

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

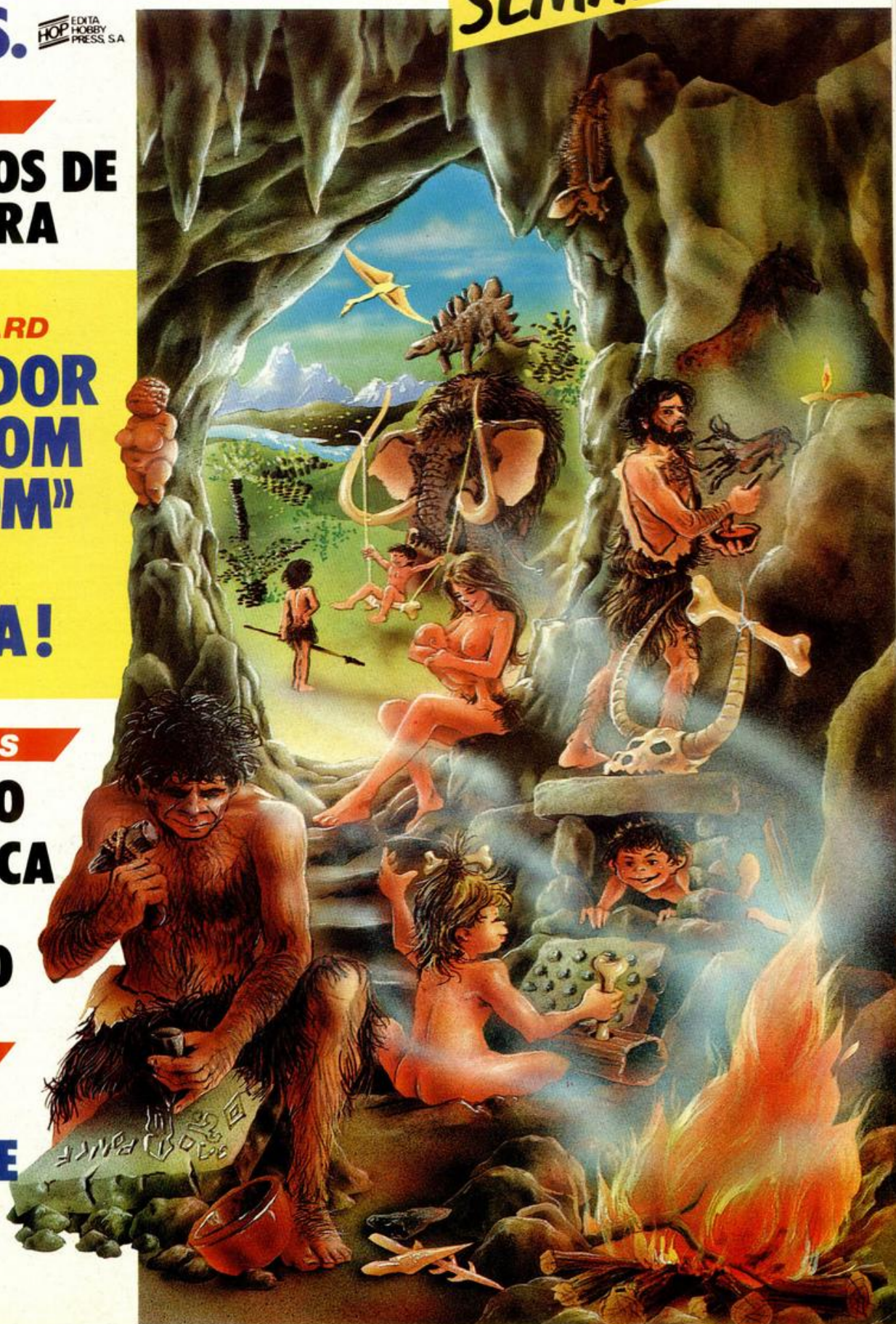
SEMANAL

AÑO II - N.º 35

95 PTAS.

 EDITA
HOP
HOBBY
PRESS, S.A.

Canarias 105 ptas.

BASIC
**COMANDOS DE
IMPRESORA**
HARDWARD
**GRABADOR
DE EPROM
¡LA "ROM"
A TU
MEDIDA!**
PROGRAMAS
DOMINO
**EN BUSCA
DEL
TESORO**
TRUCOS
**EFFECTOS
DE BORDE
DELETE**


GANAR UN
PORSCHÉ 924

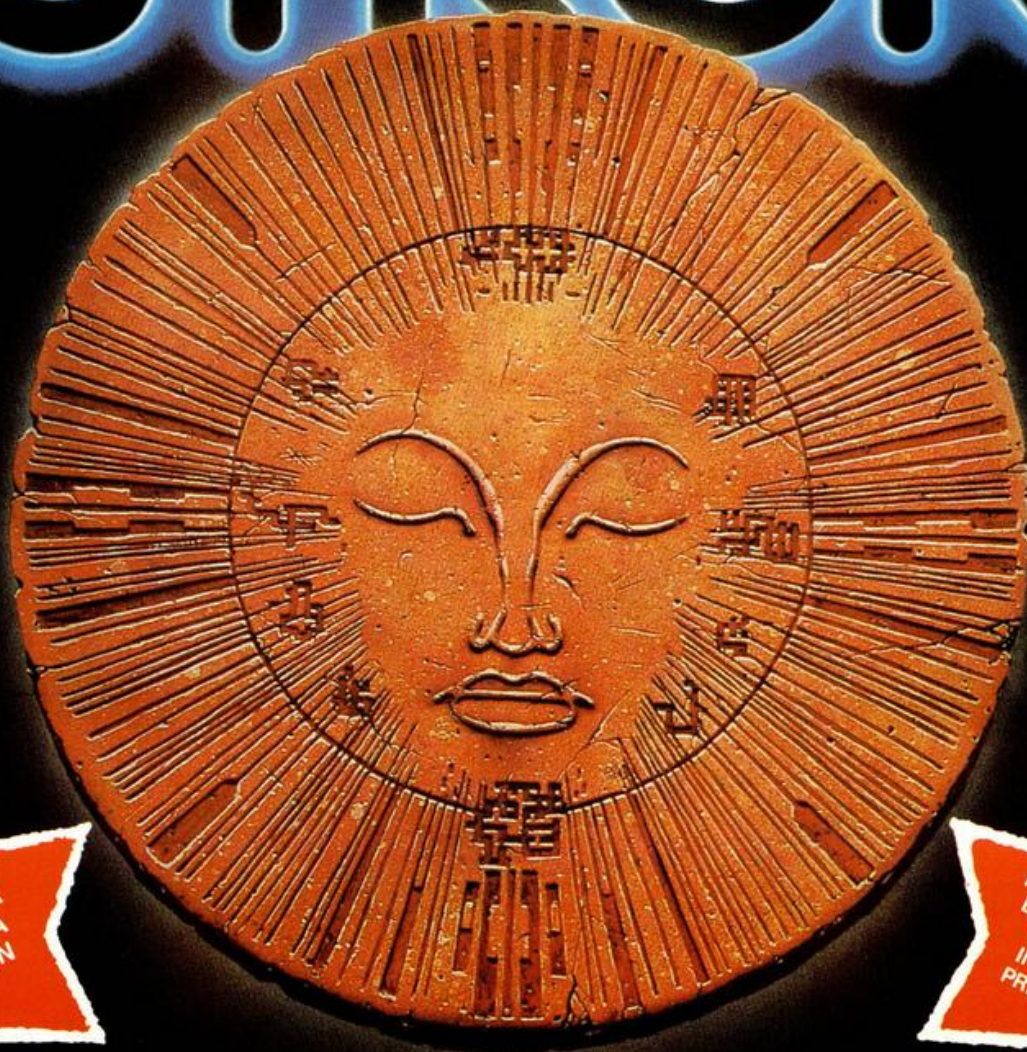
(ó su equivalente en dinero)

DESCUBRIENDO EL CODIGO SECRETO



• EL CAMBIO EMPIEZA AQUI •

GYRON



AGOTADA
PRIMERA
EDICION

EL
PORSCHÉ ESTA
EXPUESTO EN
EL CORTE EN
INGLES DE
PRECIADOS

PÍDELO EN TODAS LAS TIENDAS, DISTRIBUIDORES DE NUESTRA MARCA
O DIRECTAMENTE A:  SERMA: C/. VELAZQUEZ, N.º 46 - 28001 MADRID
TLF. 431 39 11 - 431 39 74

48 K SPECTRUM



SERMA

NOVEDAD
EDICION

CANTIDAD	TITULO	PRECIO	TOTAL
	CYRON	2600	

FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO ☐ CONTRA-REEMBOLSO ☐

REMITE: NOMBRE Y APELLIDOS: _____

CALLE: _____ N.º: _____ POBLACION: _____

PROVINCIA: _____ CODIGO POSTAL: _____

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo

Domingo Gómez

Subdirector

Gabriel Nieto

Redactor Jefe

Africa Pérez Tolosa

Diseño

Rosa María Capitel

Redacción

José María Díaz,

Miguel Ángel Hijosa,

Fco. Javier Martín

Secretaría Redacción

Carmen Santamaría

Colaboradores

Jesús Alonso, Lorenzo Cebeira,

Primitivo de Francisco,

Rafael Prades, Miguel Sepúlveda

Fotografía

Javier Martínez, Carlos Candel

Portada

José María Ponce

Dibujos

Manuel Berrocal, J.R. Ballesteros,

A. Perera, F.L. Frontán, J. Septien,

Pejo, J.M. López Moreno

Edita

HOBBY PRESS, S.A.

Presidente

Maria Andriano

Consejero Delegado

José I. Gómez-Centurión

Jefe de Administración

Pablo Hinojo

Jefe de Publicidad

Marisa Esteban

Secretaría de Publicidad

Concha Gutiérrez

Publicidad Barcelona

Isidro Iglesias

Tel.: (93) 307 11 13

Secretaría de Dirección

Marisa Cogorro

Suscripciones

M.^a Rosa González

M.^a del Mar Calzada

Redacción, Administración

y Publicidad

La Granja, n.º 8

Polígono Industrial de Alcobendas

Tel.: 654 32 11

Dto. Circulación

Carlos Peropadre

Distribución

Coedis, S.A. Valencia, 245

Barcelona

Imprime

Rotedic, S.A.

Carretera de Irún, Km. 12,450

Tel.: 734 15 00

Fotocomposición

Espacio y Punto, S.A.

Paseo de la Castellana, 268

Fotomecánica

Graf

Ezequiel Solana, 16

Depósito Legal:

M-36.598-1984

Representante para Argentina,

Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.

Americana de Ediciones, S.R.L.

Sud América, 1.532. Tel.: 21 24 64.

1209 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROHOBBY no se hace

necesariamente solidaria de las

opiniones vertidas por sus

colaboradores en los artículos

firmados. Reservados todos los

derechos.

Solicitado control

OJD

MICROHOBBY

ESTA SEMANA

AÑO II. N.º 35. 2 al 8 de julio de 1985

95 ptas. (Sobretasa Canarias 10 ptas.)

4 MICROPANORAMA.

7 TRUCOS. Alinear números. Delete. Efectos de pantalla. SAVE «Micro-hobby».

8 PROGRAMAS MICROHOBBY. Curvas hipocicloides. Dominó.

12 HARDWARE Grabador de EPROM (primera parte).

17 BASIC. Iniciamos un capítulo sobre la gestión de impresora.

22 NUEVO. Talismán, la corona del poder.

26 PROGRAMAS DE LECTORES. En busca del tesoro. La escoba espacial. Air Attack.

31 CONSULTORIO.

34 OCASION.

MICROHOBBY NUMEROS ATRASADOS

Queremos poner en conocimiento de nuestros lectores que para conseguir números atrasados de MICROHOBBY SEMANAL, no tienen más que escribirnos indicándonos en sus cartas el número deseado y la forma de pago elegida de entre las tres modalidades que explicamos a continuación.

Una vez tramitado esto, recibirá en su casa el número solicitado por el precio de 95 ptas., cada número, más 25 ptas. por gastos de envío.



FORMAS DE PAGO

- Enviando talón bancario nominativo a Hobby Press, S. A. al apartado de Correos 54062 de Madrid.
- Mediante Giro Postal, indicando número y fecha del mismo.
- Con Tarjeta de Crédito (VISA o MASTER CHARGE), haciendo constar su número y fecha de caducidad.

MICROPANORAMA

LA FIRMA «INVISIBLE»

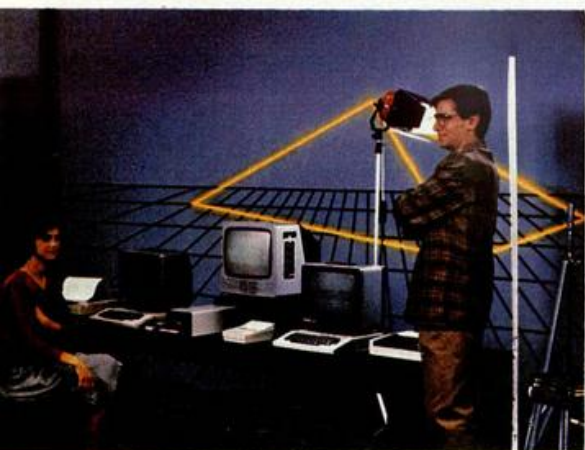
Nuestro amigo y compañero Ponce, como ya comentábamos en el número 31, nos ha asombrado semana tras semana con sus fabulosas portadas poniéndonos un reto constante para encontrar su firma. Fue en el número 30 cuando decidió complicar más aún este «jeroglífico» y he aquí la respuesta. Hemos recibido gran cantidad de cartas de lectores indicándonos dónde se encuentra y felicitando a este genio del lápiz.

Pues bien, después de un número de descanso, vuelve a la carga con un más difícil todavía en el 32 haciendo «invisible» su firma en un alarde de originalidad, algo que, desde luego, no le falta.



LA INFORMÁTICA EN TV3

El mundo de la informática y sus secretos, dispone desde el pasado 27 de mayo de un programa semanal en la TV3 de Cataluña, un espacio único en España, por el momento. «Connecta el micro: pica el start» es su título y se ha debido a una iniciativa conjunta de EUROHARD, S. A, fabricante y distribuidor del ordenador Dragon; TV3; la Caixa y Teleinformática Catalana, S. A., encargada del diseño de la realización de este espacio. Su objetivo fundamental es el de llegar a todas aquellas personas desconocedoras de este



tema que en demasiadas ocasiones, piensan que el mundo de la informática está reservado a una minoría especializada. Por ello, para romper este tabú, este nuevo programa intenta divulgar sus secretos de una manera amena, sencilla y clara. Que lo consiga o no es algo que han de decir los telespectadores catalanes.

LAS SOFISTICADAS STAR SG 10/15

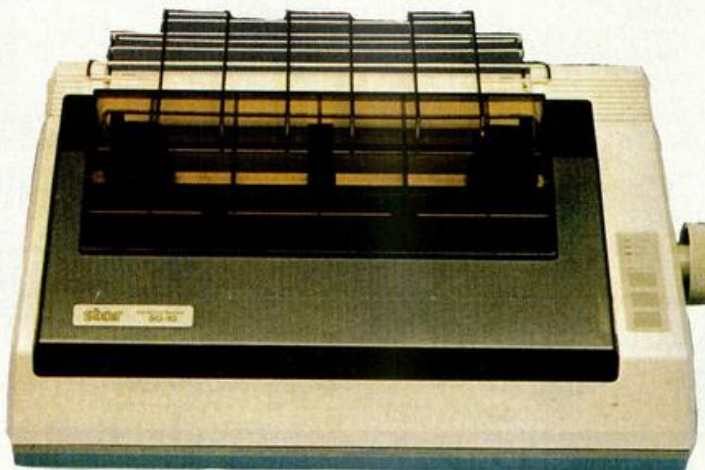
La impresora se ha convertido en muy poco tiempo en un periférico indispensable para una gran mayoría de usuarios de ordenadores.

Es por eso que cada día encontramos nuevos modelos, cada vez más sofisticados, que nos ofrecen una mayor variedad de prestaciones.

Las Star SG 10/15 son dos impresoras de la misma gama con altas prestaciones. Utilizan el sistema de matriz de puntos y algunas de sus características más sobresalientes son:

- El cabezal con nueve agujas reemplazables.
- Una velocidad de impresión de 120 cps.
- Buffer de Memoria de 2K expandible a 6K.
- 96 caracteres ASCII.
- Papel de arrastre de 76 mm a 254 mm de anchura. Con posibilidad de 3 copias mediante hojas de carbón.
- Cinta standard de máquina de escribir.
- Interface paralelo compatible con centronics.
- Interface opcional en serie RS 232C.

Las impresoras están importadas por SCS Componentes Electrónicos.



MICROFERIA

Los días 13 y 14 se ha celebrado en Madrid la MICROFERIA donde se han reunido varias casas de software y hardware, con el fin de dar a conocer sus productos.

Los stands de AMSTRAD ESPAÑA; ERBE; CANNON; DINAMIC; MECANIZACION DE OFICINAS, S. A.; REMSHOP; PROEINSA; ABC; PROCENTER; DRAGONSHOP; CLUB DE AMIGOS DE ATARI e INGELEK, integraban esta muestra.

En el campo de software, ERBE presentaba sus últimas novedades, HYPER SPORTS de IMAGINE y GREMLINS de ADVENTURE INTERNATIONAL, ambos para SPECTRUM. ABC con lo último de ULTIMATE para COMMODORE, ENTOMBED y FLIGHT PATH 737 de ANIROG, para SPECTRUM. DINAMIC con sus creaciones para SPECTRUM, PROFANATOR, y ROC-



KY. PROEINSA con el software de ACTIVISION para COMMODORE, GHOTSBUSTERS y PITFALL II.

DRAGONSHOP presentaba todo el software de DRAGON.

Entre las casas de Hardware presentes en la MICROFERIA, no podían faltar AMSTRAD ESPAÑA, con toda la gama de productos de la marca y el nuevo modelo CPC-664. CANNON, presentando el MSX V-20, además de sus máquinas de escribir portátiles y su gama de calculadoras de bolsillo. PROEINSA, que comercializa el ENTERPRISE en España. MECANIZACION DE OFICINAS, con el último lanzamiento de SHARP ELECTRONICS, el MZ-821.

Como colofón, decir que toda la feria se desarrolló con una afluencia de público considerable, a pesar de haberse efectuado en plena época de exámenes.

LIBROS



JUEGOS DINAMICOS PARA EL ZX SPECTRUM

Gustavo Gili. T. Hartnell. 171 págs.

Son muchos los usuarios de Spectrum que se dedican al noble arte de teclear programas. Este libro les va a poner a prueba su habilidad en este sentido, pero con la salvedad de que a cambio, dispondrán de un amplio surtido con que aumentar su programación, y que de paso le ofrecerá una variedad de elección lo suficientemente amplia como para pasar un rato entretenido.

El libro está dividido en varias partes diferentes cada una de las cuales tiene un tipo de programas:

Juegos de acción. Son un total de doce juegos de tipo arcade que ponen a prueba nuestros reflejos continuamente. Es una parte muy recomendada para los amantes de juegos de habilidad.

Juegos de tablero. Es un espacio dedicado a los conocidos juegos de mesa. Tiene un total de cuatro programas entre los que se encuentran juegos tan populares como el Ajedrez o las Damas. También tiene otros muy conocidos como el denominado Pirandello, un juego inventado en 1880 que es también conocido con los nombres de Reversi y Othello, y el Tic-Tac-Toe, basado en las conocidas tres en raya.

Simulación de aventuras. Tiene dos juegos clásicos del género, uno de ellos basado en la aventura tradicional de castillos encantados y el otro, una especie de juego de corte financiero que se llama Juan Capitalista.

También hay juegos de inteligencia para los aficionados a pensar mucho, como son el denominado Sintaxis y El pozo.

La obra, en líneas generales, es bastante atractiva, pero más que por los programas que trae, que son bastante entretenidos, por lo bien que están explicados tanto en lo referente a las instrucciones de los programas como en lo que respecta a la explicación del desarrollo del mismo. Lo que nos permite pasarnos por un lado un rato entretenido y por otro, aprender algo más sobre programación, lo cual nunca deja de ser interesante.



SPECTRUM

EL REGALO FIN DE CURSO CUM LAUDE

Ha sido un curso duro para el Homo Sapiens más pequeño de la casa.

Levantarse antes que el sol. Acostarse muy tarde preparando los trabajos. Y durante el día, una jornada plena de esfuerzo físico y dedicación intelectual.

Ahora que el curso acaba, su hijo merece un premio... y una gran ayuda: un Spectrum.

El microordenador más popular del mundo. Tres de cada cuatro que se compran son Spectrum.

Con la mayor cantidad de software disponible. Más de cinco mil títulos: juegos, programas de educación y utilidades...

Y la Garantía Investrónica. Exíjala al comprarlo ya que le protege de cualquier anomalía o reparación.

Invierta en el futuro de su hijo. Prémiele con un Spectrum.

Quien bien acaba el curso, bien empieza el siguiente.

SPECTRUM. EL ORDENADOR CLASICO.



DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO

investronica

Tomás Bretón, 60. Telf. (91) 467 82 10. Télex 2339099 IYCO E. 28045 Madrid
Camp. 80. Telf. (93) 211 26 58-211 27 54. 08022 Barcelona

TRUCOS

EFFECTOS DE PANTALLA

Se trata de un truco en código máquina con el que se pueden obtener diversos efectos en el borde de la pantalla.

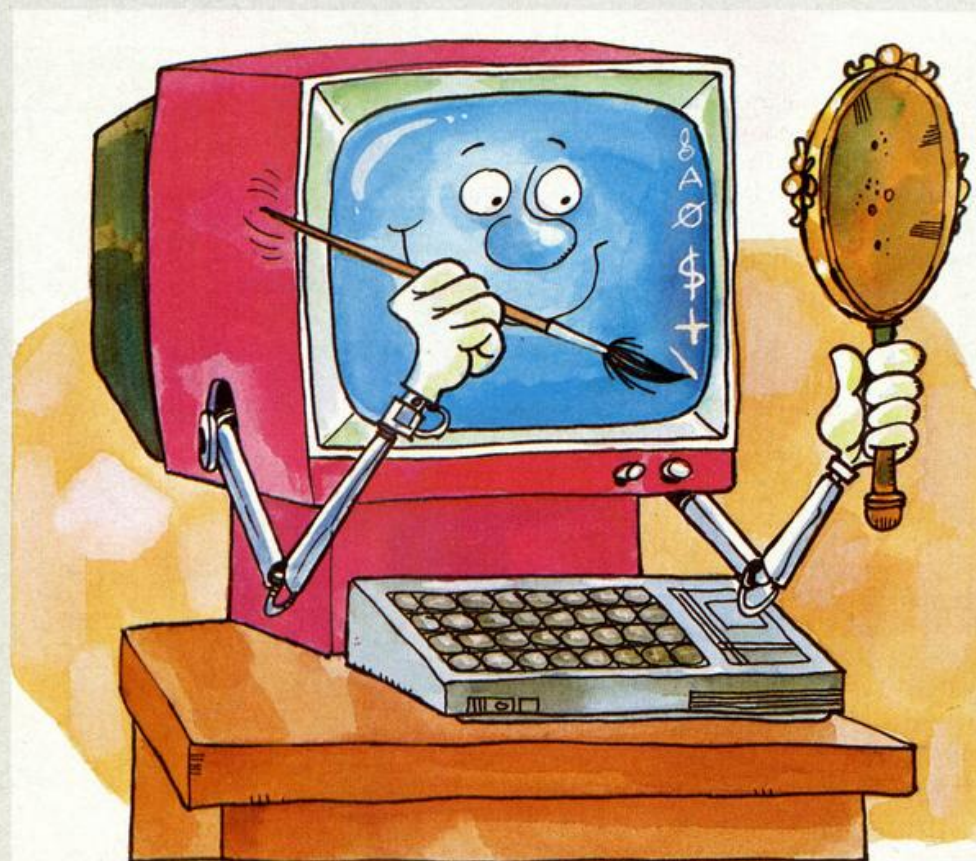
Como nos confirma su

autor, Koldo Valle, ocupa y da unos efectos muy sólo 17 bytes, es reubicable majos.

```
10 CLEAR 31999
20 FOR N=32000 TO 32016: READ
A: POKE N,A: NEXT N
30 DATA 14,255,6,255,120,211,2
54,16,251,13,32,246,62,7,211,254
,201
40 RANDOMIZE USR 32000
```

Con el programa que nos ha mandado José Ramón Hernández Luque, se soluciona este problema, aunque tiene la pega de que no funciona correctamente con números que sean potencias exactas de 10, ya que el Spectrum considera que:

10 ÷ 1 < 10; 10 ÷ 2 < 100;
10 ÷ 3 < 1000; etc.



```
10 INPUT "PUNTO DE TABULACION
DE UNIDADES: "; N
20 INPUT "DIGITAR NUMERO "; M
30 GO SUB 1000
40 PRINT TAB A-E+1,N GO TO 20
1000 LET E=1
1010 IF N=10 THEN RETURN
1020 LET E=E+1 GO TO 1010
```

SAVE «MICROHOBBY»

Este truco, que tiene mucho que ver con otro publicado en el número 12 de Microhobby con el título «Almacenar programas con el mismo nombre», nos lo manda M. A. Manrique. Pues bien, si aquel se refería al microdrive, éste puede hacerse en cinta de cassette.

Supongamos que el programa lo titulamos «SAVE MICROHOBBY». Traslamos el cursor hasta la «M» de Microhobby, ponemos el cursor en modo extendido y, si queremos que el título parpadee, con el cursor en modo «E» pulsamos Caps-Shift y 9 a la vez. Si en vez de parpadeo queremos brillo, repetimos la operación otra vez, pero pulsando únicamente el 9. Si preferimos cambiar la tinta, tenemos que repetir el proceso y pulsar Caps-Shift y (n), siendo (n) el color de la tinta que se desee.

En este espacio también tienen cabida los trucos que nuestros lectores quieran proponer. Para ello, no tienen más que enviarlos por correo a MICROHOBBY, C/ La Granja, 8. Polígono Industrial de Alcobendas (Madrid).

DELETE

Presentamos una subrutina de borrado de caracteres en subrutina INKEY\$, que nos ha enviado Víctor Reina.

Como todos sabéis, en di-

chas subrutinas no entra de forma directa el DELETE. Pues bien, con este truco conseguiremos una manera sencilla de simularlo.

```
10 LET L=0: LET M=0
20 PRINT AT 21,5,"OPCION----"
30 PRINT AT 21,12: LET Z=4: G
O SUB 1000: LET N$=U$
40 PRINT AT M,0,N$
50 LET M=M+1
60 GO TO 20
1000 REM CREACION DE N$
1010 LET U$=""
1020 PAUSE 0: LET B$=INKEY$
1030 IF B$="" THEN STOP
1040 IF B$=CHR$ 13 THEN RETURN
1050 IF B$=CHR$ 12 THEN GO SUB 2
000 GO TO 1020
1060 IF B$="0" OR B$="9" THEN GO
TO 1020
1070 IF LEN U$=Z THEN GO TO 1020
1080 LET U$=U$+B$: PRINT B$
1090 LET L=L+1
1100 GO TO 1020
2000 REM DELETE
2010 LET S=LEN U$: LET L=S
2020 LET L=L-1: IF L=-1 THEN RET
URN
2030 PRINT CHR$ 8: PRINT " _":
PRINT CHR$ 8;
2040 LET U$=U$( TO L)
2050 RETURN
```

ALINEAR NUMEROS

De todos es sabido que el Spectrum, a la hora de poner palabras o números en columna, toma como referencia de partida el primer carácter de la izquierda y escribe, como es natural, de izquierda a derecha. Esto, que es perfectamente correcto cuando se escribe en columnas palabras alfabéticas, no lo es tanto cuando lo que queremos escribir en columnas son números, ya que lo correcto sería escribir las unidades debajo de las unidades, las decenas debajo de las decenas y, así sucesivamente.

DOMINO

Amador TENREIRO

Spectrum 48 K

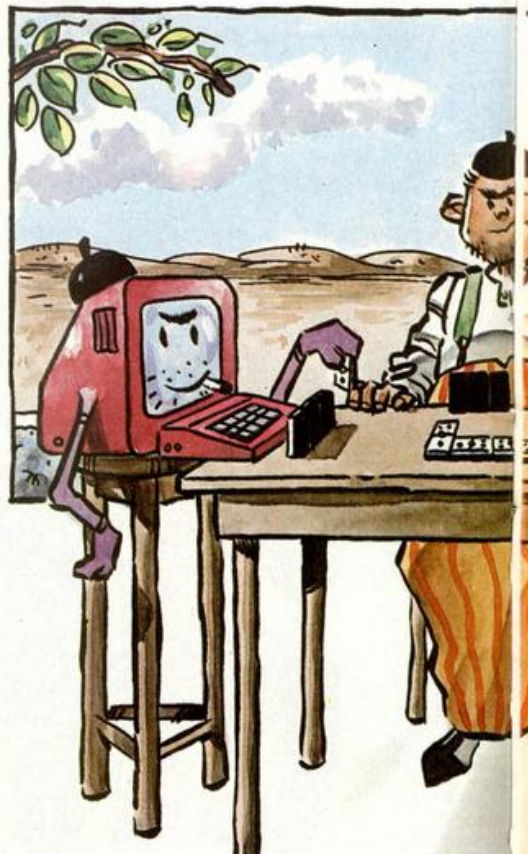
Tenemos, en esta ocasión, un auténtico juego de dominó con el que poder pasar buenos ratos sustituyendo las características fichas por su propia imagen en la pantalla de nuestro ordenador.

Para dar comienzo sólo tenemos que introducir unos datos: el número de jugadores y de partidas que queremos jugar, dándonos los resultados al final de cada una.

Si en un momento determinado nos encontramos sin fichas para jugar, introduciendo el 0 nos dará del montón

sin mayor problema. Si no quedan más fichas en el montón para robar, pasaremos y jugará otro jugador.

Como podréis comprobar, se trata de un dominó en toda regla; pero, eso sí, con las ventajas y comodidades que ofrece nuestro Spectrum. ¡Maravillas de la técnica!



```

3 GO TO 5000
12 DATA 0,0,18,0,36,0,54,0,72,
0,90,0,108,0,117,-9,108,-27,90,-
27,72,-27,54,-36,-27,18,-27,0,
-27,-18,-27,-36,-27,-54,-27,-72,
-90,-90,-108,-27,-108,-9,-1
08,0,-90,0,-72,0,-54,0,-36,0,-18
,0
14 DIM a(28,2): FOR n=1 TO 28:
READ a(n,1): READ a(n,2): NEXT
n: RETURN
22 FOR z=1 TO 9: PLOT 16+n-7-z
,173: DRAW 0,-18: NEXT z: RETURN
32 PLOT 16+n-7,yy
33 DRAW 0,-9: DRAW -9,0: DRAW
0,18: DRAW 9,0: DRAW 0,-9: DRAW
-8,0: RETURN
42 PLOT x+a(n,1),y+a(n,2): DRA
U 9,0: DRAW 0,9: DRAW -18,0: DRA
U 0,-9: DRAW 9,0: DRAW 0,8: RETU
RN
50 RETURN
55 PLOT r-4,s+4: GO SUB 85: RE
TURN
60 PLOT r-6,s+2: GO SUB 85: PL
OT r-2,s+6: GO SUB 85: RETURN
65 GO SUB 55: GO SUB 60: RETUR
N
70 GO SUB 60: PLOT r-2,s+2: GO
SUB 85: PLOT r-6,s+6: GO SUB 85
: RETURN
75 GO SUB 70: GO SUB 55: RETUR
N
80 FOR z=-1 TO -7 STEP -3: PLO
T r+z,s+2: GO SUB 85: PLOT r+z,s
+6: GO SUB 85: NEXT z: RETURN
81 FOR z=1 TO 7 STEP 3: PLOT r
-2,s+z: GO SUB 85: PLOT r-6,s+z:
GO SUB 85: NEXT z: RETURN
85 DRAW -1,0: DRAW 0,1: DRAW 1
,0: RETURN
350 FOR n=1 TO (LEN s$+2+1): FO
R m=1 TO (LEN s$-3) STEP 2
352 IF s$(m)+s$(m+1)>s$(m+2)+s$
(m+3) THEN GO TO 360
354 IF s$(m)+s$(m+1)<s$(m+2)+s$
(m+3) AND m=1 THEN LET s$=s$(m+2
TO m+3)+s$(m TO m+1)+s$(m+4 TO
): GO TO 360
356 IF s$(m)+s$(m+1)<s$(m+2)+s$
(m+3) AND m=LEN s$-3 THEN LET s$
=s$(TO m-1)+s$(m+2 TO m+3)+s$(m
TO m+1): GO TO 360
358 IF s$(m)+s$(m+1)<s$(m+2)+s$
(m+3) THEN LET s$=s$(TO m-1)+s$
(m+2 TO m+3)+s$(m TO m+1)+s$(m+4
TO
360 NEXT m: NEXT n
364 RETURN
401 IF ff=1 THEN LET j$=j$(3 TO
): RETURN
402 IF ff=(LEN j$)/2 THEN LET j
$=j$(TO ff-2): LET j$=j$(TO ff-2
)+j$(ff-2+1 TO ): RETURN
411 IF m=1 THEN LET s$=s$(3 TO
): RETURN
412 IF m=(LEN s$)/2 THEN LET s$
=s$(TO m-2): RETURN
414 LET s$=s$(TO m-2)+s$(m-2+
1 TO ): RETURN
500 IF dcha=8 OR dcha=22 THEN P
LOT x+a(dcha,1),y-9: GO SUB 33:
GO TO 510
505 LET n=dcha: GO SUB 42
510 LET r=x+a(dcha,1): LET s=y+
a(dcha,2)
515 IF dcha<8 OR dcha>22 THEN G
O SUB 50+5+der: LET r=r+9: GO SU
B 50+5+izq: LET v=izq: RETURN
520 IF dcha=8 THEN GO SUB 50+5+
der+1 AND der=6: LET s=s-9: GO

```

```

SUB 50+5+izq+(1 AND izq=6): LET
v=izq: RETURN
525 IF dcha=8 AND dcha=22 THEN
GO SUB 50+5+izq: LET r=r+9: GO S
UB 50+5+der: LET v=izq: RETURN
530 IF dcha=22 THEN GO SUB 50+5
+izq+(1 AND izq=6): LET s=s-9: G
O SUB 50+5+der+(1 AND der=6): LE
T v=izq: RETURN
535 RETURN
550 IF izda=8 OR izda=22 THEN P
LOT x+a(izda,1),y-9: GO SUB 33:
GO TO 560
555 LET n=izda: GO SUB 42
560 LET r=x+a(izda,1): LET s=y+
a(izda,2)
565 IF izda<8 OR izda>22 THEN G
O SUB 50+5+der: LET r=r+9: GO SU
B 50+5+izq: LET v=der: RETURN
570 IF izda=8 THEN GO SUB 50+5+
der+1 AND der=6: LET s=s-9: GO
SUB 50+5+izq+(1 AND izq=6): LET
v=der: RETURN
575 IF izda=8 AND izda=22 THEN
GO SUB 50+5+izq: LET r=r+9: GO S
UB 50+5+der: LET v=der: RETURN
580 IF izda=22 THEN GO SUB 50+5
+izq+(1 AND izq=6): LET s=s-9: G
O SUB 50+5+der+(1 AND der=6): LE
T v=der: RETURN
585 RETURN
5900 POKE 23609,100: PAPER 4: 80
RDR 1: INK 0: CLS
5905 PRINT AT 10,10: INVERSE 1:
FLASH 1,"PARE LA CINTA": PAUSE 1
00
5909 LET part=0: LET x=128: LET
y=120: LET ss=0: LET 9as=0: LET
9as=0
5920 LET pass=0: LET pasj=0
5924 PRINT AT 10,2: BRIGHT 1:"ES
TOY REPARTIENDO LAS FICHAS:"
5926 LET f$="6665646362616055545
35251504443424140333231302221201
11000"
5930 FOR n=1 TO 200: LET m=INT (
AND 28)+2+1: LET f$=s$(m TO m+1)
+f$(TO m-1)+f$(m+2 TO ): NEXT n
5930 LET j$=f$(TO 14): LET s$=f
$(15 TO 28): LET f$=f$(29 TO )
5931 IF part=0 THEN INPUT "A CUA
NTAS PARTIDAS VAMOS? (reco
miendo 5)":partidas
5940 RESTORE: GO SUB 12: GO SUB
350: CLS
5100 FOR n=1 TO 7: LET yy=60: GO
SUB 20: GO SUB 30: PRINT AT 16,
2+n-2,n
5110 LET r=16+n-7: LET s=60: GO
SUB 50+5+(VAL j$(2+n-1))+1 AND
VAL j$(2+n-1)=6)
5120 LET s=s-9: GO SUB 50+5+(VAL
j$(2+n)+1 AND VAL j$(2+n)=6)
5130 NEXT n
5140 LET dcha=1: LET izda=28: LE
T v=0: LET vi=0: LET ss=1 THEN G
O TO 5200
5200 INPUT "QUE FICHA JUEGAS? ":
ff: IF ff<1 OR ff>7 THEN GO TO 5
200
5202 FOR z=1 TO 9: INK 4: PLOT 1
6+ff-7-z,69: DRAW 0,-18: NEXT z:
INK 0
5204 LET n=1: GO SUB 42: LET r=x
+a(n,1): LET s=y+a(n,2): GO SUB
50+5+(VAL j$(2+ff-1)): LET vi=(V
AL j$(2+ff-1))
5206 LET r=r+9: GO SUB 50+5+(VAL
j$(2+ff)): LET v=(VAL j$(2+ff))
5208 GO SUB 400: LET dcha=2
5212 FOR m=13 TO 18: FOR q=0 TO

```

```

31: PRINT AT m,q:" ": NEXT q: NE
XT m
5214 FOR n=1 TO (LEN j$)/2: LET
yy=60: GO SUB 32: PRINT AT 16,2+
n-2,n
5216 LET r=16+n-7: LET s=60: GO
SUB 50+5+(VAL j$(n+2-1))+1 AND
VAL j$(n+2-1)=6): LET s=s-9: GO
SUB 50+5+(VAL j$(n+2))
5218 NEXT n: GO TO 5000
5220 PRINT #0:" JUEGO YO "
: PAUSE 50
5222 LET n=7: INK 4: GO SUB 22:
INK 0
5224 LET n=1: GO SUB 42: LET r=x
+a(n,1): LET s=y+a(n,2): GO SUB
50+5+(VAL s$(1)): LET vi=VAL s$(
1): LET r=r+9: GO SUB 50+5+VAL s
$(2): LET v=VAL s$(2)
5226 LET s=s$(3 TO ): LET dcha=
20
5300 INPUT "QUE FICHA JUEGAS? (0
-pasas):ff: LET s$="": IF ff=0
GO TO 5500
5305 IF ff/(LEN j$)/2 THEN GO TO
5300
5310 LET w=VAL j$(ff+2-1): LET w
=VAL j$(ff+2)
5315 IF v<w AND vi<w AND v<w
AND vi<w THEN PRINT #0:"ESA
NO PUEDES JUGARLA": PAUSE 100:
GO TO 5300
5320 IF w=v AND w=vi AND w<w
THEN INPUT "DONDE LA COLOCAS? (
D/I)":a$: IF a$="d" OR a$="D":
THEN LET der=w: LET izq=w: GO S
UB 500: GO TO 5400
5325 IF a$="i" OR a$="I" THEN LE
T der=w: LET izq=w: GO SUB 550:
GO TO 5410
5330 IF w=vi AND w=v AND w<w
THEN INPUT "DONDE LA COLOCAS? (
D/I)":a$: IF a$="d" OR a$="D":
THEN LET der=w: LET izq=w: GO S
UB 500: GO TO 5400
5335 IF a$="i" OR a$="I" THEN LE
T izq=w: LET der=w: GO SUB 550:
GO TO 5410
5340 IF w=v THEN LET der=w: LET
izq=w: GO SUB 500: GO TO 5400
5345 IF w=vi THEN LET der=w: L
ET izq=w: GO SUB 500: GO TO 5400
5350 IF w=vi THEN LET izq=w: LE
T der=w: GO SUB 550: GO TO 5410
5355 IF w=vi THEN LET izq=w: L
ET der=w: GO SUB 550: GO TO 5410
5400 LET dcha=dcha+1: GO TO 5420
5410 LET izda=izda-1: GO TO 5420
5420 GO SUB 400
5440 LET pass=0: IF LEN s$=0 THE
N LET 9aj=9aj+1: LET ss=1: GO TO
600
5450 FOR o=0 TO 31: PRINT AT 13,
o:"TAB 31:";TAB 31:"";TAB
31:"":NEXT o
5460 FOR n=1 TO (LEN j$)/2: LET
yy=60: GO SUB 32: PRINT AT 16,2+
n-2,n
5463 LET r=16+n-7: LET s=60: GO

```




```

4: GO SUB 22: INK 0: GO TO 6010
6250 GO TO 6200
6300 PRINT #0: FLASH 1: "YO... P
ASO": PAUSE 100
6310 IF PAS=1 THEN GO TO 6350
6320 GO TO 6300
6330 FOR o=1 TO 50: NEXT o
6340 LET contsp=0: LET contju=0
6350 PRINT #0: "PASAMOS LOS 500.
CUENTO PUNTOS"
6353 FOR o=1 TO LEN SS: LET cont
sp=contsp+VAL SS(o): NEXT o
6354 FOR o=1 TO LEN JS: LET cont
ju=contju+VAL JS(o): NEXT o
6355 PRINT AT 17,0: "PUNTOS SPECT
RUM": contsp: PRINT "PUNTOS J
UGADOR": contju: PRINT "GANAD
OR PARTIDA": "SPECTRUM" AND co
ntsp<contju)+("EMPATE" AND conts
p=contju)+("TU" AND contsp>cont
ju): PAUSE 300
6356 IF contsp>contju THEN LET p
art=part+1: LET gaj=gaj+1: PAUSE
100: GO TO 6370

```

```

6360 IF contju>contsp THEN LET p
art=part+1: LET gaj=gaj+1: GO TO
6370
6362 LET part=part+1
6370 CLS: PRINT AT 8,8: "R E S U
L T A D O": PRINT ("
PROVISIONAL" AND part<partidas):
PRINT "SPECTRUM": gaj
6371 IF gaj>gaj THEN PRINT "FLA
SH 1: "GANADOR... BUENO... TU" AN
D part=partidas: IF part<partida
s THEN PAUSE 300: LET ss=1: CLS
GO TO 5022
6371 IF part=partidas THEN GO TO
6372
6372 PRINT "GANADOR SPECTRUM (
claro)" AND gaj>gaj AND part=par
tidas: IF part<partidas THEN PAU
SE 200: LET ss=0: CLS: GO TO 50
22
6373 PRINT #0: "OTRA PARTIDA" (s
/n): PAUSE 0: IF INKEY$="S" OR
INKEY$="S" THEN RUN 5007

```

CURVAS HIPOCICLOIDES

Francisco VILA DONCEL

Spectrum 16 K

Se trata de una versión por computadora, del popular equipo de dibujo de estrellas y curvas hipocicloides llamado «Spirograph» con el que se pueden conseguir unos efectos increíbles.

Sin la incomodidad de aquel aparato mecánico (en el que había que introducir la punta de un bolígrafo entre dos anillos dentados), podemos obtener dichos efectos mediante un menú facilísimo de usar, modificando, además, el tamaño de la estrella y el número de dientes de la rueda y el anillo, cuya relación determinará el número de puntas de la estrella (Si no te conformas con ello, puedes ir descubriendo por ti mismo las posibilidades de este programa).

Los mejores valores para el número de dientes del anillo son 105 y 96, combinados con los valores para la rueda de 24,30,32,36,40,42,45,48,50,52,56,60,63,

64,72,80 y 84, producen unos efectos «alucinantes».

Las teclas para su funcionamiento son:

```

"6"-abajo
"7"-arriba
"0"-modificar
(ENTER)-dibujar SIN BORRAR
"C"-BORRAR y dibujar
"S"-grabar imagen
"Z"-copiar en impresora

```

Y el menú de opciones, el siguiente:

```

0-radio (img.37) 37
1-x inicial: 127
2-resolución: 10
3-dientes anillo: 96
4-dientes rueda: 80
5-dist. aguj.-borde: 40
6-ángulo inicial: 1.5707963
7-incremento en x: 0
8-incr. en ángulo: 0
9-incr. en distancia: 0
10-color de tinta: 0

```

```

SUB 50+5+VAL JS(n+2-1)+(1 AND VA
L JS(n+2-1)=6): LET SS=9: GO SU
B 50+5+VAL JS(n+2)+1 AND VAL JS
(n+2)=6: NEXT n
5470 GO TO 6000
5510 FOR m=1 TO LEN JS: IF vd=VA
L JS(m) OR vi=VAL JS(m) THEN PRI
NT #0: FLASH 1: "NO PASA"
PAUSE 100: GO TO 5300
5511 NEXT m
5520 IF LEN JS=0 THEN GO TO 5600
5530 PRINT #0: "ROBAS UNA FICHA"
5535 LET JS=JS+(1 TO 2): LET JS
=JS(3 TO )
5540 LET yy=60: FOR n=1 TO (LEN
JS)/2: GO SUB 32: PRINT AT 16,n+
1/2: "n"
5545 LET r=16+n-7: LET ss=60: GO
SUB 50+5+VAL JS(2+n-1)+(1 AND
VAL JS(2+n-1)=6): LET SS=51: GO S
UB 50+5+VAL JS(2+n)+1 AND VAL JS
(2+n)=6: NEXT n
5550 GO TO 5300
5600 LET pasj=1: PRINT #0: AT 0,0
FLASH 1: "P A S A S": PAUSE 50
5610 IF pasj=1 THEN GO TO 6350
6000 FOR m=1 TO (LEN SS)/2
6010 IF vi=VAL SS(m+2) THEN LET
izq=VAL SS(m+2): LET der=VAL SS
(m+2-1): GO SUB 550: LET izda=izq
a-1: GO TO 6050
6020 IF vi=VAL SS(m+2-1) THEN LE
T izq=VAL SS(m+2-1): LET der=VAL
SS(m+2): GO SUB 550: LET izda=iz
zda-1: GO TO 6050
6030 IF vd=VAL SS(m+2) THEN LET
izq=VAL SS(m+2-1): LET der=VAL SS
(m+2): GO SUB 500: LET dcha=dch
a+1: GO TO 6050
6040 IF vd=VAL SS(m+2-1) THEN LE
T izq=VAL SS(m+2): LET der=VAL SS
(m+2-1): GO SUB 500: LET dcha=d
cha+1: GO TO 6050
6045 NEXT m
6050 GO TO 6200
6060 LET r=(LEN SS)/2: INK 4: GO
SUB 22: INK 0
6070 GO SUB 410
6090 LET pasj=0: IF LEN SS=0 THE
N LET gaj=gaj+1: LET ss=0: GO TO
6350
6100 GO TO 5300
6200 IF LEN JS=0 THEN PRINT #0: A
T 0,0: FLASH 1: "P A S O": PAU
SE 50: GO TO 6300+51 AND pasj=1
6210 PRINT #0: AT 0,0: "ROBO UNA F
ICHA": LET SS=SS+(1 TO 2): LET
JS=JS(3 TO )
6220 LET n=(LEN SS)/2: GO SUB 22
6230 LET m=0: IF vi=VAL SS(m+2-1
) THEN INK 4: GO SUB 22: INK 0:
GO TO 6020
6235 IF vd=VAL SS(m+2) THEN INK
4: GO SUB 22: INK 0: GO TO 6030
6240 IF vd=VAL SS(m+2-1) THEN IN
K 4: GO SUB 22: INK 0: GO TO 604
0
6245 IF vi=VAL SS(m+2) THEN INK

```

```

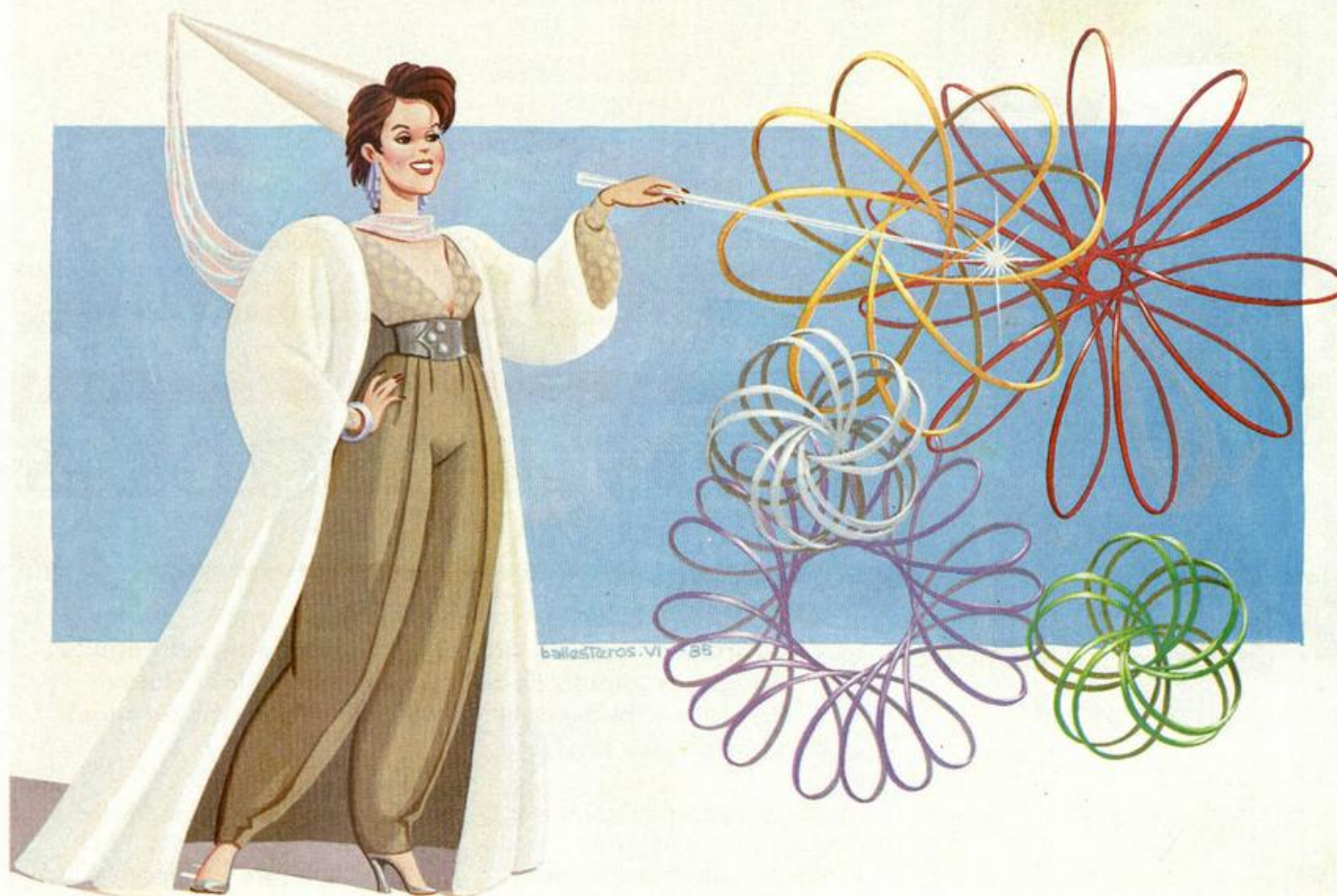
1 REM 12345678901234567890123
2 REM 12345678901234567890123
3 GO TO 2900
4 LET b=a+k+s: LET x=d*cos b
+r*cos a+xc: LET y=d*sin b+r*s
sin a+yc: RETURN
5 REM HIPOCICLOIDES
6 REM por Paco Ulla
1200 REM comienzo del dibujo
1300 LET t=a(4): LET f=t/a(4): L
ET r=a(5)*f: LET d=a(5)-a(6)*f
LET ix=a(8)*f
1305 LET xxc=a(2): LET v=a(7): L
ET id=a(10)*f: LET iv=2*PI/a(4)*
a(9)
1310 LET res=2*PI/a(3): LET rs=t
-r
1340 LET k=t/r-u
1350 GO SUB 6000: REM vueltas
1380 CLS: RANDOMIZE USR 23760:
PRINT #2: AT 2,2: "CAPS/SHIFT+"M"
"almacenar y menu CAPS/SHIFT+"
R": ignorar ult. dib."
1390 REM para cada dibujo
1400 LET a=v: LET s=a*(k+u): GO
SUB 4
1410 INK a(11)

```

```

1500 PLOT x,y
1550 FOR a=v TO v+n*2*PI+res STE
P (rs)
1560 IF INKEY$="R" THEN BEEP ,2,
30: RANDOMIZE USR 23760: GO TO 5
000
1570 IF INKEY$="M" THEN: BEEP ,
2,30: RANDOMIZE USR 23772: GO TO
3000
1600 GO SUB 4: REM calculo
1700 DRAW x-PEEK 23677,y-PEEK 23
678
1900 NEXT a
1950 IF INKEY$="" THEN STOP
2000 REM siguiente dibujo
2010 LET xxc=xxc+ix
2020 LET d=d+d: IF d<z THEN BE
EP ,1,40: GO TO 3000
2030 LET v=v+iv
2500 GO TO 1400
2510 REM
2520 DATA 1,z,27,17,z,64,33,48,1
17,237,176,201
2530 DATA 1,z,27,17,48,117,33,z,
64,237,176,201
2700 REM INICIO-MENU
2900 CLEAR 29999: LET z=0: LET v
=1
2905 FOR a=23760 TO 23783: READ

```

```

0000 POKE a,b: NEXT a: RANDOMIZE U
0001 23772
0010 DIM a(11): DIM as(11,18): F
0020 a=1 TO 11: READ a(a),as(a): N
0030 EXT a
0040 LET l=0: LET p=21: LET yyc=
0050 7
0060 RANDOMIZE USR 23772
0070 INK z: CLS: PRINT "C
0080 URUS HIPOCICLOIDES
0090 FOR a=2 TO 10: PRINT a: "-":
0100 a$=(a+1): TAB p-a$+1: NEXT a
0110 DATA 87,"radio (max.87):"
0120 DATA 127,"x inicial:"
0130 DATA 10,"resolucion:"
0140 DATA 96,"dientes anillo:"
0150 DATA 80,"dientes rueda:"
0160 DATA 40,"dist. aguj.-borde:"
0170 DATA PI/2,"angulo inicial:"
0180 DATA z,"incremento en x:"
0190 DATA z,"incr. en angulo:"
0200 DATA z,"incr.en distancia:"
0210 DATA z,"color de tinta:"
    
```

```

3100 PRINT "5"-abaja:" 7"-
3110 "7"-arriba:" 0"-modificar:"
3120 "ENTER"-dibujar SIN BORRAR:"
3130 "C"-BORRAR y dibujar:"
3140 PRINT "S"-grabar imagen
3150 PRINT "Z"-copiar en imp
3160 resora
3170 PRINT INK 3: AT l+u,z: INVER
3180 SE u: OVER u
3190 LET i$=INKEY$
3200 IF i$="" THEN GO TO 4001
3210 PRINT AT l+u,z: INVERSE u:
3220 OVER u
3230 LET l=(l+(i$="5")-(i$="7"))
3240 LET l=(l+(11 AND l<1)-(11 AN
3250 D l+1))
3260 PRINT #z: INVERSE u: INK 3:
3270 AT u,z:l-u
3280 IF i$="S" THEN BEEP .2,30:
3290 INPUT "nombre?": b$: CLS: RANDO
3300 MIZE USR 23760: SAVE b$SCREEN$
3310 GO TO 3001
3320 IF i$="0" THEN BEEP .2,30:
3330 INPUT (l-u),"valor": a(l): GO T
    
```

```

0 3001
4040 IF i$="Z" THEN RANDOMIZE US
R 23760: COPY: GO TO 3001
4050 IF i$=CHR$ 13 THEN BEEP .2,
4060 GO TO 1300: REM dibujar
4070 IF i$="C" THEN BEEP .2,30:
4080 CLS: RANDOMIZE USR 23772: GO TO
1300
4090 GO TO 4000: REM fin bucle
4100 RETURN
5010 REM calculo no. vueltas
5020 LET a1=a(4)
5030 LET b1=a(5)
5040 LET r1=a1-b1+INT (a1/b1)
5050 IF NOT r1 THEN GO TO 6100
5060 LET a1=b1: LET b1=r1
5070 GO TO 5030
6100 LET n=a(5)/b1
6110 RETURN
6200 FOR a=23755 TO 24000: PRINT
a,PEEK a: CHR$ PEEK a AND PE
EK a>=32: NEXT a
    
```

ALSI comercial, S. A.

Sinclair QL es una marca registrada de Sinclair Ltd.

/ **SINCLAIR QL**

Presentamos ya oficialmente:

COMERCIAL 6 (Versión 3) SINCLAIR QL
(Gestión comercial integrada QL)

Este potentísimo paquete tiene como base funda-
mental la facturación, pero el al mismo tiempo un exce-
lente control de stocks, importante fichero de direccio-
nes y mailing, estadísticas, ficheros de operaciones,
pedidos, presupuestos, albaranes, etc.

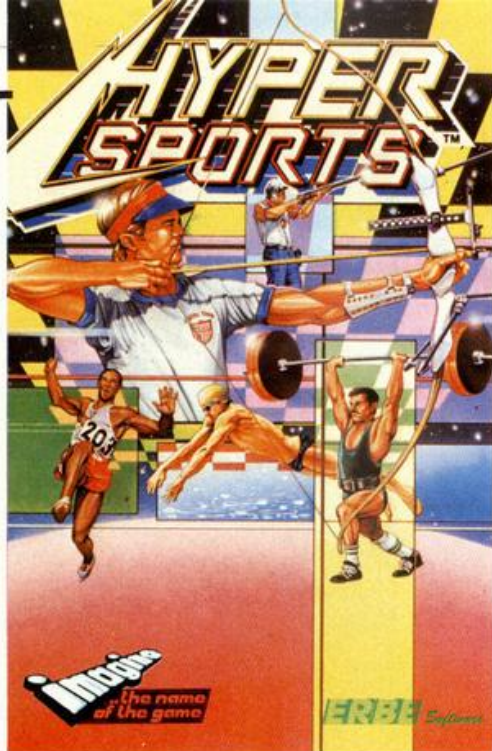
ALSICONT (Versión 1) SINCLAIR QL
(Gestión contable integrada QL)

Al igual que el anterior, este potente paquete está di-
señado de modo flexible, para poder llevar todos los
controles contables de facturación, clientes y provee-
dores, vencimientos de clientes y proveedores, alma-
cén, compras y ventas sectorizados, I.T.E., I.V.A., ade-
más de todos los balances, estados y extractos, cierres
y reaperturas, etc.

OFERTA:

SINCLAIR QL (Castellano) + Impresora
+ Comercial + Contable ————— 230.000

OTROS PROGRAMAS: Letras de cambio, recibos men-
suales, control de stocks, simulador financiero, etc.
ALSI COMERCIAL, S. A. C/ Antonio López, 154. Teléfono:
(91) 475 43 39.



MICROHOBBY

SEMANAL

TE LO REGALA AHORA

Si te gustó el Decathlon, Hipersports va a entusiasmarte. Apenas aparecido en Inglaterra ya es n.º 1, y bate todos los record de venta

EL PROGRAMA DEL AÑO

Natación, Tiro al Plato, Potro, Tiro al Arco, Triple Salto, Levantamiento de Peso... Una sucesión de pruebas con gráficos soberbios, que pondrán en juego tu habilidad como ningún otro programa hasta ahora. Para jugar solo o entre varios amigos, con teclado o con joystick...

**¡SUSCRIBETE ANTES
DEL 31 DE AGOSTO**

Gratis

Si, aunque te parezca increíble, queremos regalarte el Hipersports. La cinta original de **IMAGINE**, naturalmente, producida en España por **ERBE SOFTWARE**.

Este programa se comercializa al precio de 2.100 ptas., pero será tuyo completamente gratis si te suscribes a nuestra revista antes del 31 de agosto próximo.

¡Envía hoy mismo tu cupón y recibirás tu cinta a vuelta de correo, sin ningún otro gasto por tu parte!

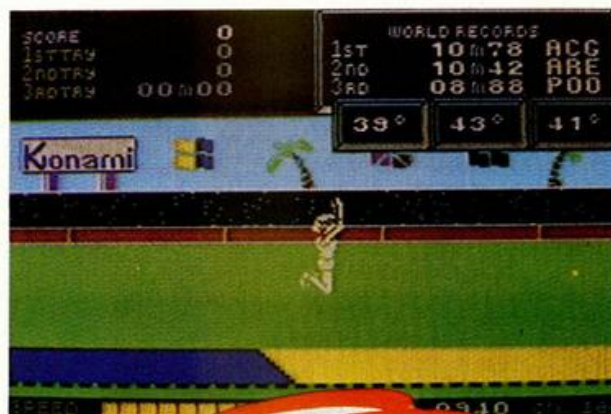


COMO OBTENER GRATIS TU PROGRAMA

Si aún no eres suscriptor de Microhobby, envía el Cupón de Suscripción que encontrarás en la Revista. Aunque en este cupón figure que tu regalo son «cinco cintas vírgenes», recibirás el Hipersport, gratis, y con las instrucciones en castellano.

SI YA ERES SUSCRIPTOR DE MICROHOBBY, porque enviaste tu cupón con anterioridad a esta oferta, también puedes obtener este fabuloso regalo. Para ello, basta con renovar ahora, anticipadamente, tu suscripción, que te será prorrogada automáticamente por 50 números más, además de los que ya te correspondieran por tu suscripción anterior. Al rellenar tu cupón, si ya eres suscriptor, no olvides escribir con letras grandes mayúsculas, la palabra: «RENOVACION».

Nota importante: Debido al valor excepcional de esta oferta, nos vemos obligados a suspender hasta el 31 de agosto las modalidades de pago contra reembolso y por Tarjeta de Crédito. Por lo tanto, para el pago de tu Suscripción o renovación, debes acompañar un talón bancario o enviar un giro postal a Hobby Press, S. A. Apartado de Correos 54.062 de Madrid.



SI NECESITAS ALGUNA
ACLARACION SOBRE ESTA OFERTA,
LLAMA A LOS TELEFONOS
(91) 733 50 12 - (91) 733 50 16.

GRABADOR DE EMPROM (I)

Primitivo de FRANCISCO

Las memorias EPROM son chips capaces de almacenar por tiempo ilimitado un cierto volumen de información binaria, pero con la diferencia sustancial respecto a sus precursoras, las RON, de que además de poder ser grabadas por el usuario, TAMBIEN PUEDEN SER BORRADAS.

Estas dos particularidades son las que determinan su enorme interés para futuros montajes de esta sección Hardware. Para su maniobrabilidad son necesarios dos dispositivos: un grabador y un borrador. En esta serie de artículos describiremos su fácil construcción y utilización.

El primer problema con que se encontró el programador de Software fue el de almacenar indefinidamente y con independencia de la alimentación, una información binaria. Los primeros dispositivos fueron: la tarjeta y cinta de papel perforadas, posteriormente, la cinta y discos magnéticos; pero el sistema operativo capaz de arrancar el ordenador también debía ser inalterable y residir en el mismo sistema. Este papel fue durante largo tiempo asumido por las memorias de núcleos de ferrita. Estos núcleos eran anillos o toroides minúsculos del material permeable magnéticamente denominado ferrita, el cual viene usándose en muy diferentes campos de la electrónica desde la segunda gran guerra. Los toroides almacenaban ceros y unos, según su sentido de magnetización y cada uno de ellos almacenaba un único bit. Las memorias de toroides estaban constituidas por redes de forma matricial en donde cada núcleo estaba cruzado por tres hilos: dos que determinaban las coordenadas de acceso y un tercero que era el hilo sensor, el cual atravesaba todos los núcleos de cada matriz que conformaba un bit. Este procedimiento resultaba costoso y sobre todo muy voluminoso. Cada toroide almacenaba tenazmente su contenido fallase o no la alimentación del sistema. Su eficacia ha sido tan alta que aún hoy se sigue usando a pequeña escala en equipos profesionales. Con el progreso de la integración de circuitos sobre cristales monolíticos de silicio, fue posible la realización de las memorias ROM, primera generación de momerías no volátiles auténticamente útiles.

Las siglas ROM (en inglés READ ONLY MEMORY o Memorias de Lectura Solamente) indican por completo su finalidad. Sólo es posible leer su contenido cuantas veces se desee; pero han de ser grabadas en el proceso de fabricación. En su interior, las redes matriciales (según su contenido) se componen de contactos abiertos o cerrados en el cruce de cada línea de la matriz. Cada cruce representa un bit.

Las memorias PROM fueron el siguiente paso. En cada cruce de la matriz existe un diminuto fusible constituido por un estrechamiento en el área conductora del chip. En una PROM (ROM-Programable) la programación se puede hacer por una única vez fundiendo desde el exterior los diminutos fusibles integrados en función del contenido binario que se desea almacenar. Estos fusibles son irrecuperables, de modo que una vez fundido ya no es posible restaurarlos. Estas memorias tienen la inmensa ventaja de ser programables por el usuario con la ayuda de un aparato grabador.

Y por fin se desarrollaron las tan esperadas memorias EPROM (PROM Erasable o PROM borrable) en los albores de los años setenta. Su finalidad es idéntica a las PROM pero borrables en un alto número de veces.

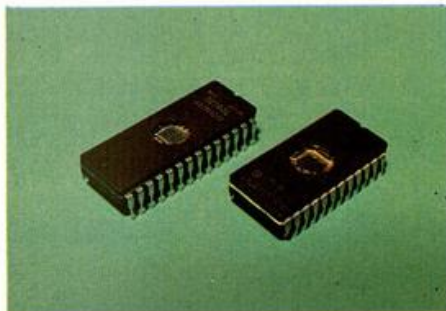


Las Memorias Eprom

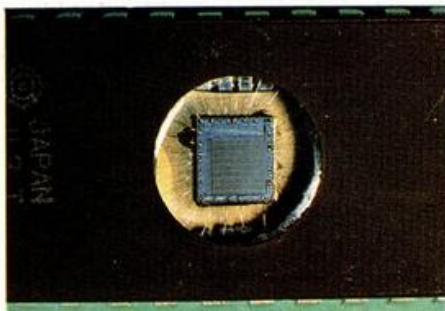
Para el desarrollo de este tipo de memorias fue precisa la invención de un nuevo tipo de transistor, el transistor MOS. Es éste en esencia un transistor de efecto de campo, en el cual su funcionamiento se explica gracias a los efectos de polarización que producen los campos estáticos. Un transistor MOS es en realidad un sandwich miniatura compuesto por tres bandas de Metal Oxido y Semiconductor, de ahí las siglas MOS. Estos transistores se diferencian funcionalmente de los bipolares en que mientras que estos últimos precisan de cierta corriente o intensidad de polarización, en los MOS únicamente se necesitan determinados potenciales, esto hace que a la hora de confeccionar circuitos integrados, con MOS sea posible una mayor escala de integración gracias, principalmente, al menor consumo y disipación de calor.

La totalidad de las celdas de una memoria EPROM están compuestas de una variedad de transistor MOS denominado FAMOS. El FAMOS o MOS

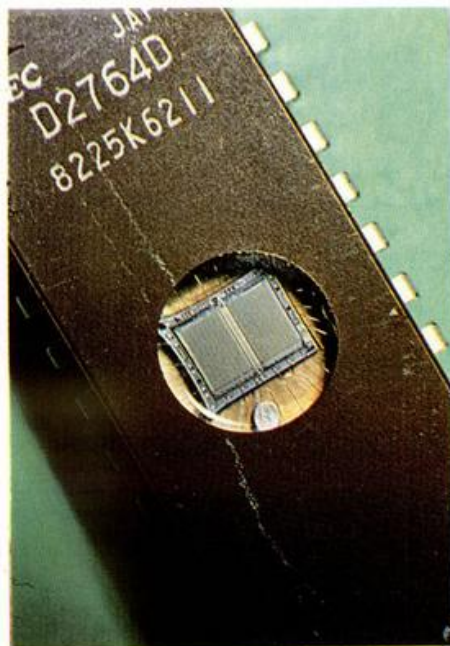
sica que hace de soporte, la cual se denomina sustrato. Esta capa en el FAMOS de la figura uno suponemos que está dopada N, ello significa que tiene una cierta propensión por las cargas negativas dado que en el proceso de dopaje se le ha añadido al silicio puro una cierta cantidad de átomos de un elemento de valencia superior que le dan este carácter de N (N⁻).



Aspecto externo de los dos encapsulados comerciales de las memorias EPROM de 24 y de 28 patitas. Obsérvese la ventana de cada una de ellas para su borrado.



Detalle de las ventanas de borrado de la EPROM. A su través pueden verse los chips en que se aprecian el área de transistores FAMOS, el área de direccionamiento y los hilos conductores que unen el chip a los terminales de la EPROM.



de rejilla flotante es fácil de integrar, lo que ha dado lugar a un progresivo desarrollo de este tipo de memorias que no ha concluido ni mucho menos.

Tratar a fondo sobre el funcionamiento de un FAMOS conllevaría, a su vez, al conocimiento previo del transistor MOS y ello ocuparía más espacio del disponible en esta sección.

El Transistor Famos

El transistor FAMOS está compuesto, al igual que el MOS, de una capa bá-

La siguiente capa es de silicio dopado P o positivamente con una estrecha discontinuidad en el centro del transistor llamada CANAL.

Entre los bloques P y N se forma una barrera de potencial que determina el funcionamiento intrínseco del FAMOS.

La siguiente capa se compone de dos metalizaciones por donde se polarizará al transistor. Se denominan S (Source) al terminal fuente y D (Drain) al drenaje. Justo encima del canal se coloca una

prominencia de óxido que constituye una zona aislante y en el centro de este bloque aislante se ubica la rejilla flotante de aluminio, la cual permanece siempre aislada del resto del transistor. Una vez detallada su constitución veamos cómo funciona.

Cada transistor FAMOS es capaz de almacenar un bit por lo que una memoria EPROM de 2 Kbytes necesitará $2.048 \times 8 = 16.384$ transistores de este tipo junto, claro está, con la circuitería de direccionamiento de acceso para la grabación y la lectura.

Todo transistor FAMOS incluido en una EPROM posee tres tiempos o estados funcionales:

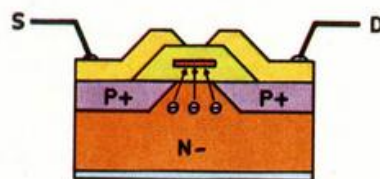
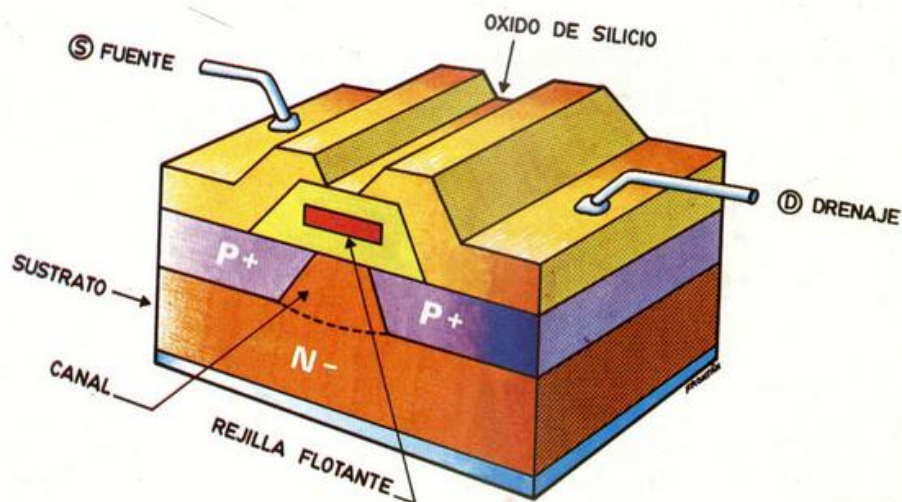
Estado de Programación:

En este estado se produce la programación o almacenamiento de un bit por cada transistor.

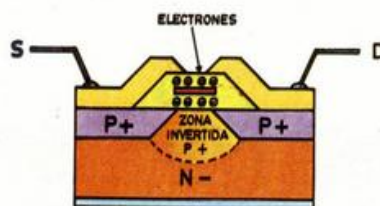
Mediante la lógica de direccionamiento se hace aparecer un potencial suficientemente alto del orden de 25 voltios entre el sustrato y los terminales S y D, siendo estos positivos respecto al sustrato. Este potencial proporciona la energía suficiente para que los electrones del sustrato salten a la rejilla flotante. Tras la grabación estos electrones no podrán fugarse dado que están en un medio aislante. Han quedado, por tanto, atrapados, dejando fuertemente negativa a la rejilla.

Estado de lectura:

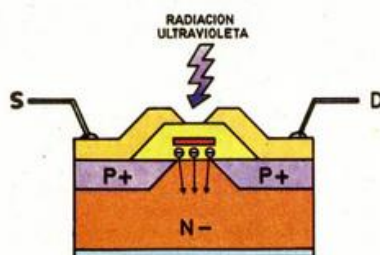
En este estado aquellos transistores FAMOS que han sido seleccionados según la lógica de direccionamiento y el dato almacenado, han quedado programados, de forma que ahora el potencial negativo de la rejilla aislada repele a los electrones del sustrato contenidos en el canal, ello provoca inmediatamente una inversión de polaridad del canal en el cual, siguiendo las figuras de nuestro ejemplo, se ha convertido a positivo. Y es ahora cuando se produce el fenómeno de conducción del FAMOS, el cual antes de la programación suponíamos cortado. Las dos zonas P de la capa discontinua se encuentran con que el canal es, en los transistores programados, tipo N, luego entre los terminales S y D ahora todo el silicio es tipo N con lo que el transistor programado conduce cuando es direccionado para su lectura. Evidentemente los transistores no programados, porque su contenido binario almacenado así lo requiere, no conducirán en el estado de lectura.



Los electrones del canal emigran hacia la rejilla flotante en el momento de la programación.



Los electrones agrupados en la rejilla flotante hacen que se invierta la polaridad del canal haciendo que el FAMOS conduzca.



Bajo una radiación ultravioleta adecuada los electrones retornan al sustrato haciendo que el canal vuelva a ser N llevando el corte al FAMOS.

Estado de Borrado:

Cuando se desea borrar la memoria EPROM, basta aplicarle a los transistores FAMOS una radiación de luz ultravioleta adecuada. Esta radiación proporciona a los electrones de la rejilla flotante la energía que precisan para salvar el trecho aislante que separa a ésta del sustrato con lo que se repiten las condiciones iniciales y los transistores FAMOS pasan al corte de nuevo.

Mediante este proceso se borra la to-

talidad de la EPROM de manera que no es posible borrar de modo selectivo únicamente aquellos bytes que se deseen, sino que siempre se borrará la totalidad.

Los transistores no programados no se ven afectados bajo la radiación ultravioleta (UV).

Memorias Eprom Comerciales

Las memorias EPROM se encuentran comercialmente encapsuladas en

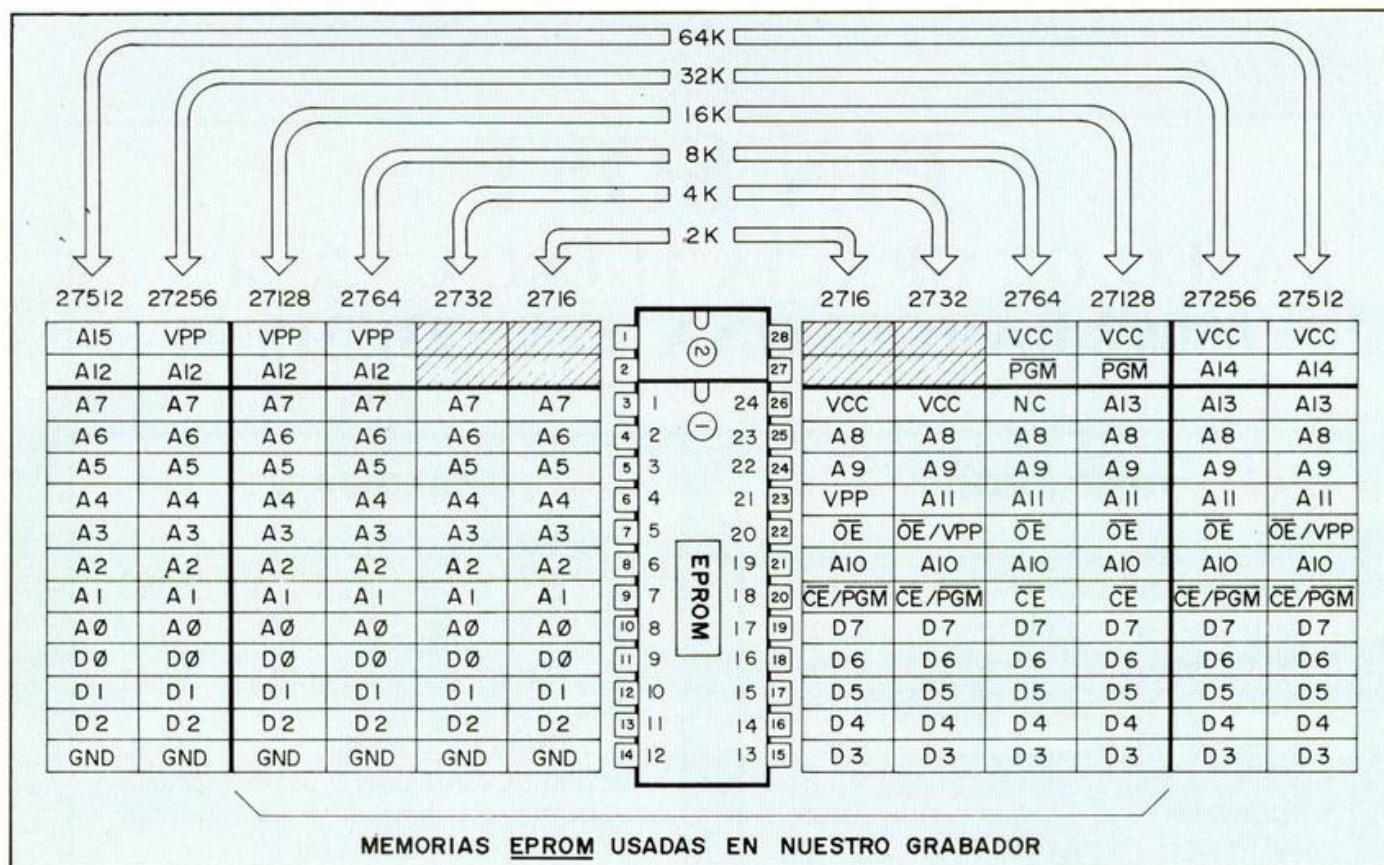


Tabla de relación de terminales de las memorias EPROM serie 27.

el formato DIL (Dual in Line) que es el comúnmente utilizado para la mayoría de los circuitos integrados. Según la capacidad de la memoria, el número de patitas es de 24 o de 28. En el centro de la pastilla existe una ventana por donde puede verse el chip. Esta ventana se encuentra cerrada por un cristal de cuarzo transparente a los rayos ultravioleta. Su utilidad es la de posibilitar el borrado de la EPROM desde el exterior.

El progreso de las memorias EPROM ha ido en aumento en los últimos años. Las primeras EPROM comerciales apenas tenían una capacidad de algunos cientos de bytes hasta alcanzar hoy los 64 Kbytes en una sola pastilla, llegando casi a igualar a las mismísimas PROM que aún en la actualidad, ostentan la máxima capacidad y la máxima velocidad de acceso.

El progreso de las EPROM aún no se ha estancado, siendo la principal preocupación de los fabricantes el aumento de capacidad junto con la reducción del tiempo de acceso y todo ello al mínimo costo, cosa en la cual PROM y EPROM aún están distantes, pues en precio éstas últimas suelen duplicar a las primeras en igualdad de condiciones.

En el momento actual, la serie co-

mercial de memorias EPROM que más auge ha tomado es la serie 27 que comprende los códigos:

- 2716 (2 Kbytes)
- 2732 (4 Kbytes)
- 2764 (8 Kbytes)
- 27128 (16 Kbytes)
- 27256 (32 Kbytes)
- 27512 (64 Kbytes)

En cada uno de los códigos los números que siguen a la cifra 27 indica la capacidad de la memoria en Kbits. Así la 27128 que es de 16 Kbytes contiene $16 \text{ K} \times 8 = 16384$ bits, que se corresponden con otros tantos transistores FAMOS en su interior (Recordemos que un Kbyte es 1024 bytes). En la figura número dos se muestra una tabla con la distribución de terminales de cada una de las memorias que componen la serie 27 de EPROM.

El grabador de EPROM que proponemos es capaz de grabar desde 2716 hasta 27128 excluyendo la 27256 y la 27512 que además de ser de elevado precio, quedan fuera de nuestros futuros proyectos.

En las fotografías adjuntas se puede observar el aspecto clásico de las EPROM comerciales. Nótese en el centro la ventana para el borrado de la

memoria, bajo el cristal puede verse el chip de forma cuadrada y color metálico. En éste pueden apreciarse las áreas funcionales de la EPROM: Las superficies de mayor tamaño son los bloques que contienen a los transistores FAMOS, las franjas de los laterales contienen los circuitos decodificadores para el direccionamiento de filas y columnas en que están agrupadas las celdas. Por último, próximos a las aristas del chip existen unos cuadraditos minúsculos en donde van soldados finísimos hilos que unen la pastilla con los terminales externos de la memoria.

Como resumen final diremos que hemos optado por presentar un grabador EPROM en lugar de PROM porque pese a que estas últimas son más baratas, a la larga realmente lo son más las EPROM, porque permiten hasta quinientos borrados por pastilla, lo cual facilita la modificación o la corrección del error prácticamente como si una EPROM fuera una RAM no volátil. En cuanto a la seguridad de lo almacenado puede durar hasta cien años en condiciones óptimas de funcionamiento según los cálculos estimativos que proporcionan los fabricantes en función de resultados de laboratorio en pruebas de envejecimiento artificial.

PIN SOFT

PASEO DE GRACIA 11-ESC C - 2º 4ª

08007 BARCELONA TEL (93) 318 24 53

VIDEOJUEGOS

HYPERSPORTS	2.100
TAPPER	2.100
RAID OVER MOSCOW	2.100
BRUCE LEE	2.100
BASEBALL	1.800
SHADOWFIRE	2.100
SPY HUNTER	2.100
ROCKY	1.800
ABU SINBEL (PROFANATION)	2.100
CYCLONE	1.750
GHOSTBUSTERS	2.000
NIGHT GUNNER	1.750
POLE POSITION	1.800
PYJAMARAMA	1.750
MATCH POINT	1.750
OLYMPICON	1.750
MOON ALERT	1.750
AUTOMANIA	1.750
TRAVEL WITH TRASMAN	1.750
JACK AND THE BEANSTALK	1.750

**TIENDA AL PUBLICO EN BARCELONA
PEDIDOS POR CORREO O TELEFONO
ENVIOS CONTRARREEMBOLSO A TODA
ESPAÑA**

**200 PTAS. DE GASTOS DE ENVIO
EN TU DOMICILIO EN 3-4 DIAS**

**OBSEQUIOS SORPRESA A
TODOS NUESTROS CLIENTES**

HARDWARE

ADAPTADOR CENTRONICS IMPRESORAS	8.000
ADAPTADOR JOYSTICK + QUICKSHOOT II	6.900
ADAPTADOR PARA MONITOR	3.500
LAPIZ OPTICO + SISTEMA DE DIBUJO	4.750
IMPRESORA RITEMAN F+	69.000
IMPRESORA SEIKOSHA SP-800	69.750
MONITORES para SPECTRUM desde	27.000
IMPRESORA SP-800 + Adaptador CENTRONICS + CONTEXT especial + COPY GRISES	72.000

GESTION

CONTEXT V7 (STANDARD)	4.000
CONTEXT V8 (Catalán-Castellano)	
Versión SEIKOSHA SP-800	4.000
Versión RITEMAN F+	4.000
S. I. T. I. V 3.	
Base de datos con cálculos	4.000
ADAPTADOR SITI-CONTEXT	2.500
Sistema Operativo M.D.S. [™] (Acceso aleatorio a Microdrive)	7.000
CONTABILIDAD PIN	
Plan contable, 200 ctas, 2.000 astos.	
Acceso directo a Microdrive	
UTILIZA EL S.O. M.D.S.	3.000
COPY GRISES (F+, SP-800, GP-550)	2.500

CLUB DE SOFT

MAS DE 300 TITULOS INEDITOS EN ESPAÑA

NOTA

Hay que tener cuidado en que no haya líneas de programa con el mismo número, ya que el resultado podría ser desastroso.

Comodidad de uso

Las sentencias "LOAD", "VERIFY" y "MERGE" tienen cierta particularidad que las permita cargar, verificar o combinar el primer programa que encuentren, aunque no conozcamos su nombre; para ello debemos sustituir el nombre por una cadena vacía.

Ejemplos:

```
LOAD ""  
LOAD "" CODE  
VERIFY ""  
VERIFY "" CODE  
MERGE ""
```

Búsqueda de programas

Durante la búsqueda de programas para su carga, verificación o fusión con otros, se van visualizando en pantalla todos aquellos programas o datos que el ordenador va encontrando. Esto puede servirnos de referencia para una mejor localización, ya que podemos utilizar el avance rápido hacia adelante o hacia atrás, de nuestro aparato de cassette, para ahorrar tiempo.

Referencias

Cuando el ordenador localiza un programa, se nos visualiza en pantalla su nom-

bre, así como una referencia indicativa del tipo de programa; éstas pueden ser de cuatro tipos:

- a) Programas BASIC.

Program : nombre

- b) Programas en C/M, pantallas o bytes.

Bytes : nombre

- c) Matrices numéricas.

Number array : nombre

- d) Matrices de cadena.

Character array : nombre

Errores

En el manejo de estas sentencias pueden aparecernos cualquiera de estos errores:

- a) Fuera de memoria.

4 out of memory

Este error se produce cuando no hay suficiente memoria para cargar o combinar un programa, bytes o matrices.

- b) Nombre de programa inválido.

F Invalid file name

Ocurre al grabar un programa con un nombre de más de diez caracteres o al asignarle una cadena vacía.

- c) Error de carga en la cinta.

R Tape loading error

Aparece cuando el ordena-

dor no puede cargar un programa o cuando la verificación ha sido incorrecta.

Este error puede ser debido entre otras causas a:

- Cabeza lectora del cassette sucia.
- Pilas gastadas en exceso.
- Cintas apelmazadas.
- Cintas deterioradas.
- Etc.

Programas

El programa número "1" permite conocer el contenido de una cinta de cassette, dando información de los programas almacenados, así como una serie de datos útiles: su comienzo y su longitud. Si tenemos conectada una impresora los datos saldrán simultáneamente.

Una vez ejecutado, nos pregunta el nombre que queremos dar a la cinta (máx. 15 caracteres) y a continuación la cara (o). Posteriormente se pone el cassette, con la cinta, en marcha y a esperar que el ordenador visualice la información según vaya detectando las cabeceras de los programas.

El programa utiliza una pequeña rutina en código máquina, ya que parte de la información que suministra es inaccesible desde el BASIC.

El programa número "2" es un programa de utilidad que permite conocer el directorio de una cinta, es decir los programas que hay grabados, así como una serie de datos anexos: Nombre del programador, marcaje del contador del cassette, etc. También permite elegir un programa y cargarlo automáticamente.

Letra Normal de matriz de puntos
Letra Itálica o cursiva
Letra de calidad (NLQ)
Escritura en negrita
Escritura subrayada

Paso de escritura condensado

Paso de escritura "Elite"

Paso de escritura "Pica"

Itálica condensada

Línea con superíndices y subíndices

La letra sea pequeña posible

Normal expandido

Itálica expandida

Condensado expandido

Itálica condensada expandida

Diversos tipos de letra, proporcionados por una impresora de calidad.

acoplar cualquier impresora, que no sea "ZX", al Spectrum. Los protocolos de comunicación más importantes, por los que se rigen estas impresoras, son:

CENTRONICS
RS-232

El protocolo "CENTRONICS" se base en el envío paralelo de la información, mientras que la "RS-232" lo realiza en serie.

La mayoría de estos Interfaces ocupan una pequeña parte de la memoria del Spectrum y necesitan de un Software que las gestione.

Tipos de Impresora

En la actualidad existe una gran variedad. Atendiendo a

su sistema de funcionamiento se pueden clasificar de la siguiente manera:

MARGARITA
AGUJAS
TÉRMICAS
LÍNEAS
INYECCIÓN DE TINTA
ELECTROSTÁTICAS
LASER
ETC...

Las impresoras de Margarita tienen la ventaja de tener un tipo de letra idéntico al proporcionado por una máquina de escribir, pero tienen el inconveniente de que su velocidad expresada en "cps" (caracteres por segundo) es relativamente baja.

Las impresoras de agujas son las más utilizadas en los

ordenadores personales, ya que su relación servicio/precio es bastante adecuada.

La velocidad de estas impresoras es superior a las de Margarita, pero su tipo de letra es más imperfecto, ya que las realiza a base de puntos.

Las impresoras térmicas también se utilizan en los ordenadores personales; en éstas, el tipo de papel utilizado es especial, ya que cambian de color al calentarse.

El resto de impresoras no son de uso frecuente con ordenadores personales, ya que su precio es bastante elevado y están diseñadas para equipos donde el volumen de impresión es grande; por ejemplo, las de líneas imprimen una línea de una sola vez y las de láser hasta una página.

Los listados por impresora son muy convenientes, ya que ayudan en la depuración de programas al poder localizar con mayor facilidad las sentencias.



Acceso al teclado

LN



Definición

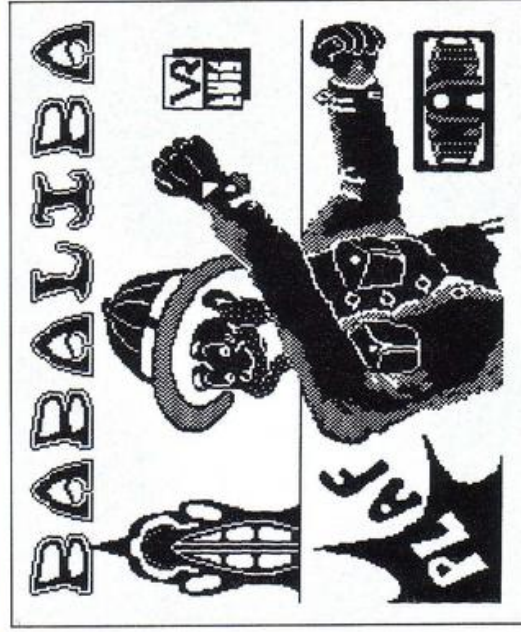
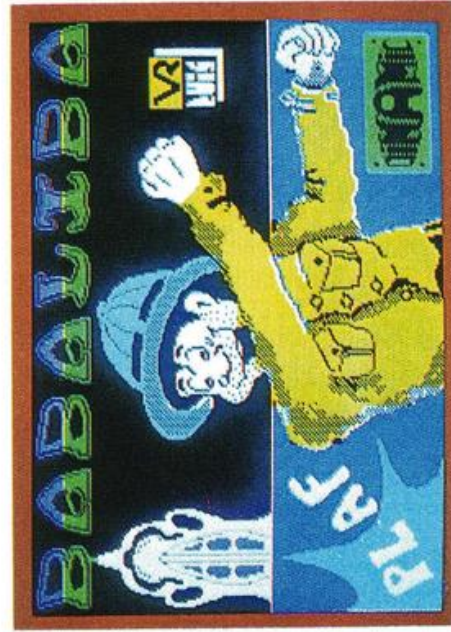
La sentencia "COPY" permite sacar por impresora una copia de la imagen visualizada en pantalla.

"COPY" no necesita de ningún argumento para ejecutarse.

La reproducción que hace "COPY" de la pantalla se basa en la impresión de los píxeles con color de "tinta", por tanto, no se sorprenda si al intentar realizar un "COPY" del dibujo proporcionado por el programa de la página 227, no se imprime absolutamente nada, ya que está realizado a base de bloques de color "papel" con el carácter "espacio"; si desea imprimirlo, modifique la siguiente línea:



Tampoco se imprime nada si intenta realizar un "COPY" de los listados que proporcionó el ordenador al pulsar la



Sólo los píxeles con color de tinta se imprimen al realizar un "copy".

tecla "ENTER", ya que éstos se borran al ejecutarse una sentencia o comando.

Realice prácticas con los ejercicios de las sentencias "PLOT", "DRAW" y "CIRCLE".

Programa de utilidad

El programa n.º 1 permite realizar uno de los típicos TEST de impresora, en los

Otras impresoras

En el mercado existen diversos Interfaces para poder

Las instrucciones de manejo se encuentran en el propio programa.

Los datos referentes a esa cinta deben ser editados con el programa número "3" que permite confeccionar la información de un máximo de 20 programas.

Los programas deben ser grabados en el siguiente orden:

- El programa número "2" como LINE 6000.
- La tabla de datos que genera el programa número "3".
- A continuación los pro-

```
PROGRAMA N. 2 > QWERTY
CONTADOR > 123
PROGRAMADOR > D.F.G.
FECHA > 23/04/85
```

```
COMENTARIOS > ESTE PROGRAMA
EXPLORA EL TECLADO DEL SPECTRUM
```

Edición de datos con el "EDIT/DIR".

gramas correspondientes a esa cinta. Como el programa "directorio" es el primero de la cinta, para ejecutarlo rebo-

bina la cinta y teclea:

LOAD ""


```

10 REM *****
11 CURSOR/BASIC *****
12 LET longitud=31
13 LET primeros31
14 PRINT AT 0,0 INVERSE 1; " "
15 TEST DE IMPRESORA
16 PRINT #0; "Pulse una tecla"
17 PAUSE 0
18 PARA COMENZAR INPUT 0
19 PAUSE 0
20 LET n=0
21 FOR n=0 TO 255
22 LET caracter=CHR$(n)
23 PRINT CHR$(n);
24 NEXT n
25 FIN DEL TEST
26 PAUSE 0

```

```

10 REM *****
11 CURSOR/BASIC *****
12 LET longitud=31
13 LET primeros31
14 PRINT AT 0,0 INVERSE 1; " "
15 TEST DE IMPRESORA
16 PRINT #0; "Pulse una tecla"
17 PAUSE 0
18 PARA COMENZAR INPUT 0
19 PAUSE 0
20 LET n=0
21 FOR n=0 TO 255
22 LET caracter=CHR$(n)
23 PRINT CHR$(n);
24 NEXT n
25 FIN DEL TEST
26 PAUSE 0

```

GESTION DE IMPRESORA

Las impresoras son unos periféricos similares a una máquina de escribir, pero sin teclado incorporado, ya que las órdenes de escritura proceden del ordenador al que están conectadas.

Las utilidades de una impresora son diversas, desde una simple obtención en papel de los listados de programas hasta la confección, por ejemplo, de cartas con un sofisticado "PROCESADOR DE TEXTOS".

En este capítulo se van a explicar aquellas sentencias, que de un modo directo, gestionan las impresoras "ZX" o similares:

```

LPRINT
LIST
COPY

```

Acceso al teclado

LPRINT



Definición

La sentencia "LPRINT" realiza la misma tarea que

"PRINT" pero obteniendo los resultados por impresora en lugar de la pantalla.

Su estructura general es idéntica a la de "PRINT", por tanto si tiene alguna duda consulte la página 71 y sucesivas.

Ejemplos:
- LPRINT "ORDENADOR"
- LPRINT a
- LPRINT 3/4 + 7
- LPRINT K\$

Con "LPRINT" pueden utilizarse las sentencias auxiliares "AT" y "TAB".

a) LPRINT AT

```

10 REM *****
11 ELEMENTO AT *****
12 LET n=0
13 FOR n=0 TO 255
14 LET caracter=CHR$(n)
15 PRINT AT n,0; "MICROHOBV";
16 NEXT n

```

b) LPRINT TAB

```

10 REM *****
11 ELEMENTO TAB *****
12 LET n=0
13 FOR n=0 TO 255
14 LET caracter=CHR$(n)
15 PRINT TAB n;"MICROHOBV";
16 NEXT n

```

En general, el argumento de "LPRINT" no se imprime directamente, sino que se almacena en una memoria intermedia denominada "BUFFER DE IMPRESION DE LI-

NEA"; cuando este buffer se llena, la impresión se realiza. Ejemplo:

```

10 REM *****
11 BUFFER INTERMEDIO *****
12 LET n=0
13 FOR n=0 TO 255
14 LET caracter=CHR$(n)
15 PRINT " ";
16 NEXT n

```

A pesar de que en la línea 40 hay una impresión del elemento primero de la variable de cadena a\$, ésta no se realiza hasta que se completa el bucle Z (0 - 31); ya que 32 caracteres son los que se almacenan en la denominada memoria intermedia.

Hay otras ocasiones en las que se realiza la impresión sin estar lleno el buffer:

a) Cuando se utiliza "LPRINT" en comandos directos, independientemente del formato de impresión (coma o punto y coma).

Ejemplos:

```

LPRINT "hola"
LPRINT "pepe"
LPRINT "juan"
LPRINT "pan"

```

b) Dentro de un programa.

- Cuando "LPRINT" no va acompañado de ningún formato.

Ejemplo:

```

10 LPRINT "disco"
20 LPRINT "lapiz"

```

- Cuando se requiera una nueva línea por alguno de los siguientes formatos:
COMA

```

10 LPRINT "Erase una vez un lobo"
20 LPRINT "que quería..."

```

APOSTROFE

```

10 LPRINT "Peras" "Manzanas"

```

ELEMENTO "AT"

```

10 LPRINT AT 4,5; "JAJAJA"
20 LPRINT AT 10,0; "TURURU"

```

Inserte un punto y coma al final de la línea 10 y observe la diferencia. Con la sentencia "AT" se ignora el indicativo de número de línea.

ELEMENTO "TAB"

```

10 FOR n = 21 TO 0
20 LPRINT TAB n; " ";
30 NEXT n

```

c) Al finalizar un programa, si se ha quedado algo sin imprimir

```

10 LPRINT "adiós"
20 PAUSE 0

```

Al pulsar cualquier tecla, se imprime la cadena "adiós".

```

0?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
AB?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
BA?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
CB?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
DC?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
ED?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
FE?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
HG?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
IH?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
JK?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
LM?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
NO?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
PQ?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
RS?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !
TU?>=<: 9876543210/-+* ) (% % $ # !

```

Ejemplo del programa "Test".

que se encontraba almacenada en el buffer de impresión.

```

LLIST

```

Acceso al teclado

LLIST



Definición

"LLIST" es el equivalente a

"LIST" en impresora.
Su estructura general es:

SENTENCIA	ARGUMENTO
LLIST	n.º de línea

Ejemplos:

- LLIST
- LLIST 30
- LLIST a
- LLIST 5 * b

Cuando el número de línea se omite, el ordenador interpreta que el listado es a partir de la primera línea.

A diferencia de "LIST" el listado se imprime todo seguido, ya que no aparece el conocido mensaje:

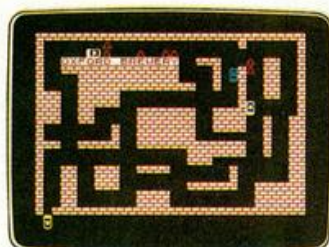
```
scri!!
```




DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA ESPAÑA:

abc analog

Santa Cruz de Marcenado, 31
28015 MADRID. Tel. 248 82 13
Télex: 44561 BABC E



RUN BABY RUN
SPECTRUM 16K/48K



VIKING RAIDERS
SPECTRUM 48K



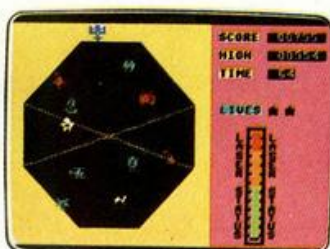
MR FREEZE
SPECTRUM 48K



BOOTY
SPECTRUM 48K



MR FREEZE
CBM 64



EXODUS
CBM 64



ESTRA
CBM 64



EXODUS
SPECTRUM 48K



HEADACHE
CBM 64



BOOTY
CBM 64



GOGO THE GHOST
CBM 64



ZULU
CBM 64

P.V.P.: 795 Ptas.

* DE VENTA EN:

- Comercios Especializados
- Departamentos de microinformática de

- Directamente en **abc analog** o por correo.



La Corona del poder

TALISMAN

Games Workshop/Serma

48 K

Tipo de juego: Aventura

Gráfica

P.V.P.: 1.995

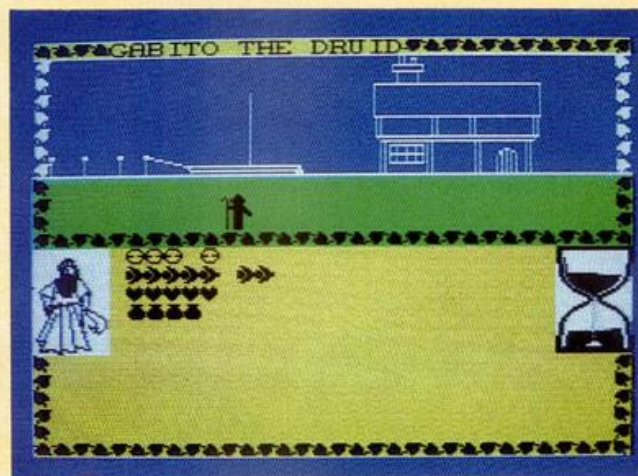


Aquéllos que disfrutaron hace ya bastante tiempo con una aventura gráfica que se llamaba Valhalla, podrán ahora nuevamente introducirse en otra semejante con este nuevo programa, que dentro de la línea del anterior, consigue transportarnos a un escenario diferente donde viviremos un juego excitante.

Talisman es una aventura interactiva en la que pueden intervenir varios jugadores, lo que supone, además, una importante innovación en este tipo de programas.

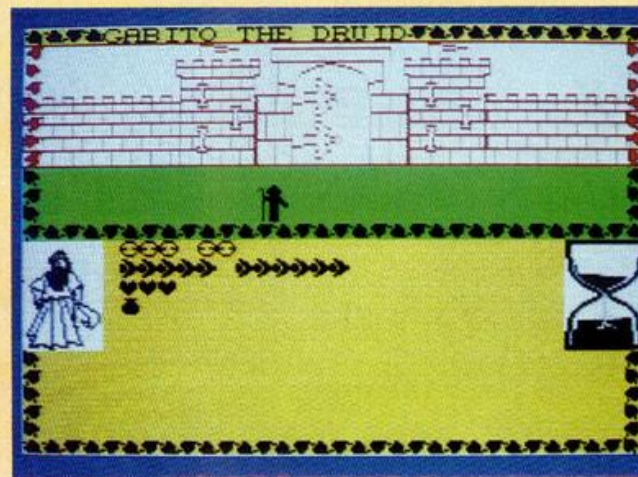
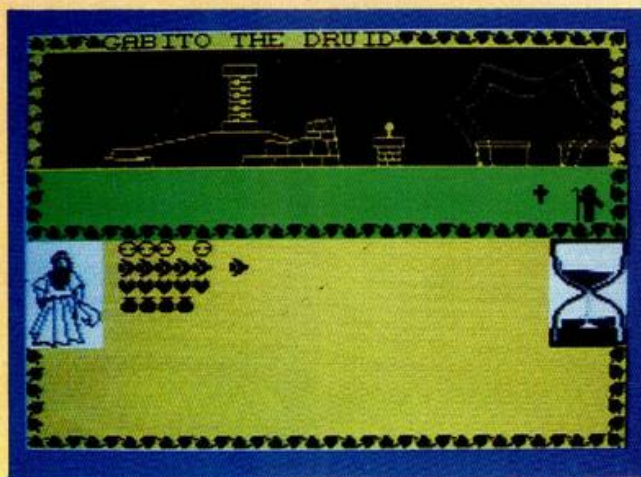
Todo el juego es una carrera contra el tiempo para conseguir la denominada Corona del Poder. Para lograr su posesión tenemos que enfrentarnos anteriormente a muchos peligros y a una gran colección de criaturas monstruosas que intentarán impedirnos el paso hacia nuestro objetivo.

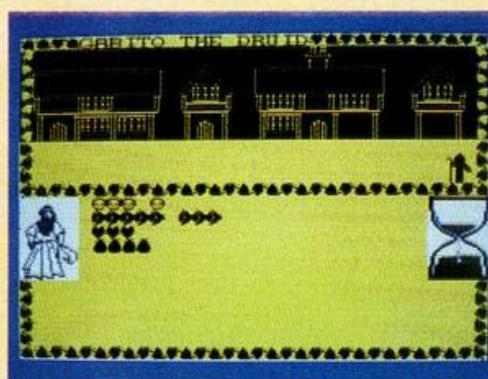
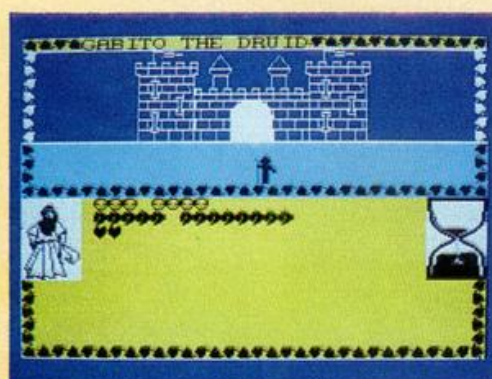
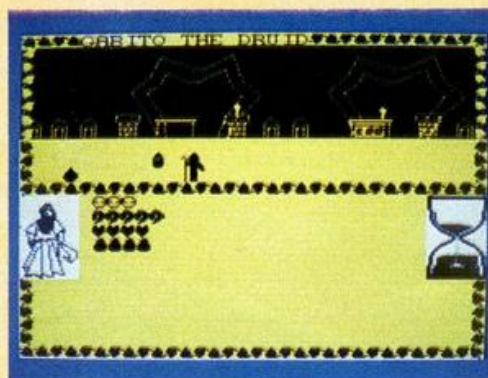
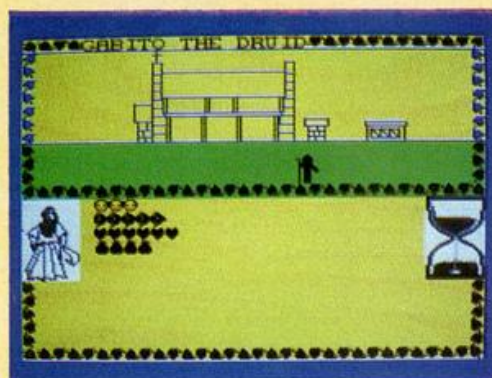
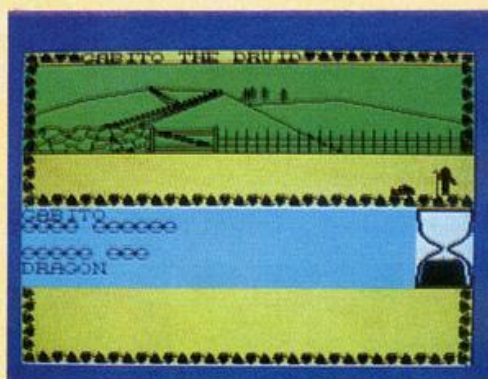
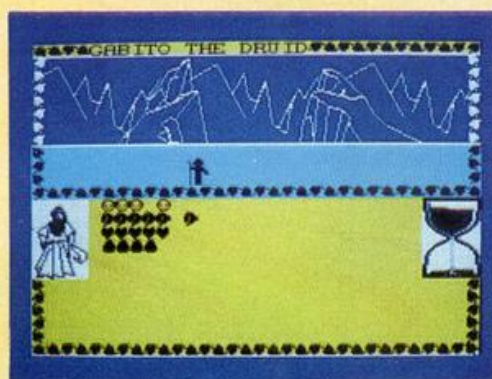
A medida que vamos avanzando en nuestra búsqueda, las misiones y los enemigos se van volviendo más peligrosos. La única forma de salir airoso de las situaciones más difíciles será utilizar los hechizos que se encuentran en algunas de las pantallas por las que vamos pasando. Cada uno de éstos puede ser utilizado en una situación determinada, pero habrá que tener mucho cuidado con usarlos en los momentos oportunos para que nos resulten útiles. Hay una especie de flores



místicas, con las que podemos aumentar los poderes si antes conseguimos ganarnos su lealtad. Hay también brujas, duendes, y un sin fin de enemigos y amigos que tendremos que aprender a valorar y sobre todo a

distinguir rápidamente en el transcurso del juego. Al principio podemos elegir el personaje que vamos a dirigir pudiendo cada jugador manejar a uno de ellos. Aparece una lista con todos los que integran la aventura, del mismo modo





que si se tratara del reparto. Nosotros podemos no sólo elegir al que vamos a utilizar en la aventura, sino que además, le podemos poner el nombre que

queramos. Cada uno de los personajes tiene unas peculiaridades que le caracterizan, las cuales van a ser muy importantes en el desarrollo

de la aventura. Las dos cualidades más importantes son la fuerza y la astucia con un grado para cada una de ellas que va a determinar en algunos

momentos, como es, por ejemplo en el caso de los combates, quién va a ser el vencedor.

La acción se desarrolla al igual que ocurría en el Valhalla, de una forma activa, es decir, con movimiento. Podemos mover a nuestro personaje en una u otra dirección diciéndole hacia donde queremos ir cuando el ordenador nos pregunte, y además, a diferencia en este caso del Valhalla, nos podemos mover utilizando los cursores.

La pantalla se encuentra dividida en varias partes que debemos de controlar en todos los momentos del juego.

En el centro de la imagen están los distintos indicadores de la situación del personaje: fuerza, astucia, vidas, oro y los hechizos, cuando hayamos recogido éstos.

Podemos también, cuando lo requiera la situación, pedir información sobre otros personajes, utilizar hechizos y combatir. Cuando hagamos esto último, además de nuestro factor de fuerza, influirá un elemento aleatorio pulsando una tecla, que en muchas ocasiones puede ser decisivo, y que sólo funcionará si nosotros lo deseamos.

Valoración. Es una aventura diferente a las convencionales, porque incorpora movimiento continuamente, y no sólo cuando nosotros dirigimos al personaje, sino también cuando se desarrolla un combate o vemos al enemigo acercándose hacia nosotros.

El juego está muy bien construido, con situaciones llenas de originalidad y un buen aprovechamiento de los gráficos. Tiene más de 50 pantallas.

Originalidad	★ ★ ★ ★
Gráficos	★ ★ ★ ★
Movimiento	★ ★ ★
Valoración	★ ★ ★ ★

**ZAFIRO
CHIP**

Presenta:

Estrellas en Spectrum

Si están agotados
en tu tienda habitual
¡¡Llámanos!!

**INSTRUCCIONES
EN CASTELLANO**



Disponible en Commodore

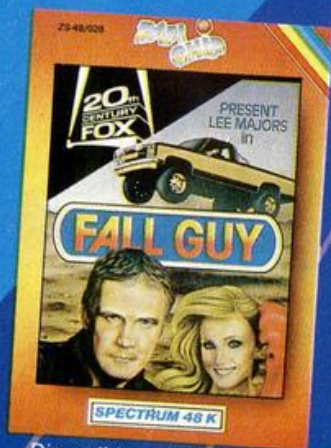


ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.

Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E

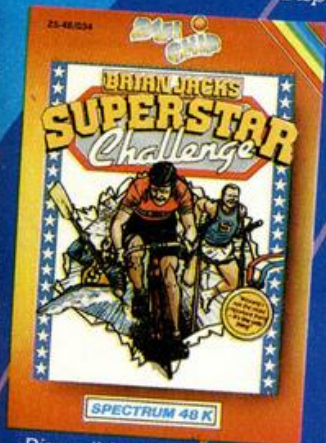
Programas editados, fabricados y distribuidos en España con la garantía Zafiro. Todos los derechos reservados.



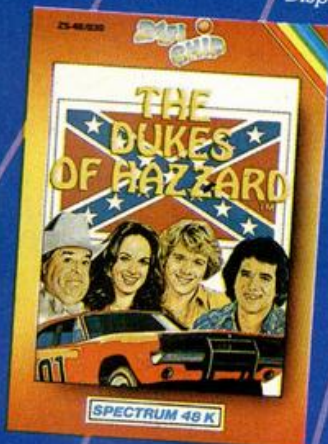
Disponible en Commodore



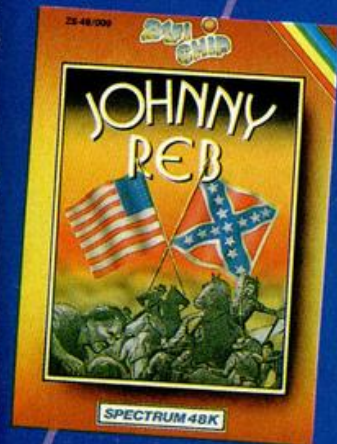
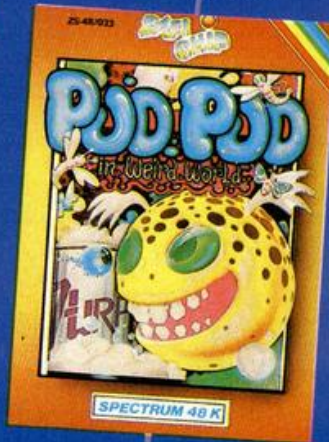
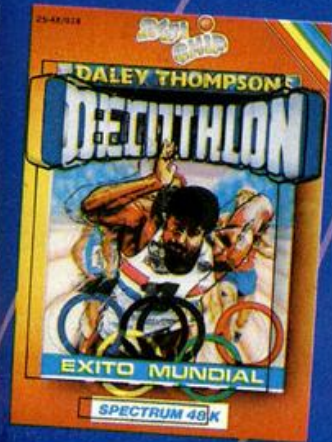
Disponible en Commodore



Disponible en Commodore



Disponible en Commodore



Próximos lanzamientos

Squash
Broad Street
Snooker
Grand National



EN BUSCA DEL TESORO

Gregorio MOREL

Spectrum 48 K

Premiado con 15.000 Ptas.

En una de nuestras andanzas por los peligrosos mares del Sur, acechados por los temibles piratas, nos hemos hecho con el mapa de un incierto tesoro. Nuestra meta ahora es dar con él antes de que nos sea arrebatado.

Siguiendo sus instrucciones, hemos llegado a una isla desconocida y aquí empiezan nuestras calamidades.

Inmersos en nuestra búsqueda, nos veremos sorprendidos por unos temibles caníbales que harán todo lo posible por «merendarnos». Si logramos salir con vida de ésta, nos enfrentamos a una nueva prueba, unas arenas movedizas que nos cortan el paso y, finalmente, un volcán en erupción que despiende lava ininterrumpidamente por su boca de fuego. Muchos son pues, los

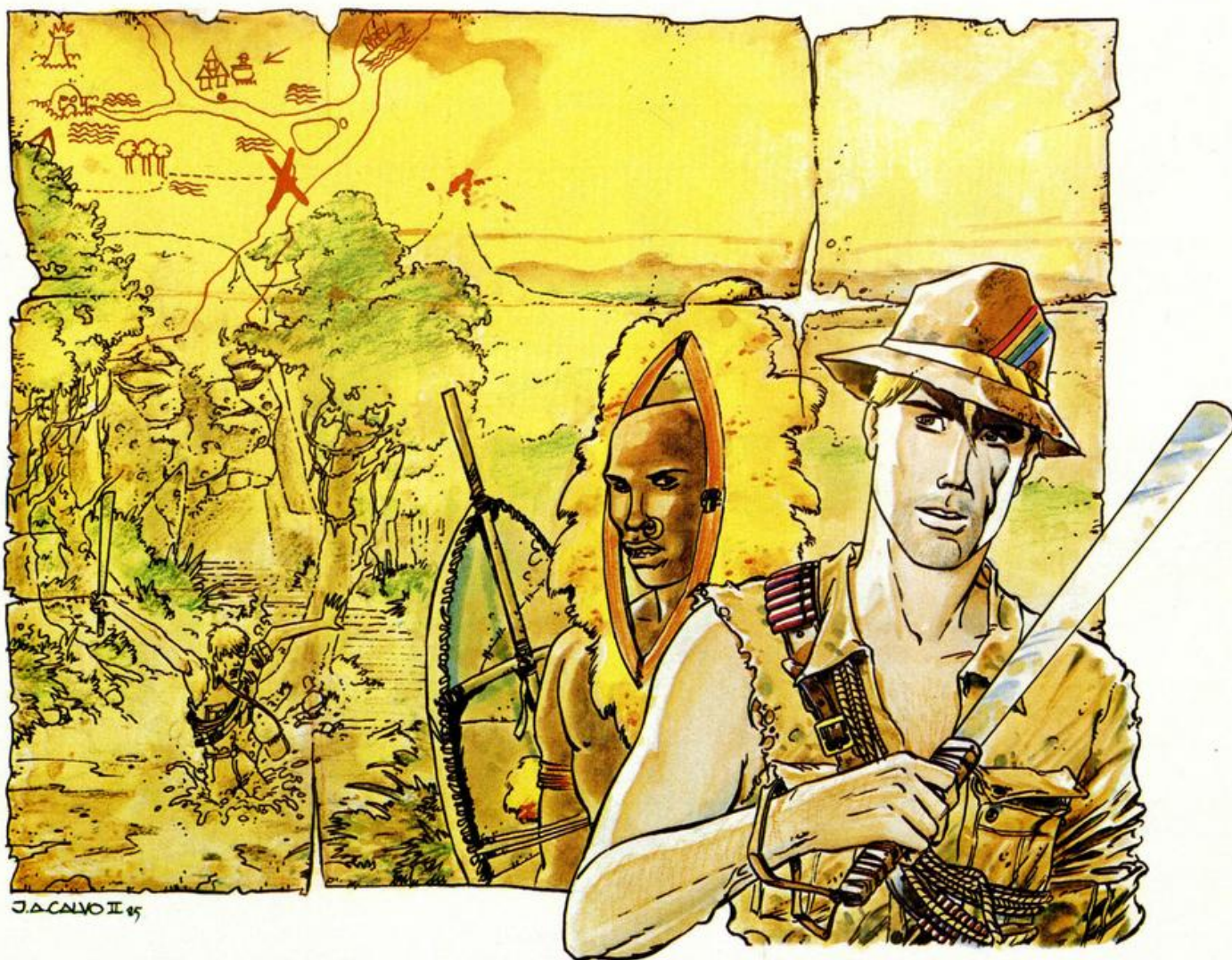
peligros que tendremos que afrontar y superar antes de conseguir el preciado tesoro; pero te aseguramos que merecerá la pena.

NOTAS GRAFICAS

A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S
T U V W X Y Z

```

2 LET CO=1
3 REM TESORO
4 GO SUB 1500
5 PRINT AT 10,4:"¡ESPERA! EST
6 OY PENSANDO...";AT 12,6:"AHORA HI
7 MO VUELVO."
8 GO SUB 1600
9 RANDOMIZE
10 LET G=0
11 LET S=0: LET E=0
12 BORDER 7: PAPER 6: INK 1
13 REM PRESENTACION
14 CLS: PRINT AT 0,7:"EN BUSC
15 A DEL TESORO";AT 1,7:"
16
17 FOR E=1 TO 8: PRINT AT 19,1
18 +2+E;E
19 PRINT AT 1+2+E,1;9-E: NEXT
20 E
21 GO SUB 2000
22 INK 0: PRINT AT 4,20:"INTEN
23 TOS"
24 PRINT AT 21,0;"
25
26 FOR D=1 TO 50: NEXT D
27 IF INKEY$("<") THEN GO TO 24
28
29 IF CO>1 THEN GO TO 280
30 PRINT AT 21,8:"PULSA UNA TE
31 CLA"
32 BEEP .5,0: GO TO 180
33 REM NÚMEROS ALEATORIOS
34 REM TESORO
  
```




```

240 LET X=INT (RND*8)+1
241 IF X<1 OR X>8 THEN GO TO 24
242 LET Y=INT (RND*8)+1
243 IF Y<1 OR Y>8 THEN GO TO 24
244 REM CANIBALES
245 LET C1=INT (RND*8)+1
246 LET C2=INT (RND*4)+5
247 REM ARENAS MOVEDIZAS
248 LET Q1=INT (RND*4)+1
249 LET Q2=INT (RND*3)+1
250 IF G=1 THEN GO TO 250
251 FOR P=20 TO -20 STEP -2: BE
252 1,P: NEXT P: BEEP .5,-30
253 LET A1=6
254 PRINT AT 21,0;"DIME TU NOMB
255 POR FAVOR"
256 INPUT N$: IF LEN N$>23 THEN
257 CLS: PRINT AT 10,2;"¡SOLO QUIE
258 SABER EL NOMBRE!" : PAUSE 90:
259 LET CO=CO+1: GO TO 101
260 IF LEN N$>18 THEN LET A1=1
261 PRINT AT 2,A1;"JUGADOR:"N$
262 AT 21,0;"ADIVINA DONDE ESTA EL
263 TESORO"
264 REM 8 INTENTOS
265 FOR N=1 TO 8
266 INPUT "NUMERO HORIZONTAL: "
267 R$
268 315 PRINT AT 21,0;"
269
270 IF CODE A$(49 OR CODE A$)56
271 THEN PRINT AT 21,0;"ENTRE 1 Y 8
272 POR FAVOR": GO TO 310
273 INPUT "NUMERO VERTICAL: ";B
274
275 IF CODE B$(49 OR CODE B$)56
276 THEN PRINT AT 21,0;"ENTRE 1 Y 8
277 POR FAVOR": GO TO 330
278 LET A=VAL A$(1): LET B=VAL
279 B$(1)
280 INK 0: FOR T=1 TO 5
281 REM CRUCES DE POSICION
282 OVER 1: PLOT A+16+9,B+16+17
283 DRAW 4,4: PLOT A+16+9,B+16+21:
284 DRAW 4,-4: BEEP .3,20
285 OVER 0: NEXT T
286 INK 0: PRINT AT 5+N,19,A;"
287 B
288 GO SUB 1000
289 IF S=1 THEN LET N=8
290 NEXT N
291 IF S=1 THEN GO TO 500
292 PRINT AT 16,19;"ESTABA EN "
293 X;"Y:AT 17,19;"
294
295 BEEP .5,-10: BEEP .5,-10: B
296 .5,-10: BEEP .25,-15: BEEP
297 .1,-15: BEEP .5,-13: BEEP .5,-13
298 BEEP .1,-15
299 470 BEEP .5,-10: BEEP .5,-10: B
300 .5,-10: BEEP .25,-10: BEEP
301 .5,-10: BEEP .25,-10: BEEP
302 .5,-8: BEEP .1,-10
303 500 PRINT AT 16,19;"ENCONTRASTE
304
305 510 PRINT AT 17,19;" EL TESORO
306
307 520 FOR T=1 TO 4
308 REM MUSICA PARA EL GANADOR
309 FOR N=40 TO 48 STEP 4: BEEP
310 1,N: NEXT N
311 540 FOR N=48 TO 40 STEP -4: BEE
312 1,N: NEXT N
313 550 NEXT T
314 555 LET CO=1
315 560 INPUT "¿QUIERES JUGAR OTRA
316 VUEZ?" R$
317 IF R$="SI" OR R$="si" THEN
318 LET G=1: GO TO 70
319 580 IF R$="NO" OR R$="no" THEN
320 GO TO 900
321 590 INPUT "SI O NO POR FAVOR";R
322 GO TO 570
323 900 PRINT AT 21,0;"ADIOS Y MUCH
324 AS GRACIAS POR JUGAR"
325 910 INPUT "¿DESEAS JUGAR ALGUIEN
326 MAS?" R$
327 920 IF R$="SI" OR R$="si" THEN

```

```

GO TO 60
930 IF R$="NO" OR R$="no" THEN
GO TO 2500
940 INPUT "SI O NO POR FAVOR";R
$ GO TO 920
999 REM AYUDAS
1000 LET D=ABS (X-A)+ABS (Y-B)
1010 IF D=0 THEN GO TO 1110
1020 IF D<3 THEN PRINT AT 5+N,23
1030 "TE QUEMAS"
1040 IF D=3 THEN PRINT AT 5+N,23
1050 "CALIENTE"
1060 IF D>3 AND D<6 THEN PRINT A
1070 5+N,23;"TEMPLADO"
1080 IF D=5 THEN PRINT AT 5+N,23
1090 "FRIO"
1100 IF E=0 THEN GO TO 1090
1110 IF D<E THEN PRINT AT 5+N,23
1120 "VAS BIEN"
1130 IF D>E THEN PRINT AT 5+N,23
1140 "TE ALEJAS"
1150 LET E=D
1160 GO TO 1115
1170 LET S=1
1180 REM INCIDENTES POSIBLES
1190 IF A=C1 AND B=C2 THEN BEEP
1200 3,20: INPUT "¡CANIBALES! ¿QUE HA
1210 CELEBRAS OCORRERES?" R$: GO TO
1220
1230 IF A=Q1 AND B=Q2 THEN GO SU
1240 B 1400: INPUT "¡ARENAS MOVEDIZAS
1250 ! VAS HACIA ELESTE O HACIA EL O
1260 ESTE?" R$: GO TO 1250
1270 IF AND<3 AND A=3 AND B=4 T
1280 HEN BEEP .5,-5: BEEP .5,5: INPUT
1290 "¿VOLCAN EN ERUPCION! ¿HUYES P
1300 OREL ESTE O POR EL OESTE?" R$: G
1310 O TO 1250
1320 GO TO 1300
1330 IF AND<5 AND R$<>"PELEO" A
1340 ND R$<>"peleo" THEN PRINT AT 21,
1350 0;"¡ATRAPADO! TE HAN COMIDO." : L
1360 ET N=8: GO TO 1300
1370 IF AND<5 AND R$<>"CORRO" A
1380 ND R$<>"corro" THEN PRINT AT 21,
1390 0;"¡ERAN DEMASIADOS! TE HAN COMI
1400 DO" : LET N=8: GO TO 1300
1410 GO TO 1290
1420 IF F=1 AND R$<>"OESTE" AND
1430 R$<>"este" AND R$<>"O" AND R$<>
1440 "0" THEN PRINT AT 21,0;"DIRECC
1450 N EQUIVOCADA. HAS MUERTO": LET N=
1460 8: GO TO 1300
1470 IF F=0 AND R$<>"ESTE" AND R
1480 $<>"este" AND R$<>"E" AND R$<>"e
1490 " THEN PRINT AT 21,0;"DIRECCION
1500 EQUIVOCADA. HAS MUERTO": LET N=8
1510 GO TO 1300
1520 PRINT AT 21,0;"¡FELICIDADES
1530 ! TE HAS SALVADO."
1540 RETURN
1550 FOR P=10 TO -30 STEP -2: BE
1560 EP .02,P: NEXT P: BEEP 2,-40
1570 RETURN
1580 REM GRAFICOS
1590 REM Los graficos pueden ser
1600 numeros DECIMALES o BINARIOS.
1610 FOR N=1 TO 2: READ G$
1620 1530 FOR F=0 TO 7: READ Z: POKE
1630 USR G$+F,Z
1640 NEXT F: NEXT N
1650 DATA "R",0,16,0,16,32,64,66
1660 "S",0,8,0,8,0,8,0,8
1670 RETURN
1680 LET A=BIN 00010000
1690 LET B=BIN 11111111
1700 LET C=BIN 01111100
1710 LET D=BIN 01111110
1720 LET E=BIN 11111111
1730 LET F=BIN 10001000
1740 LET G=BIN 00010001
1750 LET H=BIN 10010100
1760 LET I=BIN 00000001
1770 LET J=BIN 01100110
1780 LET K=BIN 01000010
1790 FOR N=1 TO 16: READ P$
1800 FOR F=0 TO 7: READ Z: POKE
1810 USR P$+F,Z
1820 NEXT F: NEXT N
1830 DATA "a",BIN 00111000,BIN 0

```

```

0111100,C,C,d,d,b,b,"b",BIN 1111
0111,BIN 10010011,a,a,a,a,a,a
1830 DATA "c",0,0,0,0,BIN 111110
00,R,R,BIN 10001111,"d",BIN 0001
1100,BIN 00011100,BIN 00010000,B
IN 00010000,d,P,BIN 11000111
1840 DATA "e",0,0,0,0,BIN 000111
11,S,S,BIN 11110001,"f",U,BIN 10
011100,T,T,T,BIN 10011100,U,U
1850 DATA "g",0,BIN 00011000,BIN
00100100,BIN 00100100,BIN 00111
100,0,0,0,"h",U,BIN 00111001,U,U
1860 DATA "i",U,U,U,U,U,U,U,U,"j
",0,BIN 00111100,X,X,X,X,X,X,BIN 1
1100111,"k",U,U,U,U,U,U,U,U,"l
1870 DATA "(",U,U,U,U,BIN 00100011
,BIN 00100011,BIN 00011111,BIN 0
0001111,BIN 00000111,"m",0,0,0,0
IN 10001000,BIN 10110000,BIN 111
10000,BIN 11100000,BIN 11000000
1880 DATA "n",0,BIN 11111110,BIN
11111100,BIN 11111000,BIN 11110
000,BIN 11100000,BIN 11000000,U,
"o",0,BIN 01111111,BIN 00111111,
BIN 00011111,BIN 00001111,BIN 00
000111,BIN 00000011,U
1890 DATA "p",b,b,b,BIN 10011111
BIN 01101101,BIN 11110011,b,b
1900 RESTORE: RETURN
2000 REM MAPA
2001 INK 1: PRINT AT 3,3;"
2010 PRINT AT 4,3;"",TAB 14;
2020 PRINT AT 5,3;"",TAB 16;
2025 PRINT AT 6,3;"",TAB 16;
2030 FOR L=7 TO 17: PRINT AT L,3
2040 " ",TAB 16; NEXT L
2040 PRINT AT 14,4;"",AT 15,4;"
2050 PRINT AT 17,4;"",
2060 PRINT AT 11,12;"",AT 12
12;"",
2070 PRINT AT 7,15;"",AT 8,15;"
",AT 15,15;"
2080 INK 4: PRINT AT 15,6;"",T
2090 12;"
2100 INK 0: PRINT AT 5,7;"",AN
2110 INK 4: PRINT AT 6,5;"",IN
X,0,TAB 7;"000"; INK 4,TAB 12;
2140 PRINT AT 7,5;"T"; INK 0;TAB
"LD"; INK 4;TAB 12;"
2150 PRINT AT 8,8;"",TAB 13;"A"
2170 PRINT AT 9,8;"",TAB 13;"A"
2180 INK 0: FOR H=1 TO 8
2190 FOR U=62-H TO 63+H
2200 PLOT U,87-H: NEXT U: NEXT H
2210 FOR T=1 TO 2: CIRCLE 60+8+T
2220 8+T,2: NEXT T
2300 RETURN
2500 REM INDICE
2501 BORDER 7: PAPER 7: CLS: PR
INT AT 0,11;"INDICE"
2520 PRINT AT 3,2;"PRESENTACION.
.....100",AT 4,2;"NUMEROS
ALEATORIOS.....235"
2540 PRINT AT 5,2;"ENTRADA DE DA
TOS.....300",AT 6,2;"CRUCES
DE POSICION.....365"
2560 PRINT AT 7,2;"NOTAS MUSICAL
ES.....455",AT 8,2;"MUSICA
PARA EL GANADOR.....525",AT 9,2;"A
YUDAS.....999"
2590 PRINT AT 10,2;"INCIDENTES P
OSIBLES.....1115",AT 11,2;"GRAFI
COS.....1600",AT 12,2
"MAPA.....2000"
2620 PRINT AT 13,2;"INDICE.....
.....2500",AT 14,2;"CONTA
DOR DE MEMORIA.....3000"
2640 PRINT AT 15,10;"HASTA FRONT
0" : PAUSE 0: CLS
2650 STOP
3000 REM CONTADOR DE MEMORIA
3001 PRINT (PEEK 23730+256*PEEK
23731)-(PEEK 23653+256*PEEK 2365
4)

```

LA ESCOBA ESPACIAL

Julio y José Manuel

Spectrum 48 K

Como pilotos de una espléndida escoba espacial (un nuevo modelo de propulsión), recorreremos el espacio para preservar nuestro planeta de cualquier ataque enemigo.

En esta ocasión, son los marcianos los que intentan invadir y penetrar en nuestra atmósfera, por ello, nos vemos obligados a repeler su agresión y elimi-

nar cuantos objetos voladores cruzan por nuestra pantalla.

Se trata de una acción rutinaria ya que estos ataques son constantes y la

Premiado con 15.000 Ptas.

NOTAS GRAFICAS

A B C D E F G H I J K L M N O P
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
 Q R S
 15 16 17

alerta viene siendo habitual durante la última década, pero a pesar de ello, siempre supone un alto riesgo a correr. No lo infravaloréis.


```

1 GO SUB 5000
REM PRESENTACION Y CARGA DE UD0
5 REM COMIENZO DEL JUEGO
10 BORDER 0: PAPER 1: INK 6: C
L3: LET O=0: LET P=0: LET V=0:
LET H=0
15 LET VIDAS=5: LET S1=1: LET
S2=0: LET F$="3": LET F=12
16 LET B$=""
17 LET C$=""
18 LET D$=""
19 LET E$=""
20 LET A$="" : LET K=0: LET
S=1
30 PRINT INVERSE 1: AT 1,1: "PUN
TOS": PRINT AT 1,20: "INK
6: AT 1,24: VIDAS
35 PLOT 0,150: DRAW 255,0: PLO
T 0,152: DRAW 255,0
40 LET X=10: LET Y=13: LET P1=
0: LET P2=0
45 REM BUCLE PRINCIPAL
50 IF VIDAS=0 THEN GO TO 3000
51 REM ARRUECAR
55 IF INKEY$="" AND X<18 THEN
PRINT AT X,Y: "AT X,F: "
LET X=X+1: PRINT AT X,Y: A$, FLASH
H 1: AT X,F: F$
58 REM
60 IF INKEY$="7" AND X<4 THEN
PRINT AT X,Y: "AT X,F: " THEN
LET X=X-1: PRINT AT X,Y: A$, FLASH
1: AT X,F: F$
90 PRINT AT 1,8: K
99 REM
100 IF INKEY$="0" AND (S=1) THE
N GO TO 700: REM
110 IF INKEY$="0" AND (S=2) THE
N GO TO 800: REM
120 IF X<5 THEN LET X=5: PRINT
AT X-1,Y: "AT X,Y: A$
140 PRINT BRIGHT 1: PAPER 2: IN
K 6: AT X,F: F$
159 REM
160 IF INKEY$="8" THEN LET S=1:
GO SUB 500: LET F=12: PRINT BRI
GHT 1: PAPER 2: INK 6: AT X,F: F$
169 REM
170 IF INKEY$="5" THEN LET S=2:
GO SUB 600: LET F=18: PRINT BRI
GHT 1: PAPER 2: INK 6: AT X,F: F$
179 REM
209 REM CREACION DE MARCIANOS
300 IF P1=0 THEN LET T=INT (RND
+7): IF T<0 THEN LET P1=1: LET
V=31: LET H=INT (RND+15)+4: LET
T1=T
320 IF P2=0 THEN LET T=INT (RND
+7): IF T<0 THEN LET P1=2: LET
O=0: LET P=INT (RND+15)+4: LET T
2=T
400 IF P1=1 THEN GO SUB 1100
420 IF P2=1 THEN GO SUB 1150
450 GO TO 2000
499 REM CAMBIO DE DIRECCION
500 LET A$="" : PRINT AT X,Y:
A$: AT X,F: " : LET F$="3": RETUR
N
600 LET A$="" : PRINT AT X,Y:
A$: AT X,F: " : LET F$="E": RETUR
N
699 REM
700 PRINT AT X,16: " : GO TO 120
6: " : GO TO 120
800 PRINT AT X,0: " : GO TO 120
6: " : GO SUB 1500: PRINT AT X,1
6: " : GO TO 120
900 REM MOVIMIENTO DE MARCIANOS
1100 IF (V<0) AND (H<0) THEN L
ET V=V-1: PRINT INK T1: AT H,V: "
: BEEP .05,30
1120 IF V=0 THEN LET P1=0: PRINT
AT H,V: " : AT H,V: " : RETURN
1150 IF (O<29) AND (P<0) THEN L
ET O=O+1: PRINT INK T2: AT P,O: "
: BEEP .05,40: RETURN
1170 IF O=29 THEN LET P2=0: PRIN
T AT P,O: " : AT P,O+2: " : RET
URN
1200 RETURN
1400 REM RUTINAS DE EXPLOSION
1500 IF (X=H) AND (V=16) THEN PRI
NT INK 6: PAPER 2: AT P,O: " : L
ET P1=0: LET H=0: LET K=K+100+T1
: PRINT AT H,V: "
1550 IF (X=P) AND (O=16) THEN PRI
NT INK 6: PAPER 2: AT P,O: " : L
ET P2=0: LET P=0: LET K=K+100+T2
: PRINT AT P,O: " : RETURN
1590 RETURN
1600 IF (X=H) AND (V=13) THEN PRI
NT INK 6: PAPER 2: AT H,V: " : L
ET P1=0: LET H=0: LET K=K+100+T1
: PRINT AT H,V: "
1650 IF (X=P) AND (O=13) THEN PRI
NT INK 6: PAPER 2: AT P,O: " : L
ET P2=0: LET P=0: LET K=K+100+T2
: PRINT AT P,O: " : RETURN
1900 RETURN
2000 REM MOVIMIENTOS DEL PAISAJE
2100 IF S=1 THEN LET B$=B$(S TO
1)+B$( TO 4): LET C$=C$(S TO 1)+C$(
4 TO 4): LET D$=D$(S TO 1)+D$( TO
4): LET E$=E$(S TO 1)+E$(1)
2200 IF S=2 THEN LET B$=B$(29 TO
1)+B$( TO 28): LET C$=C$(29 TO 1)+

```



```

+C$( TO 28): LET D$=D$(29 TO 1)+D
$( TO 28): LET E$=E$(32)+E$( TO
31)
2205 IF P1=0 AND S=2 THEN LET V=
V+1
2210 IF P2=0 AND S=2 THEN LET O=
O+1
2299 REM IMPRESION DEL PAISAJE
2300 PRINT INK 7: AT 19,0: B$
2301 PRINT INK 2: AT 20,0: C$
2302 PRINT INK 4: AT 21,0: D$
2303 PRINT INK 5: AT 5,0: E$
2304 PRINT INK 5+51: BRIGHT 1: AT
4,INT (S2/5): "CHR$(160+S1)
2305 LET S2=32+1: IF S2=150 THEN
PRINT AT S,30: "GO TO 2700
2340 REM EXPLOSION DE LA NAUVE
2350 IF ATTR (X,Y)<14 AND ATTR
(X,Y)>6 THEN PRINT INK 6: PAPER
2: AT X,Y: " : LET VIDAS=VIDAS
-1: PAUSE 5: CLS : GO TO 30
400 GO TO 50
4999 REM CAMBIO DE DIA Y NOCHE
5000 IF S1=1 THEN LET S1=2: LET
S2=0: PAPER 0: CLS : LET P1=0: L
ET P2=0: GO TO 30
5201 IF S1=2 THEN LET S1=1: LET
S2=0: PAPER 1: CLS : LET P1=0: L
ET P2=0: GO TO 30
2999 REM COMPROBACION DE FINAL
3000 FOR X=1 TO 7: PRINT PAPER X
: INK 8-X: FLASH 1: AT 12,0: "TE H
AN MATADO " : AT 15,0: "OTRA
PARTIDA " : FLASH 0: PAUSE 250
: INK X: PAPER 8-X: NEXT X
3500 IF INKEY$="5" THEN GO TO 30
00
4000 GO TO 10
4999 REM BUCLE DE LA LINEA 1
5000 POKE 23658,8: LET X=USR "A"
: BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
: FOR F=0 TO 175 STEP 10: PLOT 0
F: DRAW 250,0: NEXT F: FOR F=0
TO 255 STEP 10: PLOT F,0: DRAW 0
,170: NEXT F: PLOT 65,27: DRAW 0
UER 1,120,120,59+3*PI
5001 LET Z$=" @1985 J.J VALENCI
A TRONYK PRESENTA
E LA ESCOBA ESPACIAL " (5)IZOU
IERDA (6) DERECHA (7) ARIABA (8)
LASER (9) CUIRADO CON LAS NUB
ES (10) SUERTE
5002 PRINT INK 7: AT 12,9: "
5003 PRINT INK 7: AT 8,9: "
5004 FOR V=9 TO 11: PRINT INK 7:
AT V,9: " : AT V,22: " : NEXT V
: INK 6

```

```

5006 LET B$=""
5007 LET C$=""
5100 READ A: IF A=999 THEN GO TO
5300
5200 POKE X,A: LET X=X+1: GO TO
5300
5300 PAUSE 5: LET Z$=Z$(2 TO )
5301 PAUSE 5: LET B$=B$(32)+B$(
TO 31)
5302 PAUSE 5: LET C$=C$(32)+C$(
TO 31)
5310 PRINT AT 11,10: Z$( TO 12)
5320 PRINT INK 2: AT 10,10: C$( TO
12)
5330 PRINT INK 7: AT 9,10: B$( TO
12)
5350 IF LEN Z$=12 THEN GO TO 10
5400 BEEP .005,50
5500 GO TO 5300
9999 REM LINEAS DE DATAS
9000 DATA 255,126,63,31,15,31,56
1,255
9005 DATA 192,48,12,131,192,255,
1,255
9010 DATA 0,0,0,0,255,254,224,0
9015 DATA 0,0,0,0,255,127,340
9020 DATA 3,12,48,193,255,255,12
9025 DATA 255,126,252,248,240,24
8,255
9030 DATA 0,7,15,255,170,255,15,
10,224
9035 DATA 0,224,240,255,65,255,2
10,224
9040 DATA 0,0,0,0,237,0,0,0
9045 DATA 144,74,1,15,227,1,74,1
44
9050 DATA 9,62,128,199,248,128,8
9055 DATA 0,3,3,15,15,63,63,255
9060 DATA 0,192,192,240,240,252,
9065 DATA 0,0,0,0,0,24,60,126
9070 DATA 0,12,63,63,127,127,31,
0
9075 DATA 112,60,254,254,248,224
0,0
9080 DATA 0,12,251,255,255,62,11
0,0
9085 DATA 60,126,255,255,255,255
106,60
9090 DATA 96,56,28,12,12,26,56,9
9100 DATA 999

```


AIR ATTACK

Francisco VILLALBA

Premiado con 15.000 ptas.

Spectrum 16 K

NOTAS GRAFICAS

P 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Una misión importante requiere de nuestra presencia en la base central. Hemos de repeler, con la habilidad que nos caracteriza, el ataque aéreo enemigo que intenta destruir nuestras instalaciones.

Sin tregua alguna, las naves enemigas sobrevuelan la base con sus mortíferos rayos destruyendo lo que encuentran en su camino. Si logran su objetivo perderemos una vida de las tres con que contamos; pero, gracias a nues-

tra táctica bélica conseguiremos derribar el mayor número de agresores con los cañones antiaéreos, pulsando la tecla Ø para disparar. En ello va nuestra supervivencia.

```

1  REN @ F.U.S
5  GO SUB 9000
8  LET hi=1200
10 BORDER 5: INK 0: CLS
15 LET t=1: LET jo=0: LET ch=
INT (RND*16)+4: LET tv=3: LET sc
=0: LET s=0: LET y=10: LET x=15
20 GO SUB 9000
40 LET w=" "
210 FOR j=0 TO 3: PRINT AT j,0:
PAPER 2;
": NEXT j
220 GO SUB 8000
304 PRINT PAPER 2: INK 9: AT 0,3
: "coro" AT 0,18: "HIGH " hi
AT 3,3: "pantalla " s: AT 3,18: "v
idas " tv
305 PRINT AT y,x: "$"
310 LET jo=0
311 LET ch=INT (RND*16)+4: LET
t=t+1
313 IF INT (t/5)=t/5 THEN GO TO
3998
320 IF PEEK 23560=53 AND y<0 TH
EN PRINT AT y,x: " ": LET x=x-1:
PRINT AT y,x: "$"
330 IF PEEK 23560=54 AND y<19 T
HEN PRINT AT y,x: " ": LET y=y+1:
PRINT AT y,x: "$"
340 IF PEEK 23560=55 AND y<4 TH
EN PRINT AT y,x: " ": LET y=y-1:
PRINT AT y,x: "$"
350 IF PEEK 23560=56 AND x<31 T
HEN PRINT AT y,x: " ": LET x=x+1:
PRINT AT y,x: "$"
360 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 1
000
405 PRINT AT ch,j: INK 1: w$ L
ET jo=jo+1: IF jo>31 THEN PRINT
AT ch,j: " ": GO TO 310
420 LET b=INT (RND*41): IF b=1 A
ND jo>20 AND jo<29 THEN GO SUB 3
000
450 GO TO 312
1000 LET z=8+x-13: LET v=165-8*y
1010 PLOT 18,10: DRAW INK 4,z,v:

```

```

PLOT 237,10: DRAW INK 4,z-222,v
1015 OVER 1: PLOT 18,10: DRAW z,v
V: PLOT 237,10: DRAW z-222,v: OVR
0
1017 FOR j=1 TO 5: BEEP .01,j: N
EXT j
1018 IF ch=y AND (j=x OR j=x-1)
1019 THEN GO TO 2000
1020 RETURN
2000 PRINT INK 2;at y,x-1;"";
FOR n=1 TO 10: BEEP 0.019,n: NE
xt n: PRINT at y,x-1;""; LET
s=0;+1: PRINT INK 7; PAPER 2;A
s=0;+1:"score=";s;BEEP .01,
2020 PRINT at y,x-1;"";GO TO 310
3000 LET m=-8+ch+16S: LET n=8+j0
+7: LET c=INT (RND*256)-n
3010 PLOT n,m: DRAW c,-m+16
3020 BEEP .1;
3025 OVER 0: PLOT n,m: DRAW c,-m
+16: OVER 0
3025 IF POINT (n+c,1S)=1 THEN GO
TO 5000
3030 RETURN
3998 LET k=(0 AND t=0)+(1 AND t=
1 AND t=2)+(10 AND t=15)+(4
AND t=20)+(5 AND t=25)+(6 AND t=
30)+(7 AND t=35)
3999 GO TO k+4000
4000 LET w$="": GO TO 4008
4001 LET w$="": GO TO 4008
4002 LET w$="": GO TO 4008
4003 LET w$="": GO TO 4008
4004 LET w$="": GO TO 4008
4005 LET w$="": GO TO 4008
4006 LET w$="": GO TO 4008
4007 LET =-1: PRINT at ch,j0;""
PRINT at 10,BRIGHT 1: F
LASH BONUS: FOR i=1 TO 89:
LET s=c+1: PRINT INK 7; PAPER
2;at 0,3:"score=";s;BEEP .01,
7-20: NEXT i: PRINT at 10,12;""
GO TO 310
4008 LET s=+1: PRINT at ch,j0;""
PRINT INK 7; PAPER 2;at 3,
3:"pantalla s: GO TO 310"
5000 FOR n=0 TO 1: PRINT at 20+

```

```

111; INK 2; "XXXXXXXXXX": BEEP .8
110+n NEXT
5003 FOR n=1 TO 255: OUT 254,n:
NEXT n: BORDER 5
5004 GO SUB 8000
5005 LET (v=lv-1: PRINT AT 3,18;
PAPER 2; INK 7; "vidas ";lv: IF
lv=0 THEN GO TO 6000
5006 PRINT AT ch,j0; " ": GO TO
310
5000 PRINT AT 10,12; BRIGHT 1; F
LASH 1;"SE ACABO"
6010 PRINT #0; " DESEA JUGAR DE
NUEVO? (S/N)"
6015 PAUSE 5
6017 IF (ch THEN LET hi=sc: P
INT AT 0,18; INK 7; PAPER 2;"HIG
H";hi
6020 IF INKEY$="n" THEN STOP
6030 CLS: GO TO 10
8000 PRINT AT 21,0; " "
6010 PRINT AT 20,11; " "
AT 21,11; " "
8020 RETURN
9000 FOR f=0 TO 20: READ p$
9010 FOR n=0 TO 7: READ a
9020 POKE USR,n,a
9030 NEXT n
9040 DATA "a",0,207,207,253,252,
205,207,0
9050 DATA "b",0,192,240,124,124,
112,192,0
9060 DATA "c",31,48,63,31,5,61,3
11,12
9070 DATA "d",248,12,252,248,160
7,188,132,206
9080 DATA "e",12,63,63,115,115,6
3,63,12
9090 DATA "f",0,0,248,0,0,248,0,
0
9100 DATA "g",0,3,15,26,127,15,4
0
9110 DATA "h",0,192,240,88,254,2
40,32,0
9120 DATA "i",40,40,238,0,238,40
40,0
9130 DATA "j",1,3,22,60,120,40,8
30
9140 DATA "k",80,41,18,145,68,9,
82,36
9150 DATA "l",136,17,162,64,154,
64,34,144
9160 DATA "m",128,192,104,60,30,
20,16,120
9170 DATA "n",16,24,156,255,255,
156,24,16
9180 DATA "o",0,0,32,254,254,32,
0
9190 DATA "p",1,3,7,15,31,63,127
55
9200 DATA "q",128,192,224,240,24
6,252,254,255
9210 DATA "r",192,96,112,127,245
127,224,127
9220 DATA "s",0,0,0,252,87,255,6
0,40
9230 DATA "t",240,12,3,252,3,7,8
240
9240 DATA "u",124,250,247,119,24
7,247,250,124
9300 RETURN
9300 PRINT AT 3,2;"FLASH 1;AT 0,7;""AI
R ATTACK""
9910 PRINT AT 3,2;"DEBES DEFENDE
R TU BASE DE LAS INCURSIONES AER
EAS QUE PROCURAN DESTRUIRTE
SI NO ACABAS CON ELLOS."
9920 PRINT AT 3,2;"LAS TECLAS DE
L MOVIMIENTO SON LOS CURSORES Y
EL DISPARO SE REALIZA CON LA TE
CLA 0. DEBES CO-LOCAR EL PUNTO
DE MIRA SOBRE LOS APARATOS ENEMIG
OS Y DISPARAR SO-BRE ELLOS."
9930 PRINT AT 15,9; FLASH 1;"NAV
E ENEMIAS"
9930 PRINT AT 17,5; BRIGHT 1;"☛
☛ ☛ ☛ ☛"
9940 PRINT AT 19,6;"ANIMO Y... S
UERTE!!!"
9950 PRINT #0; " PULSA UNA TECLA
PARA CONTINUAR." : PAUSE 0: GO SU
B 1000 : PAUSE 50: CLS
9990 RETURN

```



COMPUTIQUE

Te da más

GARANTIA

investronica



VENTAS A PLAZOS

Si compras tu spectrum *te regalamos*

- Joystick Gun Shot II
- Interface tipo «Kempston»
- Caja con seis juegos originales:
 - Panama Joe
 - Flight Simulation
 - Chess
 - Backgammon
 - Reversi
 - Return of the Jedi
- Dos estupendos libros de Basic:
 - Basic para niños
 - Basic avanzado para niños
- Los mejores programas:
 - Ghostbusters
 - Decathlon

Spectrum Plus
+
6 Programas de Regalo
31.500 Ptas.

Y ADEMÁS, TE OBSEQUIAMOS CON UN
CURSO DE INTRODUCCION AL BASIC

COMPUTIQUE

Embajadores, 90 28012 Madrid Tfno. 2270980

Gráficos por la impresora

He visto que la impresora SEIKOSHA GP-50S dibuja los gráficos que hay en la pantalla, ¿hay alguna impresora de 80 columnas que también lo haga?

Antonio GALLEGO - Las Palmas

□ La mayoría de las impresoras de 80 columnas permiten copiar la pantalla si se utiliza el interface adecuado. Lo mejor es que compre a la vez el interface y la impresora, y pida una demostración en la tienda.

Periféricos sin expansión

Hay varios periféricos que no tienen port posterior con lo que si se conectan al Spectrum cierran la posible conexión de otros periféricos. ¿Qué solución hay si se desean conectar dos de estos periféricos sin port?

He pensado que se podría conectar a la parte posterior del Spectrum un conector «hembra» y a este conectarle aparte varios conectores «macho», ¿se podría hacer este montaje?, ¿en serie o en paralelo?

Lorenzo GARCIA-Madrid

□ El montaje que usted propone es perfectamente posible, si bien le recomendamos que ponga el más extremo cuidado, debido al peligro inherente a cortocircuitar o cambiar dos pistas. La conexión debe hacerla en paralelo.

Si no desea montarlo usted mismo, lo hay disponible comercialmente.

Dudas con el ZX 81

Quisiera por favor, que me contestéis las siguientes

preguntas:

¿Yo puedo hacer los programas que hace el Spectrum de vuestras revistas?

¿Qué significa «Notas Gráficas»?

¿Microhobby va a traer cintas de juego?

¿Yo puedo jugar en mi ordenador con las cintas del Spectrum 48K?

¿Al ZX 81 se le puede poner teclado?

Francisco JOVER - Alicante

□ El ZX 81 es un ordenador con muchas menos posibilidades que el Spectrum. El software de ambos no es, es absoluto, compatible.

Las notas gráficas indican a qué tecla corresponde cada uno de los gráficos definidos por el usuario (posibilidad que no tiene el ZX 81).

Cada mes editamos una cinta que contiene los programas en la revista durante los cuatro números anteriores.

Las cintas del Spectrum no pueden ser cargadas en un ZX 81.

No tenemos noticias de que exista un teclado profesional para el ZX 81, pero de haberlo, con toda seguridad le costaría más que el propio ordenador.

Spectrum «ampliado»

Tengo pensado ampliar mi Spectrum de 16 a 48K, y tengo una duda. ¿Las direcciones de memoria son las mismas en uno de 48K normal que en uno de 16K ampliado?

Alberto DELGADO - Cádiz

□ Al ampliar el Spectrum de 16K, éste queda exactamente igual que uno de 48K. Lo único que se hace es añadir al modelo de 16K los 12 chips que le faltan.

Por tanto, no tiene sentido hacer distinciones entre el Spectrum de 48K y el de 16K ampliado.

POKEs negativos

He visto en algunos programas «POKE 23692,-2» ¿qué son esas cosas y cómo ese «-2»? Estoy confundido totalmente.

Si quiero hacer una raya azul desde 10,10 hasta 10,27 ¿cómo la podría hacer?

¿Qué quiere decir (Ø TO 7)?

Ramón IZAGUIRRE

□ POKE 23692,-2 es lo mismo que POKE 23692,254 pero se ahorra un byte; POKE 23692,-3 es lo mismo que POKE 23692,253 y así sucesivamente.

Escriba: PLOT INK 1;10,10: DRAW INK 1;Ø,17

La notación «Ø TO 7» si va colocada para fragmentar una cadena daría el error «3 Subscript wrong» ya que el cero no se puede utilizar para fragmentar cadenas; lo correcto sería escribir simplemente (TO 7). No obstante si se puede usar para definir el recorrido de la variable de control de un bucle FOR-NEXT de la forma: FOR n=Ø TO 7).

OVER

¿Para qué sirve el OVER y cómo se utiliza?

¿Cómo se pueden trazar óvalos y parábolas? y ¿cómo se puede colorear en alta resolución?

Raúl VARONA - Vizcaya

□ «OVER 1» activa un modo de impresión en el que cada carácter se imprime sin borrar el que hay debajo. «OVER Ø» desactiva ese modo de impresión.

Se pueden trazar parábolas en el Spectrum «PLOT» pixel a pixel la representación gráfica de la ecuación de la curva; por

este método, puede obtener cualquier curva.

En el Spectrum no es posible colorear en alta resolución, ya que el archivo de atributos es de baja resolución.

Versiones del Spectrum

He oído que hay varios tipos de Spectrum 48K, tipos 1, 2, 3, y 3B. ¿Es eso cierto?, si es así, ¿qué diferencias hay?

Desearía, también, saber si existe alguna función parecida a SCREEN\$ pero que actúe sobre lo pixels, indicando si determinado pixel está encendido o apagado.

Luis A. DE LA FUENTE - León

□ Efectivamente, existen varias versiones del Spectrum, en España sólo se han comercializado las versiones «ISSUE 2» e «ISSUE 3B». La segunda corresponde a los equipos de más reciente fabricación y al PLUS. Se diferencia de la primera en que no lleva ajustes manuales de color e incorpora un ULA diferente, por lo que al leer el teclado mediante la función IN, el último bit es siempre Ø de forma que si no hay tecla pulsada, el resultado es 128 en lugar de 255 como en la versión 2. Además, el disipador térmico del 7805 está colocado sobre el slot de expansión, con lo que el teclado no se calienta tanto y se ha eliminado la «chapuza» del transistor sobre el Z-80 sustituyéndolo por una puerta en el interior de la ULA. Por lo demás, ambas versiones son totalmente iguales.

Puede utilizar la función POINT seguida de las coordenadas de un pixel, la función devolverá un «1» si el pixel tiene color de tinta, y un «Ø» si lo tiene de papel.

Pole position

Desearía saber si existe algún juego similar al «BANDERA A CUADROS» pero con otros coches en la carretera además del que se conduce.

¿Cómo se consigue el gráfico "—" que he visto en su revista pero que no he encontrado la letra de modo gráfico?

Sebastián GARCIA - Asturias

□ Como juego de bolidos le recomendamos el «POLE POSITION» de la firma ATARI.

El carácter "—" se consigue con SIMBOL SHIFT y "0".

Ports de teclado

Mi problema es el siguiente: Al hacer la instrucción PRINT IN 65022 la respuesta es 191, quisiera saber cómo se puede hacer para que su valor sea 255.

Alberto ABAL - Pontevedra

□ Por lo que nos cuenta, su Spectrum es de la versión 3B o bien PLUS. El resultado que obtiene se debe a que el bit D6 es bajo cuando se lee un port de teclado. Como suponemos que lo que le interesa leer es el te-

clado, y no la entrada EAR (para esto usaría IN 254) puede solucionar el problema haciendo: PRINT 64+IN 65022 que se comportará como en un Spectrum ordinario.

La función ATTR

Cuando escribo la función ATTR seguida de las coordenadas de algo que se esté moviendo por la pantalla, luego ¿qué números y por qué se ponen? Me refiero a cómo se halla la suma del color de BORDER, FLASH, etc.

¿Cómo se puede lograr que al pulsar dos o más teclas a la vez, ejecuten cada una su función, como por ejemplo, en un programa de tenis en el cual los dos jugadores quieran apretar una tecla simultáneamente?

Oscar VILLAVARDE - Bilbao

□ El resultado de la función ATTR es un número que se halla según la siguiente fórmula: $128 \cdot \text{FLASH} + 64 \cdot \text{BRIGHT} + 8 \cdot \text{PAPER} + \text{INK}$ teniendo en cuenta que FLASH y BRIGHT pueden valer 0 o 1 y que INK y PAPER sólo pueden valer de 0 a 7.

Para detectar la pulsación de dos o más teclas no puede usar la función IN-

KEY\$, deberá leer directamente los ports de teclado, le recomendamos una atenta lectura del artículo «Los ports de Spectrum» aparecido en el número 18 de nuestra revista.

Sonido y dibujos en el Spectrum

¿Se puede dar al Spectrum sonido como si fuese un órgano, una flauta, un violín, etc.?

¿Cómo se dibuja en el Spectrum de una manera sencilla?

A.E.M. - La Coruña

□ Para lo que usted pretende hacer, necesita un sintetizador con varios osciladores, generadores de envolvente, moduladores, etc. El Spectrum incorpora un modesto oscilador de onda casi cuadrada y monofónico (sólo da una nota cada vez) por lo que no es posible hacer lo que usted desea. Si podrá en cambio, conectar su Spectrum a un sintetizador mediante el interface adecuado. Pregunte en una buena tienda de instrumentos musicales.

Para dibujar en el Spectrum de una manera sencilla, puede hacer uso de los comandos PLOT, DRAW y CIRCLE combinándolos ocasionalmente con algún

UDG. Para colorear los dibujos puede usar PAPER e INK en combinación con UDGs, pero recuerde que sólo se admiten dos colores por cada posición de carácter. En general es conveniente hacer el dibujo antes sobre papel gráfico.

Televisores antiguos

Rogaría me indicaran cómo hacer para enchufar el cable de la antena del ordenador a un televisor de los antiguos, que no trae la misma entrada que el cable del ordenador.

José M. ESTEPA - Sevilla

□ Para hacer la conexión deberá utilizar un separador de bandas y adaptador de impedancias que podrá conseguir en cualquier tienda de electrónica. La firma TELEVES fabrica un modelo bajo la referencia 51.616. Este aparato incluye las clavijas de conexión al televisor, pero necesitará una hembra aérea de antena a 75 ohmios y un trozo de cable coaxial para conectar el cable del ordenador al adaptador.

Lo mejor es que acuda a la tienda de electrónica y lleve el cable del ordenador.

Otra posibilidad es que un técnico le instale en su televisor una toma de antena a 75 ohmios.

Dr. Drumen, 6. 28012 MADRID. Tel.: (91) 239 39 26.
Jorge Juan, 116. 28028 MADRID. Tel.: (91) 274 53 80.

Micro-1

OFERTAS

AMSTRAD CPC-464 + PROGRAMAS	64.900	MICRODRIVE	10.990
IMPRESORA GP-50S	24.500	CASSETTE (100% TURBO)	5.295

Todas las impresoras del mercado: Descuento especial del 20%

SPECTRUM 48 K + PROG.	23.900	TAPPER	2.100	GREMLINS	2.100
SPECTRUM PLUS + PROG.	29.800	SHADOWFIRE	2.100	ROCKY	1.800
INTERFACE-1	11.990	ABU SIMBEL	2.100	SPY HUNTER	2.100
INTERFACE T.KEMPSTON	2.325	AIRWOLF	1.695	BASEBALL	1.800
TECLADO PROFES. + 4 PROG.	8.990	RAID OVER MOSCOW	2.100	UNDERWULDE	1.875
JOYSTICK QUICK SHOT I	1.995	BRUCE LEE	1.800	GRAN NATIONAL	1.695
JOYSTICK QUICK SHOT II	2.995	TORNADO L. LEVEL	1.695	KNIGHT LORE	1.875
CINTA C-15 ESPEC. COMPUTADOR	85	SUPER CHESS 3.5	1.695	MATCH DAY	2.100

(Los productos ERBE, llevan su pegatina correspondiente).

Si deseas recibir cualquiera de nuestros productos contra reembolso y sin ningún gasto de envío. Llama o escribe a cualquiera de las dos tiendas y quedarás asombrado por nuestra rapidez.

Por cada programa que nos pidas, te adjuntamos 200 ptas. en un vale para tu próxima compra.



SENCILLO, ASEQUIBLE, PROFESIONAL

ASI ES EL QL DE SINCLAIR, HECHO PARA NOSOTROS

Para los profesionales que necesitamos un teclado en nuestro idioma, QL nos ofrece, en castellano, su QWERTY standard de 65 teclas móviles.

Para los que deseamos comunicarnos a gran velocidad y capacidad con nuestro ordenador, QL nos presenta su lenguaje SUPER BASIC.

Para los que necesitamos gran margen operativo, ahora disponemos de un ordenador con memoria ROM de 32K que contiene el sistema operativo QDOS, un sistema mono-usuario, multi-tarea y con partición de tiempo.

Para los que deseamos tener perfectamente ordenada nuestra agenda de trabajo, presupuestos, fichas de productos, nuestra correspondencia, estadísticas de venta, archivo... QL viene dotado de cuatro microdrives totalmente interactivados entre sí. QL QUILL de Tratamiento de

Textos, QL ARCHIVE Base de Datos, QL ABACUS Hoja Electrónica de Cálculo y el QL EASEL para realización de todo tipo de gráficos.

Para los que nos gustan las cosas bien acabadas, QL



se suministra con su fuente de alimentación, cables de conexión y adaptadores de TV, monitor y red local, cuatro programas de software de uso genérico, cuatro cartuchos en blanco para los microdrives y manual de instrucciones en castellano.

Para los que creemos que lo bien hecho puede tener también el mejor precio, QL ahora por sólo 125.000 pts.

Para los que nos gusta siempre ir bien acompañados, Sinclair —el mayor vendedor del mundo en ordenadores personales— e Investrónica, la mayor red de distribución de España, son nuestras mejores Compañías. Nuestra mejor garantía.

En definitiva, para los que queremos ordenarnos y nunca nos habíamos atrevido.

Con QL ya no hay excusas.

 **DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO** **investronica**
Tomás Bretón, 60. Telef. (91) 467 82 10. Telex 23399 IYCO E. 28045 Madrid
Camp. 80. Telef. (93) 211 26 58-211 27 54. 08022 Barcelona

DE OCASION

● VENDO interface joystick programable, en perfecto estado. 40.000 ptas. Compatible con todos los juegos del mercado. Escribir a José Luis Azagra. Urb. «El Tomillar» 30. S.L. Escorial (MADRID).

● VENDO Spectrum 48K, nuevo, (comprado hace dos meses). Se incluyen manuales en castellano e inglés y cintas de demostración. Todo por 24.5000 ptas. Interesados llamar al Tlf. (93)4275630. Preguntar por Bernardo Vázquez.

● VENDO ZX Spectrum 48K, en perfecto estado, con los complementos normales, libro de instrucciones, etc., y 20 juegos comerciales. Todo por 27.000 ptas. Tlf (91)7471166 (después de las 19 h). José M.^a

● VENDO consola juegos Atari videocomputer sistem, con cables, transformador, información, un joystick compatible con el Spectrum, otros dos mandos y 6 juegos... en perfecto estado. Precio 26.000 ptas. (con los gastos de envío gratis). Escribir a Alexis Gutierrez. Gutierrez Rada, 2 Tlf. 606225.

● VENDO ZX Spectrum 48K, junto con cables, cinta horizontes y manual en castellano. Pocos meses de uso. También se incluyen juegos: Alien 8, Decathlon, Sabre Wulf, Underwulde, etc. Precio a convenir, sobre 35.000 ptas. Dirigirse a Jordi Galofre López. Conejo de Ciento, 72, 1.º 3.ª Tlf. 2244561. Barcelona.

● CAMBIO equipo completo de SKY; botas (40-4L), bastones,

fijaciones, tablas de 1,80 m. y pantalones en perfecto estado. Todo por ordenador ZX Spectrum 48K, con cables. Interesados llamar al Tlf. 223760. León, preguntar por Manuel.

● DESEARIA contactar con todos los amigos programadores, poseedores de ZX Spectrum Plus y ZX Spectrum (a ser posible de Málaga). Escribir a Francisco Javier Muñoz Fuentes. Denamiel de Castro, 56, 2.º 2. Málaga 29012.

● VENDO ZX Spectrum (48K), TV b/n 9 pulgadas. Libros sobre el mismo, 20 revistas, 40.000 ptas. Tlf. 2468124 (horas de oficina). Preguntar por Javi.

● VENDO ordenador Zx 81. Con él regalo una cinta con pro-

gramas propios así como otra de Investrónica, 5 programas. También regalo listados de programas y fotocopias para hacer el interface RS-232 C y para un moden de este ordenador. Todo por 11.000 ptas. Cinta de ajedrez de Indescomp de 1K para ZX 81 por 1.000 ptas. Escribir a José Girón Gómez. Valencia, 5, 2.º A. Granada 18007, o llamar al Tlf. 112035.

● DESEARIA contactar con personas que tengan un Spectrum 16/48K, para intercambiar juegos, utilidades, etc. Me interesaría también formar un club (mejor en Barcelona). Si os interesa llamad o escribid a José Tarrója Martínez. Villar 40, 2.º 1.ª, Barcelona 08026. Teléfono 3479114.

ANUNCIESE EN MODULOS

Teléfono: 654 32 11
Señorita Marisa

COMPUTER CENTER

CURSOS DE BASIC PARA SPECTRUM O AMSTRAD.

- 1.º NIVEL (Iniciación)
- 2.º NIVEL (Perfeccionamiento)

- Grupos por edades.
- 1 ordenador por persona.
- 15 días de duración.
- Precio del curso 3.900 ptas.
- Comienzo del curso 1 de julio.

Reserva tu plaza iya!

C/ Comandante Zorita, 13
Tel.: 233 07 35 - 233 07 81

ZX SPECTRUM en BILBAO

Programas, libros, cursos...

gi gesco-informática, s. a.

C/ Telesforo Aranzadi, 1
(antes Banderas de Vizcaya)
Tfno. (94) 431 87 60

microgesa

ESPECIALISTAS EN SINCLAIR
AMPLIACIONES DE MEMORIA,
COMPONENTES Y SERVICIO
TECNICO SPECTRUM

OL, Amstrad, MSX, Spectraideo, Spectrum Plus. Impresoras. Monitores. Programas a medida. Programas educativos, gestión y ocio.

C/ Silva, 5 - 4.º. Tel.: 242 24 71
28013 MADRID

MICRO WORLD

HACEMOS FACIL LA INFORMÁTICA

- SINCLAIR
- SPECTRAVIDEO
- COMMODORE
- DRAGON
- AMSTRAD
- APPLE
- SPERRY UNIVAC

Modesto Lafuente, 63
Telf. 253 94 54
28003 MADRID

José Ortega y Gasset, 21
Telf. 411 28 50
28006 MADRID

Fuencarral, 100
Telf. 221 23 62
28004 MADRID

Ezequiel González, 28
Telf. 43 68 65
40002 SEGOVIA

Colombia, 39-41
Telf. 458 61 71
28016 MADRID

Padre Damián, 18
Telf. 259 86 13
28036 MADRID

Avda. Gaudí, 15
Telf. 256 19 14
08015 BARCELONA

Stuart, 7
Telf. 891 70 36
ARANJUEZ (Madrid)

CLUB SPECTRUM 85

TE OFRECE LOS MEJORES PROGRAMAS PARA TU SPECTRUM A PRECIOS INCREIBLES.
¡DISFRUTA DE TU SPECTRUM DURANTE ESTAS VACACIONES!

ZAXXON
EVERYONE'S A WALLY
ALIEN 8
RAID OVER MOSCOW
GYRON
KUNG FU
SKOOLDAZE
SHADOWFIRE
AIRWOLF
DECATHLON
BRUCE LEE
GIFT FROM GODS
SPY HUNTER

WRIGLER
MATCH DAY
TIR NA NOG
CYCLONE
BASEBALL
COMBAT LYNX
CODENAME MAT
3D STARSTRIKE
MATCH POINT
PROFANATION
SUPERSTAR CH.
BOOTY
ROCKY

POTY PIDGEON
SHERLOCK
POLE POSITION
RUNES OF ZENDOS
PSYTRON
COBALT
SORCERER OF C.C.
DRAGONTORC
JEWELS OF BABYLON
LORDS OF MIDNIGHT
DOOMDARK'S REVENGE
EUREKA
ERIK THE VIKING

RETURN TO EDEN
BATTLECARS
TOWER OF DISPAIR
HEROES OF KARN
GREAT SPACE RACE
MONTY IS INNOCENT

KNIGHT LORE
FALL GUY
ZOMBIE ZOMBIE
TWINING KINGDOM VALLEY
ZENJI

GRAN OFERTA

Si tu pedido es superior a 4 Juegos te regalamos dos de cualquiera de estos:

GOSTBUSTERS
KOKOTONI WILF
BLUE MAX

SABRE WULF
TLL

THE HOBBIT
BEACH HEAD

LLAMANOS AL TELEFONO... (91) 465 03 86

SOLO DEL 25 DE JUNIO AL 2 DE JULIO

WAFADRIVE

Nuevo periférico en
el Reino Unido.



¡Olvídate de la lentitud del cassette!

El **wafadrive** está especialmente
diseñado para proporcionar
máxima fiabilidad y alta
velocidad de respuesta.
Y además...

¡OFERTA
SENSACIONAL!
WAFADRIVE +
R.A.T.
¡POR SOLO!

28.500

R.A.T.

¡NO MAS CABLES: DOMINA TU SPECTRUM A DISTANCIA!
JOYSTICK DE CONTROL REMOTO PARA TU ESPECTRUM 48 K o PLUS

- Compatible con todo el
Software existente.
- Interface incorporado.
- P.V.P.: 5.900



Deseo recibir los periféricos señalados con una X.

WAFADRIVE ☐
R.A.T. ☐
WAFADRIVE + R.A.T. ☐

NOMBRE _____
DIRECCION _____
POBLACION _____ D. P. _____

PAGO TALON NOMINATIVO ☐
TARJETA VISA ☐

JOBISA: C/ VERGEL, 8. DENIA
(ALICANTE)
TELF.: (965) 78 51 11 - 78 50 69

Firma: _____



PVP 9.950 Pts



PVP 7.500 Pts



PVP 8.900 Pts

MAS POSIBILIDADES PARA TU SPECTRUM



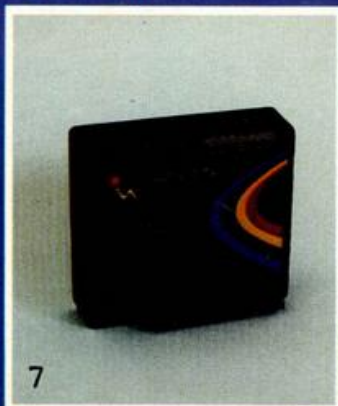
PVP 5.250 Pts

PVP 4.800 Pts

PVP 2.950 Pts

Novedad!

PVP 9.500 Pts



PERIFERICOS **indescorp**

- 1-Interface multijoystick*
- 2-Interface joystick programable
- 3-Interface joystick "Kempston"
- 4-Centrónics/RS232 con cable
- 5-Ampliación de memoria interna
- 6-Ampliación de memoria externa
- 7-Controlador doméstico
- 8- ???



Distribuido por:



S.A.
Sánchez Pacheco, 78
28002-Madrid
Teléfono 413 92 68

* permite controlar por 1 ó 2 jugadores, sin necesidad de programación, cualquier juego preparado para uno de los cuatro sistemas estándar

DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS

DISENADO Y FABRICADO EN ESPAÑA.
SERVICIO POSTVENTA
GARANTIZADO