550 PRINT AT 8,10;$(TAB 17,m$
DRAW 48,0
2560 LET f=0: LET q=0
2570 LET p=LEN m$+VAL $( TO LE
N m$(b)
2580 LET g$=$( TO p)
2590 FOR m=1 TO LEN r$: PRINT AT
10,15+m;"
2600 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2610 IF k$="1" THEN GO TO 2610
2620 IF k$<>r$(m) THEN LET f=f+1
PRINT AT 1,1;"MAL" has fallado
0:"f: BEEP .5,12: GO TO 2610
2630 IF k$="0" THEN LET q=q+1: G
O TO 2750
2640 LET g$=STR$ (VAL g$+b+VAL r
$(m))
2650 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g
$=o+g$: GO TO 2670
2660 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP
-1
2670 PRINT AT 9+m-q,r+9;"
2700 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2710 IF k$="1" THEN GO TO 2700
2720 IF k$<>g$(r-p+LEN g$) THEN
LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"MAL" h
as fallado 0:"f: BEEP .5,12: GO
TO 2700
2730 PRINT AT 9+m-q,r+9;k$
2740 NEXT r
2750 IF m=LEN r$ THEN GO TO 2820
2760 LET p=p-1: LET g$=g$+($(p)
2770 PRINT AT 9+m-q,p+9;"
2780 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2790 IF k$="1" THEN GO TO 2780
2800 IF k$<>$(p) THEN LET f=f+1
PRINT AT 1,1;"MAL" has fallado
0:"f: BEEP .5,12: GO TO 2780
2810 PRINT AT 9+m-q,p+9;k$
2820 NEXT m
2830 PAUSE 150: CLS: PRINT AT 1

```

**MAL** has fallado 2

```

685
x514
-----
2740
685
3425
-----
90

```

```

1 "DIVISION TERMINADA" : Total
fallado = "f" : FLASH 1 : PRINT AT 4
4 "BIEN" has acertado : BEEP
5 12 : BEEP .5,10 : BEEP .5,16 : BEEP
5.12 : FLASH 0
8840 PAUSE 100 : CLS : PRINT AT 1
0,0 : "Pulsa (s) y ENTER para repe
tir" : "Pulsa (n) y ENTER para RE
SUMEN" : PAUSE 100 : CLS
8850 INPUT "s/n" : $
8860 IF $="s" THEN GO TO 2530
8870 IF $="n" THEN GO TO 550
8880 LET a=INT (RND*166) : LET b=
INT (RND*100) : LET s=INT (a/b)
8890 LET $=STR$ a : LET m$=STR$
b : LET r$=STR$ s
8900 PRINT AT 8,10 : $ ; TAB 17, m$
8910 PLOT 132,112 : DRAW 0, -12 : D
RAU 48,0
8920 LET f=0 : LET q=0
8930 LET p=LEN m$+VAL $ ( TO LE
m$ ) (b)
8940 LET g$=$( TO P)
8950 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP
-1 : PRINT AT 10,16+m : " "
8960 PAUSE 50 : LET k$=INKEY$
8970 IF k$="" THEN GO TO 2960
8980 IF k$<>$(m) THEN LET f=f+1
PRINT AT 1,1 : "MAL" : has fallad
o = "f" : BEEP .5,12 : GO TO 2960
8990 PRINT AT 10,16+m : k$
9000 IF k$="0" THEN LET q=q+1 : G
O TO 3100
9010 LET g$=STR$ (VAL g$-b+VAL r
$(m))
9020 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g
$="0"+g$ : GO TO 3020
9030 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP
-1 : PRINT AT 9+m-q,r+9 : " "
9040 PAUSE 50 : LET k$=INKEY$
9050 IF k$="" THEN GO TO 3050
9060 IF k$<>$(r-p+LEN g$) THEN
LET f=f+1 : PRINT AT 1,1 : "MAL" : h
as fallado = "f" : BEEP .5,12 : GO
TO 3050
9070 PRINT AT 9+m-q,r+9 : k$
9080 NEXT r
9090 IF m=LEN r$ THEN GO TO 3160
9100 LET p=p+1 : LET g$=g$+(s(p)
fallado = "f" : FLASH 1 : PRINT AT
4,4 : "BIEN" has acertado : BEEP
5.12 : BEEP .5,10 : BEEP .5,16 : B
EEP .5,12 : FLASH 0
8840 PAUSE 100 : CLS : PRINT AT 1
0,0 : "Pulsa (s) y ENTER para repe
tir" : "Pulsa (n) y ENTER para RE
SUMEN" : PAUSE 100 : CLS
8850 INPUT "s/n" : $
8860 IF $="s" THEN GO TO 3570
8870 IF $="n" THEN GO TO 550
8880 IF INKEY$="" THEN GO TO 392
0
8890 IF INKEY$="1" THEN GO TO 57
0
8900 IF INKEY$="2" THEN GO TO 92
0
8910 IF INKEY$="3" THEN GO TO 11
40
8920 IF INKEY$="4" THEN GO TO 24
50
8930 IF INKEY$="0" THEN NEW

```

```

3200 IF $="s" THEN GO TO 2880
3210 IF $="n" THEN GO TO 550
3220 LET a=INT (RND*166) : LET b=
INT (RND*100) : LET s=INT (a/b)
3230 LET $=STR$ a : LET m$=STR$
b : LET r$=STR$ s
3240 PRINT AT 8,10 : $ ; TAB 17, m$
3250 PLOT 132,112 : DRAW 0, -12 : D
RAU 48,0
3260 LET f=0 : LET q=0
3270 LET p=LEN m$+VAL $ ( TO LE
N m$ ) (b)
3280 LET g$=$( TO P)
3290 FOR r=p TO p-LEN r$ : PRINT AT
10,16+m : " "
3300 PAUSE 50 : LET k$=INKEY$
3310 IF k$="" THEN GO TO 3300
3320 IF k$<>$(r-p+LEN g$) THEN
PRINT AT 1,1 : "MAL" : has fallad
o = "f" : BEEP .5,12 : GO TO 3300
3330 PRINT AT 10,16+m : k$
3340 IF k$="0" THEN LET q=q+1 : G
O TO 3440
3350 LET g$=STR$ (VAL g$-b+VAL r
$(m))
3360 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g
$="0"+g$ : GO TO 3360
3370 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP
-1 : PRINT AT 9+m-q,r+9 : " "
3380 PAUSE 50 : LET k$=INKEY$
3390 IF k$="" THEN GO TO 3390
3400 IF k$<>$(r-p+LEN g$) THEN
LET f=f+1 : PRINT AT 1,1 : "MAL" : h
as fallado = "f" : BEEP .5,12 : GO
TO 3390
3420 PRINT AT 9+m-q,r+9 : k$
3430 NEXT r
3440 IF m=LEN r$ THEN GO TO 3510
3450 LET p=p+1 : LET g$=g$+(s(p)
fallado = "f" : FLASH 1 : PRINT AT
4,4 : "BIEN" has acertado : BEEP
5.12 : BEEP .5,10 : BEEP .5,16 : B
EEP .5,12 : FLASH 0
8840 PAUSE 100 : CLS : PRINT AT 1
0,0 : "Pulsa (s) y ENTER para repe
tir" : "Pulsa (n) y ENTER para RE
SUMEN" : PAUSE 100 : CLS
8850 INPUT "s/n" : $
8860 IF $="s" THEN GO TO 3020
8870 IF $="n" THEN GO TO 550
8880 LET a=INT (RND*166) : LET b=
INT (RND*100) : LET s=INT (a/b)
8890 LET $=STR$ a : LET m$=STR$
b : LET r$=STR$ s
8900 PRINT AT 8,10 : $ ; TAB 17, m$

```

```

3600 PLOT 132,112 : DRAW 0, -12 : D
RAU 48,0
3610 LET f=0 : LET q=0
3620 LET p=LEN m$+VAL $ ( TO LE
N m$ ) (b)
3630 LET g$=$( TO P)
3640 FOR r=p TO p-LEN r$ : PRINT AT
10,16+m : " "
3650 PAUSE 50 : LET k$=INKEY$
3660 IF k$="" THEN GO TO 3650
3670 IF k$<>$(r-p+LEN g$) THEN
PRINT AT 1,1 : "MAL" : has fallad
o = "f" : BEEP .5,12 : GO TO 3650
3680 PRINT AT 10,16+m : k$
3690 IF k$="0" THEN LET q=q+1 : G
O TO 3790
3700 LET g$=STR$ (VAL g$-b+VAL r
$(m))
3710 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g
$="0"+g$ : GO TO 3710
3720 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP
-1 : PRINT AT 9+m-q,r+9 : " "
3730 PAUSE 50 : LET k$=INKEY$
3740 IF k$="" THEN GO TO 3740
3750 IF k$<>$(r-p+LEN g$) THEN
LET f=f+1 : PRINT AT 1,1 : "MAL" : h
as fallado = "f" : BEEP .5,12 : GO
TO 3740
3770 PRINT AT 9+m-q,r+9 : k$
3780 NEXT r
3790 IF m=LEN r$ THEN GO TO 3860
3800 LET p=p+1 : LET g$=g$+(s(p)
fallado = "f" : FLASH 1 : PRINT AT
4,4 : "BIEN" has acertado : BEEP
5.12 : BEEP .5,10 : BEEP .5,16 : B
EEP .5,12 : FLASH 0
8840 PAUSE 100 : CLS : PRINT AT 1
0,0 : "Pulsa (s) y ENTER para repe
tir" : "Pulsa (n) y ENTER para RE
SUMEN" : PAUSE 100 : CLS
8850 INPUT "s/n" : $
8860 IF $="s" THEN GO TO 3570
8870 IF $="n" THEN GO TO 550
8880 IF INKEY$="" THEN GO TO 392
0
8890 IF INKEY$="1" THEN GO TO 57
0
8900 IF INKEY$="2" THEN GO TO 92
0
8910 IF INKEY$="3" THEN GO TO 11
40
8920 IF INKEY$="4" THEN GO TO 24
50
8930 IF INKEY$="0" THEN NEW

```

# CÁLCULO

Jamás de los jamases un programa tan corto, sencillo y simple, os habrá venido tan bien. Sobre todo a los que acaban de comprarse el ordenador y quieren practicar esas cosillas de cálculo que se dan en E.G.B. Todo se lo debéis a José Ignacio González, de Móstoles, que se ha montado unas rutinillas que además de despejadas operaciones aritméticas, os va a sacar las castañas del fuego de las potencias, de las áreas de figuras geométricas, y de las pantanosas raíces cuadradas. Lástima que no incluya una didáctica ejemplar, como en el anterior caso, pero, bueno, al fin y al cabo es el resultado lo que importa.

```

10 REM PROGRAMA DE CÁLCULO
POR JOSÉ IGNACIO GONZÁLEZ
20 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 5 : C
LS
30 PRINT AT 1,4 : "PROGRAMA DE CÁ
LCULO"
40 PRINT AT 3,9 : "MENU*"
50 INK 6 : PRINT AT 5,6 : "{1}>>5
UMAR" : PRINT AT 6,6 : "{2}>>RESTAR
R" : PRINT AT 7,6 : "{3}>>MULTIPLICA
R" : PRINT AT 8,6 : "{4}>>DIVIDIR"
60 PRINT AT 9,6 : "{5}>>RESOLVER UNA
POTENCIA" : PRINT AT 10,6 : "{6}>>
AREA FIG.GEOMETRICAS" : PRINT AT
11,6 : "{7}>>RAIZ CUADRADA"
80 PRINT AT 14,9 : "Autor: José I
gnacio González" : PRINT AT 15,9 : "©
1990 J. I. SOFT"
90 INPUT FLASH 1 : "Elige opcion
" : $
100 IF a$="1" THEN CLS : GO TO
160
110 IF a$="2" THEN CLS : GO TO
170
120 IF a$="3" THEN CLS : GO TO
180
130 IF a$="4" THEN CLS : GO TO
190
140 IF a$="5" THEN CLS : GO TO
200
150 IF a$="6" THEN CLS : GO TO
210
160 IF a$="7" THEN CLS : GO TO
420
170 IF a$="" THEN GO TO 70
180 PRINT AT 3,9 : "-SUMAS-" : INP
UT "INTRODUCE SUMANDO : " : a : INP
UT "INTRODUCE SUSTRAYENDO : " : b : PR
INT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT a+
b : PAUSE 0 : GO TO 20
190 PRINT AT 3,9 : "-RESTAS-" : INP
UT "INTRODUCE MNUENDO : " : a : INP
UT "INTRODUCE SUSTRAYENDO : " : b : PR
INT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT a

```

```

-b : PAUSE 0 : GO TO 20
180 PRINT AT 3,9 : "-MULTIPLICACI
ONES-" : INPUT "INTRODUCE MULTIPL
ICAND : " : a : INPUT "INTRODUCE MUL
TIFICADOR : " : b : PRINT AT 15,0 : "R
esultado" : PRINT a*b : PAUSE 0 : G
O TO 20
190 PRINT AT 3,9 : "-DIVISIONES-"
: INPUT "INTRODUCE DIVIDENDO : " : a
: INPUT "INTRODUCE DIVISOR : " : b :
PRINT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT
a/b : PAUSE 0 : GO TO 20
200 PRINT AT 3,9 : "-POTENCIAS-" :
INPUT "INTRODUCE BASE : " : a : INPU
T "INTRODUCE EXPONENTE : " : b : PRIN
T AT 15,0 : "Resultado" : PRINT a^b
: PAUSE 0 : GO TO 20
210 PRINT AT 1,9 : "AREAS-" : PRI
NT AT 3,6 : "1) CUADRADO" : PRINT AT
5,6 : "2) RECTANGULO" : PRINT AT 7,6
: "3) ROMBOIDE" : PRINT AT 9,6 : "4)
TRIANGULO" : PRINT AT 11,6 : "5)
ROMBO" : PRINT AT 13,6 : "6) TRAP
ECIO" : PRINT AT 15,6 : "7) CIRCULO
GULAR" : PRINT AT 17,6 : "8) POLIGONO RE
GULAR" : PRINT AT 19,6 : "9) LONG."
220 INPUT FLASH 1 : "Elige opcion
" : $
230 IF b$="1" THEN CLS : GO TO
330
240 IF b$="2" THEN CLS : GO TO
340
250 IF b$="3" THEN CLS : GO TO
350
260 IF b$="4" THEN CLS : GO TO
360
270 IF b$="5" THEN CLS : GO TO
370
280 IF b$="6" THEN CLS : GO TO
380
290 IF b$="7" THEN CLS : GO TO
390
300 IF b$="8" THEN CLS : GO TO
390
310 IF b$="9" THEN CLS : GO TO
390

```

```

400
310 IF b$="f" THEN CLS : GO TO
410
320 IF b$="" THEN GO TO 220
330 INPUT "INTRODUCE BASE : " : a :
INPUT "INTRODUCE ALTURA : " : b : PR
INT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT a*
b : PAUSE 0 : GO TO 20
340 INPUT "INTRODUCE LADO : " : a :
PRINT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT
a*a : PAUSE 0 : GO TO 20
350 INPUT "INTRODUCE BASE : " : a :
INPUT "INTRODUCE ALTURA : " : b : PR
INT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT a*
b : PAUSE 0 : GO TO 20
360 INPUT "INTRODUCE BASE : " : a :
INPUT "INTRODUCE ALTURA : " : b : PR
INT AT 15,0 : "Resultado" : PRINT a*
b/2 : PAUSE 0 : GO TO 20
370 INPUT "INTRODUCE DIAGONAL M
AYOR : " : a : INPUT "INTRODUCE DIAGO
NAL MENOR : " : b : PRINT AT 15,0 : "Re
sultado" : PRINT a*b/2 : PAUSE 0 :
GO TO 20
380 INPUT "INTRODUCE BASE MAYOR
" : a : INPUT "INTRODUCE BASE MENO
R : " : b : INPUT "INTRODUCE ALTURA : "
c : PRINT AT 15,0 : "Resultado" : P
RINT a*b/2+c : PAUSE 0 : GO TO 20
390 INPUT "INTRODUCE RADIO : " : a :
PRINT AT 15,0 : "Resultado" : PRIN
T pi*a*a : PAUSE 0 : GO TO 20
400 INPUT "INTRODUCE PERIMETRO : "
a : INPUT "INTRODUCE APOTEMA : " :
b : PRINT AT 15,0 : "Resultado" : PÁ
INT a*b/2 : PAUSE 0 : GO TO 20
410 INPUT "INTRODUCE RADIO : " : a :
PRINT AT 15,0 : "Resultado" : PRIN
T 2*pi*a : PAUSE 0 : GO TO 20
420 PRINT AT 3,9 : "-RAIZ CUADRADA
A-" : INPUT "INTRODUCE NUMERO : " : a
: PRINT AT 15,0 : "Resultado" : PÁ
INT SQR a : PAUSE 0 : GO TO 20

```

# PASMANIA

El refrán no se ha cumplido, y, por una vez, han salido cosas majas de Malagón. Cosas tan estupendas como el programilla que nos envía Don Oscar Pastrana, desde aquella localidad de Ciudad Real. Pasmánia es otro de los maravillosos juegos de entretenimiento fomentador de inteligencias que últimamente nos ha dado por publicar en esta sección. A muchos os sonará indudablemente el aspecto del programa, quizá porque está basado en muchos juegos de aquella época en la que no se necesitaban juguetes.

Hay un cierto número de cofres y otro de llaves que debes colocar en las posiciones correctas. Existe también una fila de 9 números sobre los que están esos mismos objetos en tales posiciones. Debes dejar por tanto los cofres encima de los gráficos de cofres y las llaves encima de sus correspondientes gráficos.

Los movimientos que debes realizar vienen suficientemente explicados en el programa. El quid de la cuestión es ordenar los objetos en el menor número posible de intentos. A partir de saltos y cambios estratégicos de lugar, conseguiremos un final feliz.

## INSTRUCCIONES 1.

DEBES ORDENAR EN EL MINIMO NUMERO DE MOVIMIENTOS POSIBLES LAS LLAVERES Y LOS COFRES, DEJANDO LOS COFRES ENCIMA DEL GRAFICO DE LOS COFRES Y LAS LLAVERES EN LOS GRAFICOS DE ELLAS.

EJEMPLO:

LOS OBJETOS DEBEN QUEDAR ASI:

```

X X X X X   C C C C C
X X X X X   C C C C C
1 2 3 4 5 6 7 8 9
    
```

PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR

```

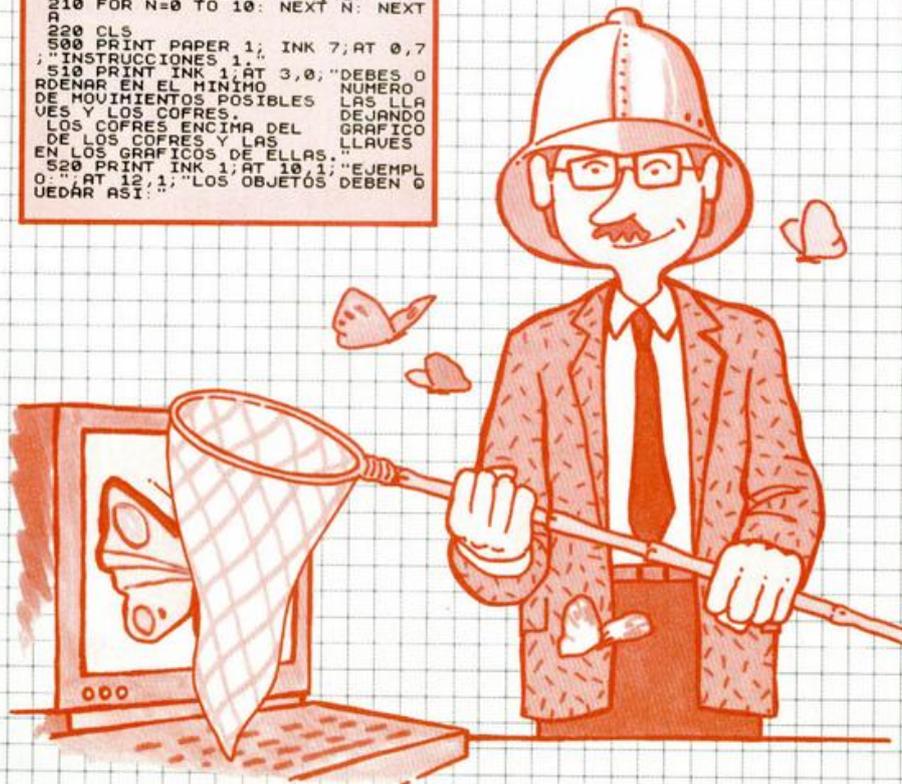
3 REM *****
5 REM * PASSALI SOFTWARE *
10 REM *****
20 REM * OLIVER PASTRANA MATEO *
30 REM * PASTRANMANIA *
40 REM *****
50 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: P
OKE 23658,8: CLS
60 GO SUB 9000: REM CARACTERES
100 PRINT AT 20,4: "PAS-MANIA 19
91 MALAGON"
110 PRINT INK 7; AT 21,0: " PASMA
NIA"
120 FOR N=9 TO 70: FOR M=0 TO 8
130 IF POINT (N,M)=0 THEN GO TO
170
140 FOR J=1 TO 20 STEP 4
150 PLOT 3+N,10+20*M+J: DRAW 0,
8: DRAW 3,0: DRAW 0,-8: DRAW -3,
0
160 NEXT J
170 NEXT M: NEXT N
180 LET A$=""
PROGRAMA REALIZADO
POR OLIVER PASTRANA MATEO EN 199
1 MALAGON (Ciudad-Real)
185 FOR A=0 TO LEN A$
190 PRINT AT 0,0,A$( TO 31)
200 LET A$=A$(2 TO )+A$(1)
210 FOR N=0 TO 10: NEXT N:
NEXT A
220 CLS
500 PRINT PAPER 1; INK 7; AT 0,7
; "INSTRUCCIONES 1."
510 PRINT INK 1; AT 3,0: "DEBES O
RDENAR EN EL MINIMO
DE MOVIMIENTOS POSIBLES LAS LLA
VES Y LOS COFRES,
DEJANDO LOS COFRES ENCIMA DEL
GRAFICO
DE LOS COFRES Y LAS
LLAVES
EN LOS GRAFICOS DE ELLAS."
520 PRINT INK 1; AT 10,1: "EJEMPL
O: AT 12,1: "LOS OBJETOS DEBEN Q
UEDAR ASI:
    
```

```

530 PRINT AT 14,4: "A A A A A B B
B B"; AT 16,4: "A A A A A B B B
"; AT 17,4: "1 2 3 4 5 6 7 8 9";
540 PRINT AT 20,1: "PULSA UNA TE
CLA PARA CONTINUAR."
550 PAUSE 0: CLS
560 PRINT PAPER 1; INK 7; AT 0,1
3: "REGLAS"
570 INK 1
580 PRINT AT 3,0: "--PARA MOVER U
N OBJETO HAY QUE
NUMERO DE LA POSICION EN LA
LA QUE SE HALLA Y SEGUIDAMENTE
(SIN PULSAR ENTER) ESCRIBIR DET
RAS EL NUMERO DE LA POSICION A D
ONDE LO VAS A MOVER, TEN EN
CUENTA QUE SOLO SE PUEDEN MOVER
DE 1 EN 1 EXCEPTO EN LOS SALTO
S"
590 PRINT FLASH 1; AT 11,15: "ENT
ONCES ENTER."
600 PRINT AT 13,0: "--PARA REALIZ
    
```

```

AR UN SALTO DE UN OBJETO HAY
QUE ESCRIBIR EL NUMERO DE L
A POSICION EN LA QUE SE HALL
A Y SIN PULSAR ENTER ESCR
IBIR LA POSICION DEL LUGAR
A DONDE QUIERES SALTAR EL O
BJETO."
610 PRINT AT 20,1: "PULSA UNA TE
CLA PARA CONTINUAR."
620 PAUSE 0: CLS
625 PRINT PAPER 1; INK 7; AT 0,5
; "TECNICA DEL SALTO"
630 PRINT AT 2,0: "SI POR EJEMPL
O TENEMOS UN OBJETO EN EL
NUMERO 6 Y QUEREMOS LLEVARLO AL N
UMERO 4 Y EN EL 5 HAY OTRO OB
JETO, INTRODUCIREMOS 54. (RECUERDA
QUE EL ESPACIO 4 DEBERIA ESTAR
VACIO)."
640 PAUSE 0: CLS
1000 LET A$="A A A A B B B B"
1010 LET B$=A$
1020 LET MOU=0
1030 PRINT AT 8,7; B$; AT 10,7: "B
B B B A A A A"; AT 11,7: "1 2 3
4 5 6 7 8 9"
1040 PLOT 50,100: DRAW 145,0: DR
AW 0,-25: DRAW -145,0: DRAW 0,25
1050 IF B$(1 TO 7)=A$(1 TO 7)
AND B$(11 TO 17)=A$(11 TO 17)
GO TO 5000
1060 INPUT "INTRODUCE EL MOVIMI
ENTO " : C$
1070 IF LEN C$ <> 2 THEN GO TO 106
0
1080 LET F=2*(CODE C$(1)-48)-1
1090 LET T=2*(CODE C$(2)-48)-1
1100 IF B$(T) <> " " OR ABS (T-F) >
4 THEN GO TO 1060
1110 LET MOU=MOU+1
1120 LET B$(T)=B$(F)
1130 LET A$(F)=A$(T)
1140 GO TO 1030
5000 REM FINAL DEL JUEGO
5010 CLS
5020 LET A$=""
5030 PRINT INK 2; PAPER 6; FLASH
1; AT 0,0,A$; AT 21,0,A$
5040 LET P$=""
VAMOS A CONTAR LOS
MOVIMIENTOS QUE HAS TENIDO QUE R
EALIZAR...
5050 FOR A=0 TO LEN P$
5060 PRINT AT 4,0,P$( TO 31)
5070 LET P$=P$(2 TO )+P$(1)
5080 NEXT A
5100 PRINT INVERSE 1; AT 4,3: "HAS
TENIDO " ; MOU; " MOVIMIENTOS."
5110 FOR A=0 TO 5: FOR N=7 TO 0
STEP -1: IF MOU<38 OR MOU=38 THE
N PRINT INK N; AT 6,2: "EXCELENTE
CHAVAL (O CHAVALA)." : BEEP .01; N
+3: BEEP .01; -N: NEXT N: NEXT A:
PRINT AT 8,3: "SEGURO QUE COMES
COLA CAO"
5120 IF MOU<38 THEN PRINT AT 6,1
: "PSCH... SE QUE NO ERES BATHAN."
: BEEP .5; -5: BEEP .5; -6: BEEP
.5; -7: BEEP 1; -8
5130 IF MOU<42 THEN PRINT AT 6,3
: "MACHO (A), ERES MAS MANTA !!" : B
EEP .5; -5: BEEP .5; -6: BEEP .5; -
7: BEEP 1; -8
6000 PRINT AT 10,3: "OTRA PARTIDI
TA COLEGA?"
6010 LET A$=INKEY$
6020 IF A$="S" THEN PRINT AT 12,
2: "SABIA QUE NO TE RENDIRIAS !!"
FOR N=0 TO 500: NEXT N: CLS : R
UN
6030 IF A$="N" THEN PRINT AT 12,
2: "RES UN CAGON, ME DAS PENA !!"
FOR N=0 TO 500: NEXT N: CLS : S
TOP
6040 GO TO 6010
9000 REM RESTORE 9020: FOR I=1 TO 2:
FOR N=0 TO 7: READ A: POKE USR
CHR$(I+143)+N,A: NEXT N: NEXT I
9020 DATA 1,14,10,14,16,32,50,32
,63,33,62,126,250,136,252,6
9030 RETURN
    
```



**\*Vendo** Spectrum +3 con unidad de disco, cassette, cables de conexión, 10 juegos de disco, unos 50 juegos de cinta y algunos números de Microhobby por 35.000 ptas. Llamar cualquier día a partir de las 15 h. excepto festivos. Tel. 12 42 41 de Granada.

**\*Necesito** las fotocopias de la sección de «utilidades» del Microhobby que publicó en esta sección el programa F.E.D. (editor de caracteres) y que figuraba en su portada el juego Turracan. También necesito la cinta del n.º 197. A cambio regalo el juego «Tusker» original. Miguel Angel Gómez Sánchez-Tirado. C/ Doctor Fleming, 65. 13412 Chillón (Ciudad Real).

**\*¡Ojo!** Si tienes el juego de las Tortugas Ninja, te lo cambio por el juego de «Renegade» y «Platoon». Interesados llamar al teléfono 28 82 84 de Baleares.

**\*Estoy** interesada en contactar con usuarios de Spectrum para intercambiar información de este ordenador (programas, pokes, etc.). Escribir a Lidia Moreno Nieto. Avda. Las Garrigas n.º 54 -5.º 4.ª. 25001 Lérida.

**\*Cambio** video consola 2600 + 64 juegos + 2 joysticks + todo tipo de instalación por ZX Spectrum 48K con accesorios más 2 joysticks más algunos juegos. Llamar de lunes a viernes de 7 a 9 (tarde). Tel. (91) 570 76 96.

**\*Urge** vender consola de videojuegos más adaptador de corriente eléctrica + 2 joysticks más 64 juegos (utilizado 5 veces). Precio 16.000 ptas. Llamar de 7 a 9 de lunes a viernes. Tel. (91) 570 76 96.

**\*Vendo** Spectrum +3, poco uso y en su caja de embalaje con sus cables, f. alimentación, libro programación. Regalo: revistas, joystick, 45 juegos originales (Shadow beast, Moonwalker, Batman the movie, Simulador Tennis, etc.). 2 discos juegos y utilidades y hasta otro ordenador Spectrum 16K ampliable 48k en perfecto estado de funcionamiento. El precio: 30.000 ptas. Si te interesa escribe a Juan José García Bernabeu. C/ Estadio n.º 5 - 2.º C. 04007 Almería.

**\*Me interesaría** un programa procesador de textos, para el Spectrum 128 +2, así co-

mo programas para aprender inglés, geografía, historia, matemáticas, etc. También si alguien dispone del juego del Trivial, para ordenador que he mencionado. Prometo contestar a todo aquel que me escriba al respecto. Gracias. Gabriel Alvarez Roche. Constitución .º 69 -B-4.º. 43540 Sant Carlos. Tarragona.

**\*Compro** unidad de cassette interna en buen estado de un ZX Spectrum Plus 2 por 2.500 (precio máximo) Llamar al 359 19 23 de Valencia. Llamar preferiblemente gente de Valencia.

**\*¡Hey!** Te cambio los juegos originales «La gerra de las vajillas», «Kung Fu Master» y el pack «Lo mejor de Dinamic» (nuevos) por los Microhobby n.º 197 y n.º 200 con sus respectivos cassettes. Escribe a Jesús Villar Fuentes. P. Valle Bl. 8 Sect. 8, piso 6.º D. 23009 Jaén.

**\*C/M:** Gens + Mons + Manuales en castellano. Vendo (1.000 ptas.) o cambio por curso de C/M de MH. También vendo: Copión 128K, Artist II y otras utilidades mías. Interesados escribid a Enrique Gil Frades. C/ Hortensia n.º 7 4.º B. 28903 Getafe (Madrid), o llamar al (91) 681 54 96.

**\*Vendo** consola Sega + pistola y el juego de regalo Super Tennis todo nuevo, sólo los de Madrid. Si estais interesados llamar al (91) 402 92 53. Sergio.

**\*¡Atención!** Si deseas comprar 2 ordenadores con muchos complementos y juegos, llámame. Jordi. tel. (93) 256 21 56. Precio a convenir.

**\*Vendo** +3 con 60 discos, con Ram Jet (Transfer), con pistola Sinclair, con joystick MHT y con Microhobbys (170 números), libros y otras revistas. Interesados llamar al (93) 323 79 38. Precio a convenir. Miguel.

**\*Atención!** Por cambio de equipo vendo un Spectrum casi nuevo + 75 juegos, todos originales (Robocop 2, Tortugas Ninja, Shadow of the Beast, Pang, etc.) + 1 joystick + revistas Microhobby. Por sólo 30.000 ptas. No dejes escapar. Escribir a Aitor Jaunarena Belmonte Serapio Huici 23 1.º C. 31610 Villava (Navarra).

**\*Se va a formar** en Málaga el Club «Spectrum por correo» en el que se intercambiarán pokes, mapas, trucos, etc. ¿A qué esperas? Escribe ahora mismo a José Antonio Carrillo Gallego. C/ Maestro Chapi 3-3-4. 29002 Málaga. Por favor envíanos 25 ptas. en sellos para respuesta inmediata.

**\*Me gustaría** poder cambiar los juegos Zoot, Sgrizam Rex Hard, 3D Game Maker, Star Raiders II y Abu simbel por el programa, grabado en cinta, copiadador cinta-cinta 128 K aparecido en la revista n.º 207. Tel. (93) 300 79 41.

**\*¡Hey!** Si dispones del juego «Mario Bross» o «Super Mario Bross» yo te los cambio por uno de estos juegos: «Target Renegade», «Dragon Ninja», «Turbo Out Run», «Mad Mix Game», «Unitrax», «Hercules» o «Cibernoid 2». Si dispones de los dos, te los cambio por 2. ¡Llamadme! Tel. (96) 391 45 98.

**\*Ofertón:** Consola Nintendo con el cartucho Super Mario Bross, 3 meses de uso, sólo por 18.000 ptas. Llamar en horas de comida al (91) 265 14 10. Emilio.

**\*Oferta:** Spectrum +3 con cassette para ordenador, multiface 3 (todo tipo de copias, mete pokes, desensambla), más de 30 videojuegos y revistas, todo ello por sólo 46.000 ptas. Llamar al (91) 265 14 10 en horas de comida. Emilio.

**\*A través** del espejo. Fazine especializado en aventuras conversacionales, noticias, críticas, entrevistas, rol, programación, saco de aventuras, etc. Vamos por el cuarto Número. No te quedes atrás. Tel. (976) 49 08 54.

**\*Vendo** ordenador ZX-81 con ampliación a 16K. Buen estado. 10.000 ptas. Interesados mandar carta a: Pablo de la Roda Sánchez. C/ Arcipreste Magan n.º 10. Huéscar (Granada).

**\*Compro** utilidades para Spectrum +2 y los programas Vufile, Copiler, Procesador de textos o Pascal, para ello escribe a Germán Montero Rivero. C/ Ferrreira n.º 3 - 2.º piso. Allariz 32660 (Orense).

**\*Desearía** contactar con usuarios del Spectrum +2A para intercambiar pokes, trucos, mapas, etc. Interesados escribir a: José Vicente Farinós Bayarri. C/ Fuencaiente 14-30. 46023 Valencia.

**\*Vendo** Consola Amstrad GX 4000. Dos cartuchos (CBurnin' Rubber y Switch Blade) todo por 18.000 ptas. Valor real 25.490 ptas. Embalaje original y garantía toda en blanco. Interesados llamar al tel. 29 02 68 sólo Granada. Miguel.

**\*RGB** Compro RGB en buen uso, precio a convenir. Llamar al (91) 331 82 80. José Manuel. Si alguno de vosotros sabe de alguien que sabe montar Midis para Spectrum, que me avise. Importante.

**\*Importante** Vendo un Spectrum +2A por 15.000 ptas. usado por adultos y en perfecto estado con manuales y embalaje. Joaquín. (96) 589 17 94.

**\*Busco** a alguien que tenga el Art Studio en disco (y si alguien tiene el libro para CPC, mejor). También quiero cambiar Soft con gente de Pontevedra capital. Llamad al (986) 86 33 45.

**\*Me gustaría** contactar con gente de España, para cambiar juegos, pokes, mapas, cargadores, trucos y consejos. Escribir a: Alberto Noguera Puntos. C/ Soler 6- 1.º 1.ª. 43001 Tarragona.

**\*Vendo** videojuegos Philips G-7000, Wafadrive para el Spectrum con 2 cartuchos, curso de código máquina o lo cambiaría por un Spectrum 48K en buen estado. Llamar al tel. (928) 25 88 65.

**\*Se vende** pistola óptica para Spectrum +2 por 3.000 ptas. + 6 juegos. Además regalo 10 revistas Micromanía desde el n.º 25. Interesados llamar o escribir a Vicente Centeno reina. Travesía de la Justicia 4-C, 4.º izda. Santander. Tel. 23 70 12.

**\*Urge vender** últimas novedades de Spectrum (Robocop 2, Rick Dangerous 2, Rescate en el Golfo, Shadow of the Beast...) todos originales y con 2 semanas de vida, por cambio de ordenador. Escribir a J.O.R. Avda. San Juan Bosco n.º 4 2.ª pta. 9.

Precio 995 (incluidos gastos de envío) cada uno.

**\*Vendo** Spectrum +64K + cassette Stravoc + dos joystick + curso Micro basic Microhobby + 60 revistas Microhobby n.º 35 al 97 + otras revistas, enciclopedia práctica Spectrum (4 tomos/inglet). 32 juegos. Todo por 25.000 ptas.

**\*Estoy** interesado en conseguir juegos de bingo, me da igual que sean originales o copias, precios a convenir. Llamar por la tarde, de lunes a jueves, al (952) 29 43 47.

**\*Help.** Si tienes el programa Procesador de Movimientos de Luis Maseda del número 199 en cassette o disco te lo compro. Call me: (93) 839 10 34 y 839 08 47.

**\*Desearía** intercambiar pokes de todo tipo de juegos. David Ibañez Dolz. C/ Mediterráneo n.º 32, p.º 5. 46011 Valencia.

**\*Compro** el curso de código máquina de Microhobby. Prefiero el original. Llama al (982) 56 03 50 y pregunta por Pablo. También compro el editor de sonidos del n.º 200, obviamente ya teclado.

**\*Deseo** contactar con alguien que tenga el juego de Rocky en Sega 8 bits para cambiárselo por el Doble Dragon o por el Rampage o por el Trasnbor y el Secret Comando juntos. Prefiero que se encuentre en Zaragoza. Tel. 39 28 21 de Zaragoza.

**\*Me gustaría** contactar con gente para intercambiar juegos, pokes, cargadores, trucos, etc. Interesados llamar al (923) 25 77 79. David.

**\*Busco** P.A.W.S. (con manual en castellano) y curso C/M de MH. Originales o copias/fotocopias. Cambio por Gens/Mons (con manual en castellano) o juegos. Tel. (91) 681 54 96.

**\*Cambio** un +2A por un +3. Por favor, que esté en perfecto estado. Preferible Madrid. Con el +2 regalo 2 pistola ópticas, 2 joysticks, muchísimos juegos originales + revistas (juegos como Pang, G. Axe, Strider II). Tel. (91) 213 50 83.

**\*Cambio** juego «Cozumel» por otro juego conversacional que no sea ni «Jabato» ni «Aventura Original». Llamad al (91) 747 02 79. Curro.

**\*Busco** el juego «Jack the Nipper I» original. Pago 300 pelotas o lo cambio por Cazafantasmas II, Aspar y Capitán Sevilla (originales) o por otras muchas copias de otros juegos. Tel. (91) 711 06 31. Antonio.

**\*Intercambio** información y software para el Spectrum 48K, 128K y Plus 3, en cinta o disco, prometo contestar a todos los que me escriban. Interesados dirigirse a: Enrique López Martínez. C/ Dr. Casares, 96. Monforte de Lemos 27400 Lugo.

**\*Busco** a Gerardo Oporto Jorrín de Santander, y autor de la aventura titulada Galen. Por favor llámame de lunes a viernes y de 6:30 a 10:30 de la noche. Tel. (942) 57 42 15. Sergio.

**\*Se ha formado** un club para intercambiar todo lo relacionado con el Spectrum: mapas, pokes, juegos... Escribe a: Ramiro Luis Mostaza. C/ Colón 6, 2.º D. 47005 Valladolid. (horas comida).

**\*Cambio** Rampage o Trivial Pursuit o Perico Delgado, o Altered Beast (originales) por el pack de Dinamic que incluye Bestial Warrior. Decis cuál queréis que os envíe. En caso de que ya lo tenga os lo devolveré. Enviar a L.M. Malmierca. C/ Ricardo Cortés 16, 4.º I. 34002 Palencia.

**\*Me gustaría** mantener correspondencia con usuarios del Spectrum +2, a ser posible de Madrid. Soy un fan de Dinamic y sobre todo de Ocean. ¿Tú también? Pues rápido, mándame una cartita para intercambiar opiniones, pokes... me encantaría conseguir: Desafío Total, Navy Seals, Swiv, Shadow of the beast... César Dante Barragán. C/ Arroyo Fontarrón 245, 5.º b. 28030 Madrid.

**\*¡Atención!** Vendo curso código máquina + fichas por 2.000 ptas.; curso Basic por 1.500 ptas. y Transtape 3 por 4.500 ptas. (también por separado).

**\*Vendo** Spectrum +128K poco usado y en buen estado,

junto con cables, joystick, más de 50 juegos originales, 17 Microhobys y 10 cintas Microhobby. Precio 40.000 ptas. Gabriel (93) 726 42 64.

**\*Deseo** vender una aventura gráfico-conversacional (la Aventura Espacial). Está usado una vez y tiene instrucciones completas y en español. Doble carga. Precio 1.000 ptas. (precio original 1.500). Israel Jiménez Sotillo. C/ Codorniz n.º 27, bajo dcha. 41006 Sevilla.

**\*Vendo** Spectrum +2 en buen uso, por cambio de sistema. Doy 2 joysticks, más de 50 juegos originales, varias revistas Microhobby (números antiguos y nuevos), manual, varios libros de programación basic. Precio a convenir. Frank. Telo. (96) 526 25 02 (horas comida).

**\*Cambio** pack Comic Arcade y aventura con Capitan Trueno, Jabato, Mortadeo y Filemón II, Freddy Hardes 2, Cosmic Sheriff y Cozumel totalmente nuevos por Golden Axe y Doble Dragon I y II si se puede. Tel. (91) 201 52 48.

**\*¡Caray** que oferta! Si te quieres ganar unas «pesetillas», no lo dudes, te compro tu mini-consola. Precio a discutir. Ya sabes. ¡Ah! Es imprescindible ser de Madrid. Rubén. Tel. (91) 316 68 23.

**\*Urgentísimo:** Vendo ordenador Spectrum +2, en buen estado, con más de 100 juegos, desde el legendario «Gauntlet», al más nuevo «Golden Axe» o «Rick Dangerous II». Tel. (93) 421 66 47. Luis.

Cambio Renegade 3 o cualquier otro juego por uno de bolos. Tel. (968) 61 03 15.

**\*¡Atención!** Compró membrana de teclado de un Spectrum 48K de Inves en perfecto estado. 600 ptas. Tel. (96) 325 89 55.

**\*Usuario** de Spectrum intercambia pokes, trucos, mapas, programas, etc. Interesados llamar al (986) 84 63 23. Juan.

**\*Compro** interface para el ordenador Spectrum +2 por un precio razonable (también lo compro si es del ordenador Spectrum 48K). Tel. 21 60 87 de Castellón.

**\*Vendo** ZX Spectrum Plus 2 sin la unidad de cassette, aunque el exterior esté un poco deteriorado, el interior funciona correctamente 15.000 ptas. Llamar al 359 19 83 de Valencia. Preguntar por Nelo.

**\*Ofertón.** Vendo Spectrum +2A casi nuevo, regalo 1 joystick, varias MM y MH y un montón de juegos originales (Kick Off 1 y 2, Shadow of..., Pang), todo por 25.000 ptas. Tel. (981) 26 52 78. Alberto.

**\*¡Ojo** al dato! Cambio Kickoff 2 (original) por cualquiera de estos, también originales: Shadow of the best, Toyota Celica o Pack Platinum. También cambio el Magic Johnson original por el Hammerfist. Quisiera intercambiar juegos (tengo más de 200 y todas las novedades) con spectrumiancos de Madrid. Mandar lista y escribir a: Raúl Andrés Montero. C/ Oasis n.º 14, 2.º A. 28021 Madrid.

**\*Compro** unidad de disco con interface que funcione en el Spectrum +2 completa. Dispuesto a pagar muy bien. Escribir a: Germán Montero Rivero. C/ Rua Ferreira n.º 3, 2.º. 32660 Allariz (Orense).

## NECESITAMOS REDACTORES

(Jornada completa o a tiempo parcial)

Si te apasionan los videojuegos, te gusta escribir y quieres hacer de ello tu profesión, no pierdas un instante y llama al teléfono: 734 70 12

Pregunta por Merche para una entrevista de selección

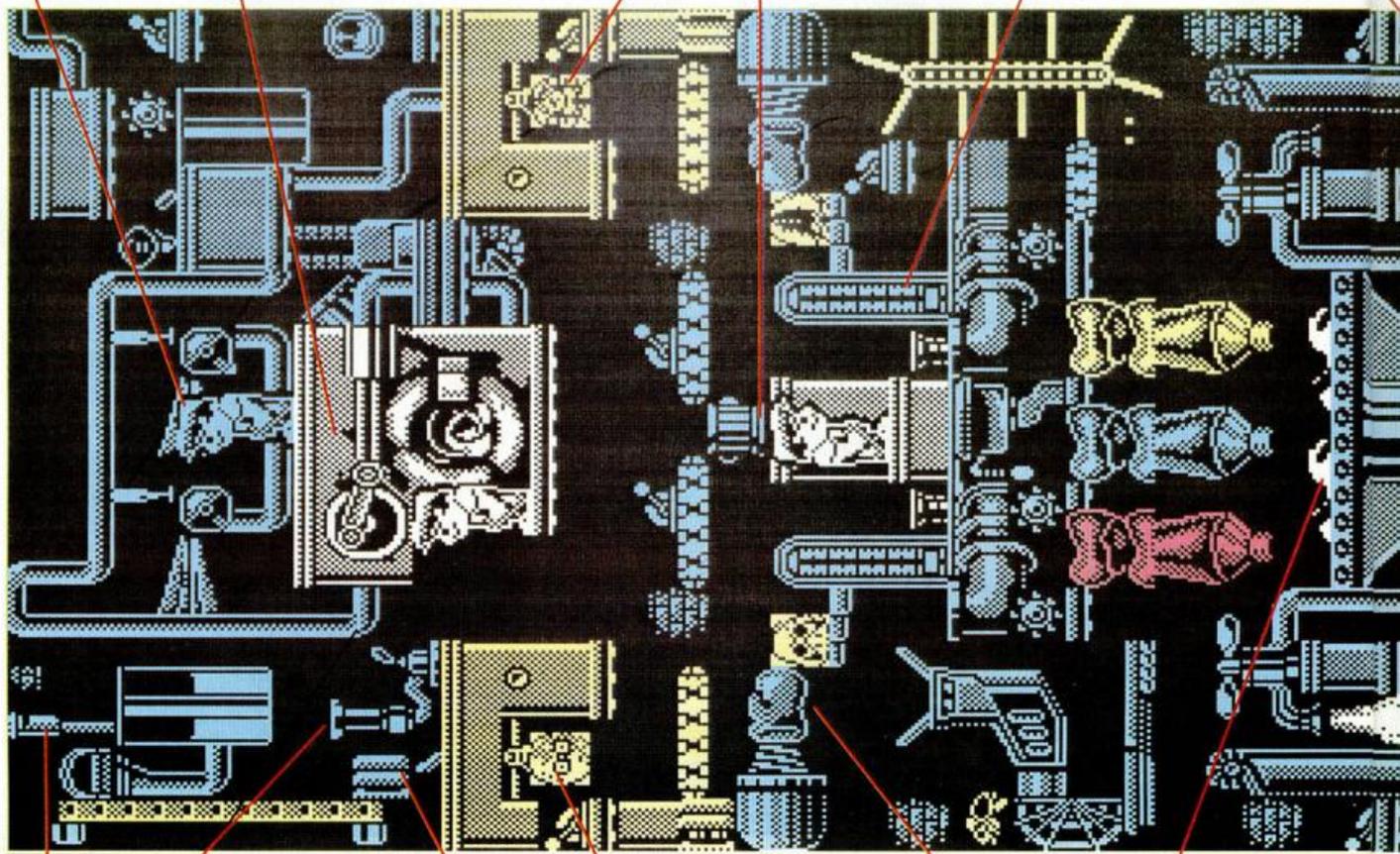




# FRED Y FIONA LO ARREGLAN TODO

# LA LUPA

# N I G H



**La sirena:** Vigila la temperatura del líquido solidificador. Lo mejor será variar la dirección de la palanca y colocarla en el centro justo. Ahí no debe haber problemas.

**El calentador de vapor:** Los expertos lo llaman suministrador solidificador, pero para el caso es igual. Consta de una mecha casi siempre apagada, cuya potencia está regulada por una palanca de tres posiciones. El fueguecillo tiene como misión calentar el líquido solidificador que forma parte de la resina de la máquina de vapor. Dicho líquido se halla en una probeta de ensayo, de cuyo calentamiento es responsable el calentador. Para trabajar con él es imprescindible tenerlo encendido. Mejor si lo intentas con la cerilla.

**El enchufe que no enchufa:** Proporciona la energía eléctrica que necesita la máquina. 999 de cada 1000 veces está desconectado. Con una patadita bien dada haremos mucho por sus circuitos.

**Moldeadores de cabezas:** Colgados de cables rotativos y engancliados por frágiles clips, los moldes de cabezones munecos son paridos por ese aparatejo en forma de L, mal hecho. Una vez puesta en marcha la maquinaria general, el moldeador hace rotar las cabezas a través de un complicado sistema tecnológico.

**El usuario puede controlar la dirección de rotación mediante la palanca que acompaña a la máquina (borde izquierdo).** Cuidado, a veces la bestia selecciona sus propios moldes provocando un ciclo erróneo de producción.

**Machaca cabezas:** A partir del moldeador de cabezas y la resina de la que ya hablaremos, la cabeza se situará en una especie de escollilla donde ese violento quite de boxeo, que está engancliado a un muelle, golpeará la forma definitiva hacia la tienda de pintura.

**La tienda de pintura del cuerpo:** También conocida como Paint Body Shop, el artilugio que se encarga de disolver las tintas y colorear a los muñecos de acuerdo a lo que se exige, está compuesto de tres cartuchos de pintura, un gran cuenco que sirve de mezclador y un par de grifos. En los primeros niveles no te hará falta utilizar el Body Shop, pero creo que a partir del cuarto o quinto debes empezar a seguir ciertos instrucciones. Cuando necesites un color «irresistible»: «cubrirte embudo» en la gran línea que, como ves, está regulado

**Abanicos dilatadores:** Es el primo hermano del suministrador solidificador, e hijo de carne de la máquina que produce la resina. Su función en este tinglado es mezclar el dióxido de basura con aire, para producir un gas de dilatación, conocido como Pedósé, que permitirá hacer más pesada la ruina.

**La gran máquina:** Es lo más, el sustento directamente la producción global, sin ella no seríamos absolutamente nada. Nació de una lavadora de marca, allá por los 60, creció y ahora trabaja como mezcladora de materias primas procesadas, energizada por un pistón vaporoso de gran importancia. El fruto de su trabajo es una resina plástica pegajosa que deja caer como excremento torbuto hacia las dos cintas transportadoras que se comunican con los moldeadores de cabezas y cuerpos. Ojo con la máquina. Para que el engendra llegue a funcionar hay que verificar un montón de piezas, y una vez que está en marcha produce más vibraciones que un lavavajillas viejo

**Moldeadores de cuerpos:** Leer con atención la historia de los moldeadores de cabeza, y decide en qué se parece un gusano a un elefante.

**Cubo de basura:** Representante genuino del "esto no está bien, así no vamos por buen camino. El cubito, ahí, disimulando, engrasa su gordura con los moldes de cabezas y cuerpos que llevamos deficientemente. Está colocado normalmente bajo plataformas claves, esperando estratégicamente la llegada del inocente producto.

**El contador de impactos:** Está situado justo al lado del machaca cabezas y estrechamente relacionado con él. Son esas figuras con pinta de termómetro que flanquean el cubo de basura, y permiten que cada molde produzca un determinado número de cabezas antes de que se abra la escollilla, lo que mandaría al molde al reciclaje. Este contador marca una serie de posiciones, de las que una indica precisamente el número de cabezas que se pueden fabricar antes de que suceda lo de la escollilla. Podemos alterar la posición si saltamos sobre la plataforma que se ve justo al lado.

**Unidad de filtración:** Es el responsable que los dos aspersores vertidos, la pequeñas cintas transportadoras, se hagan...

# W T S H I F T

**Unidad de fijación:** Está formada por los dos aspiradores verticales, las pesquerías, cintas transportadoras y el tubo de pegamento-martillo que concluye el proceso.  
Funciona a ciegas. La unidad no vigila la coincidencia de una cabeza con un cuerpo, por lo que a los primeros síntomas de anomalía, sería muy útil que variases el sentido de las cintas.

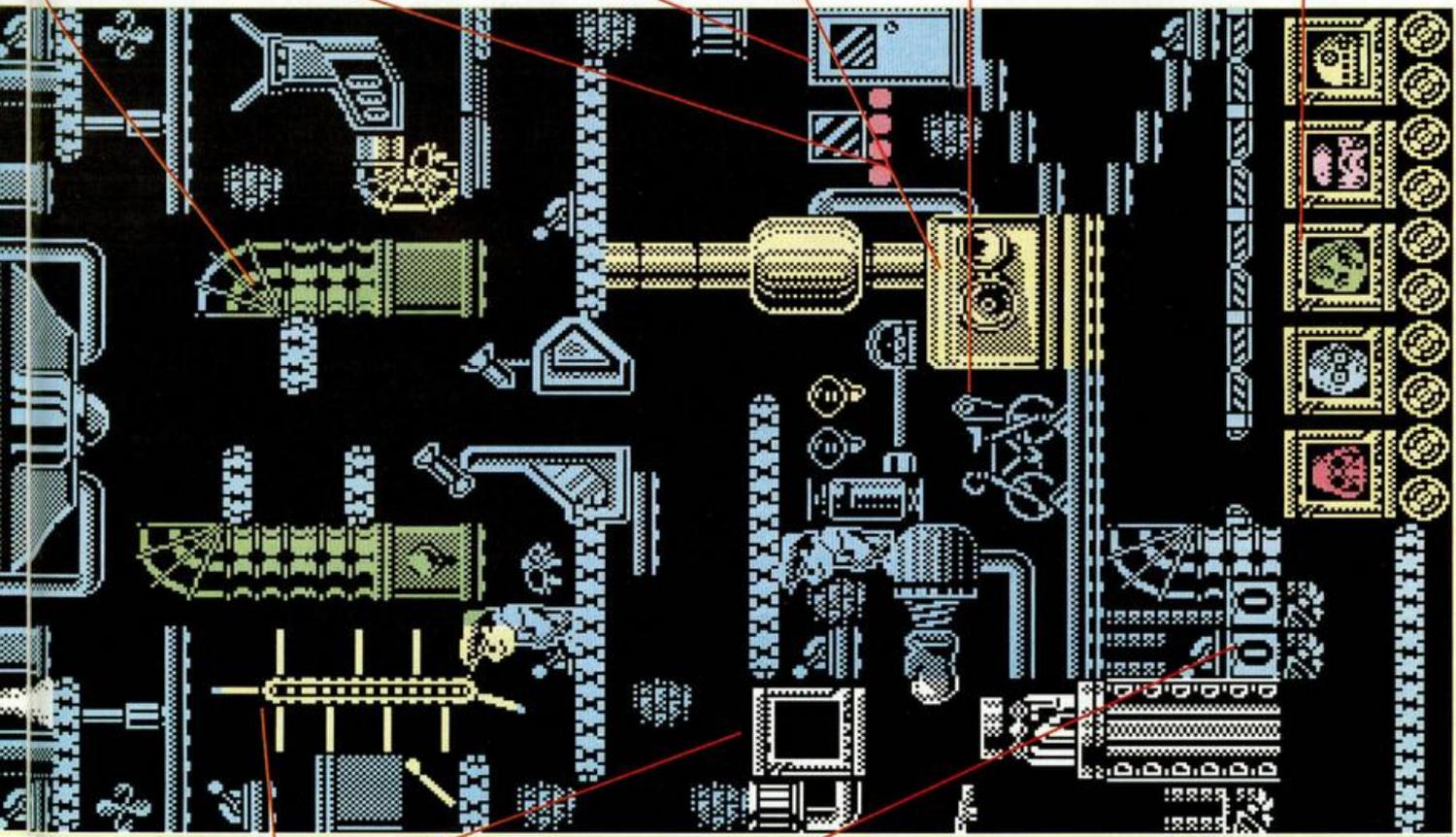
**Las cuatro luces:** Están colocadas justo debajo de la oficina de Frank.  
Anuncian una avería o mal comportamiento de los mecanismos que representan. Y que son, de izquierda a derecha: - Distribuidores de materias primas, mezclador de resina y las dos cintas transportadoras de la parte superior.  
- Las duchas de pintura.  
- El generador de corriente y el controlador de calidad.

**Oficina del tirano:** Frank, el capataz, sabe en todo momento lo que estás haciendo. La puerta y la ventana, por la que asoma su curiosa e inquisidora cabeza, están perfectamente camufladas, pero para Fred saltan a la luz. Su única misión es incordiar, fastidiar y corregir. Solo quiere echarte.

**El horno:** Aprovecha la energía que le brinda la pedalada de la bici para calentar la caldera de agua y producir el vapor sin el cual no funcionarían los pistones. El horno se encarga de quemar restos seminucleares que son depositados en el generador de electricidad que hay justo por encima de éste.

**La Bicicleta del 92:** Ese cuadro de aluminio con dos ruedas tubulares es el que se encarga de proporcionar energía eléctrica a toda la planta. Dos luces que se encienden alternativamente señalan la cantidad de poder que aun resta, en función de la velocidad de alternancia. El Perico Delgado de turno deberá maniobrar su joystick de izquierda a derecha para conseguir un buen tono lumínico. Recuerda que en caso de apogon has de encender el horno, una vez que hayas conseguido la intermitencia de las luces.

**Almacén selectivo:** En cada una de estas cajas se almacenarán los muñecos fabricados, de acuerdo al rostro que figura en el exterior. La cinta que protege la caja sólo dejará pasar a los muñecos perfectos, destinando a los neutros o decolorados a zonas especiales incontables.



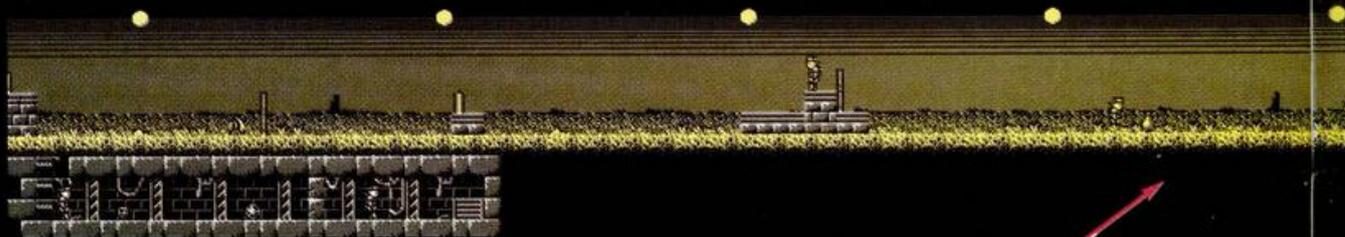
...determinado, sacala desde el tubo...  
...personajes con la tinta deseada, bien es que girar la llave de la tinaja, y observar. Ojo con la mezcla. Si la disolución está contaminada porque contiene un color incorrecto, deberás vaciar la tinaja tirando de la cadena que se encuentra encima de los tubos. Y empezar de nuevo.

**Sube-baja:** Es el artilugio de la izquierda. Puede subir o bajar cabezas, depende de cómo lo tengamos dirigido, bien o mal. Es obvio que con él también puedes trepar hacia lo más alto de la Bestia.

**Controlador de calidad:** Vigila que el montaje del muñeco sea correcto, es decir, que tenga la cabeza sobre el cuerpo y que no haya combinación anómala entre sexos o tipos. Si ves que el engendro no cumple con lo requerido, ya en cuerpo ya en color, debes desactivar el controlador mediante la palanca que hay justo encima. De esta forma podrás evitar que un muñeco desparejado te cueste deducción de salario. El puño enviará el juguete bueno al verificador de stock.

**Verificador de stock:** Ese artefacto al que le cuelgan dos números que señalan empate a cero, es un calendario de antes del Gregoriano que identifica los muñecos correctos que coinciden con los requerimientos del turno.

- CODIGOS DE ACCESO**
- FRUTAS PARA VAGOS
  - FASE 2: CEREZA PLATANO PLATANO LIMON
  - FASE 3: PLATANO CEREZA PIÑA MORA
  - FASE 4: PIÑA LIMON PIÑA PIÑA
  - FASE 5: PIÑA PIÑA LIMON CEREZA
  - FASE 6: CEREZA MORA MORA PIÑA
  - FASE 7: CEREZA PIÑA LIMON PLATANO
  - FASE 8: PIÑA PLATANO PIÑA CEREZA
  - FASE 9: PIÑA LIMON LIMON CEREZA
  - FASE 10: LIMON PLATANO MORA MORA
  - FASE 11: PLATANO PIÑA CEREZA MORA
  - FASE 12: CEREZA MORA PLATANO MORA
  - FASE 13: MORA CEREZA PLATANO PIÑA
  - FASE 14: PIÑA CEREZA MORA PLATANO
  - FASE 15: MORA MORA PIÑA PIÑA
  - FASE 16: PLATANO PLATANO PIÑA PLATANO
  - FASE 17: PLATANO MORA CEREZA MORA
  - FASE 18: MORA LIMON LIMON MORA
  - FASE 19: LIMON PIÑA CEREZA MORA
  - FASE 20: CEREZA PIÑA PIÑA CEREZA
  - FASE 21: LIMON CEREZA PIÑA PIÑA
  - FASE 22: MORA CEREZA LIMON PLATANO
  - FASE 23: MORA CEREZA CEREZA LIMON
  - FASE 24: MORA PIÑA LIMON LIMON
  - FASE 25: PLATANO PIÑA PIÑA LIMON
  - FASE 26: MORA CEREZA CEREZA PLATANO
  - FASE 27: PLATANO CEREZA LIMO PLATANO
  - FASE 28: MORA PLATANO PLATANO PIÑA
  - FASE 29: CEREZA MORA CEREZA PIÑA
  - FASE 30: CEREZA CEREZA PLATANO MORA



INICIO

1

### EL HOMBRE LINTERNA

Ni las catacumbas de Jones, ni los laberintos de Ricky que odisea de este pequeño y valeroso caballero del que depende toda una saga histórica. No es que por eso sea mejor que el pero sí que es diferente. Es al menos más raro. Veréis, este ¡Ahí es nada!. Su sola presencia ilumina todas las habitaciones y túneles. Pero, ¿cómo?. Fácil, el mapa que estáis examinando al principio. Escudriñando huecos, pegando golpes, pensando en el momento lo tendréis todo solucionado. La cosa es muy sencilla.

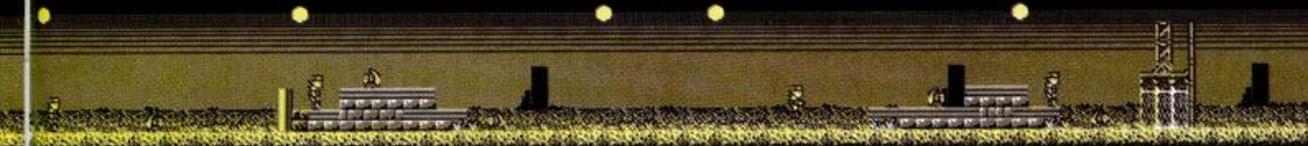


### EXTRA BONUS

Agazapados tras inocentes botijos caídos del cielo o a simple vista, se hallan las letras que forman el sonido extra bonus. Si os hacéis con todas, la puntuación se elevará hasta golpearos en la frente. Mas no penséis que es nada fácil, seguro que alguna se os escapa.



# Blade

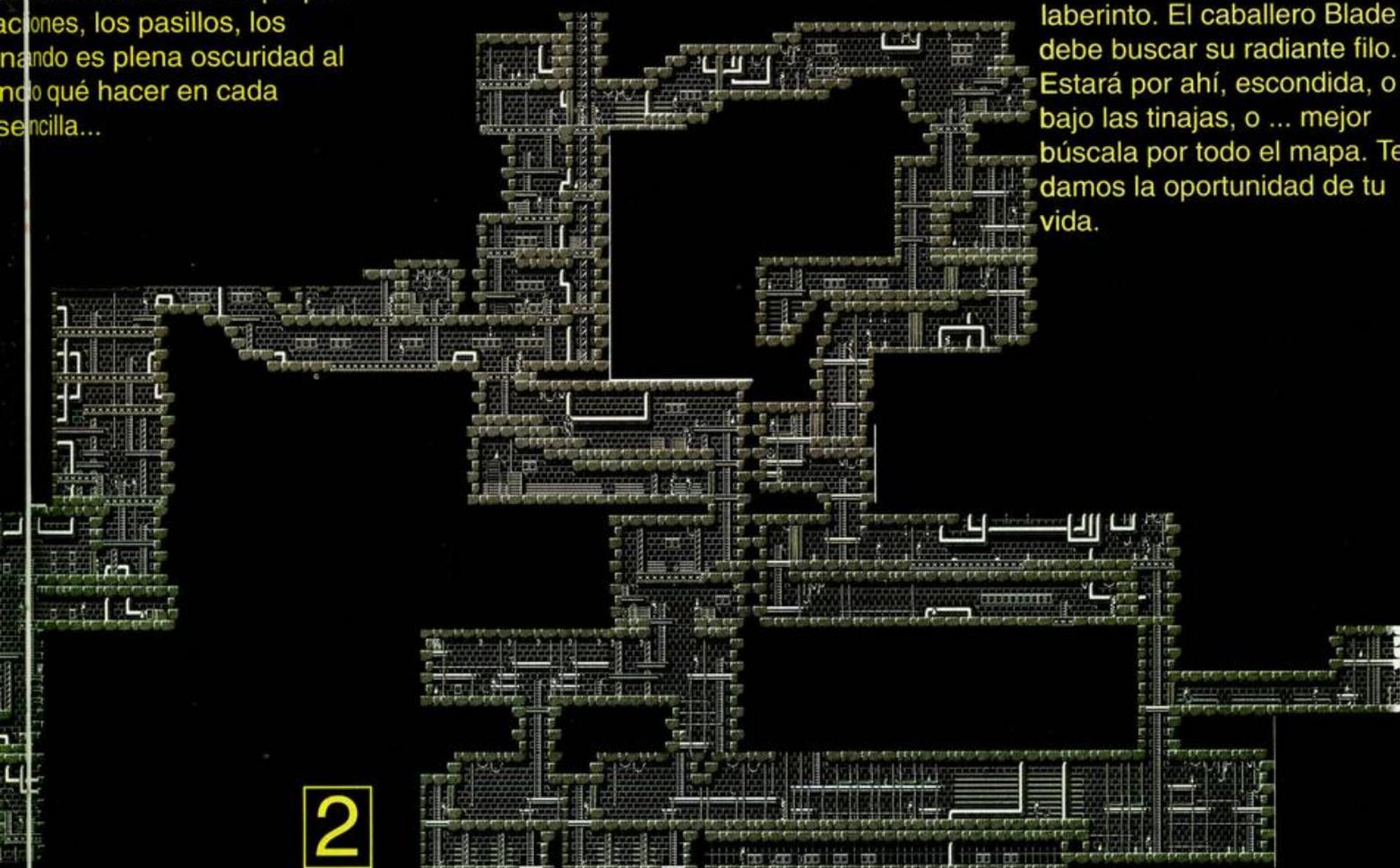


1

pueden compararse con la  
pende la continuación de  
e el resto de aventureros,  
este hombre tiene luz propia.  
aciones, los pasillos, los  
nando es plena oscuridad al  
ndo qué hacer en cada  
sencilla...

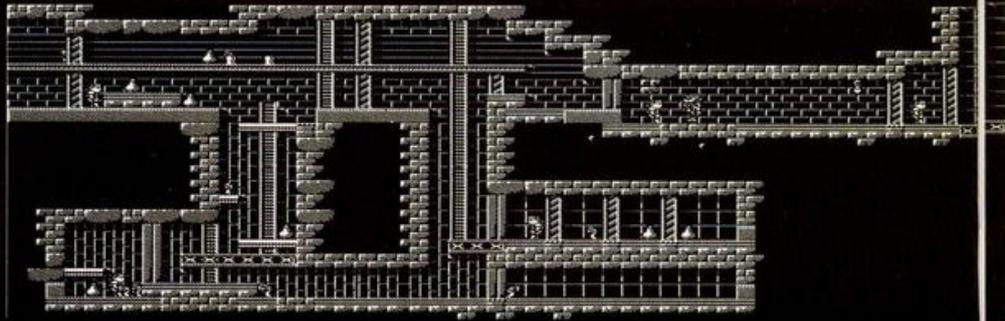
## LA ESPADA DE LOS DISGUSTOS

Ella es la culpable de todo.  
Un malvado la robó, la cortó  
en pedazos y la repartió, como  
suele ocurrir, por un hipnótico  
laberinto. El caballero Blade  
debe buscar su radiante filo.  
Estará por ahí, escondida, o  
bajo las tinajas, o ... mejor  
búscala por todo el mapa. Te  
damos la oportunidad de tu  
vida.



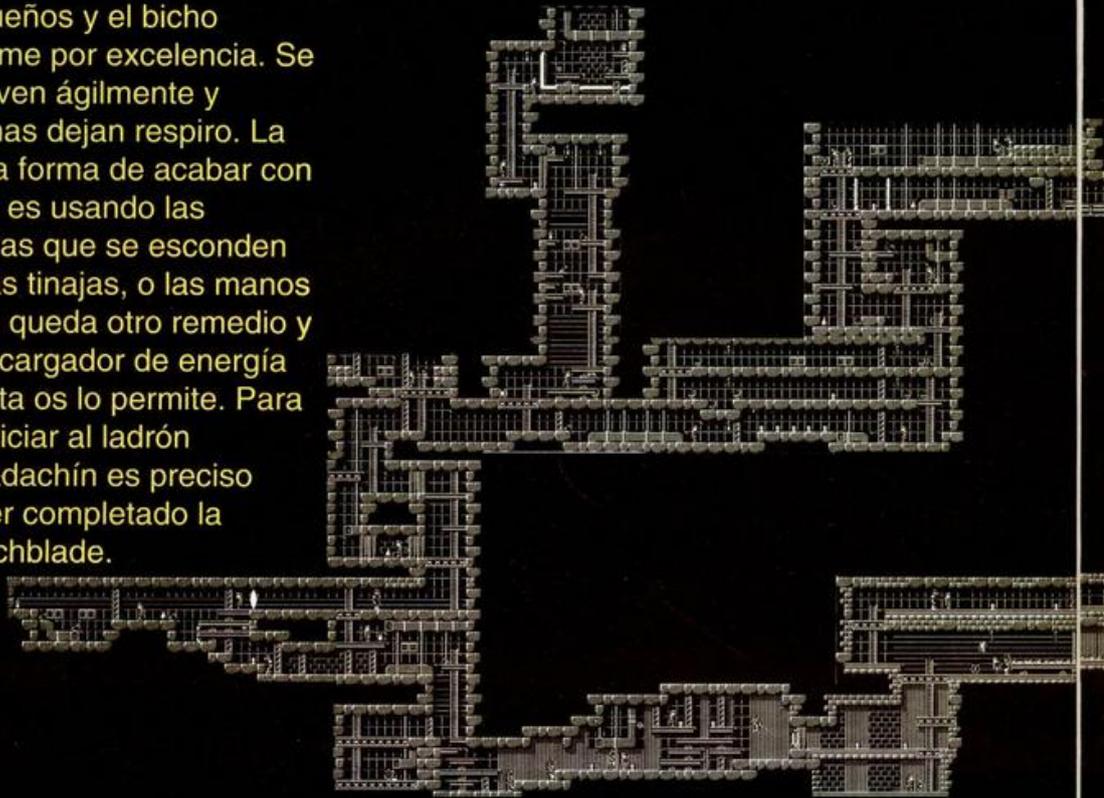
2

3



### ENEMIGOS

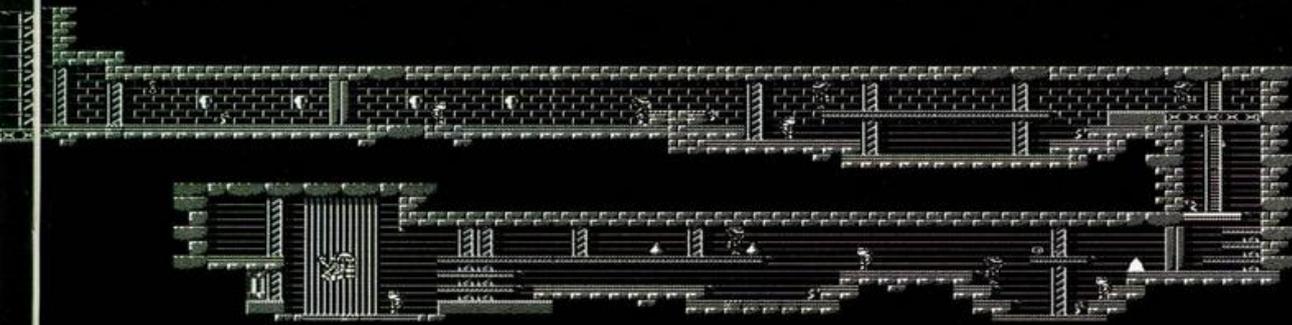
Tapan una mágica puerta que da acceso a nuevos túneles. Son tres pequeños y el bicho enorme por excelencia. Se mueven ágilmente y apenas dejan respiro. La única forma de acabar con ellos es usando las flechas que se esconden en las tinajas, o las manos si no queda otro remedio y si el cargador de energía infinita os lo permite. Para ajusticiar al ladrón espadachín es preciso haber completado la Switchblade.



### TODO UN KARATEKA

¡Ah!, ¡Uhm!, patada arriba, patada abajo con su fuerza física para abrirse camino sin algún que otro razonamiento y brillante técnica. Los puñetazos son imprescindibles. Tanto para nuevas armas, o acabar con los espadachines emplearte a fondo. Entrena, aprende a dominar su fuerza, y todo irá sobre ruedas. ¡Me he perdido! Espera, guarda al menos la calma. Por la pérdida, ni aunque te empeñes. Es para no es para menos. Y es que tenemos que seguir las andanzas de este muchacho. Love

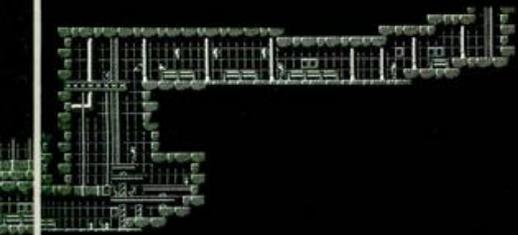
switchblade



2

### TAMBIÉN LOS HAY PEQUEÑOS

El resto de adversarios es de lo más pesado. Robots, bichos, escorpiones... no te dejarán ni avanzar. Muchas veces es preferible cargárselos que pasar de ellos. Prueba. Si lo ves difícil utiliza el salto, calcula la distancia y ningún bicho impedirá que cumplas tu objetivo.



3



abajo, el hombrecillo cuenta sólo  
amino. Tú debes completarla con  
arte de ingenio. Los golpes y  
para descubrir más habitaciones,  
scuchimizados robots enanos, debes  
de a conocer sus movimientos, a  
e ruedas.

Con este supermapa no tienes  
slavos, precipicios, túneles, ¡chico!,  
nos moral. Vigila y sigue con atención  
Lo verás todo más claro.



# VÁ MONOS AL YUCATÁN

**Empiezan a llegar las primeras tímidas preguntas sobre la continuación de Cozumel: Los Templos Sagrados. Menos mal que todo el equipo de los Cárpatos, dragones y basiliscos incluidos, hizo el mes pasado una arriesgada excursión al Yucatán para desfacer esos entuertos.**

**A** sí pues, el viejo, carcomido por las tropicales termitas y Hebilla, toda picadilla por aviesos mosquitos, están prestos a echarte una mano.

También hoy hemos sacado de su jaulita a Juanmilla, quién todo ilusionadito ha colaborado en Snowball. No temáis, lo hemos vuelto a poner a buen recaudo.

## LOS TEMPLOS SAGRADOS I

**D. Jesús Montané**, de Barcelona, no sabe por qué Cipactli no le deja abandonar la embarcación. Y es que el indio, muy inteligentemente, no quiere navegar por esas aguas sin un documento que le acredite como nuevo dueño de la embarcación, y sin los amarres necesarios para poder atracar en algún puerto sin dejar la barca a la deriva.

**D. Crispulo Crispación**, de Barcelona; **D. Alejandro Sanz**, de Valencia; y **D. Salvador Andrés**, de Madrid, quieren saber cuál es el objetivo exacto de la primera parte: El primer objetivo es sortear los peligros que una

selva conlleva. El segundo, construir una balsa que deberéis llevar hasta las entrañas mismas de las Mágicas Estancias Interconexas. Por último, salir de allí patronando la inestable balsa que os conducirá a la segunda parte, dónde más misterios os aguardan.

También recibimos la llamada telefónica de un desesperado, con problemas lógicos en la segunda parte; pero que todavía no había acabado la primera, aunque él jure que sí. El problema es que no sabe cómo deshacerse de una banda de monos que le bloquea el paso. Esto de la banda ha sido motivo de otras consultas, por lo que pasamos a contestarles. Debéis hacer una cerbatana para asustar a los monos, y así os dejarán vía libre para continuar. Solamente me queda por decir, que los proyectiles deben ser del mismo calibre que el cañón.

**D. Juan Manuel Martín Castillo**, de Foz, Lugo, escribe una misiva pidiendo socorro. La ayuda solicitada es saber cómo puede evitar caer en una trampa para felinos y antropoides despistados que lo deja hecho un colador. Para evitar caer en la trampa antes debes encontrarla, no tropezarte con ella en tus correrías.

**D. Francisco Javier Diéguez Tirado**, de Vigo, Pontevedra, pregunta: 1- ¿Cómo se mata o caza al jaguar? Puedes intentarlo con el hacha o la cerbatana, pero con lo que realmente podrás liqui-

darlo es con una estaca matajaguas. 2- ¿Cómo se baja por el foso? Evitando llevar cosas que te puedan estorbar a la hora de bajar a la resbaladiza trampa. 3- ¿Es bueno darle el gusano a Kuill? Lo que no sería nada bueno es que te lo comieses tú. 4- ¿Hay que ponerse el cascabel? El cascabel sólo sirve para hacerte saber que has acabado con la pisanquera vida de Macacus Cognazus, el mono de Big Turk. 5- ¿Se puede arreglar la red? Hombre, está bien que seas un manitas, pero todo tiene un límite. 6- ¿Y afilar el hacha después de cortar la madera? No es necesario.



Debido a las muchas peticiones de ayuda en los bloques de las estancias, en los cuales están bloqueados muchos jugadores, vamos a desbloquear un primer tramo y así ayudarles a entrar en las Mágicas Estancias Interconexas: Primeramente, decirles que la solución está en las estancias de las esquinas.

Basaremos el ejemplo en las 3 primeras localidades (de derecha a izquierda).

Llamaremos la puerta entre la plazoleta y L1 = A. Llamaremos a la puerta entre L1 y L2 = B

Plazoleta: Pared Norte: Bloque de la izquierda: Abre el A

Pared Oeste: Bloque de la izquierda: Cierra el B

Bloque de la derecha: Cierra el A L1: Bloque de la Pared Norte: Abre A

Bloque de la Pared Este: Cierra A

Bloque de la Pared Oeste: Cierra B

En L2 estarán a su vez las claves para abrir el segundo tramo de estancias.

## LOS TEMPLOS SAGRADOS II

**D. Jorge Fuertes Alfranca**, de Zaragoza, se halla algo liado con una oveja, pues no sabe qué hacer con ella; y con un ídolo en un orificio. La oveja tienes que sacrificarla en un lugar ya dispuesto para esos rituales. En cuanto al extraño caso del ídolo en el orificio, seguramente es debido a que el ídolo todavía sigue metido en dicho orificio.

## MEGACORP I

**D. Fco. Manuel Pérez Reina**, de Mayrena del Alcor, Sevilla. ¿Cómo se mata a los KRYXX? No los puedes matar, lo que tienes que hacer es cazar algo y dárselo para que no seas tú el almorzado.

**D. David Aresté**, de Alcobendas, Madrid. Pregunta: ¿qué tengo que hacer después de salir de la nave, bur-

lar los animales y curar al viejo del pueblo? Después de todo eso debes conseguir una canoa, llegar al templo del principio del juego, y una vez allí buscar una pócima.

**D. José Antonio Parra Illán**, de Callosa del Segura, Alicante, pregunta: ¿cuál es la manera de coger el objeto que brilla en el fondo del lago? Echando en el lago la pócima para las pirañas.

**D. Juan Fco. López Sabio**, de Berja, Almería. ¿Qué hay que hacer para que el Ymh'ar del embarcadero te deje pasar? Hay que sobornarle con la moneda que se encuentra en el fondo del lago. ¿Para qué sirve el frasco? El frasco es una pócima que hay que echar a las pirañas del lago. ¿Se puede coger todo lo que brilla en el fondo del lago? Lo que brilla es la moneda, se puede coger después de haber echado la pócima a las pirañas.

## MEGACORP II

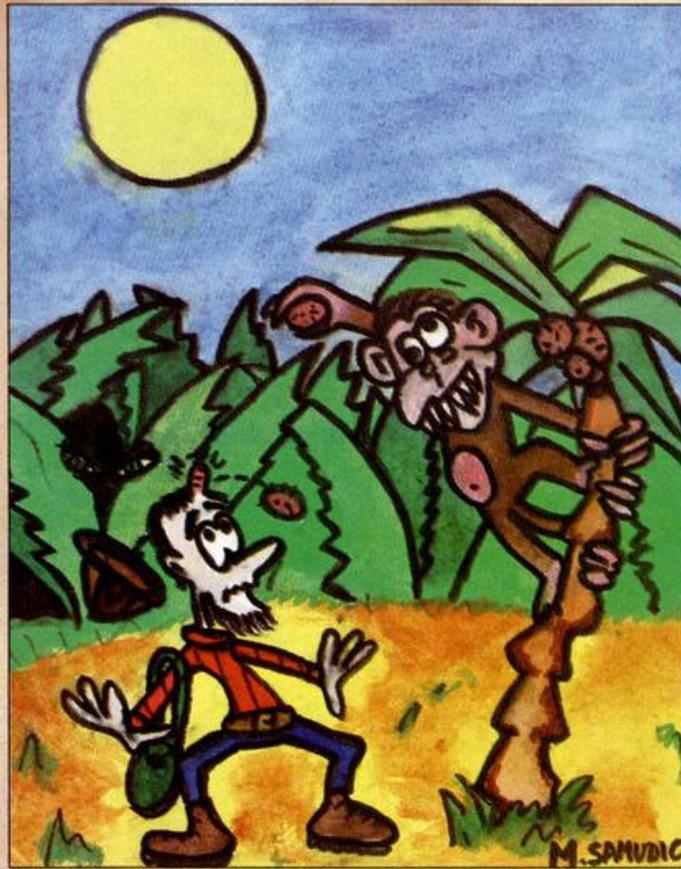
**D. David Blanes Hernández**, de Cádiz; **D. Eduardo Ros Carbonell**, de Rafelbuñol, Valencia; **D. Ferrán de la Cruz Ubach**, de Terrasa, Barcelona y **D. José Antonio Suárez Guerrero**, de Málaga, preguntan: ¿Cómo se abre la alcantarilla, para abandonar las inmundas cloacas? Se abre exactamente con estas órdenes: aprieta el volante y girar el volante, de esta forma ya podréis salir de la cárcel.

**D. Rubén Carrió Ortega**, de Blimea, Asturias. ¿Qué debo de hacer para salir con vida después de hacer encontrado el archivo hasta llegar a la cabina telefonica? Debes pedir limosna en la puerta de la iglesia, llamar desde la cabina al número que ya te habrá dado el dependiente de la peletería y...

## AVENTURA ESPACIAL I

**D. Emilio José López**, de Sevilla, corriendo el riesgo de cabrear al viejo pregunta: 1- ¿Cual es la clave? ¡\$/\*&\$ 2- ¿Dónde está el HODOSE? El HODOSE (Holograma Documental SEcreto) se forma al abrir el PD-AA (Porta-Documents Autodestructible en Atmósfera) antes de subir al VEECO. Exáminalo, antes de que desaparezca.

3- ¿Cómo puedo evitar el ataque de VESUCOS? El ataque es inevitable, claro esta, que es más fuerte si vas va-



gando por ahí sin rumbo fijo. Todos odian a los vagos espaciales.

**D. Eduardo García Sacristán**, de Alicante, pregunta: ¿cómo se pasa a la segunda fase? por mucho que intento descifrar los BIP y BOP, incluso en morse, no consigo sacar las coordenadas.

Es mucho más fácil que eso. Para descifrarlo tienes que utilizar las tablas que van con las instrucciones, en base 2, y sustituir los BIP por 1, y los BOP por 0, y seguir el ejemplo.

De todas formas por si lo consideras complicado las coordenadas que te da ROMI son: 164 014 076.

También pregunta por las nuevas aventuras de AD.: CHICHN ITZA (Tercera parte de la Trilogía de Ci-U-Tha) y ORIGINAL II, que supongo que será originalísima.

**D. Santiago Alonso Montero**, de Fuenlabrada, Madrid, nos dice: después de reclutar a los 4 COPOYOS y tener las coordenadas de ROMI, me dirijo a estas y no encuentro nada ¿qué debo de hacer?

Aunque ya conozcas las coordenadas del Crucero Imperial, no debes olvidar nunca de escuchar al ROMI. Ya que el Kruguer detecta si es ROMI quien te ha dado la in-

formación. ¡Toma nota Eduardo!

## AVENTURA ESPACIAL II

Una misiva sin nombre, ni dirección, pregunta: 1- ¿Para qué sirven los robots? Sirven para destruir la BALUM.



2- ¿Cómo se pasa la BALUM? Con los tres robotitos. Lívalos a esa localidad (lo cual ya de por si es un asunto peliagudo porque, como habrás notado, reaccionan entre algunos de ellos). Y luego libéralos a su libre albedrío. Desaparece presto porque la explosiva combinación no se hará esperar, llevándose de paso la BALUM.

3- ¿Solo puedes ir a las 3 ZODES y al BALUM con la EMIMA?

Efectivamente, esa es la única forma de llegar; así que mucho cuidado con la MATETRA, que ya está bas-

tante escacharrada.

Alfonso Díaz Felipe, de Tenerife, dice: consigo llegar al CELO con los 4 COPOYOS, pero ¿cómo puedo evitar que siempre maten a DINUS?

DINUS es indispensable para el manejo del TERMOR, así que tienes que evitar que baje a la habitación del CELO.

¿Qué hago para destruir al CELO?

DINUS manejando el TERMOR tiene que lograr abrir la UA-VTD, una vez abierto tienes que meter dentro los dos SEMIBOMBONES, una vez logrado, XI-KA se encargará del resto.

¿Para qué sirven los EL-CABS?

Para quedarte frito si se te ocurre tocarlos.

## SNOWBALL

**D. Juan Antonio Rodríguez Artamendi**, de Algeciras, Cádiz, pregunta:

1- ¿Cómo puedo esquivar el Nightingale?

Para que los nightingales no te capturen entra en una de las habitaciones o en el ascensor y cierra la puerta.

2- ¿Para qué sirven los paneles y qué hago con los botones?

En toda la trilogía de Silicon Dreams se utiliza un sistema de numeración basado en los colores: cada color representa una cifra del cero al nueve.

Fijándote en los colores de los indicadores sabrás en qué zona de la nave te encuentras (muevete un poco por la nave fijándote en los indicadores para averiguar qué significa cada color).

Los botones sirven para extraer uno de los mil «cofins» que hay en cada sala (esto te servirá, entre otras cosas, para alcanzar a la trampilla del techo).

3- ¿Cuál es el objetivo del juego?

El objetivo del juego es llegar hasta la sala de control de la nave y evitar que choque con el planeta Eden.

ANDRES y HEBILLA - 1991

# TOKES & POKES

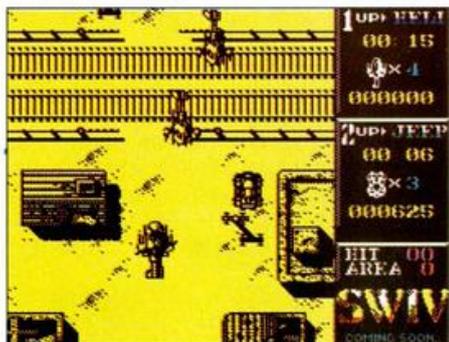
## LOS TEMPLOS SAGRADOS



Sólo claves. Todo claves. O ponéis esta palabreja al inicio de la segunda fase de la aventura de AD, o ya podéis ir despidiéndoos de vuestra inhóspita y desaprovechada existencia. Que cunda el ejemplo.

CLAVE SEGUNDA FASE TEMPLOS SAGRADOS: TUR KOS BON

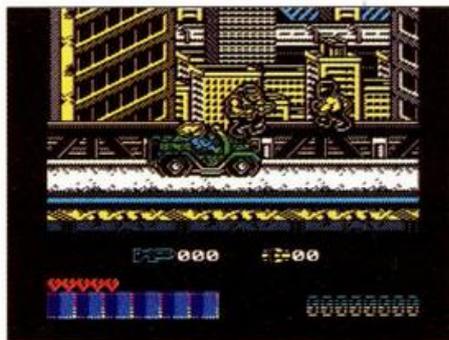
## SWIV



Un truco para un recién nacido. Si queréis morir una y otra vez en el delirante programa de Storm, sin que esto suponga que el número que marca vuestra vergüenza vaya a descender, teclear GIGER en la tabla de records, y tendréis las anheladas vidas para siempre.

Un día vamos a dar «Cheat mode» para juegos que no hayan salido aún, sin duda les dará más emoción.

## MIDNIGHT RESISTANCE



Sorprendente. A veces el ingenio de los programadores va mucho más allá de la creación de juegos. Debe ser el aburrimiento, o el hastío que sienten cuando ven que han terminado «su programa» y todavía les queda en la cabeza el bullicio permanente de las ideas. Pero por suerte para nosotros, el resto de feliz creación lo suelen invertir en darnos facilidades.

Ocean es experta. Siempre hay oportunidad de descubrir algo nuevo y destellante en sus programas.

En Midnight Resistance se han pasado, sí, se han excedido. Y como muestra, probad estos dos secretísimos trucos: Para el primero tenéis que definir las teclas y, antes de que aparezca en pantalla el mensaje de que estamos de acuerdo, escribir rápidamente esto: I AM AN OCEAN TESTER GAMES. Atención al menú de jugones que sobrevuela la pantalla.

Para el segundo os reservamos la sorpresa. Sólo debéis teclear en el mismo lugar y momento que el anterior, lo siguiente: WE WANT TO EAR (SOME) MUSIC.

Lo del paréntesis significa que podéis eliminarlo. Y si queréis alucinar de verdad, teclear HELLO JIMMY BAGLEY, y sentiréis que vuestros pies rozan el cielo de los Hackers.

## SLY SPY

Un truco pachanguero, pero truco en el fondo. Don Miguel Serra, de Ibiza ¿quién estuviera allí ahora?, ha descubierto otra de las superfluas y engañosas caretas que acumula en su rostro el agente secreto de Ocean. Su particular «Cheat Mode» se compone de varios movimientos. El primero es jugar tranquilamente y avanzar



lo que podamos, es decir hasta que la muerte y los créditos acaben con nosotros. El segundo es teclear «5» y disparo una vez que nos encontremos en el menú principal (el más importante y el que está justo al principio). El resultado es que volveremos a la fase y lugar exactos en el que nos han abatido, con la ventaja de que dispondremos de la misma munición con la que se nos dotó en un principio.

## SITO PONS



Un truco de claves, sudor y lágrimas que han mantenido a un muchacho joven y ambicioso, un montón de tardes seguidas frente a la pantalla y subido a la moto Feber.

El exhausto y sufrido adolescente se llama Don Fernando García, y vive en Hellín, Albacete. Y sus claves hay que utilizarlas en el juego Sito Pons, de Zigurat.

Como supondrás, las claves te permiten comenzar el mundial en el circuito que prefieras, pero, ¡jojo!, su uso supone que hemos alcanzado la victoria en aquellas pistas anteriores a la clave donde no hemos corrido. Ahí van:

- 1- JEREZ: CEBPABBLANAKAJAAAAAG.
- 2- MISANO: DICACOBFBNADBEPPAAAM.
- 3- NURBUEGRING: EMDACJCGCMBNBBBCIBAAC.
- 4- SALTZBURGRING: FAFNCKDFDHCGCLCACAAB.

- 5- RIJEKA: GEGMDEENDCDPCIDB-DAAP.  
 6- ASSEN: HIHMDEEMEDEJDDEO-DAAL.  
 7- SPA: IMILEPEJFEFCENEODAAA.  
 8- LE MANS: JAKLEPEJFFGNEKFNE-AAC.  
 9- DONINTON PARK: KELLEAGJ-FEHKFFGNEAAF.  
 10- ANDERSTORP: LIMLEAGEG-DIKFGHKFAAH.  
 11- BRNO: MMNGFBHDHA-JEGPHCGAAG.  
 12- HUNGARORING: NAPBGCIAP-JEGIIMGAAM.  
 13- PHILLIP ISLAND: OEAOGCIBJO-KOGDJMGBAI.

A por todas, campeón, el asfalto caliente te espera.

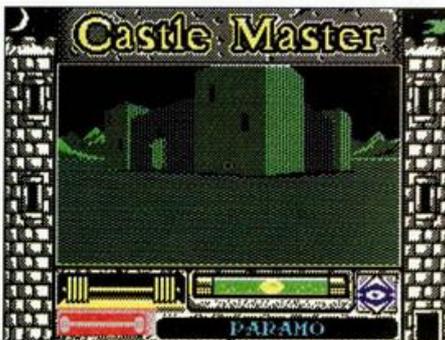
## CASTLE MASTER

Un truco de desarrollo insitu, que, por una vez, ni nos concede vidas infinitas, ni inmunidad, ni enemigos que se vuelven locos. Desde Arganda del Rey, Don Juan Carlos López nos explica algunas cosillas interesantes sobre el juego Castle Master, de Domark. Por ejemplo: - Si te subes en el puente del castillo, una vez que hayas bajado por él, y vuelves a tirar otra piedra para que se cierre, saldrás catapultado directamente hacia la parte superior de la iglesia, donde, por cierto, se encuentra la llave del trastero.

Te aconsejamos realizar este paso después de haber examinado toda la parte exterior del castillo, como la choza del mago o la roca que tapa el agujero, ya que el puente quedará alzado y no se podrá salir.

- Si tiras una piedra (simplemente pulsando el cero) cuando te encuentres caminando por los pasillos que unen las habitaciones, aparecerás por arte de magia Borrás en la estancia que se encuentre al final del pasillo.

De esta manera te ahorrarás el tener que atravesar un montón de habitaciones, con la pérdida de tiempo que ello supone.



## DRAGON BREED



Un truco breve. Un poke breve. Don Miguel Romero, de Algeciras: se ha pasado usted de breve.

POKE 34996, 0: POKE 35975, 0: POKE 36474, 0. CREDITOS INFINITOS

Pero es igual de breve que de útil, y lo bueno, si breve...

## PANG



Un truco ecléctico, simple y muy bonito. Atentos porque llega directamente del Reino Unido, casi nada. En el endiabrado programa de Ocean pulsa dos veces en rápida sucesión la tecla de pausa. El primer efecto es que pasaremos de fase, el siguiente es que obtendremos vidas infinitas, aunque eso está por ver.

¡Ah!, se nos olvidaba que debéis colocaros en la parte derecha de la pantalla.

## DESAFIO TOTAL

¿Qué?, ¿habéis probado ya el nombrecito que os pasamos?. Una gozada, ¿no es cierto?. Pasar de fase cuando a nosotros más nos guste, y encima el maravilloso cargador que os dimos.

No se puede pedir más... excepto cuando hay más cosas escondidas. Por ejemplo, hemos

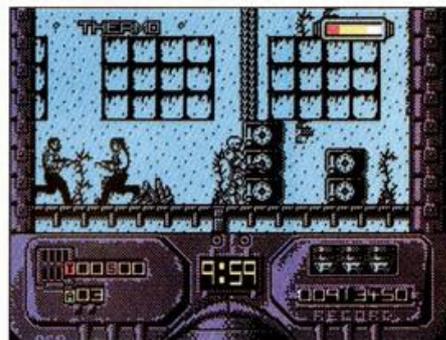


descubierto que existe un precioso truco para ralentizar el juego hasta límites crispantes, vamos, como la cámara lenta cuando lo aplican a las jugadas polémicas de los partidos. Bueno, la verdad es que útil, lo que se dice útil no lo es mucho, pero curioso, y depravado lo es todo, así que ¡a probar la palabreja!...

Por cierto, el «Cheat mode» en cuestión consiste en escribir en la tabla de records lo siguiente: INACTIVE MINDS.

Toke especial para mentes no muy privilegiadas (redactores de Microhobby y similares animalejos que pueblan las revistas de informática., tal y como algunos directores de postfín.

## ROBOCOP 2



Un truco confidencial, del que nos hemos enterado por casualidad. En Ocean no están contentos si sus programadores no introducen alguna combinación de teclas para que los directores de las revistas, que suelen ser bastante malos, puedan ver las fases sólo pulsando un botón.

Lo malo de esto es que las filtraciones, los espionajes y la audacia de muchos lectores, dan al final con el movimiento de los dedos, y, ya véis, nosotros encantados.

Robocop 2 ha sido el cebo en esta ocasión, la caña la pondréis vosotros si pulsáis simultáneamente G, T, I.

Hasta la próxima, si no es antes.

**JOSE GARCIA CANTOLEJO  
(VALLADOLID)**

Poké: ¿y poké no?.

**Indiana Jones and the Last Crusade:**

- POKE 43076,167:
- POKE 43236,167 Inf. vidas.
- POKE 49290,167 Inf. energía.
- POKE 39181,0 Inf. látigo.
- POKE 41475,201:
- POKE 41451,0:
- POKE 41525,0:
- POKE 41606,0:
- POKE 41641,0 Inf. tiempo.

**JESUS JOAQUIN ORTEGA  
(MADRID)**

Refranero Informático: "El que pokea no otorga (ni un minuto de vida a sus enemigos)".

**Camelot Warriors:**

- POKE 55911,201 Desaparecen los bichos.
- POKE 50782,255:
- POKE 50783,200 Inf. vidas.
- Thanatos:**
- POKE 52745,201 Inf. energía.
- Mad Mix Game:**

- POKE 39874,50 Inf. vidas.
- La Espada Sagrada (Para PLUS 3):**
- PRIMERA Y SEGUNDA FASE (Introducir en el menú en la pag. 1 de Ram):
- POKE 55318,0:
- POKE 56792,0 Inf. vidas.
- POKE 55224,167:
- POKE 57394,167 Inf. agua.
- TERCERA FASE (Introducir en el menú en la pag. 4 de Ram):
- POKE 59097,0:
- POKE 60573,0 Inf. vidas.
- POKE 59000,167:

**SE LO  
CONTAMOS  
A ...**



**DAVID OLCESE MANSO  
(VALLADOLID)**

¿Que si tenemos pokes de estos juegos? La duda ofende, muchacho. Microhobby tiene de todo.

**Gauntlet II:**

Si nos quedamos quietos, por supuesto en un sitio donde no nos disparen ni nos toquen los enemigos, durante un espacio de tiempo de unos cuatro minutos, todos los muros se convertirán en salidas hacia el próximo nivel.

**Profanation:**

- POKE 44586,201 Andar hacia atrás.
- POKE 44805,201 Atravesar las paredes.
- POKE 45877,201 Elimina bichos.
- POKE 47684,0 Facilita el juego.
- POKE 47672,201 Inmunidad.
- POKE 41587,201 Personaje a cámara lenta.
- POKE 45318,201 Podemos andar por el aire.
- POKE 44787,201 Salto mucho más rápido.
- POKE 47693,0 Inf. vidas.

**Don Quijote:**

Código de acceso:  
EL INGENIOSO HIDALGO.

**Xenon:**

Pulsando simultáneamente BREAK y las teclas T-I-N-Y, la inmunidad está garantizada.

- 10 CLEAR 24575
- 20 FOR A=61366 TO 61366+32: READ B:
- POKE A,B: NEXT A
- 30 LOAD "" CODE 1
- 40 RANDOMIZE USR 61366
- 50 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,
- 55,205,86,5,221,33,0,96,17,182,143,
- 62,255
- 60 DATA 55,205,86,5,175,50,3,96,
- 195,0,96

**DANIEL ISIDRO GONZALEZ  
(MADRID)**

Refranero Informático: "Lo importante no es jugar, sino pokear".

**Tortugas Ninja:**

- 10 BORDER SIN PI: POKE VAL "23624",
- SIN PI: POKE VAL "23693", SIN PI: CLEAR
- VAL "24999": POKE VAL "23739", VAL
- "111"
- 20 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
- VAL "25000": POKE VAL "44102", VAL
- "201": CLS
- 30 LOAD "" SCREEN\$: RANDOMIZE USR
- VAL "60928"

**JOSE FCO. PEREZ SANCHEZ  
(MURCIA)**

Pokes sagrados.

**Afterburner:**

- POKE 39871,0:
- POKE 39872,62:
- POKE 39873,5:

- POKE 61085,0 Inf. energía.
- Si no posees un PLUS 3, también puedes pulsar las letras que componen la palabra T-I-C-A, en la pantalla donde se dice: "PULSA DISPARO PARA COMENZAR", y obtendrás vidas infinitas.

**JOSE JIMENEZ GUERRERO  
(MURCIA)**

Pokes breves.

**Nomad:**

- POKE 40703,0 Inf. vidas.

**DANIEL OLIVAN  
(BARCELONA)**

Refranero Informático: "A las diez, metiendo pokes estás y si puede ser antes, mejor que después".

**Monty Mole:**

- POKE 23383,0 Ayuda en juego.
- POKE 36301,201 Quitar apisonadoras.
- POKE 34641,201 Quitar objetos móviles.
- POKE 37528,201 Traspasar objetos móviles

POKE 38004,0 Inf. vidas.

**Nemesis:**

- POKE 54304,60 Disparo igual al laser.
- POKE 51108,195:
- POKE 51479,1:
- POKE 65000,201 Inmunidad.
- POKE 52385,127 La nave no dispara.
- POKE 49372,0 Música rápida.
- POKE 51949,0:

POKE 52140,0:  
POKE 52144,0:  
POKE 52145,0  
POKE 52155,0:  
POKE 52156,0:  
POKE 52157,0

**Garfield:**

POKE 37895,0:  
POKE 37896,0  
POKE 37772,0:  
POKE 37773,0  
POKE 33029,N:

Inf. vidas.

Inf. vidas para 2 jugadores.

No tener hambre.

No tener sueño.

(S/N): "; A\$: IF A\$(1)="N" THEN POKE 65006,0  
70 INPUT "QUIERES MISILES INFINITOS?"  
(S/N) (debes comprar al menos uno): ";  
A\$: IF A\$(1)="N" THEN POKE 65009,0  
80 PRINT "CARGA EL JUEGO ORIGINAL"  
90 LOAD "" CODE 4e4:  
POKE 40447,232: POKE 40448,253:  
RANDOMIZE USR 4e4  
100 DATA 175,50,254,228,50,68,228,  
50,96,214,62,99,50,54,212,195,4,217,  
65,68,83

POKE 58114,0 Eliminar Amazonas.  
POKE 60040,0 Inf. tiempo.  
POKE 57960,0 Inf. vidas.  
**Turbo Girl:**  
POKE 27269,N N= Número de vidas.  
POKE 27287,0 Comenzar en la fase 0.  
POKE 27287,1 Comenzar en la fase 1.  
POKE 27287,2 Comenzar en la fase 2.  
POKE 27201,0 Comenzar en la primera sección.  
POKE 27201,60 Comenzar en la segunda sección.  
POKE 27201,90 Comenzar en la



POKE 33586,N N= Pantalla inicial.  
POKE 33540,110:  
POKE 33551,108 Comenzar con el ratón.  
POKE 39831,201 No tener ataques de hambre.

**DAVID REVUELTA LUCIO (CANTABRIA)**

Antidiccionario de Informática:  
POKAYO: Dícese de aquel poke que tiene el mismo nombre que otro y por lo tanto la misma utilidad.

**Narco Police:**

10 REM \*\* CARGADOR SPECTRUM 48 K \*\*  
20 POKE 63658,1: CLEAR 3e4  
25 PRINT "COMANDOS SECRETOS:"  
""NOENEMIG: DESAPARECEN LOS ENEMIGOS", "COMENZAR: VUELVEN A APARECER", "CONGRA: VER EL FINAL", "MUNICION: SE TE SUMAN 100 BALAS", "ABRIR: SE ABREN ALGUNAS PUERTAS  
30 LET S=0: FOR F=65000 TO 65020:  
READ A: POKE F,A: LET S=S+A: NEXT F: IF S <> 2522 THEN PRINT "ERROR EN DATASI": STOP  
35 INPUT "CUANTOS HOMBRES QUIERES TENER EN CADA GRUPO? (1-99): ";H:  
POKE 65011,H  
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS? (S/N): "; A\$: IF A\$(1)="N" THEN POKE 65003,0  
50 INPUT "QUIERES BALAS INFINITAS?"

**MIGUEL DE PASCUAL CEBRIAN (VALENCIA)**

Ya quedan pocos lectores que piden pokes para un sólo juego.

**The Goonies:**

POKE 31916,N:  
POKE 33247,N N= Número de vidas (1-255)

POKE 32078,0:  
POKE 33409,0 Inf. vidas.

**DAVID VICENTE PAYERAS (MALLORCA)**

Pues me equivoqué, parece que hay más de uno.

**Humphrey:**

Para conseguir vidas infinitas en este programa de Zigurat sólo tendrás que pulsar simultáneamente durante el juego las siguientes teclas: E-A-S-Y.

**JOSE FRANCISCO LOPEZ COBOS (MALAGA)**

Antidiccionario de Informática:  
POKREAR: Engendrar, propagar o multiplicar a la especie de los pokes.

**Capitán Sevilla:**

POKE 40203,0:  
POKE 40204,0 Inf. vidas.  
POKE 40083,0:  
POKE 40084,0:  
POKE 40085,0 Inf. morcilla.

**Legend of Amazon Women:**

POKE 27201,120 tercera sección.  
Comenzar en la cuarta sección.

**RAUL SOLERA PEINADO (MALAGA)**

Antidiccionario de Informática: POKARRA: Poke peligroso y con malas pintas.

**Robocop II:**

Claves de acceso de los seis ascensores de la séptima fase:  
ASCENSOR 1: 2-4-6-8  
ASCENSOR 2: 56-28-14-7  
ASCENSOR 3: 7-11-13-17  
ASCENSOR 4: 16-24-40-72  
ASCENSOR 5: 8-19-41-85  
ASCENSOR 6: 1-8-9-17

**PABLO BAUZA VICENS (MALLORCA)**

Refranero Informático: "Los últimos últimos serán a la hora de pokear." (Remitido por J.L.R.R.)

**Dan Dare III:**

POKE 34364,N N= Número de vidas.  
POKE 58494,0 Inf. vidas.  
POKE 34655,0 Inf. fuel.  
POKE 52036,0 Inf. munición (AMMO).  
POKE 52087,167 Inf. bombas (BOUNCING).  
POKE 37263,167 Inf. bombas (SMART).  
POKE 34052,0 Todo gratis (excepto BLAST OFF).

**JOSE LUIS VICENTE GARCIA  
(MADRID)**

¡Chase pa'un lao que no quepo!

**Chase H.Q. 2:**

10 CLEAR 30000  
12 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)? ";  
LINE V\$  
13 INPUT "TURBOS INFINITOS (S/N)? ";  
LINE T\$  
14 INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N)? ";  
LINE C\$  
15 PRINT AT 10,2;"PON LA CINTA  
ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA": PAUSE  
0: MERGE "" : GO TO 16  
16 POKE 23624,0: POKE 23693,0: POKE  
(PEEK 23631 + 256 \* PEEK 23632 + 5),

POKE 37609,201 Atravesar todo.  
POKE 26662,0 Espadachín.  
POKE 46647,201:  
POKE 46867,201 Inf. vidas.

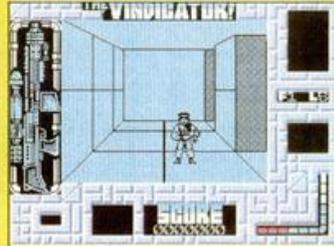
**ANGEL LUIS RUBIO MORAGA  
(CIUDAD REAL)**

¡Atentos clave-adictos! Aquí está vuestra sección.

**Game Over:** 18024  
**Phantis:** 18757  
**Army Moves:** 27351  
**Capitán Sevilla:** 574527  
**Capitán Trueno:** 270653  
**Freddy Hardest:** 897653  
**Livingstone, Supongo II:** 15215

10 PAPER 6: INK 1: CLS 20 PRINT "ESTE  
PROGRAMA PROPORCIONA ENERGIA  
INFINITA PARA TODAS LAS FASES."  
70 LET S=0: FOR F=6e4 TO 60059: READ  
A: POKE F,A: LET S=S+A: NEXT F: IF S <>  
4863 THEN PRINT "ERROR EN DATAS !!":  
STOP  
80 PRINT "CARGA EL JUEGO ORIGINAL  
DESPUES DEL PRIMER BLOQUE EN  
BASIC."  
90 RANDOMIZE USR 6e4  
100 DATA 62,0,221,33,0,64,17,0,27,  
55,205,86,5,62,0,221,33,184,102,17,  
72,117,55,205,86  
110 DATA 5,62,24,50,42,115,62,4,50,  
43,115,33,146,234,17,231,123,1,10,

**SE LO  
CONTAMOS  
A ...**



111  
44 IF V\$="S" OR V\$="s" THEN POKE  
43998,201  
45 IF T\$="S" OR T\$="s" THEN POKE  
56274,0  
46 IF C\$="S" OR C\$="s" THEN POKE  
40382,0

**MIGUEL RODRIGUEZ ARMENTIA  
(LOGROÑO)**

Ya no se hacen juegos como antes...

**Monty on the Run:**

POKE 29512,201 Arenas movedizas.  
POKE 34499,201 Eliminar apisonadoras.  
POKE 36860,201 Eliminar ascensor.  
POKE 39039,N N=Número de vidas  
(1-255).

POKE 40200,201 Sin coche.  
POKE 36798,201 Sin objetos móviles.

POKE 34714,0:  
POKE 40236,0 Inf. vidas.

**Herbert's Dummy Run**

POKE 36960,201 Inf. tiempo.  
POKE 39656,201:  
POKE 39688,201 Inf. vidas.

**Chuckie Egg:**

POKE 42576,22:  
POKE 42577,166 Inf. vidas.

**Three Weeks in Paradise:**

POKE 50027,201 Inf. vidas.

**Sir Fred:**

**JOSE VICENTE CALDERN RUBIO  
(CORDOBA)**

Refranero Informático: "Se cree el poke  
que todos son vidas infinitas".

**Freddy Hardest:**

FASE 1:  
POKE 63481,201:  
POKE 635858,201 Inmunidad.  
POKE 61305,N N=Número de vidas.  
POKE 53248,201 Sin enemigos.  
POKE 64011,167 Inf. vidas.

FASE 2:  
POKE 61455,201 Inmunidad.  
POKE 52168,N N=Número de vidas.  
POKE 61607,167 Inf. vidas.

**The Vindicator:**

FASE 1:  
POKE 33448,0:  
POKE 34064,0 Inf. vidas.  
POKE 34050,167 Inf. oxígeno.

FASE 2:  
POKE 34139,0:  
POKE 34203,0 Inf. vidas.  
POKE 35470,0:  
POKE 35523,0 Inf. munición.

FASE 3:  
POKE 35055,10 Inf. vidas.  
POKE 34334,201 Inf. tiempo.  
POKE 35044,201 Inmunidad.

**Dick Tracy:**

0,237,176,195,184,102  
120 DATA 65,78,84,79,78,73,79,32,  
57,48

**JOAQUIN JIMENEZ MORA  
(MADRID)**

Antidiccionario de Informática: Pokiloto:  
Poke que ayuda a dar tiempo infinito en  
jugos como Turbo Out Run o Carlos Sainz.

**Fist II:**

POKE 27061,182 Facilita el juego.  
POKE 23805,28:  
POKE 23832,33:

POKE 23833,181:  
POKE 23834,105:  
POKE 23835,54:  
POKE 23836,182:  
POKE 23837,195:  
POKE 23838,14:

POKE 23839,241 Inmunidad.  
POKE 24772,201:  
POKE 42613,33:  
POKE 42614,175:  
POKE 42615,172:  
POKE 42616,54:  
POKE 42617,120:  
POKE 42618,201 Inf. poder.  
POKE 27061,0 Inf. vidas.

**Metrocross:**

POKE 47478,201 Inmune a todo.  
POKE 47499,0:

POKE 42546,212:  
 POKE 42547,253  
 POKE 64980,33:  
 POKE 64981,62:  
 POKE 64982,170:  
 POKE 64983,54:  
 POKE 64984,N:  
 POKE 64985,33:  
 POKE 64986,82:  
 POKE 64987,170:  
 POKE 64988,54:  
 POKE 64989,N:  
 POKE 64990,195:  
 POKE 64991,169:  
 POKE 64992,175  
 POKE 45200,201

Inmunidad.

Acceder al round N.  
 Juego sin sonido.

**FERNANDO PRADO BORES  
 (PONTEVEDRA)**

Pokes para juegos que empiezan por "s".

**Sgrizam**  
 POKE 30996,5 Con un sólo paso a otro nivel.

POKE 29519,0:  
 POKE 29534,0 Inf. vidas.

**Strider:**  
 10 POKE 23624, SIN PI: POKE 23693, SIN PI: CLEAR 24999: LET L= PEEK 23631 + 256 \* PEEK 23632 + 5: LET K=PEEK L: POKE L,111  
 20 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE 25000: LOAD "" CODE 32768: POKE

POKE 27519, 0 No hay mates  
 POKE 28395, N N= Mates del partido  
 POKE 33392, 201 Partido mudo  
 POKE 30244, 0:  
 POKE 30245, 0:  
 POKE 30246, 0 Infinitas personales  
 POKE 25301, N N= Personales del jugador 1  
 POKE 25308, N N= Personales del jugador 2  
 POKE 26527, 0 Porcentajes penosos  
 POKE 33276, 0 Público enfervorizado  
 POKE 29932, N N= Puntos por mate  
 POKE 30377, N N= Puntos por tiro libre  
 POKE 30382, N N= Puntos por tiro de 6,25



POKE 42355,207 Inf. tiempo.  
**Red Led:**  
 POKE 30506,153 99minutos.  
 POKE 31926,201 Inf. energía.  
 POKE 31968,201 Quitar escena de caída.  
 POKE 33667,62:  
 POKE 33668,0:  
 POKE 33669,0 Recolección humana.  
 POKE 32352,0:  
 POKE 32610,0 Inf. tiempo.

**DAVID IBAÑEZ DOEZ  
 (VALENCIA)**

Refranero Informático: "Donde se cierra una puerta, un poke la abre".

**Xecutor:**  
 POKE 47216,201 Inmunidad para el jugador 1.  
 POKE 47320,201 Inmunidad para el jugador 2.

**Zynaps:**  
 POKE 39376,196 Dispara sólo.  
 POKE 41255,32 Los enemigos no disparan.  
 POKE 39739,201 Inmune a todo.  
 POKE 45001,N N=Número de vidas.  
 POKE 41475,32 Recogida automática del fuel.  
 POKE 45314,201 Inf. vidas.

25001,1: RANDOMIZE USR 25000: LOAD "" CODE  
 30 POKE L,K: POKE 39942,0: POKE 39950,0: RANDOMIZE USR 25000

**ANDRES PEREZ TIZON  
 (MALAGA)**

Antidiccionario de informática: Abel Portero's game: Juego basado en el popular y recordman portero del Atlético de Madrid de la recién creada compañía Jesus Gil Soft, que tiene su sede en Marbella.

**Fernando Martín Basket:**  
 POKE 26755, 201:  
 POKE 29618, 201 Balón de plástico  
 POKE 29437, 0 Basket sobre patines  
 POKE 27002, 201 Cogor todos los rebotes  
 POKE 31675, 201 Infinita energía  
 POKE 31712, 0 Jugadores incansables  
 POKE 31462, 201 El jugador 1 no hace fueras  
 POKE 28285, 24 El jugador 1 tira todas las personales  
 POKE 25254, 195 Lo repite todo  
 POKE 29515, 0 Los dos jugadores son Fernando  
 POKE 30214, 201 Ni reglas, ni faltas.  
 POKE 26830, 11 No cuenta las canastas del jugador 2  
 POKE 30242, 0 No cuenta las personales

POKE 28309, 24 Saca siempre el jugador 1  
 POKE 28908, N N= Tiempo a medida (49-255)  
 POKE 31813, 0 Infinito tiempo  
 POKE 31815, N N= Velocidad del tiempo  
**Fifth Quadrant:**  
 POKE 46042, 0:  
 POKE 46043, 0 Barra (A-B) no disminuye  
 POKE 40511, 201 Las barras de tiempo no bajan  
 POKE 40711, 0:  
 POKE 40712, 0:  
 POKE 40713, 0 Infinitas bombas  
 POKE 50137, 201 Enemigos Zinen no quitan energía  
 POKE 52526, 201 Sin efectos de sonido  
 POKE 49664, 201 Sin enemigos Zinen  
 POKE 46039, 0:  
 POKE 46040, 0:  
 POKE 46041, 0:  
 POKE 46042, 0:  
 POKE 46043, 0 Teletransporte sin (A-B)  
 POKE 45924, 0:  
 POKE 45925, 0 Las trampas no quitan energía

**DESCONOCIDO**

Refranero informático: «Pokeando se entiende la gente».

**Sly spy:**

# SE LO CONTAMOS A ...



POKE 35683, N-30

N= Número de créditos  
99 créditos

POKE 35683, 130

**Narc:**

POKE 23834, N

N= Número de créditos

POKE 35141, N

N= Número de disparos

POKE 35145, N

N= Número de superdisparos

POKE 35149, N

N= Número de vidas

POKE 35153, N

N= Número de cantidad de energía

**Livingstone Supongo II:**

Código de acceso: 15215

## RAUL MARABIRI (MADRID)

Pokes para Las Tortugas Ninjas:

¡¡¡Kowabunga!!!

**Tortugas Ninja:**

10 POKE VAL "23624", SIN PI: POKE VAL

"23693", SIN PI: CLEAR VAL "24999":

POKE VAL "23739", VAL "111"

20 LOAD "" SCREEN\$:LOAD "" CODE  
VAL "25000":POKE VAL "44102", VAL  
"201":CLS  
30 LOAD "" SCREEN\$:RANDOMIZE USR  
VAL "60928"

## JORGE TRIGO PRUNERA (LERIDA)

Aprieta el acelerador...

**Super Hang-On:**

POKE 49904, 201

Infinito tiempo  
en Africa

POKE 49695, 201

Infinito tiempo  
en Asia

POKE 49671, 201

Infinito tiempo  
en América

POKE 49815, 201

Infinito tiempo  
en Europa

**Nigel Mansell:**

Si tu coche se sale de la pista y empieza a dar vueltas, sólo tendrás que mover el joystick de izquierda a derecha lentamente.

## APRENDE A METER POKES

En estas líneas vamos a tratar de explicaros cómo se meten los pokes de la manera más práctica y rápida, sin que para ello se necesiten ni exhaustivos conocimientos de informática ni ningún tipo de aparato. Inicialmente. Los pokes que se ofrecen sin cargador pueden ser introducidos en programas desprotegidos. Esto quiere decir que cargas turbo, más de 2.000 baudios, de colores oscilantes o cualquier variedad en este sentido, son impracticables, ya que de lo que se trata es de poder acceder a la cabecera. Una vez que hayáis comprobado que la carga es accesible, teclear Merge "" para que el programa se detenga con la cabecera en memoria. Parad el cassette. Pulsar una tecla y posiblemente aparecerá un pequeño listado correspondiente a las líneas que forman parte de la cabecera. Editar la línea en la que aparezca una instrucción del tipo RANDOMIZE USR número; (es decir, si esta instrucción se encuentra en la línea 30, sólo tenéis que editarla, de forma que aparezca en la parte inferior de la pantalla y podáis modificarla).

El último paso que debéis dar es introducir los pokes justo antes de la instrucción RANDOMIZE USR que es la que activa la rutina.

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

Debemos dejar claro que estos pokes y su introducción, para los no expertos en lides desprotectoras, son válidos exclusivamente para programas que cumplan con todos los requisitos expresados.

Si algo es diferente, como la aparición de varios Randomizes, probad a poner los pokes en diferentes sitios hasta que lo consigáis. En algunas ocasiones, cuando la cabecera ocupa demasiada memoria y la unión con el bloque de C/M colma la Ram total, los pokes que introduzcamos sólo contribuirán a impedir la ejecución del juego. En esas circunstancias hay que hacer uso de la sentencia VAL seguida de comillas, dado que los datos que se introducen con este control no ocupan memoria (éste es uno de los trucos, como muchos de los existentes en este tema). La fórmula quedaría así:  
POKE VAL "23345", VAL "255":  
RANDOMIZE USR 23456.

Estos ejemplos que os hemos puesto corresponden a casos muy genéricos, y aunque funcionan en la mayoría de las ocasiones, no son sistemas infalibles.

## EL RINCON DEL ARTISTA

ALBERT VAL TORREMORELL HOSPITALET (BARCELONA)



# CONSIGUE GRATIS ESTE JOYSTICK



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

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

LA CAZA DEL DEPREDADOR

# ¡EL DEPREDADOR HA VUELTO!

Tú eres Harrigan, el policía atrapado en una guerra entre narcotraficantes. Tu misión es lograr un alto al fuego antes que la ciudad sea destruida. Acaba con todas las bandas y finalmente enfréntate al Depredador. LA CAZA CONTINUA...



LA PIRATERIA ES DELITO



Disponible en: Sp, Sp+3, Amstrad, Amstrad Disco, C64, PC, Atari, Amiga

© 1991 Microsoft Ltd.  
Fotografías: Richard Freeman  
TM & © 1990, 1991 TWENTIETH CENTURY FOX  
FILM CORPORATION. Todos los derechos reservados.



C/. Semano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58. Fax: 563 46 41