

SEMANAL
150
Ptas.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO IV - N.º 129

NUEVO

**NÉMESIS,
EL VENGADOR
DEL ESPACIO**

UTILIDADES

**TODOS LOS CIRCUITOS
DISPONIBLES EN NUESTRA
«AGENDA ELECTRÓNICA»**

TOKES & POKES

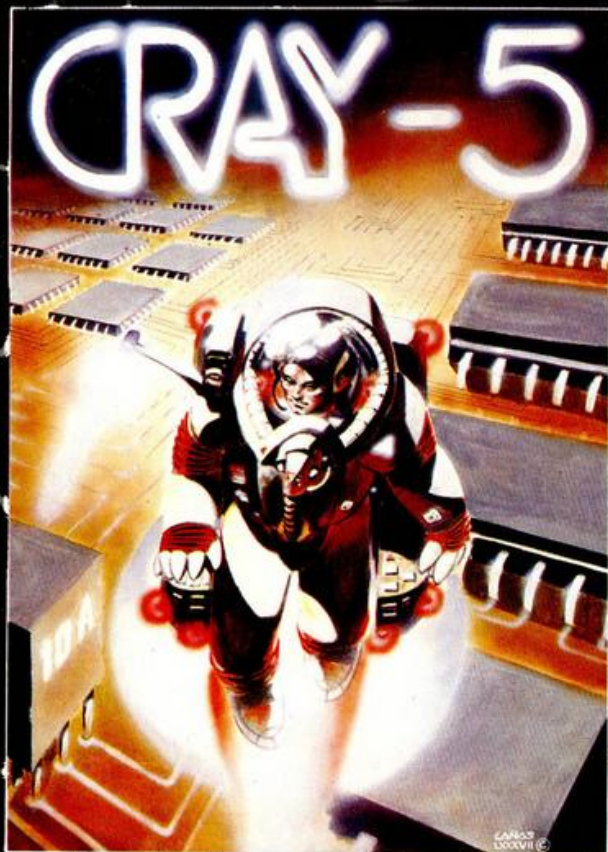
**CARGADOR
PARA PONER
POKES
CON EL
INTERFACE
«PHOENIX»**

HARDWARE

**CONSTRUYE
TU PROPIO
TECLADO
HEXADECIMAL**

**RELACIÓN DE
GANADORES
DEL CONCURSO
«EL MISTERIO DEL NILO»**





CRAY 5

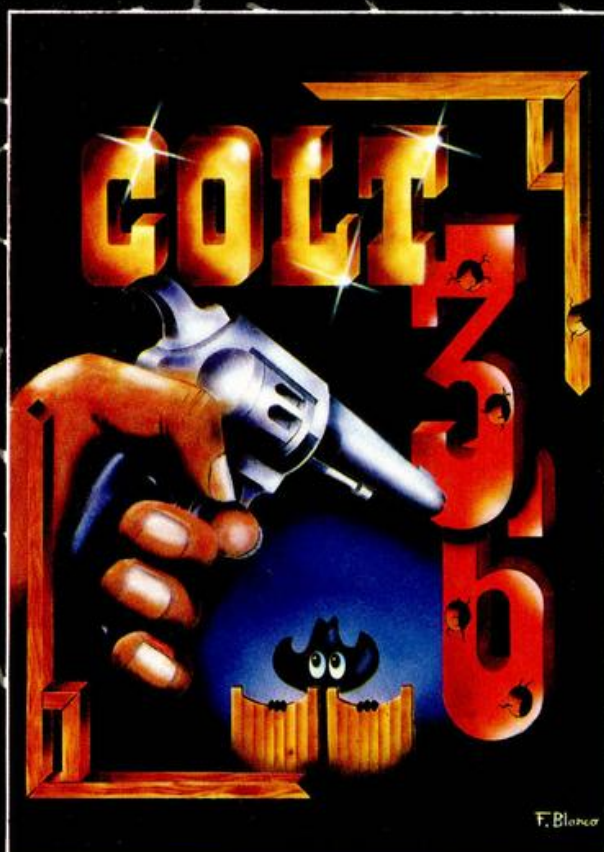
Lo imposible ha ocurrido: Un asteroide ha averiado al superordenador CRAY 5 que controla el generador atmosférico de la colonia. Sin tu ayuda miles de personas están condenadas. ¡AYUDALAS!

IMPORTANTE

CADA JUEGO INCLUYE
UNA PEGATINA,
REPRODUCCION
EXACTA DEL DIBUJO
DE PORTADA

¡¡NO TE LO PIERDAS!!

...YA HEMOS SA DE LA MADRIGU



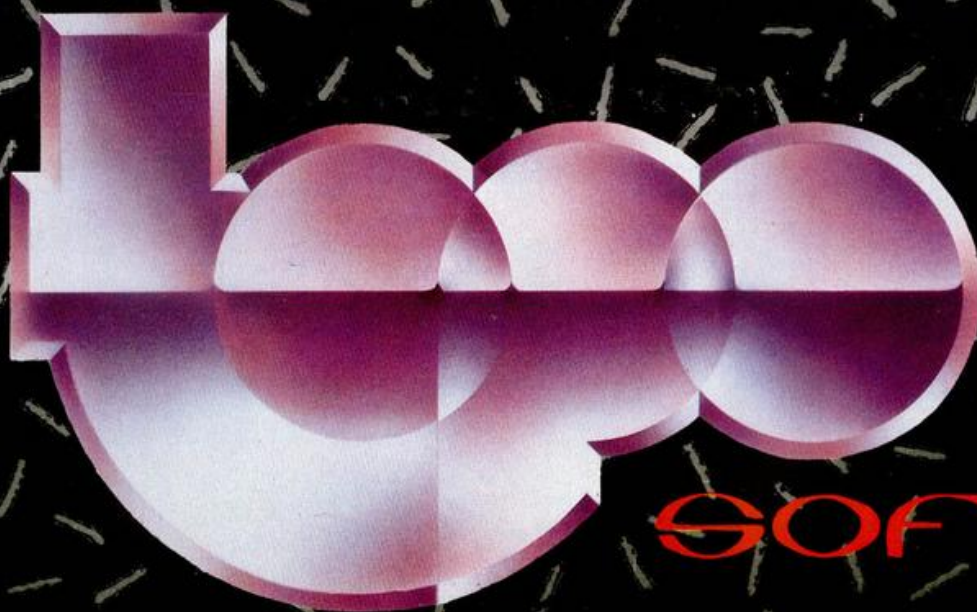
COLT 36

Sumérgete en el viejo Oeste y lucha contra bandoleros y tribus indias en defensa de la ley. Sólo el más rápido podrá sobrevivir en este juego que por gráficos y sonido puede calificarse como el mejor programa del Oeste en MSX... ¡DESENFUNDA FORASTERO!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 28038
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TE

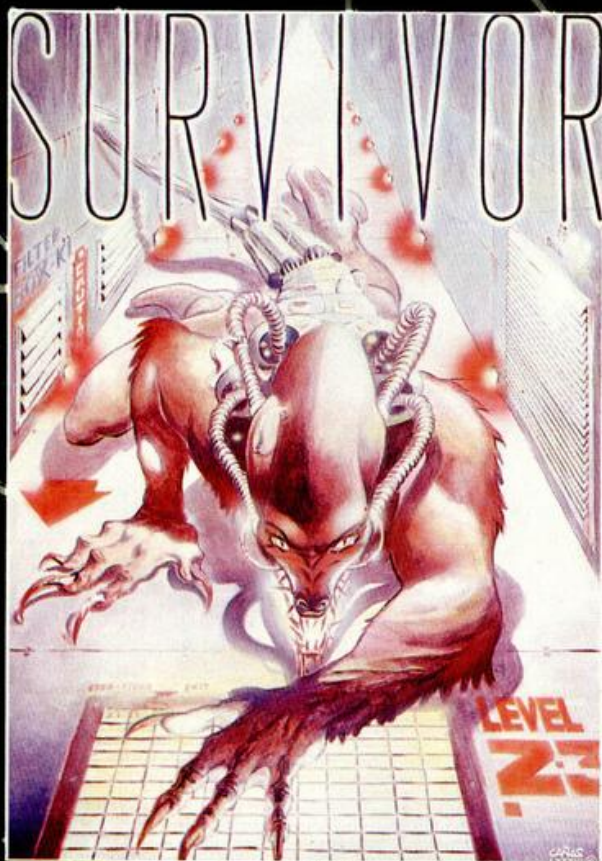
ALIDO
UERA...



SOFT

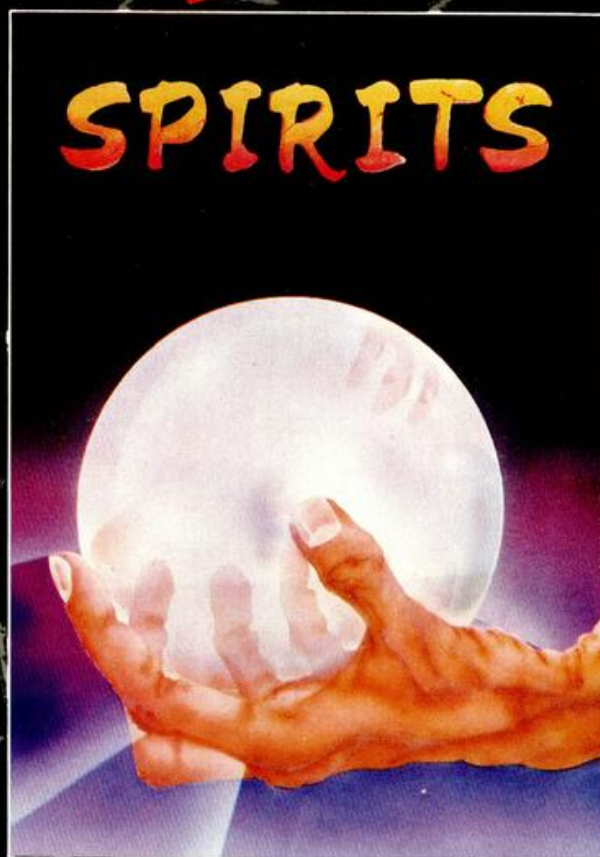
...Y TE SALIMOS BARATOS

875 PTAS.



SURVIVOR

Adéntate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbrete con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetrar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.



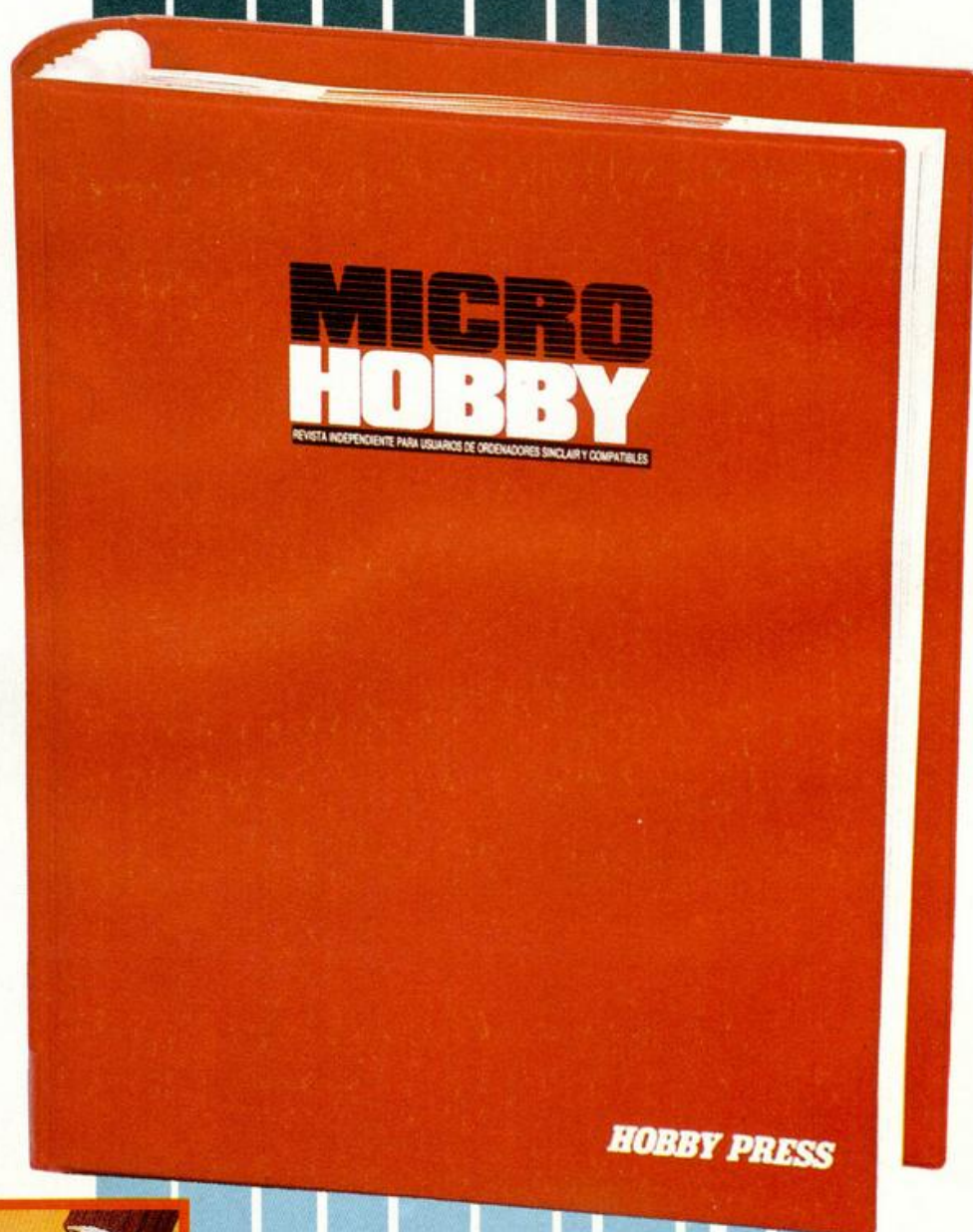
SPIRITS

Si te asusta la magia negra no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntate en este juego y asómbrete con su nueva técnica de seguimiento multipantalla. La magia de Spirits te atrapa sin remedio.

COLECCIONA MICROHOBBY!

850 ptas.

Para solicitar
las tapas,
remítenos
hoy mismo
el cupón de pedido
que encontrarás
en la solapa
de la última página



No necesita encuadernación,

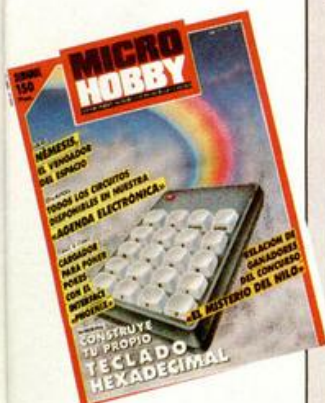
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces sea necesario.

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO IV
N.º 129
Del 19 al 25
de Mayo

Canarias, Ceuta y
Melilla:
145 ptas. Sobre-
tasa aérea para
Canarias: 10 ptas.



- 4 MICROPANORAMA.
- 7 TRUCOS.
- 10 PROGRAMAS MICROHOBBY. Basket-Trainer.
- 13 GANADORES DEL CONCURSO «El misterio del Nilo»
- 14 NUEVO. Némesis. Think. Sailing. Shaolin's road.
- 18 HARDWARE. Teclado hexadecimal (I).
- 21 PIXEL A PIXEL. Club Microhobby.
- 22 ESTRATEGIA. Inteligencia artificial en el Spectrum (y III).
- 26 JUSTICIEROS DEL SOFTWARE. Fist II.
- 28 TOKES & POKES.
- 30 UTILIDADES. Agenda electrónica (y II).
- 32 CONSULTORIO.
- 34 OCASION.



Conoce a
fondo los
pormenores
del nuevo
éxito de
The Edge.

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 al precio de 150 ptas.

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.



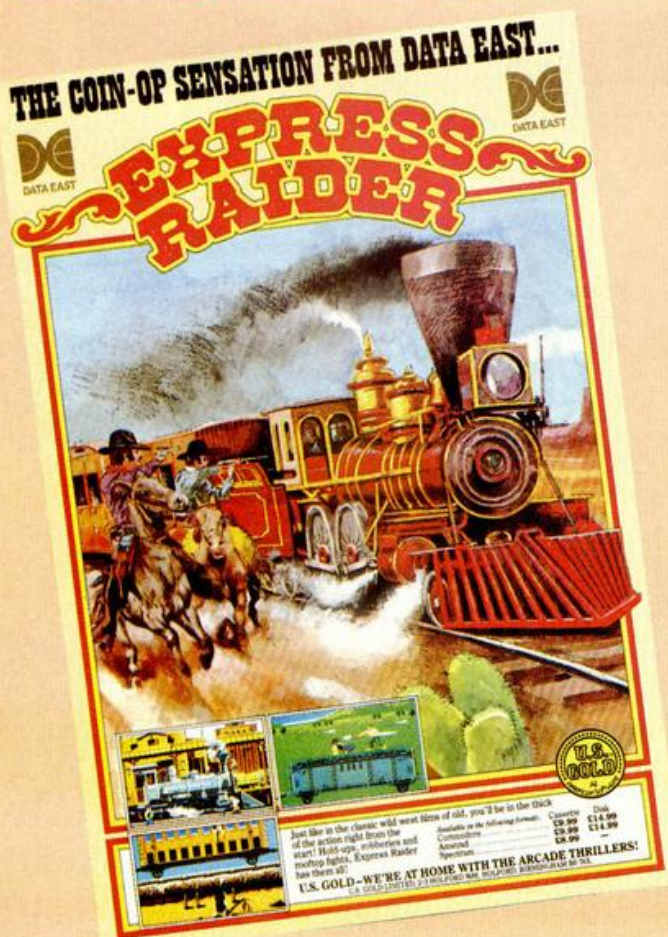
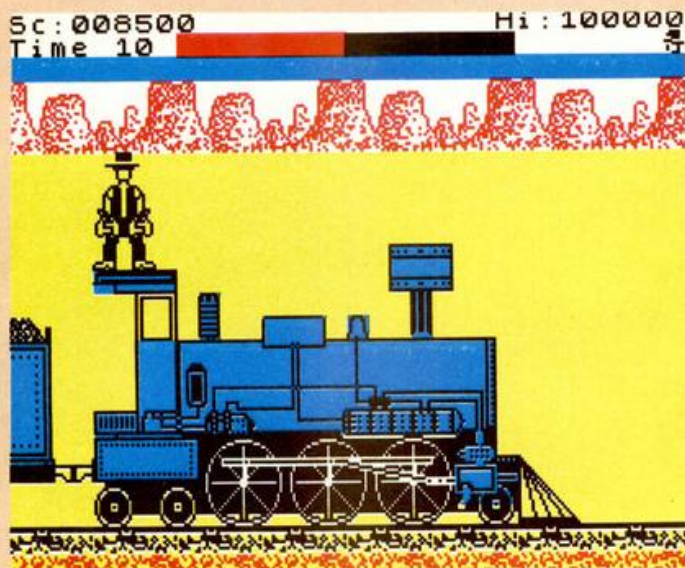
Director Editorial: José I. Gómez-Centurión. **Director:** Domingo Gómez. **Asesor Editorial:** Gabriel Nieto. **Diseño:** J. Carlos Ayuso. **Redacción:** Amalio Gómez, Pedro Pérez, Ángel Andrés, Jesús Alonso. **Secretaría Redacción:** Carmen Santamaría. **Colaboradores:** Primitivo de Francisco, Rafael Prades, Miguel Sepúlveda, Sergio Martínez, J. M. Lazo, Paco Martín. **Corresponsal en Londres:** Alan Heap. **Fotografía:** Carlos Candel, Chema Sacristán. **Portada:** José María Ponce. **Dibujos:** Teo Mójica, F. L. Frontán, J. M. López Moreno, J. Igual, J. A. Calvo, Lóriga, J. Olivares. **Edita:** HOBBY PRESS, S. A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Producción:** Carlos Peropadre. **Publicidad:** Mar Lumbreras. **Marketing:** Emiliano Juárez. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Jefe de Administración:** Raquel Jiménez. **Redacción, Administración y Publicación:** Ctra. de Irún Km 12,400, 28049 Madrid. Tel: 734 70 12. Telex: 49480 HOPR. **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 734 65 00. **Dto. Circulación:** Paulino Blanco. **Distribución:** Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S. A. Ctra. de Irún, km 12,450 (MADRID). **Fotocomposición:** Novocomp, S.A. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** Grof, 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.

MICROPANORAMA

AL LEGENDARIO OESTE CON "EXPRESS RAIDER"

A través de la distribuidora británica U. S. Gold, nos llega a España «Express Raider», un

programa de origen húngaro editado por la compañía americana Data East.



SABOTEUR II

LA VUELTA A

Durell es una compañía de corta pero densa trayectoria en lo que a producción de software se refiere. Uno de sus primeros títulos, Saboteur, la catapultó directamente a la fama y, desde entonces, los éxitos se han venido sucediendo uno tras otro: Thanatos, Deep Strike, etc.

Ahora, cuando ha transcurrido más de un año desde que aparecieran en el mercado sus primeros lanzamientos, Durell vuelve a la carga con un nuevo programa que despertará el interés de todos los usuarios: Saboteur II.

Este juego posee bastantes puntos en común con su genial predecesor, Saboteur, pero también se han introducido en él una serie de innovaciones que le convierten en un programa mucho más completo y variado.

Por ejemplo, y como

Toda esta pequeña confusión de países y nacionalidades, sirve para presentar un arcade cuyo argumento está basado en una conocida máquina e videojuegos y que nos invita a trasladarnos al legendario Oeste y convertirnos en auténticos justicieros de leyenda.

«Express Raider» consiste en un arcade protagonizado por un valeroso sheriff cuya principal afición es la de perseguir a los ladrones de trenes. De esta forma, nuestro héroe deberá demostrar su habilidad tanto en el manejo de las armas como en la lucha cuerpo a cuerpo, todo ello aderezado con los peligros que supone el ir caminando sobre el tren o cabalgando junto a los vagones del mismo.

Este programa es, pues, un programa en la línea de los arcades de acción, compuesto por un considerable número de fases diferentes que le imprimen una gran variedad al desarrollo del programa.

Otro de los aspectos destacados de este juego es la notable calidad de sus gráficos, los cuales poseen una enorme vistosidad, especialmente en lo que al diseño de los vagones y trenes se refiere.

Este programa estará muy pronto disponible en España en sus respectivas versiones para Spectrum, Amstrad y Commodore.

En colaboración con RNE en Cataluña

DSE, S. A. PATROCINA UN CONCURSO DE DISEÑO INFORMATIZADO

La emisora catalana Radio 4 de Radio Nacional de España ha convocado a través de su programa «L'Altra Radio» espacio que trata temas de radioafición, DXismo, Informática, comunicaciones y tecnología, un original concurso basado en el diseño por ordenador del logotipo de la emisora.

Con tal motivo, Radio 4 y DSE, S. A. han llegado a un acuerdo para la entrega de

premios a los ganadores de entre los participantes.

DSE, S. A. patrocina la entrega de premios otorgando:

- Dos ordenadores con disco duro «Bondwell BW-36».
- Cuatro ordenadores con dos disquetes «Bondwell BW-34».
- Cuatro ordenadores portátiles con dos disquettes «Bondwell BW-12».

AL ÉXITO DE DURELL

característica más destacable, cabe destacar el hecho de que Saboteur II posee la respetable cifra de más de 500 pantallas, lo que puede dar una idea aproximada de su complejidad. Los diseños de éstas son muy similares tanto a las del anterior Saboteur como entre sí mismas, aunque, a pesar de ello, nos presentan una considerable cantidad de escenarios y lugares diferentes.

Otro de los puntos más curiosos del programa es que, en esta ocasión, el protagonista de la aventura es un personaje femenino, el cual, a pesar de su condición de «sexo débil», va a enfrentarse con contrastado arrojo y fiereza a los numerosos peligros que saldrán a su paso. Esta «saboteadora», al igual que ya hizo su anterior colega, deberá recorrer con rapidez y buen sentido de la orientación una enorme base con la intención de encontrar una cinta grabada con una importante información secreta. Para conseguir dicho objetivo,



también deberá poner en práctica sus conocimientos y habilidades en las artes marciales para tratar de derrotar a enemigos mucho más grandes y poderosos que ella.

Saboteur II ya está siendo comercializado en Gran Bretaña y posiblemente estará disponible para los usuarios españoles antes de que finalice el presente mes.



en formato digital de ordenador, grabados en soporte magnético, con las categorías «Home Computer», «PC Compatibles» o similares, a la dirección indicada de Radio 4. El plazo de entrega de trabajos (un máximo de cinco por concursante) finaliza el día 15 de junio de 1987.

— Dos impresoras «Newprint I».
Todo ello por un valor aproximado a un millón y medio de pesetas.

Los que deseen tomar parte en este concurso, deberán elaborar un programa informático que dé como resultado la imagen que representa el logotipo de Radio 4, a la que hay que dar animación y poner música.

Las bases detalladas del concurso, el logotipo y la partitura de la sintonía de la emisora como modelo, pueden solicitarse en:

Radio Nacional de España, en Cataluña. Radio 4.

Paseo de Gracia, 1.

08007 Barcelona.

Los trabajos deberán ser presentados

Aquí LONDRES

Enterprise es el primer título perteneciente a una serie

de programas que han resultado ganadores de los premios

Melbourne House.

Este juego consiste en una excelente combinación de admirables gráficos de vector 3D, comunicación de texto con otros ordenadores y un bien diseñado simulador de vuelo que te facilita aterrizar en todos los planetas en los que transcurre esta aventura espacial.

Enterprise ya se encuentra editado para el Spectrum y pronto estará disponible en las correspondientes versiones para los de Amstrad CPC y Commodore 64.

¿Te apetecería salvar al mundo en 24 horas? Se acabó la espera. Todos los afortunados poseedores de un Spectrum, Amstrad, MSX o Atari ahora podrán hacerlo gracias al último lanzamiento de Mastertronic, «Flash Gordon», el cual ya ha conseguido un alto nivel de éxito en el Commodore 64.

«Now Games 4» es la última recopilación que va a ser lanzada por Virgin Games. Esta cinta contiene 5 éxitos de primera categoría y todo ello a un precio especialmente económico. A la cabeza está el increíble «Dan Dare» de Virgin, seguido por el juego número uno de la película «Regreso al futuro». Asimismo, se ofrece la posibilidad de romper sistemas con «Hacker» o de plantearnos unos complicados pensamientos estratégicos con «Mission Omega» de Mind Games. Por último, con «Jonah Barrington Squash» tendremos la oportunidad de mejorar nuestras cualidades en este divertido deporte. «Now Games 4» se puede conseguir para el Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, a un precio de 10 libras.

Cheetah está consiguiendo hacerse con el mercado de periféricos musicales para el Spectrum. Su último producto es un «interface MIDI» más el software acompañante, con los cuales se consigue llevar a tu ordenador al mundo de la composición musical profesional y todo por un precio de tan sólo 50 libras.

Para aquellos no familiarizados con MIDI (Musical Instrument Digital Interface) diremos que éste consiste en un lenguaje de comunicación para instrumentos musicales desde micro, gracias al cual se pueden obtener unos resultados sorprendentes, tanto a nivel de composición como de reproducción sonora.

ALAN HEAP

IMPRESORA STAR GEMINI-160

Star Micronics, compañía multinacional dedicada al diseño y fabricación de periféricos para ordenadores personales, ha elaborado un nuevo modelo de impresora: la Gemini 160.

Sus especificaciones técnicas son las siguientes:

- Método de impresión: impresión matricial por impacto de puntos.
- Velocidad de impresión: 160 cps. o 137 cps.
- Alimentación de papel: alimentación por fricción y por tractor.
- Set de caracteres en tipo estándar:

96 caracteres ASCII, 88 caracteres internacionales, 64 símbolos especiales, 32 bloques de gráficos, 189 caracteres definidos por el usuario.

— Densidades de impresión: normal, doble y cuádruple.

— Tipos de papel: láminas sueltas, papel continuo.

— Dimensiones y peso: 148x392x315 mm; 7,8 kg.

— Interface paralelo: compatible centronics, 7 u 9 bits.

— Interface serie (opcional): RS232C asincrónico.

— Versiones: IBM PC Series, paralelo ASCII internacional y Serie RS232C.

El precio de venta al público aproximado de esta impresora es de unas 52.000 pesetas + IVA.



NUEVO QUICKSHOT II TURBO

Spectravideo acaba de presentar en el mercado un nuevo y sofisticado modelo de joystick: el Quickshot II Turbo.

Las características más destacadas de este joystick de tan ostentoso y sugerente nombre, en relación a las de los anteriores modelos de la compañía, son las que a continuación se detallan:

— Seis micro-switches: con este mecanismo de contacto se consigue un gran aumento de la sensibilidad para la selección de direccionamiento, a la vez que se asegura una vida más larga de los contactos.

— Botón de autodisparo: permite un disparo continuado sin necesidad de pulsar ningún pulsador.

— Dos disparadores: ofrece la posibilidad de disparar con dos botones situados en diferentes posiciones del mando, lo que supone una mayor comodidad para el usuario.

— Mando automático: su diseño ergonómico ha sido pensado para una perfecta complementación con la mano.

— Ventosas adherentes: cuatro potentes ventosas aseguran una perfecta adherencia del joystick a cualquier superficie plana y permiten un completo manejo del joystick con una sola mano.

Otro aspecto destacado de este Quickshot II Turbo es el propio diseño, el cual resulta simultáneamente atractivo y práctico.

Su precio en el mercado es de unas 2.800 pesetas.



CLASIFICACIÓN	SEMANAS PERM.	TENDENCIA	LOS 20 +	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
1	3	—	ARKANOID. Ocean	●	●	●	
2	18	↑	DRAGON'S LAIR II. Software Projects	●	●	●	
3	10	↓	ARMY MOVES. Dinamic	●			
4	2	↑	LEADER BOARD. Imagine	●	●	●	●
5	11	↑	GAUNTLET. U. S. Gold	●	●		
6	1	↑	SHORT CIRCUIT. Ocean	●	●	●	
7	5	↓	SUPER SOCCER. Imagine	●	●	●	
8	6	↓	FIST II. Melbourne House	●		●	
9	6	↓	TERRA KRESTA. Imagine	●	●	●	●
10	9	↓	ÉXITOS KONAMI. Imagine	●			
11	15	↓	COBRA. Ocean	●	●		
12	6	↑	BAZOOKA BILL. U. S. Gold	●		●	
13	15	↓	INFILTRATOR. U.S. Gold	●	●	●	●
14	19	↓	GREAT ESCAPE. Ocean	●			
15	10	↓	BREAKTHRU. U.S. Gold	●	●	●	●
16	23	—	ASTÉRIX. Melbourne House	●		●	
17	16	↓	DRAGON'S LAIR. Software Projects	●	●	●	
18	1	↑	DEEP STRIKE. Durell	●	●	●	●
19	27	↓	WORLD SERIES BASKETBALL. Imagine	●	●	●	●
20	5	↓	EL MISTERIO DEL NILO. Made in Spain	●			

Esta información ha sido elaborada con la colaboración de los centros de Microinformática de El Corte Inglés.



TRUCOS

COMBINADO DE PANTALLAS

Si disponemos de dos pantallas que deseamos mezclar, lo más fácil es utilizar la rutina que nos envía Iñaki, desde Bizkaia.

Para utilizarla, debemos, además de tenerla en la memoria del ordenador, cargar una pantalla en la dirección 50000, y otra en la dirección de pantalla 16384.

Después ejecutaremos la rutina con RANDOMIZE USR 23296.

```
20 FOR f=23296 TO 23317: READ
a: POKE f,a: NEXT f
25 PRINT "CARGA LAS PANTALLAS
A MEZCLAR"
30 LOAD ""CODE Se4: LOAD ""SCR
EEN$ : PAUSE 0: RANDOMIZE USR 23
296
40 DATA 33,80,195,17,0,64,26,1
82,18,35,19,125,254,80,32,246,12
4,254,219,32,241,201
```

LISTADO ENSAMBLADOR

10	ORG	23296
20	LD	HL,50000
30	LD	DE,16384
40 80	LD	A,(DE)
50	OR	(HL)
60	LD	(DE),A
70	INC	HL
80	INC	DE
90	LD	A,L
100	CP	80
110	JR	NZ,80
120	LD	A,H
130	CP	219
140	JR	NZ,80
150	RET	

LISTANDO ASCII

Averiguar el contenido de la memoria puede ayudarnos considerablemente a resolver un juego o a traducir una utilidad.

Iñigo Knight, de Sopela, Bizkaia, ha desarrollado una rutina que al ejecutarse nos permite visualizar en pantalla

los textos que hay en memoria. El programa avanza por la memoria imprimiendo cada uno de los textos hasta que se pulse una tecla, momento en el que se mostrará la dirección en la que se encuentra el puntero.

```
10 FOR f=23296 TO 23329: READ
a: POKE f,a: NEXT f
20 PRINT USR 23296
40 DATA 62,2,205,1,22,33,0,91,
126,35,254,31,250,8,91,254,128,2
42,8,91,215,58
50 DATA 8,92,254,32,32,236,62,
13,215,229,193,201
60 REM SI PULSAS SPACE TE APUN
TA LA ULTIMA DIRECCION DEL ULTIM
O CODIGO ASCII IMPRIMIDO
```

MULTICOLOR

El Spectrum posee una extraña disposición de la memoria de pantalla que impide mezclar más de dos colores en una misma posición de carácter.

Antonio Pérez, de Málaga, nos ha enviado una rutina con la que se consigue que en cada bloque de carácter de la primera línea aparezca más de un color aleatoriamente.

La rutina permite variar desde el ensamblador, en la línea 70, el número de caracteres en los que va a crearse el efecto.

LÍNEA	DATOS	CONTROL
-------	-------	---------

```
1 F321000001409CC511FE 965
2 57012000EDB0C10878B1 1034
3 20F1FBC9000000000000 725
```

DUMP: 60000
N.º BYTES: 24

LISTADO ENSAMBLADOR

10	ORG	60000
20	DI	
30	LD	HL,0
40	LD	BC,40000
50 OTRA	PUSH	BC
60	LD	DE,22526
70	LD	BC,32
80	LDIR	
90	POP	BC

100	DEC	BC
110	LD	A,B
120	OR	C
130	JR	NZ,OTRA
140	EI	
150	RET	
160	END	

7 COLORES

Juan Carlos Aspillaga, de Arrigorriaga, Vizcaya, nos envía un truco que hemos publicado varias veces, pero en Basic. Con él logramos que aparezca el Borde con los siete colores del Spectrum.

La rutina utiliza el puerto 254, variando el dato mediante OVTs, y para detener su funcionamiento utilizaremos las teclas de las esquinas del Spectrum 48 K, esto es, 1,0,SPACE y CAPS.

```
10 CLEAR 64599
20 FOR n=64600 TO 64628
30 READ a: POKE n,a: NEXT n
40 DATA 118,175,211,254,6,205,
30,2,29,32,253,15,249,87,62,102,
219,254,31,208,122,60,254,7,32,2
32,24,226,201
```

LISTADO ENSAMBLADOR

10	ORG	64600
20 REPE	HALT	
30	XOR	A
40 BUCLE	OUT	(254),A
50	LD	B,205
60 PAUSA	LD	E,2
70 INTER	DEC	E
80	JR	NZ,INTER
90	DJNZ	PAUSA
100	LD	D,A
110	LD	A,#7F
120	IN	A,(254)
130	RRA	
140	RET	NC
150	LD	A,D
160	INC	A
170	CP	7
180	JR	NZ,BUCLE
190	JR	REPE
200	RET	

BASKET TRAINER

David ENRICH y Víctor MORA

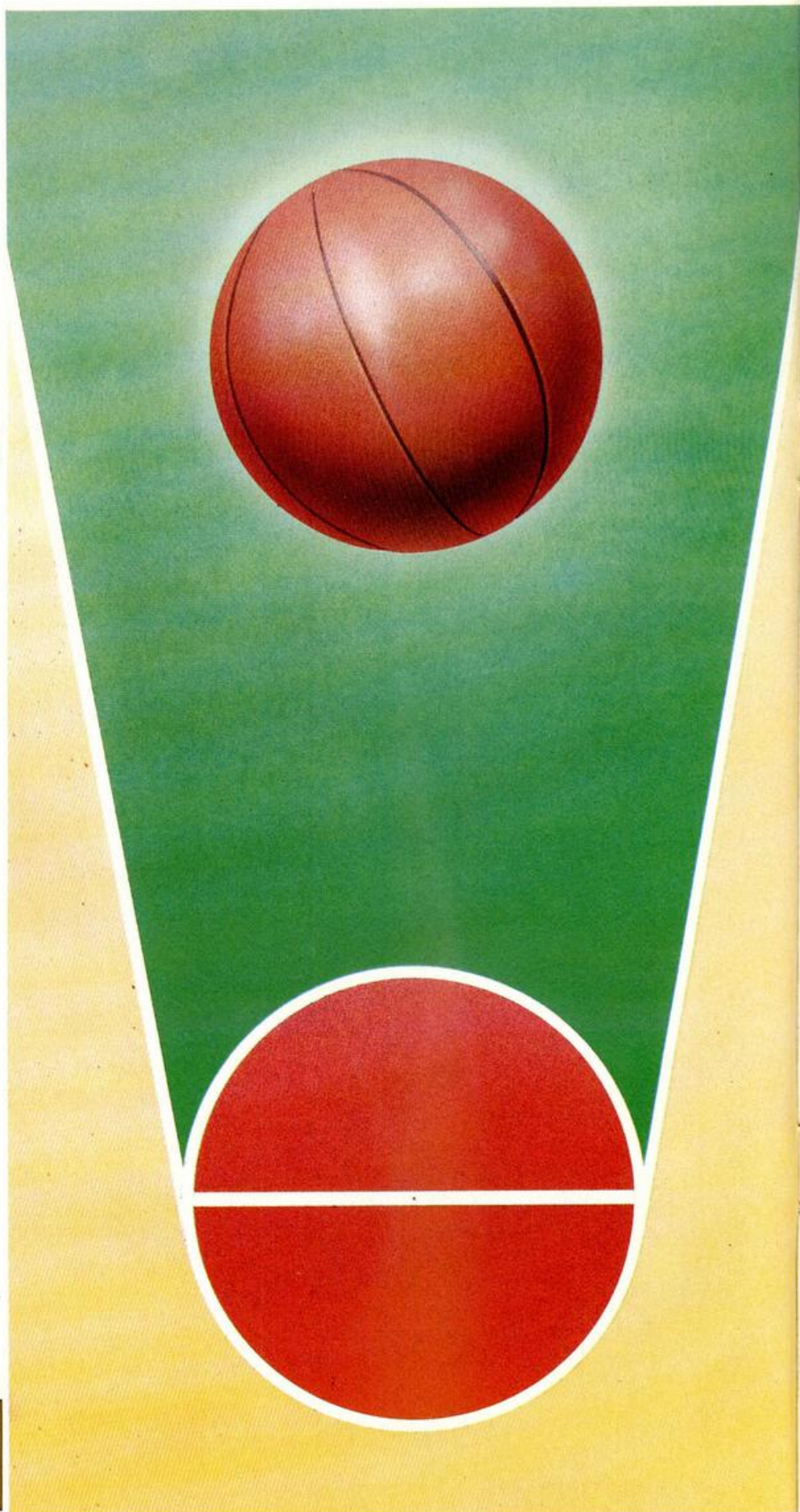
48 K SPECTRUM

Para ser un buen jugador de baloncesto no hay nada más eficaz que un adecuado entrenamiento y dentro de éste, la práctica en los lanzamientos de tiros libres es una de las facetas más relevantes. Nuestro programa de esta semana te ayudará a practicar todo el tiempo que quieras... ¡y sin agujetas!

El juego consiste en realizar lanzamientos a canasta, permitiendo la participación de uno o dos jugadores, con o sin joystick y ganando la partida aquél que más puntos consiga. Cuando juega un solo jugador, el contricante es el ordenador, realizando los tiros aleatoriamente.

Para manejar el balón utilizaremos la tecla de espacio o el botón de disparo, moviendo el indicador que se encuentra a la izquierda hasta el punto deseado. En ese instante dejaremos de pulsar la tecla o el botón de fuego.

Las líneas de los listados de cargador universal que faltan deben introducirse con 20 ceros como datos y 0 como control.



LISTADO 1

20 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999
30 PRINT AT 6,2;"@1987 JANTYCAR
R INTERNATIONAL BASK
ETBALL"
40 LOAD ""CODE 25000,2035: LOR
D ""CODE 40000,1024: LOR ""CODE
63352,2184: LOR ""CODE 60000,5
54
50 RANDOMIZE USR 25000

LISTADO 2

LÍNEA DATOS CONTROL

1	97327AE3E02C0811621	882
2	003C113075ED53365C81	709
3	0004EDB0213075010004	620
4	7ECB27E664B677230B78	1165
5	B120F306007E23AE2B77	1163
6	230B10F73E4732485C32	706
7	8D5CCDAF003E08320D62	857
8	11004621489C012000ED	708
9	000180000E0D4AEB3AD0	1157
10	623DFE002806320D6218	644
11	E700113D62011D00CD3C	702
12	20115A62011D00CD3C20	564
13	CD60E0A06082100A01100	663
14	187E1777231B7AB3FE00	909
15	20F510EDC0AF00113016	1027
16	03041102494E5445524E	490
17	4154494F4E414C204241	683
18	534B455442414C4C1611	633
19	03444156494420454E52	624
20	49434820262056494354	624
21	4F52204D4F52413E0832	615
22	22631180402109C090	996
23	000EDB0018000EBED4AEB	1323
24	3A22633DFE0028053222	635
25	6318E711D462014E00CD	965
26	3C20CD2363CD59633E00	886
27	32085CD06B673A085CFE	977
28	0028F3FE31CC2363FE32	1234
29	CC3E53FE31CC2363FE34	1368
30	CC7463FE30CA916318D6	1405
31	16090531202D20544543	414
32	4C41444F160B0532202D	453
33	204B454D5053544F4E16	679
34	000533202D20554E204F	447
35	554741444F52160F0534	544
36	202D20444F52204A5547	601
37	41444F52455316070530	528
38	202D20444F52204A5547	548
39	01328F63113263010C00	472
40	CD3C20C9160905120131	602
41	1200160B05323E02320F	353
42	63114063018C090A9456	602
43	C9160B05120132160905	344
44	1200313E013290631168	544
45	63010C00CD3C20C9160D	645
46	05120133160F05120034	187
47	3E02329063118363010C	617
48	00CD3C20C9160F051201	559
49	34160D0512003300003E	223
50	30328D5CCDAF003E0703	1012
51	FE218059361621C05936	948
52	1621A059361621605936	652
53	1621C08F8227B5C11C263	1062
54	011A080CD3C20181A160C	408
55	189091929316003E9456	968
56	9697160D1085160B1085	693
57	160A1D85260D3E16D77C	668
58	073E1ED73E08D7247CFE	1346
59	1520EF2120F8227B5C26	892
60	031E093E05327E64CD03	720
61	642178F7227B5C261927	824
62	7E642603CD83643E0932	824
63	78643E30327C64327D64	882
64	3E00327E642170F9227B	889
65	5CCD7F64010500CD3D1F	827
66	2118FA227B5CCD7F6401	989
67	0500CD3D1F21C0FA227B	934
68	5CCD7F64010500CD3D1F	827
69	2168FB227B5CCD7F6401	1070
70	0500CD3D1F3E15D73E01	663
71	D7CD7F643E15D73E00D7	1222
72	3A7E643CFE072827327E	860
73	6418A800000000260F1E	375
74	1416903A7E646F3E16D7	888
75	7CD77D0705847AD71418	1062
76	FB247CBB0818ECFA32F7	1530
77	6411AC64011200CD3C20	705
78	18121601055052494D45	451
79	5220204A554741444F52	670
80	3E10D73E00D7C0F8643A	1183
81	8F63FE01280CCD018EAF	1135
82	F764FE01280CCD018EAF	1133
83	6418F2DBDFFE10CCF164	1623
84	C93E7FDBFECB47CCF164	1682
85	C93E0132F764C90002110	911
86	FC227B5CCD7F640E0506	950
87	7D78F607D3FE10F90DAF	1416
88	FE0020F1CD336121B8FC	1355
89	227B5CCD7F64010500CD	892
90	3D1FC9CD2A65186B061F	809
91	AF3290653E0132916521	862
92	C04F229265CSD4267C1	1316
93	10F93E66329065AF3294	1097
94	653E0132916521C04F22	708
95	92653AF63FE012117058	1084
96	DFFE10C03A94653C3294	1250
97	65FE1FC8CD3367CD4267	1319
98	18E93E7FDBFECB47C0CD	1590

99	3C673A94653C329465FE	1083
100	1FC8CD3367CD426718E4	1216
101	00000000000000000000	613
102	683A5769FE0128021811	692
103	3E16D73E05D73E07D73A	923
104	7C643C327C64D7AF3294	1146
105	6511C465811280CD3C20	731
106	1812160105534547554E	456
107	444F204A554741444F52	703
108	3E10D73E00D73A9063FE	1129
109	022850ED5FE61EF612FE	1232
110	162802E61C3294658065	632
111	C5C0F864C110F9AF3290	1577
112	6521C04F2292653E0132	799
113	9165061FC5CD4267C110	1063
114	F93E6632906521C04F22	1046
115	92653E013291653A9465	913
116	47C5CD4267CD3367C110	1210
117	F61822AF32F764CDF864	1429
118	3A8F63FE01280CCD0F64	1135
119	3AF764FE01280718EACD	1170
120	E76418F2CD2A65CDE066	1564
121	CD40683A5769FE012802	920
122	18113E16D73E05D73E0A	694
123	D73A7D643C327D64D73A	1106
124	7B643DFE002806327B64	857
125	C39D64011900CD3D1FC0	980
126	AF003A7D646F3A7C64BD	1053
127	2007380A11C566180811	478
128	D966180311B166011400	663
129	CD3C20CD3D1FC3D6E116	1130
130	0A054741444120454C20	593
131	4A554741444F522032A6	628
132	0A054741444120454C20	593
133	4A554741444F52203116	627
134	0A054841204841424944	528
135	4F20454D504154452021	620
136	B8FC227B5CCD7F640105	1123
137	00CD3D1F2160F0D227B5C	928
138	CD7F64010500CD3D1F21	768
139	08FE227B5CCD7F640105	949
140	00CD3D1F2160F0D227B5C	1009
141	CD7F64010500CD3D1F21	768
142	58FF227B5CCD7F64C901	1226
143	68130B788120FBC93E00	1009
144	32085CD06B673A08065	943
145	773A9165FE08280D3C32	848
146	916581FFFE0D4229265	1086
147	C93E0132916501E006ED	1028
148	4A229265C997C0011606	941
149	6311A967C5D53E16D797	1280
150	D73E05D73E11D73E02D7	1070
151	011500CD3C20010500CD	530
152	3D1F2113C13A085CFE30	973
153	380AFE3530063E02C081	697
154	16C910CEC36F67202020	950
155	20202020202020202020	320
156	20202020202020202020	407
157	5445524E4154494F4E41	757
158	4C204241534B45544241	681
159	4C4C2020202020202020	408
160	20202020202020505247	504
161	52414D412059204D5553	687
162	4943413A20564943544F	684
163	52204D4F524120592044	638
164	4156494420454E524943	693
165	4820202020202020475241	482

166	4649434F533A20564943	688
167	544F52204D4F52412020	644
168	20202020202020202020	320
169	20202020202020202020	457
170	576932D1683A9465FE03	1119
171	DCF5686F26000E03AF06	916
172	1029173803B93802912C	571
173	10F532D2687D3294651E	1079
174	09160F45CDEA681C157A	829
175	FE00C87BFE1EC8CDD0368	1581
176	10EE3A9D268473A946580	1132
177	47CDEA681C7BFE1EC8CDD	1454
178	D36810F33AD168F0FF28	1494
179	083A94653C3C3C18003A	580
180	946547CDEA681C147AFE	1287
181	00C87BFE1ED01840CDD3	1319
182	6810EC3EFF32D168AF3C	1271
183	32D2682E017D329465C3	1030
184	6D68C90000C5D5E53E16	1137
185	D77AD77BD73E93D70106	1321
186	00CD3D1FE1D1C1C93E16	1209
187	D77AD77BD73E20D7C93E	1462
188	03C97AFE00C280AFE0828	947
189	19FE0A28D10B817BFE18	963
190	CA9769FE1CCA2869FE1D	1372
191	CA9769FC38B687BFE1028	1387
192	08C38B687BFE102831C3	1184
193	8B68CD56690605141414	755
194	1DC5D5CDEA683E16D701	1490
195	147AD77BD73E93D70106	1126
196	00CD3D1FC110E6CDE08E	1279
197	3E01325769C9C9001086	742
198	04C5D5CDEA683E16D77A	1378
199	D7D1D7BD73E93D70106	1222
200	00CD3D1FC110E66064C5	943
201	D5CDEA683E16D7011414	1304
202	7AD7D1D7BD73E93D70106	1135
203	00CD3D1FC110E4CDEA68	1277
204	C9151D18BE0000000000	465

DUMP: 40 000
N.º BYTES: 2.0 35

LISTADO 3

LÍNEA DATOS CONTROL

1	00000000000000FE003C00	314
2	1E00383FFFFC3F00FC00	971
3	FF0003C003FFFFFE0000	1097
4	00000000000000009E33	209
5	FFFC4FF000009F0009FF	1503
6	F067FFFC33FFFC4F81FE	1870
7	00000000000000003C00	62
8	9E4F00FE4FFFFFE009F00	1238

PRIMER JUGADOR



PROGRAMAS MICROHOBBY

```

9 009F004FE0004F81FE4F 1003
10 FFF00000000000000000 503
11 7FC1FE4F00FE4F81FE00 1375
12 9F00009F00007FE4F01 1074
13 FE4FBFE0000000000000 1874
14 00000000FE00FF003F00 572
15 7C7FFFFF7F81FE01FFF8 1774
16 00FF007FFFFF00000000 877
17 003FFFFF000000000000 2103
18 FFF00000000000000000 2550
19 FFF00000000000000000 2550
20 FF000000000000000000 619
21 00FE4FFFFF0009F0009F 1160
22 004FE0004F81FE4FFFFF 1339
23 00000000000000000000 318
24 FC7F00FE7F87FE00FF00 1404
25 00FF003FFF7F81FE4F00 1464
26 9FF00000000000000000 399
27 0000FE03FFC07F00FEFF 1468
28 FFFF7F81FE07FFF03FF 1792
29 C07FFFFF000000000020 854
30 D895CD4D5F57FF7FF5FD 1679
31 F5555555555555555555 1700
32 57F7FF9F05F4F0C0D100 814
33 00000000FF009E4F00FE 814
34 4FBFFFE009F00009F004F 921
35 E0004F81FE4FFFFF0000 1244
36 00000000000000000000 697
37 00FE7F83FE00FF000000 1276
38 001FFFFF7F81FE7F8FF0 1568
39 FE07FFE07F00FE07FE00 1814
40 7FC3FE07FFF07FE07FE 1713
41 FFF8000000000021155C 649
42 914ABEAFEDBF0AF0F00 1922
43 BF0AF0F0F0F0F0F0F0F0 2025
44 F0AF0F0F0F0F0F0F0F0F 1272
45 0000FF819E4FFFFF4F0F 1400
46 FE009F00009F004F00FE 971
47 4FE0FE4FF00000000000 1050
48 000000001FFFF87F00FE 915
49 7F83FE00FF0000FF001F 1053
50 FFFE7F81FE7F87F00000 1533
51 00000000000000000000 269
52 FFF07FC0FEFFFFF3FC3 2091
53 FC1FFFFE0FFFF07FFFF 1932
54 000000000020995C89CD 619
55 5F5F0555555555555555 1528
56 557F0555555555555555 1508
57 D7FD4955881000000000 758
58 FFC19E4FFFE4F0F0FE0 1606
59 9F00009F004F0004FF 971
60 FE4FFE00000000000000 587
61 000000FF00F000FFFE 1288
62 3F81FC7F83FE00000000 956
63 00000000000000000000 786
64 7FC0FEFFFFF3E7FC1F 1915
65 FFFE1FFFF079FFC0000 1581
66 000000205D1C85A8BAEF 905
67 AFAFAFFFE00000000000 2000
68 EAF0FAFAFAFAFAFAFAFA 2017
69 C55051000000000000FF 904
70 1E4FFFE4F9FFFE009F00 1269
71 009F004FFFE4FFFE4F 1400
72 FF000000000000000000 255
73 03FFF01F00F87F81FE00 1287
74 FF0000FF0007FFF01F81 1184
75 F87F81FE000000000000 758
76 00000000FE1FFFF87FE0 1139
77 FE7FFFFE1E7F83FFF0FE 1972
78 1FFFF07F87FC00000000 1048
79 00219155D94D5F5555FF 1087
80 SFFFFF55555555557D55 1390
81 F55555D5F5DFFD5890 1696
82 810000000000007FE3E4F 651
83 FFE4F0FE009F00009F 1383
84 004FFFF84FFFFE4FF0 1632
85 00000000000000000000 255
86 C01F00F83F00FC0007E0 912
87 007E0001FFF81F00F83F 972
88 00FE0000000000000000 254
89 00009E33FFFC4F0FE3F 1336
90 9FFC13FF0033FFFE33FF 1799
91 FC4F03FF000000000000 777
92 FFF00000000000000000 2550
93 FFF00000000000000000 2550
94 FFF00000000000000000 2295
95 000000007FC07E4F00FE 778
96 4F8FE009F00009F0005F 897
97 FFFC4F03FF000000000 1495
98 00000000000000000000 140
99 00701E007900C000003C 382
100 0000FF00E00701E007C 775
101 00000000000000000000 0
102
103

```

DUMP: 40000
N.º BYTES: 1.024

LISTADO 4

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	FF000000000000000000	1432
2	CC000000000000000000	1527
3	40404000000000000000	4327
4	0C03A5A5A5A5A5A5A5A5	1040
5	00272127A4E700FF6A55	952
6	6A55A5A5A5A5A5A5A5A5	1213
7	AB55AB55AB55AB55AB55	1280
8	6A55603C46A5A52623C0	700
9	6A556A55A5A5A5A5A5A5	1020
10	AB55AB55AB55AB55A5A5	1280
11	AB55AB5500FFA5A5A5A5	1275
12	AB556A03A5A5A5A5A5A5	1339
13	AB55AB55A5A5A5A5A5A5	1198
14	A0404040E00FF00EEAAEE	1291

```

15 ACAA00FF000000000030C 612
16 30C00030C30C00000000 495
17 00000030C30C00000000 515
18 02020200FF0000E88A8A8 907
19 AE00FF0000A5A5A5A5A5 1788
20 AAD5A005A5A5A5A5A5A5 1447
21 AAD5A005A5A5A5A5A5A5 1447
22 AAD5A005A5A5A5A5A5A5 883
23 A2E200FF6A556A556A55 1216
24 6AD5A005A5A5A5A5A5A5 1851
25 AAD5A005A5A5A5A5A5A5 1084
26 45A5A52623C006A5A5A5 766
27 6A556A5A000000000000 1531
28 AAD5A005A5A5A5A5A5A5 1405
29 00FFA5A5A5A5A5A5A5A5 1339
30 AAD5A005A5A5A5A5A5A5 1020
31 0C03002E2A2EAAE00000 240
32 00000000000000000000 808
33 00000000000000000000 1117
34 00000000000000000000 19
35 02010001FFFF005A5A5A 853
36 A65400FF00FF00F0F0F0 612
37 80C0E0F0783C1E0F0000 1009
38 00000000000000000000 416
39 00000000000000000000 45
40 00003E7FE02E3E4354 1426
41 00008040808000000000 448
42 00000000000000000000 1
43 020202011E7FC7476371 646
44 78F0000000078C10638 947
45 00000000000000000000 413
46 24221F12C0C000804040 759
47 C0200000000000000000 124
48 00000000000000000000 78
49 242444C8302010088444 644
50 24243C24000000000000 168
51 000000810100E0100000 55
52 40700808F0000000044C7 699
53 00307F00000000000000 639
54 80000000000000000000 128
55 0F1F38383A39381980C0 674
56 20902020C00000000000 432
57 00000070F11010112320 155
58 80C0E0F0783C1E0F0000 1550
59 00000000100F0F000000 71
60 070E18E03C01090F0C8 1079
61 00000000000000000000 34
62 090F0909C8C44424243C 638
63 24240000000000000000 72
64 00000000000000000000 25
65 100F0000000004E831FE 621
66 00000000000000000000 19
67 0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E 584
68 0E483040000000000000 192
69 0103040C0C0C0C0607E0F0 521
70 78787E0101FF00000000 623
71 000000303030202020102 18
72 8F8F00804424F0440000 1168
73 00000000100000000000 4
74 050444C545589192FC9 759
75 00000000000000000000 2
76 0700000049711010FF00 480
77 0000000E01010E000000 480
78 00000000000000000000 10303
79 030303031F8FC8289A292 7
80 8C300000000000000000 1085
81 01010101020278FC1E0E 424
82 0F1F3F01000000000000 350
83 10000000000000000000 240
84 01000000000000000000 256
85 FC8291897F8C00000000 931
86 00000000000000000000 128
87 8C949292F392929044 147
88 404040C0404000000000 512
89 0000000000000101000000 2
90 0000940080FF00000000 419
91 E01010E0000000000000 480
92 000000003E7FE0E2E8E4 1099
93 E3640000004080800000 775
94 00000000000001E3F474 235
95 6371787C000000FC82FF 1221
96 01202000000000000000 3
97 00000000000000000000 3F3F 126
98 3F024221F14FE000180 727
99 4140C140104010401040 626
100 10400000000000000000 89
101 14120A00000000000000 239
102 43474647C64300E09046 984
103 8848A8D0000000000000 584
104 0000121624241F000000 143
105 41780404F80000000000 665
106 00003E7FE0E2E8E4E3 1426
107 00000040808000000000 448
108 000000001E3F47476371 447
109 787C0000EB1C7B9C10638 1077
110 00000000000000000000 192
111 000000000000003F3F3F 221
112 24221F14C58E008E4D47 763
113 C3482090109050A0C000 1927
114 00000000000000000000 1412
115 0A0A0A090F1244414441 338
116 4441C441400040004000 586
117 40000000000000000000 64
118 121624241F00000004078 327
119 0404F080000000000000 256
120 3E7FE0E2E0E4E3640000 1418
121 80408078A14250000000 522
122 C040803C000000000000 444
123 00001E3F474370787E7F 716
124 49B1C284081020C05E29 1139
125 D1E9D57A3C0000000000 837
126 000000003F3F3F202422 291
127 1F14C08000804040C046 883
128 000000000000014120A0 58
129 0A090F12404040404040 436

```

SEGUNDO JUGADOR



```

164 C0400000000000000000 256
165 0000000000000000001216 40
166 24241F00000040780404 295
167 F8000000000000000000 248
168 00000000000000000000 718
169 E0E2E0E4E36400000040 1421
170 8F921425000000000000 602
171 BC520000000000000000 270
172 1E3F474370787E7F2A4 832
173 D498287040C0E9D1E9D5 1660
174 7A3C0000000000000000 182
175 00003F3F3F2024221F14 342
176 C08000804040C0400000 832
177 0000000014120A0A0909 77
178 0F124040404040400000 673
179 00000000000012162424 112
180 1F00000040780404F800 471
181 00000000000003E7FE8E4 649
182 EAE1E8560FF4BA743A19 1440
183 1E3F0000404040400000 605
184 00000000000000000000 182
185 4041637F7F7F28489000 1925
186 C0C0C0C0000000000000 768
187 3F3F3F2024221F14C080 662
188 00004040C04000000000 512
189 000014120A0A09090F12 110
190 404040404040C0400000 640
191 00000000121624241F00 143
192 00004078040404040000 440
193 000000003E7FE0E2E0E4 1091
194 E36406099162C5891224 973
195 3C52E9D1E9D57A3C0000 1212
196 00000000000001830404 201
197 637F7F7F284890A0C0C0 1280
198 C0C00000000000000000 384
199 00000000000000003F3F 126
200 3F024221F14C08000000 664
201 4040C040000000000000 384
202 14120A0A09090F124040 238
203 40404040C04000000000 512
204 0000121624241F000000 143
205 40780404F80000000000 440
206 00000000000000000000 0

```

DUMP: 40000
N.º BYTES: 2.184

LISTADO 5

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	212FEC2278EA9147EC22	1081
2	7FEAF3CD07EACD0E021C	1587
3	28F7FBC9000000360EA30	1120
4	EC40EE48EECE5E235613	1326
5	1AFE402812722B73C97E	1001
6	C60C5F16002134EB1966	774
7	2E01C9235E23562B2B18	604
8	E12178E0C91F5379EA7E	1590
9	217FEACD084EA3279EA21	1403
10	78EACD091EACB13DA6AE	1719
11	E52179EACD091EAD17C3D	1595
12	20047A3D28423A83EA4F	827
13	060803A7REAR083A7REAR	1063
14	62161900000081DD3FE20	670
15	170D5AC8A820C0000000	1210
16	F66C8A10EAC0C2E7EAC9	1654
17	6164616D28FE082DCAF5	1197
18	EAD3F5E000010D40C2E7	1364
19	EAC93A83EA2F4FC5F506	1432
20	00E5210000C82ECB2ECB	9630
21	2E00E110F200C21F0000	1243
22	C1C9FFF0E3D7C8C0BAE	2077
23	A1979088007926C6660	1261
24	5B56514C4844403D3936	710
25	330202828262422201E	397
26	1C1B1918171514131211	222
27	100F0E00C91F5379EA7E	729
28	57F1CD080E0FF2828FE	1755
29	C0C0ADEF0E0504481717	1006
30	1717DCAE2BD418EB10F7	1400
31	C9F5A803EA2F47FC001	1265
32	CB2FCB275FF0E020011C	910
33	F1C9F5E5C53A7REAR080	1533
34	21E083C0AD201E823CB	1373
35	66ACDE8CBE7EE83EE83	1884
36	3DFE0005C2A0EB00C2AD	1452
37	EBCE1E1F1C9CBA718ED37	1781
38	D20000D20000D2000000	630
39	0018E15816002117ECED	888
40	5A7E472103000C511010	538
41	ES0DFEEBE111FF000E5A	1747
42	C110FFC97D0CB3D0CB3D	1349
43	E6034F06000D21D103D0	1005
44	093A7REARCD0403FC90C	1299
45	C0C0D0D0E0E0E0F0F0F0	141
46	1011112121314141515	185
47	151516F6629F8F8F8F	1363
48	29F9F9F9292929292929	1651
49	3F8F3F8F3F8F3F8F3F8F	1625
50	29292929292929292929	410
51	29292929292929292929	410
52	29292929292929292929	352
53	29292929292929292929	104
54	29212121292929292929	350
55	21212929292929292929	351
56	1E1C1F40000000000000	153

DUMP: 40000
N.º BYTES: 554

CONCURSO "EL MISTERIO DEL NILO"



JOSÉ I. ASTORGA MACÍAS.



DAVID FRAILE VIEYTO



JOSÉ A. CALLEJA CAMINO



JOSEFA HERRERA RODADO

RELACIÓN DE GANADORES

1.º PREMIOS. 20.000 ptas.

1.ª FASE:

José I. Astorga Macías
Cádiz

2.ª FASE:

David Fraile Vieyto
Madrid

3.ª FASE:

José A. Calleja Camino
S. Cristóbal de los Ángeles

4.ª FASE:

Josefa Herrera Rodado
Sevilla

2.º PREMIOS. 5.000 ptas.

1.ª FASE:

Josefa Herrera Rodado
Sevilla

2.ª FASE:

José A. Calleja Camino
S. Cristóbal de los Ángeles

3.ª FASE:

Juan José Díaz Tellez
Zaragoza

4.ª FASE:

José I. Astorga Macías
Cádiz

PREMIO ESPECIAL

20.000 pesetas
José M. Fernández Melón
Valladolid

El concurso «El Misterio del Nilo» ha llegado a su fin y los juicios han sido emitidos. Los componentes de Made in Spain, junto a algunos miembros de nuestra redacción, lo han tenido francamente difícil a la hora de elegir los ganadores, pues, si bien el número de dibujos no era excesivamente elevado, sí lo era la calidad de los mismos.

Los componentes de este improvisado jurado eran conscientes de la desigualdad del concurso, debido a que en él podían participar dibujantes de muy diferentes edades y condiciones. Por esta razón, además de la calidad de los dibujos, se ha valorado la originalidad de los mismos, así como también se ha tendido muy en cuenta la medida en que los diseños se ajustaban al propio juego.

Sólo nos resta felicitar a los ganadores y agradecer la participación del resto de concursantes. Enhorabuena a todos.

Por cuestiones de espacio, esta semana sólo ofrecemos los 4 primeros ganadores.

LO NUEVO

LA ESPERANZA DE NÉMESIS

Konami vuelve al Spectrum con una nueva versión de un programa de las máquinas de videojuegos. Ésta su última creación responde al nombre de Némesis y consiste en un superadictivo arcade de ambientación espacial.

NÉMESIS

Arcade

Konami

Con los nervios aún en tensión, comenzamos a escribir este comentario, y en nuestro ánimo se centra la intención de acabarlo lo antes posible para seguir jugando con este sensacional Némesis.

Konami, (ahora ya sin la ayuda de su habitual conversora, Ocean), ha puesto el dedo en la llaga y ha realizado un fantástico arcade espacial, con el que se nos ofrecen horas y horas de auténtica emoción.

Némesis es el prototipo de arcade a la antigua usanza, en la más pura línea de «nave móvil dispara contra todo lo que se mueve», pero que, por su impecable realización y por la introducción de una serie de elementos originales en su desarrollo, se ha conseguido convertirle en un juego con un nivel de adicción poco habitual.

El argumento de Némesis es simple como la vida misma: los habitantes de una galaxia llamada Bacterión han invadido un planeta vecino y han sometido a sus habitantes; los pobladores de Némesis han puesto en un experto piloto todas sus esperanzas de salvación. Ese piloto, por supuesto, eres tú.

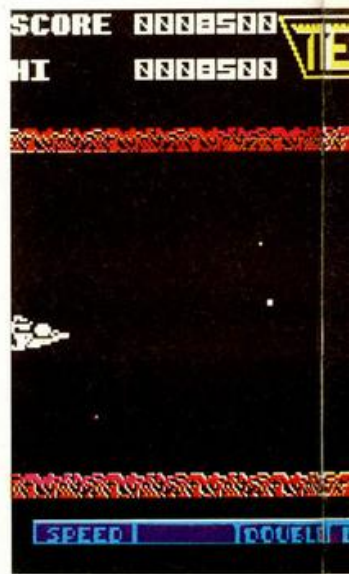
Para alcanzar este objetivo, dispones en un principio de unos medios relativamente escasos: una nave dotada con el armamento

convencional, tu habilidad y reflejos y unas considerables ganas de jugar. No es mucho para empezar, pero suficiente para afrontar la aventura e intentar ir mejorando paulatinamente tu situación.

De esta forma, nada más comenzar el juego y cuando apenas has tomado el control de los mandos de tu nave, comenzarán a atacarte varios grupos sucesivos de enemigos. En un principio,

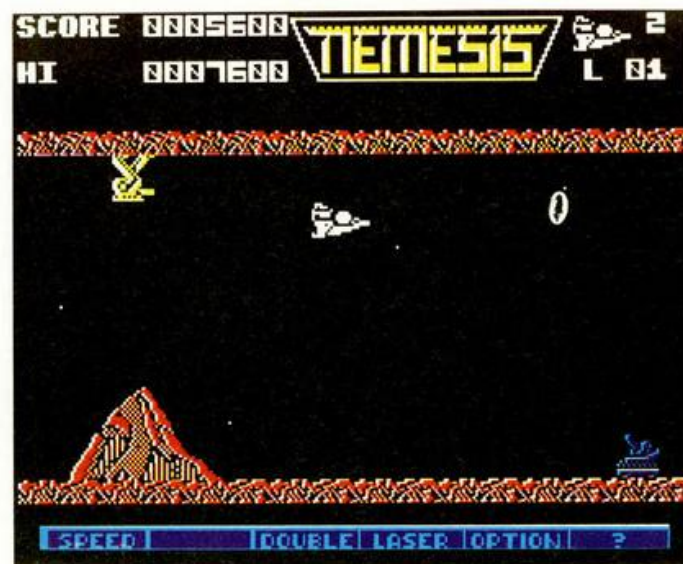
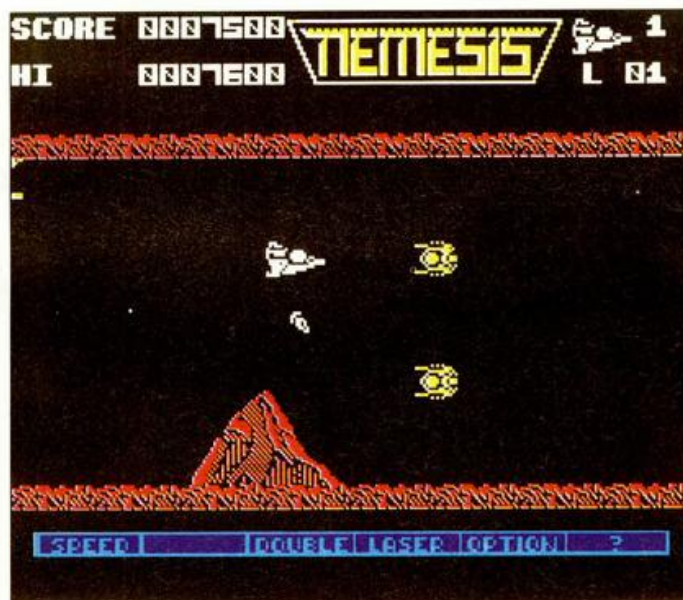
su movimiento resulta un tanto extraño, pero al cabo de un corto espacio de tiempo, podrás comprobar que, si comienzas a disparar contra ellos nada más aparezcan en la pantalla, acabarás con ellos fácilmente. Lo interesante de eliminar a estos primeros enemigos es que si destruyes a la escuadrilla al completo, podrás usurparles el armamento que llevaban consigo.

En la parte inferior de la pantalla, verás que se encuentra un pequeño tablero en el que se pueden leer los siguientes mensajes: speed (velocidad), missile (misil), double (doble), láser, option (opción) y una interrogación. Pues bien, cada vez que destruyas a una de estas patrullas que aparecen al principio de cada partida y recojas las cápsulas que se desprenden de éstas, se irán iluminando



sucesivamente estas palabras. Así, podrás disponer en determinados momentos de los diferentes tipos de armamento que representan: aumentar la velocidad, misiles aire-tierra, doble disparo, láser, una nave gemela que te seguirá en todo momento y que disparará a la vez que tú y, por último, cualquier otro elemento sorpresa, como puede ser una barrera defensiva. La mayoría de estos elementos pueden ser utilizados simultáneamente, por lo que nuestro poder ofensivo puede llegar a multiplicarse por tres o por cuatro.

Una vez que haya finalizado esta primera fase de, digamos, recopilación de armamento, se puede decir que es cuando comienza verdaderamente el juego. A partir de este momento se irán sucediendo una serie de fases y escenarios repletos de peligros, en los que vamos a encontrar una fastuosa fuente de diversión.

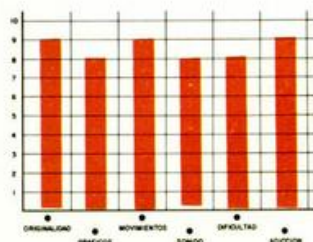


Aquí es donde nuestros reflejos y destreza se van a poner verdaderamente a prueba, pues a lo largo de nuestro camino nos van a disparar desde todas direcciones y con todo tipo de artefactos: cañones, naves de diferentes clases, misiles..., todos ellos simultáneamente y cada vez en mayor número e intensidad. La emoción aumenta por momentos hasta cotas insospechadas.

Simultáneamente al desarrollo de estas fases, también podremos ir modificando nuestro armamento haciendo uso de un sistema parecido al anterior, aunque en estas fases nos va a resultar bastante más complicado debido al gran número de enemigos al que vamos a tener que enfrentarnos.

Hablando desde un punto de vista más técnico, hay que decir que Némesis se presenta en la pantalla con un buen y rápido scroll lateral que se mantiene durante todo el desarrollo del juego. Por otra parte, sus aspectos gráficos no son excesivamente destacados en cuanto a lo que al diseño se refiere, si bien hay que señalar en su favor que el movimiento de las naves y el resto de elementos que forman parte del programa, es excelente. A pesar de todo, no se puede afirmar, ni muchos menos, que los gráficos supongan un inconveniente para la valoración global del programa, pues, aunque no son muy brillantes, la verdad es que cumplen su misión a la perfección.

En definitiva, Némesis posee todos los ingredientes para convertirse en una auténtica estrella y puede ser considerado como uno de los juegos más adictivos del año.



SOBRE LAS OLAS SAILING

No cabe duda de que el tema más tratado por los juegos de estrategia es el correspondiente a los simuladores de vuelo. Con este argumento existen ya en el mercado un considerable número de programas comerciales, así como otros correspondientes a la simulación del manejo de motos, coches e incluso submarinos. Sin embargo, hasta el momento no existía ningún juego para el Spectrum cuyo argumento nos invitara a subirnos a bordo de un barco de vela.

SAILING Simulación Activision

Con «Sailing», los amantes de este bello y arriesgado deporte, ya tienen la oportunidad de vivir toda la emoción que les brinda la práctica de su especialidad favorita, sentados cómodamente frente al monitor de su televisión.

El programa comienza con un menú en el que se nos permite seleccionar el tipo de barco que vamos a utilizar. De esta forma, podremos modificar aspectos tales como el material del casco (aluminio, madera o fibra de vidrio), así como el tamaño y longitud de los componentes, entre los que se encuentran la eslora, la vela de foque, línea de flotación, altura lateral del barco y las alas de la quilla.

Una vez hayamos seleccionado las condiciones que consideremos oportunas para que nuestro yate posea una mayor estabilidad o alcance velocidades más rápidas, comienza el desarrollo de la competición propiamente dicha.

Antes de echarnos a la mar, deberemos elegir el país al que queremos representar y acto seguido, se nos indicará contra el que vamos a competir.

La carrera consistirá en bordear las boyas que se nos indiquen en el mapa de la zona que aparece en nuestro radar y tratar de llegar a la meta antes que nuestro contrincante.

Para conseguir dicho fin tendremos que actuar como si estuviéramos a bordo de un yate real; es decir, que una vez que ya hayamos construido el barco a nuestro gusto, tan sólo tendremos que preocuparnos de manejar el timón con habilidad y de elevar la vela correctamente para apro-

vechar al máximo las ráfagas de viento.

A pesar de todo el argot técnico que hemos utilizado, no penseis que «Sailing» es un programa complica-

do o que está destinado exclusivamente a los profesionales de la vela, pues la verdad es que con la práctica y la ayuda de los consejos que se nos dan en las instrucciones, poco a poco iremos aprendiendo a conocer y dominar los factores y elementos que influyen directamente en la navegación.

En resumen, podemos decir que «Sailing» es un excelente juego de simulación náutica y que, tanto su realización como sus gráficos, son sensacionales. A pesar de que no se trata de un programa de acción, consigue atraer por completo la atención del jugador y se convierte en un juego muy adictivo.

ZX SPECTRUM 48K/128K+



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

SAILING

LEAGUE TABLE

1 Australia	10 China
2 America	11 Russia
3 France	12 Spain
4 Germany	13 Norway
5 N.Zealand	14 Japan
6 England	15 India
7 Scotland	16 Argentina
8 Ireland	17 Italy
9 Brazil	18 Canada

re :

Lengths in cm. Boat: 999 Country: Canada Hull: Wood

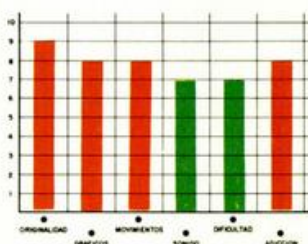
Mast L.O.A. : 1234 L.M.L. : 1100 Mast : 1400 Freeboard: 40

Mine II: 50 2

Races

Freeboard L.M.L.

report: - Our big



LAS 4 EN RAYA

THINK
Estrategia
Firebird

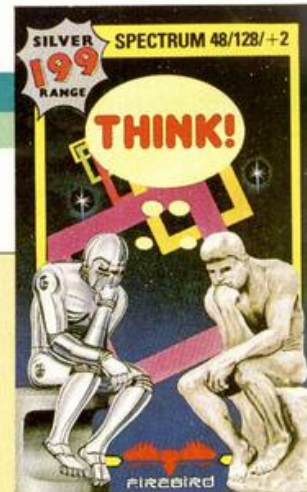
«Think» es un juego que lleva ya bastante tiempo en el mercado. Este programa fue diseñado por Tigress Designs bajo licencia de Ariolasoft, pero ahora vuelve a ser reeditado bajo el sello Silver de Firebird, que, como sabéis, corresponde a la serie de software barato de la mencionada compañía.

«Think» es un programa puramente de estrategia, en el cual se simula el desarrollo de una partida de

un juego similar a las tradicionales «Cuatro en raya», aunque con algunas ligeras modificaciones.

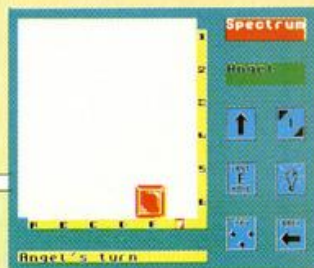
Al inicio del juego aparece un menú en el que debemos seleccionar los factores que van a influir en el mismo, tales como: uno o dos jugadores, velocidad de movimiento, colores de las fichas y tablero, sonido, carga y grabación de una partida anterior, joystick o teclado, etc... Igualmente, en menús posteriores, podremos seleccionar entre siete niveles diferentes de dificultad, así como elegir el jugador que va a mover primero.

Una vez hayamos señalado los factores deseados,



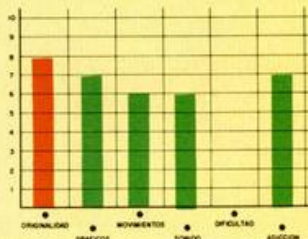
comienza el desarrollo del juego propiamente dicho. En la pantalla se presenta un tablero de 6x6 junto a un pequeño menú formado por seis iconos diferentes, los cuales nos van a servir para, por ejemplo, repetir las últimas jugadas, recibir ideas o reiniciar el juego.

El mecanismo de las partidas consiste en que cada jugador coloque cuatro de sus fichas alineadas, bien



en vertical, en horizontal o en diagonal. Las fichas sólo pueden ser colocadas desde la fila inferior o la columna derecha y cada vez que se introduce una, se desplazan una posición el resto de fichas que se encuentran en ellas.

Como veis, la concepción de «Think» es bastante sencilla, pero su desarrollo resulta sumamente interesante, en especial para aquellos que gustan de ejercitar su inteligencia. Un juego bien pensado, fácil de manejar y correctamente realizado.



EL ARTE DEL SHAO-LIN

SHAO LIN'S ROAD
Arcade
Konami

Cada vez son más numerosos los programas que utilizan como argumento central alguna de las múltiples artes marciales existentes. «Shao Lin's Road» es otro programa más que se añade a esta extensa lista y que, por su mediana calidad, pasa a ocupar una posición intermedia en la imaginaria lista de éxitos de arcades orientales.

En este juego, tú representas el papel de Lee, un joven que, tras largos años de aprendizaje y entrenamiento, ha conseguido aprender todos los secretos

del arte marcial denominado Chin's Shao-Lin.

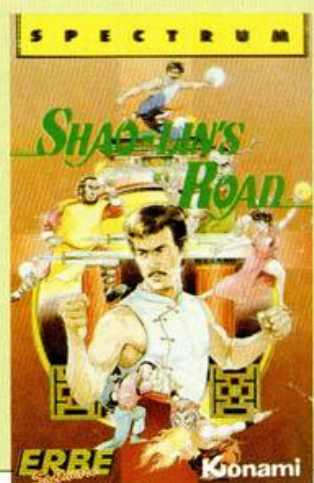
Según parece, estás atrapado en el templo de una secta enemiga y tu objetivo será el escapar de allí lo más rápidamente posible, para lo cual deberás enfrentarte a los cientos de expertos guardianes que



han sido especialmente adiestrados para tu custodia.

Para defenderte de sus ataques cuentas con tu golpe favorito: la patada en el rostro, y si quieres abrirte paso entre estos guardianes, deberás hacer uso de ella durante todo el desarrollo del juego.

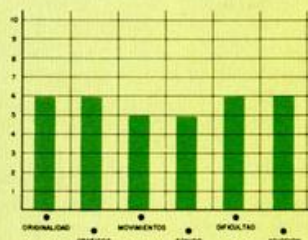
Sin embargo, además de este contundente golpe, podrás utilizar para tu defensa algunos objetos mágicos, tales como bolas de fuego



o ruedas destructoras que, esporádicamente, irán apareciendo en las diferentes estancias del templo.

El desarrollo de «Shao Lin's Road» puede resultar ligeramente adictivo en un principio, pero no cabe duda de que, a la larga, se hace monótono y aburrido al no poder disponer de una mayor variedad de golpes y tener que ceñirnos prácticamente a la técnica de la patada.

Por otra parte, su puesta en escena no es de lo más brillante de lo que hemos visto en este tipo de juegos, pues tanto los diseños de los personajes como los movimientos de los mismos, adolecen de una sensible falta de calidad. Un programa mediocre, tanto en su realización, como en su desarrollo.



CONSTRUYE TU PROPIO TECLADO HEXADECIMAL (I)

Primitivo de Francisco

Los listados en Código Máquina que publicamos en MICROHOBBY son cada vez más largos como consecuencia directa de corresponder a programas más elaborados. Sin embargo esto ofrece la contrapartida de una mayor inversión de tiempo para introducirlos en el ordenador. Para resolver en gran medida ese inconveniente hemos diseñado un teclado hexadecimal que permitirá la operación de tecleo con una sola mano y a una velocidad increíble.

En los primeros microordenadores los teclados hexadecimales eran los instrumentos de introducción de programas, datos y manejo. La edición del programa se hacía directamente en Código Máquina así como la introducción de datos y otras funciones de control del microprocesador como son: Lectura de memoria, Ejecución, Puntos de ruptura y otras que se utilizaban para depurar el programa. Este procedimiento parece cuando menos decimonónico, pero fue utilizado en algunos aspectos hasta hace sólo prácticamente un lustro. Y es más, aún hoy los teclados hexadecimales se emplean en los microordenadores monoplaca dedicados a la enseñanza y esto es así porque usando un microsistema en el lenguaje que éste directamente entiende resulta más fácil conocer su estructura, el por qué del Código Máquina y su lógica interna. También se emplean en general en aparatos profesionales en los que se precisa entrar en hexadecimal en la memoria directamente como grabadores de PROM, Analizadores Lógicos, etc.

Los teclados hexadecimales tienen una estructuración común: se emplean 16 teclas para la introducción de datos desde 0 hasta F, por tanto, existirán otras tantas teclas con estas inscripciones generalmente organizadas en forma de matriz de 4 por 4. También se usan unas cuantas teclas anexas para las funciones de control del microsistema.

Los teclados hexadecimales dejaron de ser operativos cuando en el microordenador se incluyeron todas las opciones de edición en assembler y lenguajes de alto nivel. Para esto último evidentemente es imprescindible un teclado alfanumérico completo similar al utilizado por las máquinas de escribir de las cuales se tomó la norma QWERTY. El Spectrum también se acogió a esta norma. El problema con estos teclados surge a la inversa y es tener que editar directamente en hexadecimal con un teclado QWERTY, con lo que la edición en hexadecimal se hace lenta porque las teclas que lo componen estas dispersadas.

El propósito de este montaje es volver de nuevo a reagruparlas en una especie de subteclado de modo que con una sola mano se puedan editar lar-

gos listados en Código Máquina a la máxima velocidad que sea posible, limitada únicamente por la propia habilidad y destreza.

En MICROHOBBY se vienen incluyendo desde hace tiempo y cada vez más, largos listados en Código Máquina para aquellos que prefieran introducirse «digitalmente» ellos mismos en memoria; pero esta labor es bastante tediosa y queda dificultada por la mencionada dispersión de los caracteres hexadecimales (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E y F) en el teclado convencional del ordenador. La figura 1 muestra la distribución de las teclas hexadecimales y cuatro de edición. La colocación de las hexadecimales obedece a los criterios más o menos estandarizados de los teclados de este tipo que se vienen utilizando industrialmente y en microsistemas o kits de evaluación usados en la enseñanza. En las cuatro teclas superiores hemos incluido tres funciones típicas de edición las cuales son las más necesarias a la hora de introducir los caracteres de Código Máquina en la memo-

ria del ordenador. Estos son: Los dos cursores izquierda, derecha y el Borrado. La cuarta es el ENTER.

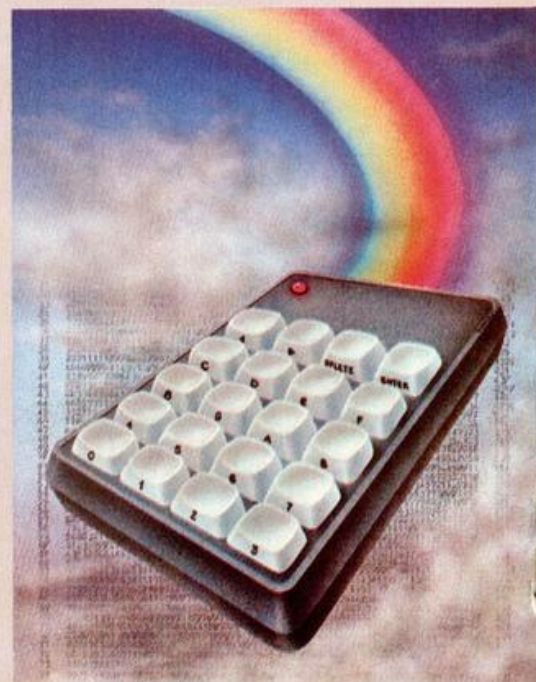
El circuito eléctrico

El teclado hexadecimal se compone de 20 teclas cuya acción se corresponde a la par con las del mismo nombre del teclado del ordenador, esto hace que para su utilización no sea preciso ningún software adicional. Dicho de otro modo, al apretar cualquiera de las teclas del teclado hexadecimal es como si oprimiéramos idénticas teclas en el teclado del ordenador.

Físicamente, el teclado hexadecimal es una tarjeta que contiene veinte teclas y los circuitos lógicos necesarios para direccionarlas. Opcionalmente y por motivos estéticos, esta tarjeta se puede ensamblar en una caja de plástico como muestran las fotos que acompañan al texto. De la tarjeta parte



Figura 1. Ordenamiento físico de las teclas, 16 hexadecimales y 4 de edición. Su colocación obedece a un orden lógico que habrá que asumir mentalmente con la práctica para un rápido manejo.



una cinta de diecisiete conductores que acaba en un conector hembra para introducir en el slot trasero del Spectrum. El circuito eléctrico utiliza el mismo puerto que el teclado del ordenador, esta es la razón por la que ambos funcionan en paralelo indistintamente. Por supuesto, este teclado hexadecimal sirve para cualquiera de los modelos de Spectrum (48 K, 128 Plus, Plus-2 y futuros).

Echando un vistazo a la **figura 2** se observa que las teclas representadas a la derecha están en una colocación caprichosa en apariencia; pero todas ellas están ocupando las mismas columnas y filas que tienen sus respectivas en el teclado del ordenador. Si se observa comparativamente el circuito eléctrico del teclado del ordenador con nuestro teclado hexadecimal se observa que efectivamente cada tecla de éste coincide con la misma dirección de columna y bit de dato que su correspondiente en el teclado del ordenador.

El teclado del ordenador

Para comprender todo esto será bueno que hagamos un corto repaso al funcionamiento del teclado del ordenador. En principio el teclado funciona igual para los diferentes modelos de Spectrum. Su filosofía básica se centra en cuarenta teclas que conforman un enrejillado o matriz de 8x5 (**figura 3**) de forma tal que las columnas van conectadas cada una de ellas a su vez a cada uno de los bits altos (A8-A15) del bus de direcciones, mientras que las cinco filas van a cada uno de los bits bajos del bus de datos (D0-D4) a través de la ULA al ser direccionado el puerto FEH. Volviendo a la **figura 2** se ve que efectivamente la tecla A, por ejemplo, está ligada por un lado al bit A9 y por otro al bit D0 igual que en el teclado del ordenador, como se aprecia en la **figura 3**. El resto de las teclas hexadecimales tienen idéntica filosofía. En nuestro teclado,

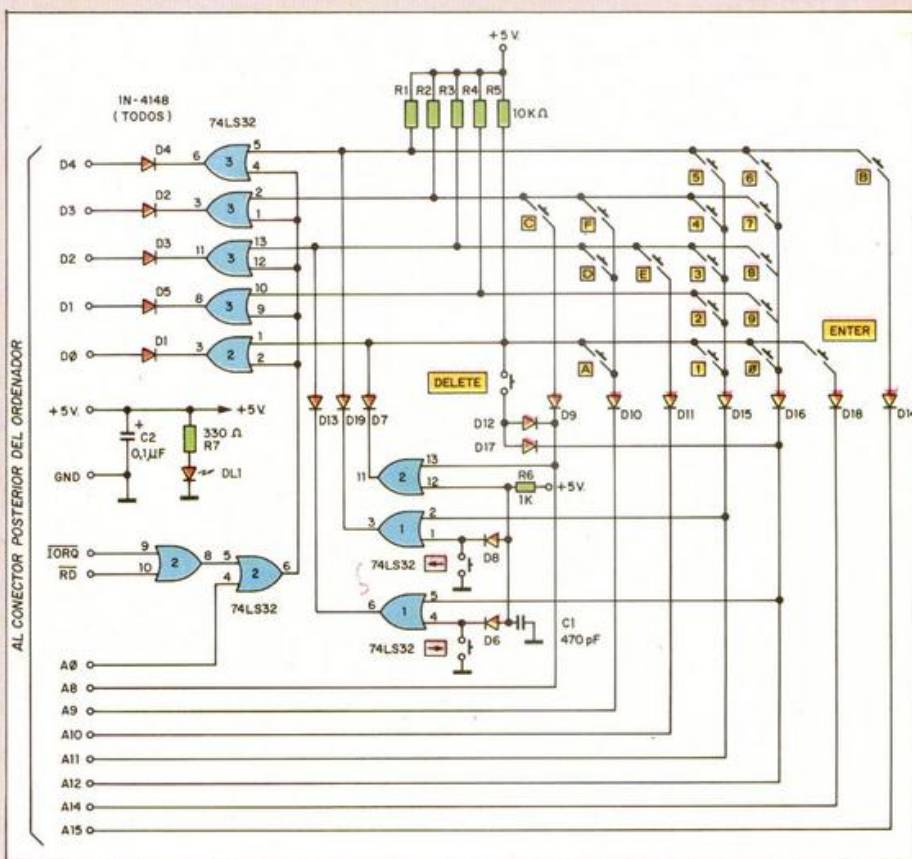


Figura 2. Esquema eléctrico del teclado hexadecimal.

cuando el software está explorando la columna del bit A9 del bus de direcciones, si se oprime en este momento la mencionada tecla A, aparecerá un ce-



La tarjeta del teclado hexadecimal puede colocarse en una caja comercial de plástico con lo que al final quedará con este aspecto verdaderamente elegante. A la izquierda se ve una tecla desmontada de las que componen el teclado.

USOS PROFESIONALES



Diversos teclados hexadecimales se incluyen en aparatos profesionales como Analizadores Lógicos y grabadores de Eeprom, etc.

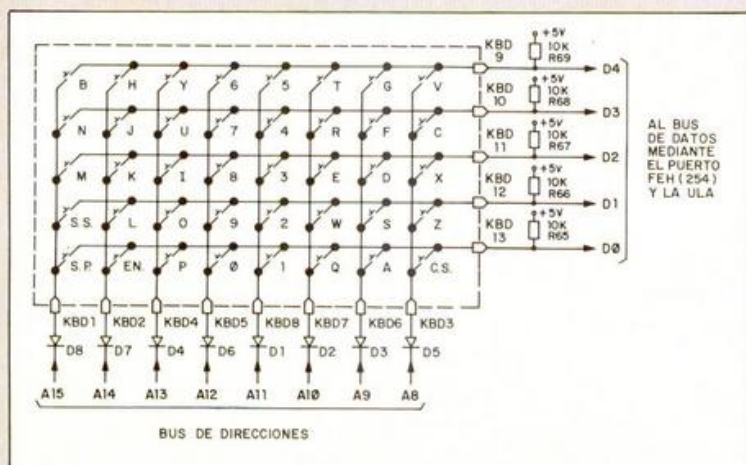


Figura 3. Nuestro teclado hexadecimal no hace más que reproducir el circuito de las teclas implicadas ignorando el resto.

ro lógico a la entrada de la puerta OR que va conectada mediante un diodo al bit D0. Esta puerta y las cuatro OR restantes que van al bus de datos se abrirán cada vez que se direcciona el puerto FEH. Con esto estamos imitando a la ULA en su función de direccionamiento del teclado. Los diodos D1 a D5 están puestos para simular con las puertas OR una salida en COLECTOR ABIERTO de manera que no haya conflicto aunque se presione al tiempo las teclas del ordenador y las del teclado hexadecimal. Los diodos D9 y D14 tienen idéntico cometido a los diodos D1 a D8 del teclado principal: evitar que se mezclen los bits del bus de direcciones si se pulsas dos o más teclas simultáneamente.

El teclado hexadecimal se direcciona, como hemos dicho, con el puerto FEH que es la única dirección que tiene sólo el bit A0 a cero. Por ello se



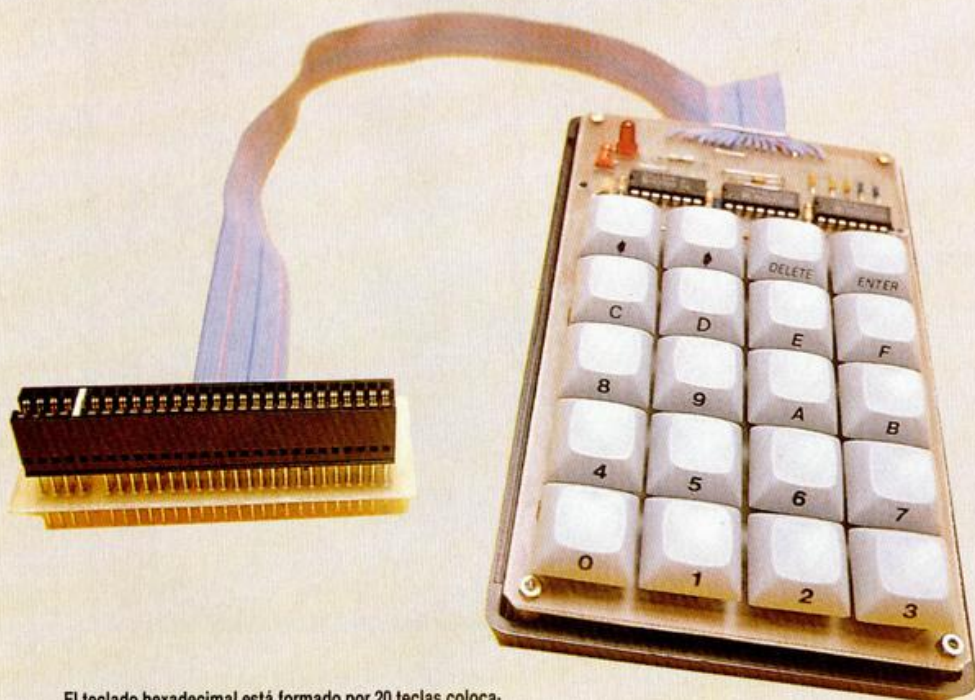
agrupan con dos puertas OR las señales IORQ, RD y A0 para obtener una línea única de dirección que abra las cinco puertas que volcarán su contenido con la respuesta del teclado en el bus de datos.

Las teclas de edición siguen un comportamiento especial pero similar a como actúan en los modelos Plus y 128 que tienen implementadas estas funciones en teclas aparte. Resumidamente estas funciones se obtienen de la siguiente manera:

- El cursor izquierdo se obtiene pulsando a la vez CAPS SHIFT y la tecla 5.
- El cursor derecho se obtiene pulsando simultáneamente CAPS SHIFT y la tecla 8.
- DELETE se obtiene con CAPS SHIFT y la tecla cero.
- ENTER es una tecla directa.

En el esquema la tecla DELETE va al bit D0 igual que la tecla cero y al mismo tiempo envía también hacia D0 el bit A12 igual que la tecla CAPS SHIFT; los diodos D12 y D17 se encargan de conseguir la suma lógica; pero esto es posible con la función DELETE gracias a que tanto la tecla 0 como CAPS SHIFT mandan su respuesta al bit D0 del bus de datos. Con los cursores no pasa lo mismo, ya que han de mandar sus respuestas a bits diferentes del bus de datos. Así mientras que CAPS SHIFT liga al bit A8 del bus de direcciones con el bit D0 del bus de datos la tecla 5 relaciona A11 con D4 y la tecla 8 relaciona A12 con D2. Esta filosofía obliga a establecer una lógica hecha con puertas OR y los diodos D6 y D8 por la cual al oprimir el cursor izquierdo simulamos la tecla CAPS SHIFT al tiempo que la tecla 5. La tecla 5 es directa, ya que al abrirse su puerta OR correspondiente relacionamos A11 con D4 (Lo mismo que hace la tecla 5); pero CAPS SHIFT hay que generarla aparte y abrir su puerta correspondiente para relacionar el bit A8 con D0. De esta misión se encarga el diodo D8 que envía la señal de la tecla del cursor izquierdo a la puerta que posibilita el CAPS SHIFT. Similar filosofía se cumple con el cursor derecho, pero esta vez relacionado A12 con D2 igual que lo hace la tecla 8 a la vez que se abre también la puerta que produce el CAPS SHIFT. El condensador C1 genera un pequeño retardo para que no se dé la tecla numérica antes que CAPS SHIFT.

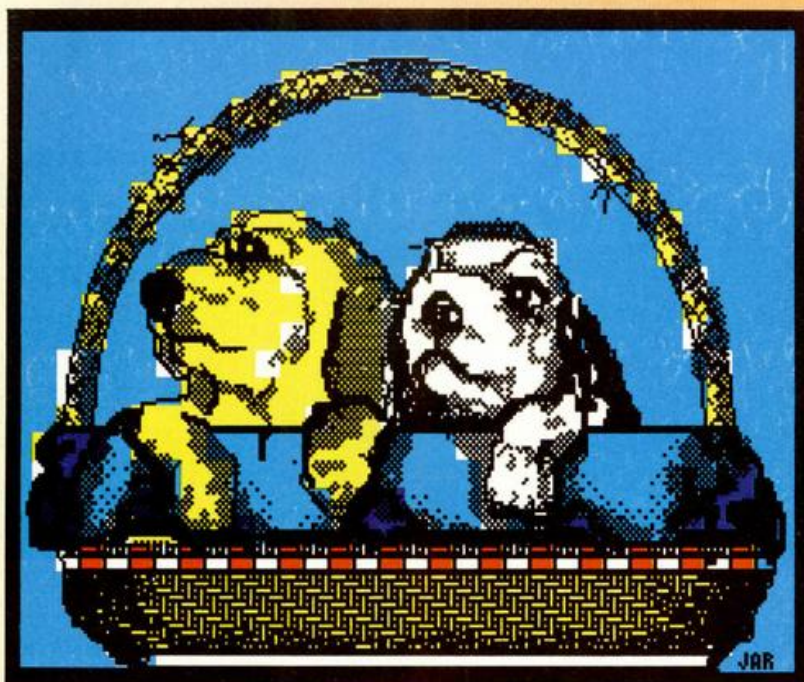
En la segunda y última parte de este artículo trataremos de su realización práctica, conexión y puesta en marcha.



El teclado hexadecimal está formado por 20 teclas colocadas en cuatro columnas y cinco filas. Únicamente emplea tres circuitos integrados.

PIXEL A PIXEL

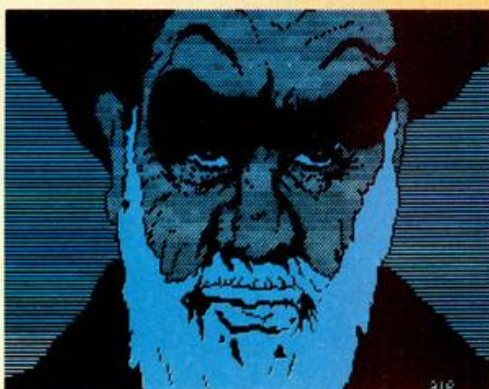
Este continúa siendo el rincón reservado para mostrarnos semanalmente los trabajos que quedaron clasificados entre los 100 primeros puestos de nuestro 1.º Concurso de «Diseño gráfico por ordenador».



José A. Romero Paniagua (Alcobendas). N.º 43. Puntos: 30.



Eugeni Llopar
Corsa (Olesa de
Monserrat). N.º 44.
Puntos: 30.



Adolfo López
Escribano
(Madrid). N.º 60.
Puntos: 28.



**MICRO
HOBBY**

Sorteo n.º 9

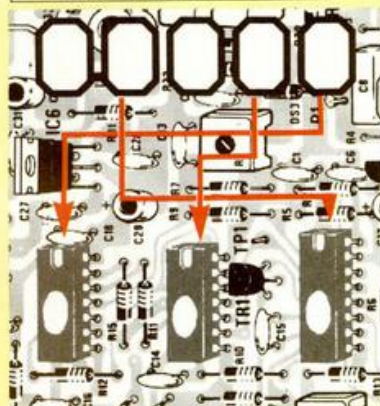
Todos los lectores tienen derecho a participar en nuestro Club. Para ello sólo tienen que hacernos llegar alguna colaboración para las secciones de Trucos, Tokes & Pokes, Programas MICROHOBBY, etc..., y que ésta, por su originalidad, calidad u otro tipo de consideraciones, resulte publicada.

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

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

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

23 de Mayo de 1987



INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL SPECTRUM (y III)

Marcos Cruz

En anteriores semanas hemos ofrecido un interesante programa denominado «DEDUCIR» con el cual podemos comprobar, en la práctica, los rudimentos de la Inteligencia Artificial y los Sistemas Expertos. Tras explicar cómo se lleva a cabo el proceso deductivo, veremos en este último capítulo de la serie un ejemplo práctico.

El texto que sigue a continuación es una copia exacta del resultado obtenido en una sección de trabajo con el programa «DEDUCIR».

Las frases precedidas del signo «>» son los datos y preguntas realizadas por el humano, mientras que los demás textos son los mensajes y respuestas emitidas por el ordenador.

En los casos en que, tras la introducción de una serie de datos relacionados entre sí, se produzca un proceso deductivo que dé lugar a una conclusión lógica, se muestran en pantalla los pasos y razonamientos que se han dado para llegar a obtener dicho resultado.

Por supuesto, el lector puede modificar las consecuencias de su propia sesión práctica, con sólo alterar datos y parámetros teniendo en cuenta unas normas muy simples, de las cuales la más importante es no olvidar, al final de cada frase introducida, el signo identificativo del carácter de la misma; es decir, un «.» si se trata de un nuevo dato, un «?» si es un simple comentario que no afecta al razonamiento (se hace así para que al listar por impresora quede todo más claro) y una «?» si queremos verificar la exactitud de una conclusión por medio de una pregunta realizada al programa.

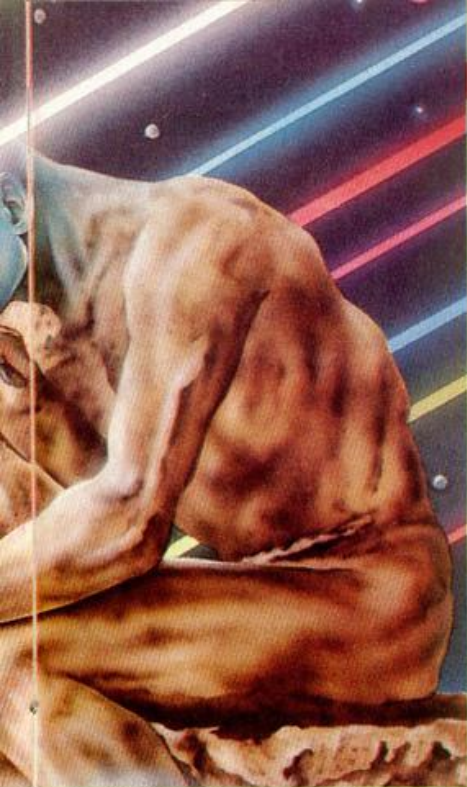
> DATOS

VEGETAL SER SER-VIVO
PERSONA SER ANIMAL
PERSONA SER RACIONAL
RACIONAL TENER INTELIGENCIA
HOMBRE SER PERSONA
MUJER SER PERSONA
NIÑO SER PERSONA
NIÑA SER PERSONA
PERSONA SER SER-HUMANO
SER-HUMANO SER PERSONA
SER-VIVO TENER VIDA
ANIMAL COMER ALIMENTO
PLATÓN SER HOMBRE
SER-VIVO SER ELIMENTO
SER-VIVO SER MORTAL
PAQUITO SER NIÑO
ANIMAL SER SER-VIVO
OK
> VEGETAL SER MORTAL?
PUERTO QUE
VEGETAL SER SER-VIVO

SER-VIVO SER MORTAL
ENTONCES
VEGETAL SER MORTAL
> VEGETAL TENER VIDA?
PUERTO QUE
VEGETAL SER SER-VIVO
SER-VIVO TENER VIDA
ENTONCES
VEGETAL TENER VIDA
> PAQUITO TENER INTELIGENCIA?
PUERTO QUE
PAQUITO SER NIÑO
NIÑO SER PERSONA
PERSONA SER RACIONAL
RACIONAL TENER INTELIGENCIA
ENTONCES
PAQUITO TENER INTELIGENCIA
> PAQUITO COMER ANIMAL?
PUERTO QUE
PAQUITO SER NIÑO
NIÑO SER PERSONA
PERSONA SER ANIMAL
ANIMAL SER SER-VIVO
SER-VIVO SER ALIMENTO
ENTONCES
PAQUITO COMER ANIMAL
> PAQUITO COMER PLATÓN?
PUERTO QUE
PLATÓN SER HOMBRE
HOMBRE SER PERSONA
PERSONA SER ANIMAL
PAQUITO SER NIÑO
NIÑO SER PERSONA
ANIMAL SER SER-VIVO
SER-VIVO SER ALIMENTO
ANIMAL COMER ALIMENTO
ENTONCES
PAQUITO COMER PLATÓN
> ANIMAL TENER MIEMBROS.
OK
> MIEMBRO SER MIEMBROS.
OK
> BRAZO SER MIEMBRO.
OK
> BRAZO TENER MANO.
OK
> MANO TENER DEDOS.
OK
> PULGARES SER DEDOS.
OK
> PLATÓN TENER PULGARES
PUERTO QUE
PLATÓN SER HOMBRE
HOMBRE SER PERSONA
PERSONA SER ANIMAL
PULGARES SER DEDOS
MANO TENER DEDOS
BRAZO TENER MANO
BRAZO SER MIEMBRO
MIEMBRO SER MIEMBROS

ANIMAL TENER MIEMBROS
ENTONCES
PLATÓN TENER PULGARES
> ATENCIÓN...!
PERDÓN?
> ATENCIÓN...!
> BRAZO SER MIEMBRO?
PUERTO QUE
BRAZO SER MIEMBRO
ENTONCES
BRAZO SER MIEMBRO
> VEAMOS...;
> PLATÓN GUSTAR COMIDA?
NO HAY FORMA DE DEMOSTRARLO
> PLATÓN GUSTAR POLLO FRITO?
NO HAY FORMA DE DEMOSTRARLO
> POLLO SER ANIMAL.
OK
> POLLO-FRITO SER POLLO.
OK
> COMIDA SER ALIMENTO.
OK
> ALIMENTO SER COMIDA.
OK
> PERSONA GUSTAR ALIMENTO.
OK
> AHORA...;
> PLATÓN GUSTAR POLLO-FRITO?
PUERTO QUE
PLATÓN SER HOMBRE
HOMBRE SER PERSONA
PERSONA SER SER-HUMANO
POLLO-FRITO SER POLLO
SER-HUMANO SER PERSONA
POLLO SER ANIMAL
ANIMAL SER SER-VIVO
SER-VIVO SER ALIMENTO
PERSONA GUSTAR ALIMENTO
ENTONCES
PLATÓN GUSTAR POLLO-FRITO
> OLVIDA SER-HUMANO
OK
> OLVIDA COMIDA
OK
> A VER SI SALE MÁS CLARO...;
> PLATÓN GUSTAR POLLO-FRITO?
PUERTO QUE
PLATÓN SER HOMBRE
HOMBRE SER PERSONA
POLLO-FRITO SER POLLO
POLLO SER ANIMAL
ANIMAL SER SER-VIVO
SER-VIVO SER ALIMENTO
PERSONA GUSTAR ALIMENTO
ENTONCES
PLATÓN GUSTAR POLLO-FRITO
> AHORA HA SALIDO MÁS LEGIBLE;
> PERO...;
> POLLO-FRITO SER MORTAL?
PUERTO QUE
POLLO-FRITO SER POLLO
POLLO SER ANIMAL





ANIMAL SER SER-VIVO
 SER-VIVO SER MORTAL
 ENTONCES
 POLLO-FRITO SER MORTAL
 > Y POR SUPUESTO...;
 > POLLO-FRITO TENER VIDA?
 PUESTO QUE
 POLLO-FRITO SER POLLO
 POLLO SER ANIMAL
 ANIMAL SER SER-VIVO
 SER-VIVO TENER VIDA
 ENTONCES
 POLLO-FRITO TENER VIDA
 > PAQUITO COMER POLLO-FRITO
 PUESTO QUE
 PAQUITO SER NIÑO
 NIÑO SER PERSONA
 PERSONA SER ANIMAL
 POLLO-FRITO SER POLLO
 POLLO SER ANIMAL
 ANIMAL SER SER-VIVO
 SER-VIVO SER ALIMENTO
 ANIMAL COMER ALIMENTO
 ENTONCES
 PAQUITO COMER POLLO-FRITO
 > UN EJEMPLO QUE OS SONARÁ FAMILIAR...;
 > LUIS SER INGENIERO.
 OK
 > INGENIERO SER PERSONA
 OK
 > PERSONA TENER PIERNAS.
 OK
 > LUIS TENER PIERNAS.
 PUESTO QUE
 LUIS SER INGENIERO
 INGENIERO SER PERSONA
 PERSONA TENER PIERNAS
 ENTONCES
 LUIS TENER PIERNAS
 > SIN EMBARGO LO CORRECTO SERÍA...;
 > OLVIDA INGENIERO
 OK
 > PIERNA SER MIEMBRO
 OK
 > PIERNA SER PIERNA
 OK
 > LUIS TENER PIERNA?
 PUESTO QUE
 LUIS SER HOMBRE
 HOMBRE SER PERSONA
 PERSONA SER ANIMAL
 PIERNAS SER PIERNA
 PIERNA SER MIEMBRO
 MIEMBRO SER MIEMBROS
 ANIMAL TENER MIEMBROS
 ENTONCES
 LUIS TENER PIERNAS
 > PARA NO EMPLEAR INFINITIVOS PODEMOS
 HACER UNA COSA...;
 > TIENE SER TENER
 OK
 > LUIS TENER PIERNAS?

PUESTO QUE
 LUIS SER HOMBRE
 HOMBRE SER PERSONA
 PERSONA SER ANIMAL
 PIERNAS SER PIERNA
 PIERNA SER MIEMBRO
 MIEMBRO SER MIEMBROS
 TIENE SER TENER
 ANIMAL TENER MIEMBROS
 ENTONCES
 LUIS TENER PIERNAS
 > Y LO MISMO CON EL VERBO SER...;
 > ES SER SER.
 OK
 > LUIS SER MORTAL?
 PUESTO QUE
 LUIS SER HOMBRE
 HOMBRE SER PERSONA
 PERSONA SER ANIMAL
 ANIMAL SER SER-VIVO
 SER-VIVO SER MORTAL
 ES SER SER
 MORTAL SER MORTAL
 ENTONCES
 LUIS SER MORTAL
 > PAQUITO ES NIÑO?
 PUESTO QUE
 NIÑO SER PERSONA
 PERSONA SER ANIMAL
 PAQUITO SER NIÑO
 ANIMAL SER SER-VIVO
 SER-VIVO SER ALIMENTO
 ES SER SER
 ALIMENTO SER ALIMENTO
 ENTONCES
 PAQUITO SER NIÑO
 > EN ESTE ÚLTIMO CASO SE HA LIADO UN
 POCO POR LO DEL «ES»...;
 > VEAMOS HACIENDO LA PREGUNTA CON
 «SER»...;
 > PAQUITO SER NIÑO?
 PUESTO QUE
 PAQUITO SER NIÑO
 ENTONCES
 PAQUITO SER NIÑO
 > CLARO;
 > ATENCIÓN!...;
 > OLVIDA
 PERDÓN?
 > OLVIDA SER
 NO PUEDO HACER ESO.
 > OLVIDA TENER
 OK
 > OLVIDA PERSONA
 OK
 > OLVIDA SER-VIVO
 OK
 > DATOS
 ANIMAL COMER ALIMENTO
 PLATÓN SER HOMBRE
 PAQUITO SER NIÑO
 MIEMBRO SER MIEMBROS
 BRAZO SER MIEMBRO
 PULGARES SER DEDOS
 POLLO SER ANIMAL
 POLLO-FRITO SER POLLO
 LUIS SER HOMBRE
 PIERNA SER MIEMBRO
 PIERNAS SER PIERNA
 ES SER SER
 OK
 > OLVIDA PAQUITO
 OK
 > OLVIDA PLATÓN
 OK
 > OLVIDA MIEMBRO
 OK
 > DATOS
 ANIMAL COMER ALIMENTO
 PULGARES SER DEDOS
 POLLO SER ANIMAL
 POLLO-FRITO SER POLLO
 LUIS SER HOMBRE
 PIERNAS SER PIERNA
 ES SER SER
 OK
 > RESET
 > DATOS
 NO CONOZCO NINGÚN DATO
 > TIERRA SER PLANETA
 OK
 > TIERRA ESTAR-EN SISTEMA SOLAR.
 OK

> DATOS
 TIERRA SER PLANETA
 TIERRA ESTAR-EN SISTEMA
 OK
 > OLVIDA SISTEMA
 OK
 > TIERRA ESTAR-EN SISTEMA-SOLAR.
 OK
 > CONCEPTOS
 SER
 TIERRA PLANETA
 ESTAR-EN SISTEMA-SOLAR
 OK
 > OLVIDA TIERRA
 OK
 > DATOS
 NO CONOZCO NINGÚN DATO
 > OTRO EJEMPLO QUE OS SONARÁ...;
 > HOMBRE-SIENTE
 OK
 > SIENTE-MUEVE
 OK
 > SIENTE-RESPIRA
 OK
 > RESPIRA-SE-DESPLAZA
 OK
 > HOMBRE-SIENTE?
 PUESTO QUE
 HOMBRE-SIENTE
 ENTONCES
 HOMBRE-SIENTE
 > HOMBRE RESPIRA
 PUESTO QUE
 HOMBRE-SIENTE
 SIENTE-RESPIRA
 ENTONCES
 HOMBRE-RESPIRA
 > HOMBRE-SE-DESPLAZA
 PUESTO QUE
 HOMBRE-SIENTE
 SIENTE-RESPIRA
 RESPIRA-SE-DESPLAZA
 ENTONCES
 HOMBRE-SE-DESPLAZA
 > DATOS
 HOMBRE-SIENTE
 SIENTE-MUEVE
 SIENTE-RESPIRA
 RESPIRA-SE-DESPLAZA
 OK
 > CONCEPTOS
 SER
 PLANETA
 SISTEMA-SOLAR
 ESTAR-EN
 HOMBRE
 SIENTE
 RESPIRA
 MUEVE
 SE DESPLAZA
 OK
 > AHORA EJEMPLOS DE DATOS CON DOS
 CONCEPTOS...;
 > HOMBRE COME
 OK
 > DIÓGENES SER HOMBRE.
 OK
 > DIÓGENES COME?
 PUESTO QUE
 HOMBRE COME
 ENTONCES
 DIÓGENES COME
 > HOMBRE VA-EN VESPINO
 OK
 > DIÓGENES VA-EN VESPINO
 PUESTO QUE
 DIÓGENES SER HOMBRE
 HOMBRE-VA EN VESPINO
 ENTONCES
 DIÓGENES VA-EN VESPINO
 > MOTO-VIEJA SER VESPINO
 OK
 > DIÓGENES VA-EN MOTO VIEJA?
 PUESTO QUE
 DIÓGENES SER-HOMBRE
 MOTO-VIEJA SER VESPINO
 HOMBRE VA-EN VESPINO
 ENTONCES
 DIÓGENES VA-EN MOTO-VIEJA
 OK
 > UN SALUDO;
 OK
 > RESET

POR

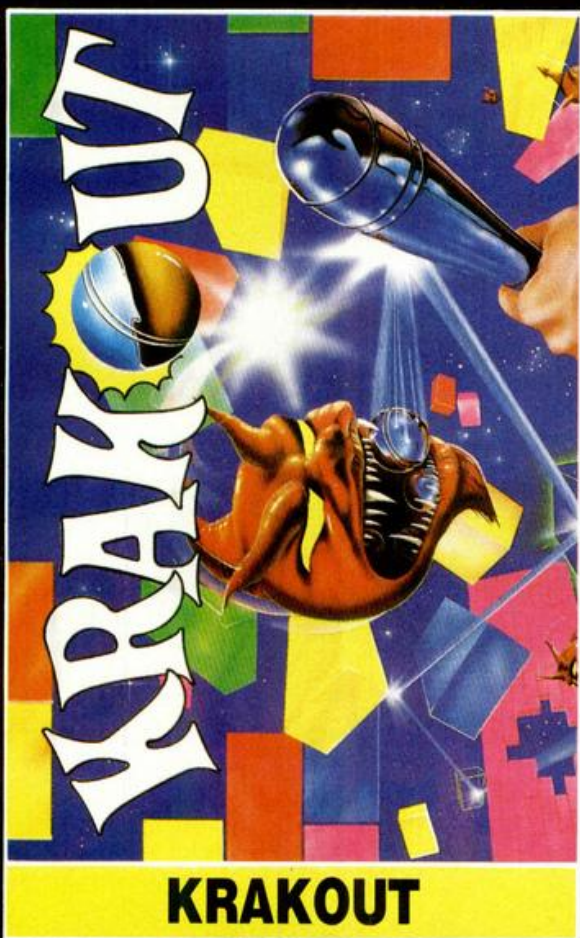
875 ptas.

ERBE
Software

TE

GAUNTLET

El auténtico juego de las máquinas. Entra en el mundo de los monstruos y los laberintos. Viaja por los senderos del misterio y combate por el alimento que te dará energía. Tu camino estará repleto de peligrosos monstruos y legiones de enemigos, pero tus amigos estarán contigo.

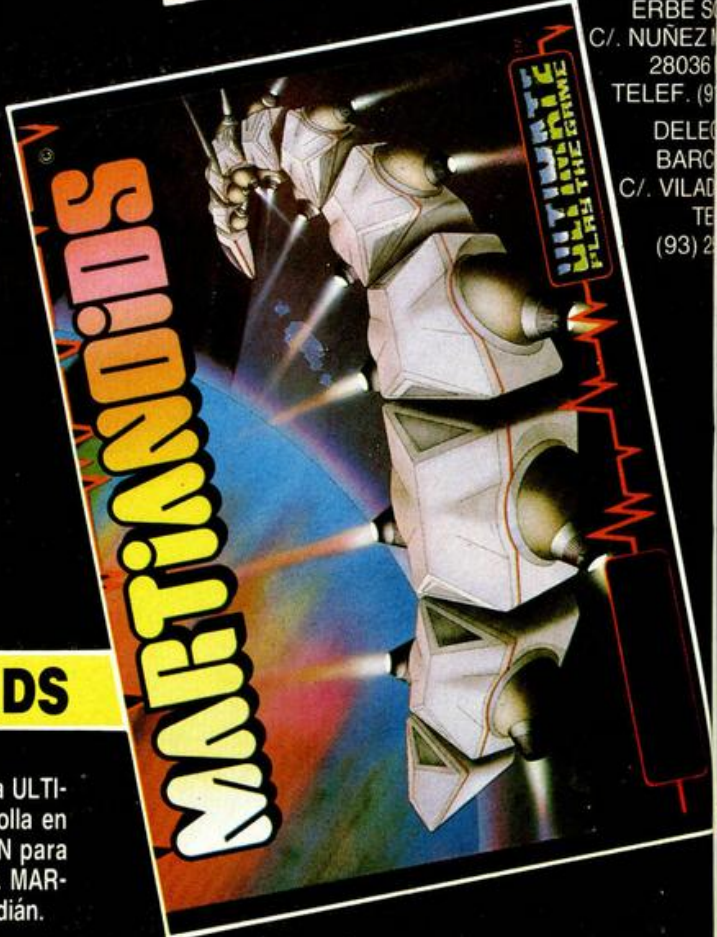
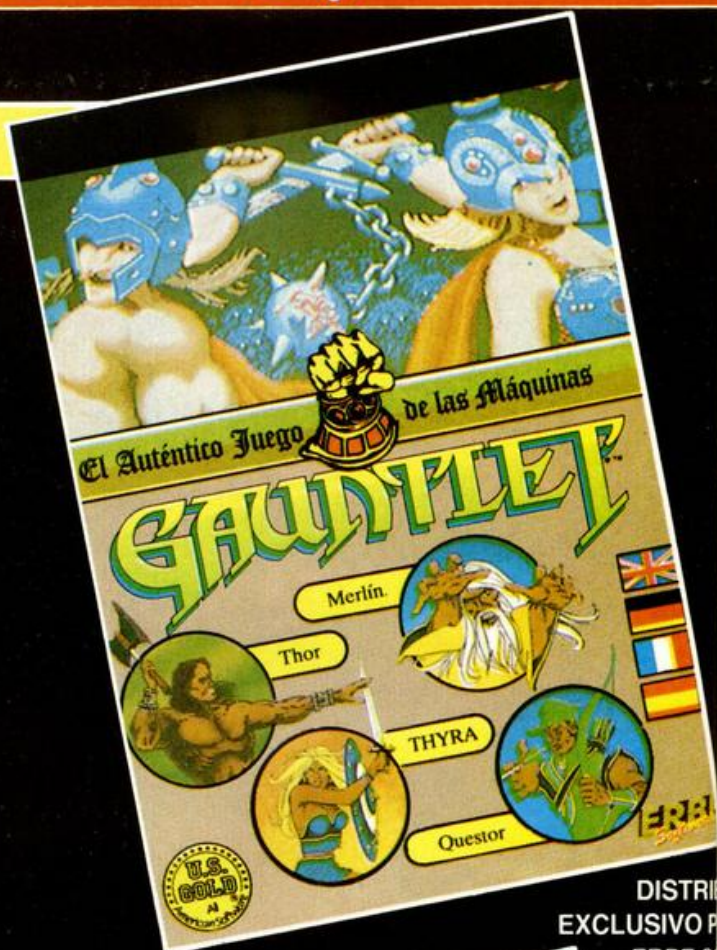


KRAKOUT

Bien venido al último desafío. Un test a tus nervios y a tu habilidad. ¿Son tus reflejos lo suficientemente rápidos como para no perder la pelota con la que has de romper los ladrillos de mil colores?

MARTIANOIDS

El último juego de la superprestigiosa compañía ULTIMATE. Una aventura interestelar que se desarrolla en una nave-robot enviada por la NEBULA ORION para encontrar nuevas formas de vida en su galaxia. MARKON es la computadora que la guía, y tú, su guardián.

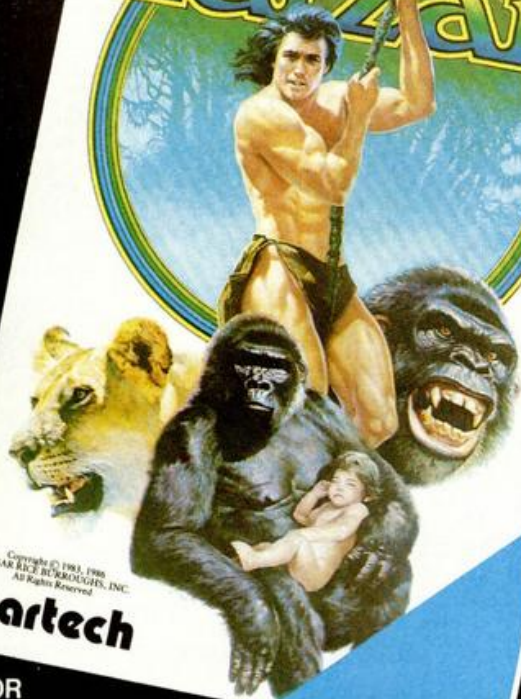


DISTRIBUI
EXCLUSIVO PAR
ERBE SOFT
C/. NÚÑEZ MOF
28036 MAD
TELEF. (91) 3
DELEAC
BARCEL
C/. VILADOM
TELEF
(93) 23 5

E SIGUE OFRECIENDO LO MEJOR

Tarzan

TARZAN Owned by
EDGAR RICE BURROUGHS, INC.
And Used by Permission



Copyright © 1983, 1986
EDGAR RICE BURROUGHS, INC.
All Rights Reserved

martech

RIEUIDOR
PARA ESPAÑA:

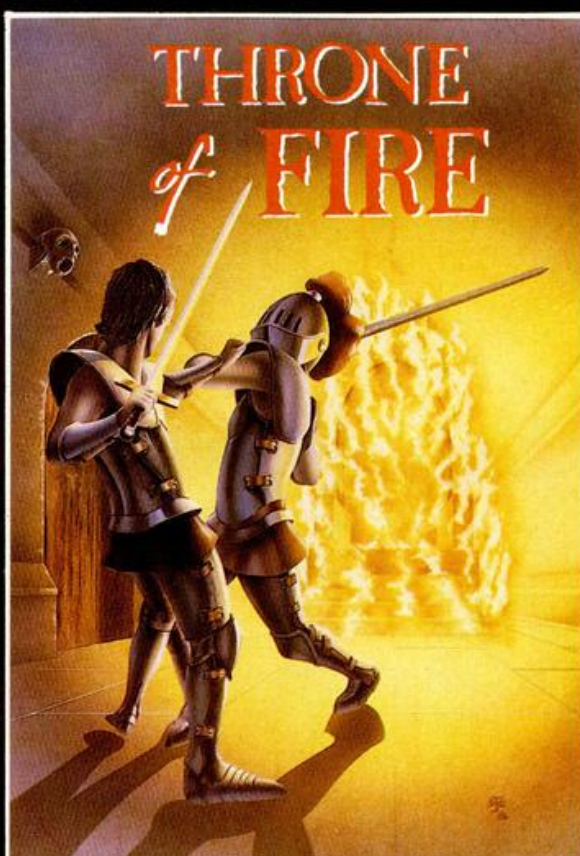
SOFTWARE.
Z MORGADO, 11
6 MADRID.
(91) 314 18 04
EGACION
CELONA.
ADOMAT, 114
EUF.
253 55 60.



**Auf Wiedersehen
MONTY**

TARZAN

La jungla es un lugar tan desconocido como peligroso; animales salvajes, sanguinarias tribus y misteriosos lugares hacen que sólo unos pocos se atrevan a adentrarse en ella... Sin embargo, para Tarzán la selva es su casa. ¿Te atreves a acompañarle?



THRONE OF FIRE

La historia nos habla de ATHRIK el Rey Brujo, quien al morir dejó su Trono de Fuego al que fuera más fuerte de sus tres hijos: Alorn, Cordrin y Karag. Cada uno con unas características distintas, inteligencia, fuerza, justicia... Tú eliges al príncipe al que quieres ayudar a conseguir el trono. Los otros estarán contra ti.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Francia, Italia, Alemania, España, Suiza, Holanda, Dinamarca, Suecia y Checoslovaquia son los países en los que se van a desarrollar las aventuras de MONTY MOLE en este fantástico juego, lleno de color, gráficos y acción sin fin... ¡¡Toda una aventura!!

LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE

Roberto Martínez Domínguez. (León)

“Excelente combinación entre aventura y acción, aunque a veces algo monótono. El sonido mal.”



Juan Carlos Rastrollo Peña. (Málaga)

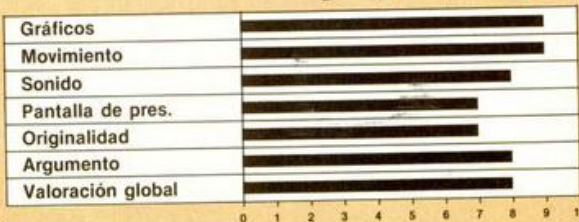
“Supera mucho al predecesor y alberga buenas fases de videoaventura”



FIST II

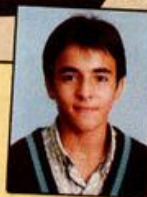
Ricardo Rodríguez Gómez. (Madrid)

“Un juego demasiado largo y un poco aburrido.”



Fernando Zamora Gómez. (Alcorcón/Madrid)

“Los gráficos y el movimiento son muy buenos, pero el sonido es lo peor del programa.”



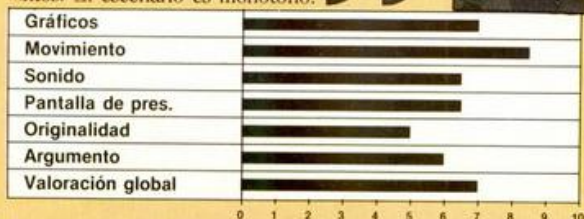
De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

"The way of the Exploding Fist" ha sido uno de los mejores programas de cuantos se han realizado para Spectrum. No es de extrañar, por tanto, que sus programadores hayan decidido llevar a cabo una segunda parte del mismo. Pero... ¿ha conseguido Fist II alcanzar la categoría de su predecesor?

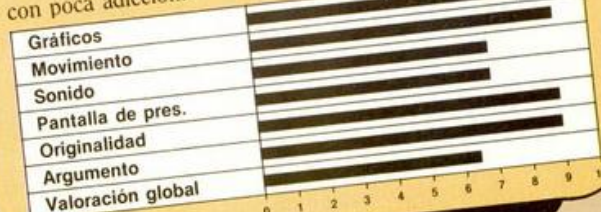
Anibal J. Mañas Navas. (Barcelona)

“ Tiene unos gráficos aceptables y gran cantidad de movimientos, aunque algo lentos. El escenario es monótono. ”



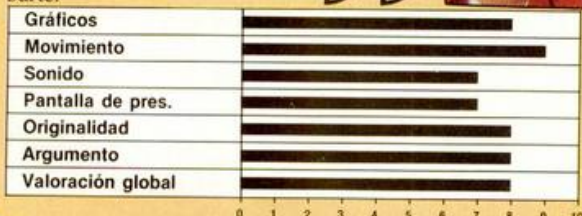
Alfonso Mensalvas Mayorga. (Badalona/Barcelona)

“ Buenos gráficos, buen movimiento, buen sonido, pero con fases aburridas, con poca adicción. ”



Eduardo Urcelay Gondua. (Bilbao/Vizcaya)

“ Los gráficos y movimiento son muy buenos y supera con creces la primera parte. ”



M.ª Mar España del Pozo. (Madrid)

“ Es un programa muy completo y con buenos gráficos. Tiene un movimiento perfecto y es muy adictivo. ”



Chip Estilo Cope

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



Cadena Cope
RADIO POPULAR



... de chip a chip

TOKES & POKES

CARGADOR PARA EL INTERFACE PHOENIX

Jesús Pérez, de Córdoba, nos envía un especial e interesante cargador que va a resultar de suma utilidad a los usuarios del interface Phoenix de Abaco. Como es sabido, este interface permite obtener una copia de seguridad de cualquier programa comercial; sin embargo, no nos permite introducir pokes.

Este cargador nos va a permitir hacerlo, y además de una manera muy cómoda y rápida. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Sustituir el programa cargador de la copia de seguridad por el que os ofrecemos.

- Seguir las instrucciones del programa:

- Introducir los bytes cargadores del juego y parar la cinta.

- Número de pokes a introducir.

- Dirección y valor de los pokes.

```
1 REM ***JESUS PEREZ SICILIA*
***** CORDOBA 87 *****
10 CLEAR 63996: PRINT FLASH 1:
AT 10,2:"COLOCA LA CINTA Y PULSA
PLAY": LOAD "CODE": CLS: PRIN
T FLASH 1: PAPER 5: AT 10,8:"STOP
EL CASSETTE"
20 POKE 23658,8: INPUT "CUANTO
S POKES ?": P: CLS: DIM A(P): DI
M B(P)
30 FOR F=1 TO P: INPUT "DIRECC
ION POKE :": A(F): INPUT "VALOR P
OKE :": B(F): PRINT F: POKE "A
(F)": B(F): NEXT F: INPUT "TOD
O BIEN?(S/N)": T$: IF T$<>"S" THE
N RUN 20
40 POKE 63397,49: POKE 63998,2
55: POKE 63999,94: POKE 64047,20
5: POKE 64048,98: POKE 64049,251
: POKE 64354,205: POKE 64355,70:
POKE 64356,250: LET DIR=64357:
FOR F=1 TO P: POKE DIR,62: POKE
DIR+1,B(F): POKE DIR+2,50: RANDO
MIZE A(F): POKE DIR+3,PEEK 23670
: POKE DIR+4,PEEK 23671: LET DIR
=DIR+5: NEXT F: POKE DIR,201
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS: PRINT PAPER 5: AT 10,11:"PUL
SA PLAY": RANDOMIZE USA 63997
60 SAVE "CARGAPOK" LINE 1: VER
IFY "CARGAPOK"
```

LIVINGSTONE, SUPONGO Y COSA NOSTRA

Aunque ya nos hemos referido en varias ocasiones a estos programas de Opera soft, volvemos a hacerlo para publicar este curiosísimo cargador que nos envía I. C. Rodríguez desde Barcelona.

El mismo cargador sirve para los dos programas.

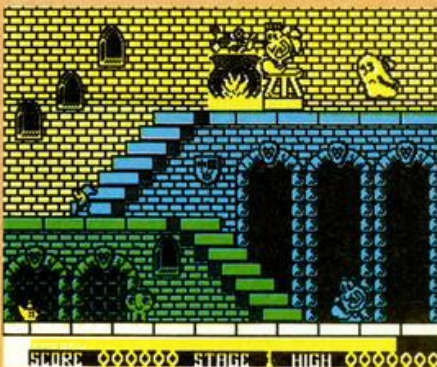
```
5 REM CARGADOR PARA
***** CORDOBA 87 *****
10 CLEAR 63996: PRINT FLASH 1:
AT 10,2:"COLOCA LA CINTA Y PULSA
PLAY": LOAD "CODE": CLS: PRIN
T FLASH 1: PAPER 5: AT 10,8:"STOP
EL CASSETTE"
20 POKE 23658,8: INPUT "CUANTO
S POKES ?": P: CLS: DIM A(P): DI
M B(P)
30 FOR F=1 TO P: INPUT "DIRECC
ION POKE :": A(F): INPUT "VALOR P
OKE :": B(F): PRINT F: POKE "A
(F)": B(F): NEXT F: INPUT "TOD
O BIEN?(S/N)": T$: IF T$<>"S" THE
N RUN 20
40 POKE 63397,49: POKE 63998,2
55: POKE 63999,94: POKE 64047,20
5: POKE 64048,98: POKE 64049,251
: POKE 64354,205: POKE 64355,70:
POKE 64356,250: LET DIR=64357:
FOR F=1 TO P: POKE DIR,62: POKE
DIR+1,B(F): POKE DIR+2,50: RANDO
MIZE A(F): POKE DIR+3,PEEK 23670
: POKE DIR+4,PEEK 23671: LET DIR
=DIR+5: NEXT F: POKE DIR,201
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS: PRINT PAPER 5: AT 10,11:"PUL
SA PLAY": RANDOMIZE USA 63997
60 SAVE "CARGAPOK" LINE 1: VER
IFY "CARGAPOK"
```



OLLI & LISSA

Emilio Barbero también es el responsable de los siguientes pokes para este adictivo arcade de Fire-bird.

POKE 33727,0:
POKE 33728,0:
POKE 33729,0: energía in-
finita.
POKE 34475,0:
POKE 34476,0:
POKE 34477,0: sin enemi-
gos.
POKE 34445,0:
POKE 34446,0:
POKE 34447,0: juego rápi-
do.



NOSFERATU

Pero como, ¿qué todavía no habéis acabado el Nosferatu? Pues anda, teclead rápidamente estos pokes que nos envía J. Emilio Barbero desde Madrid, y las cosas se os pondrán más que fáciles.

POKE 38543,194 sin murciélagos.

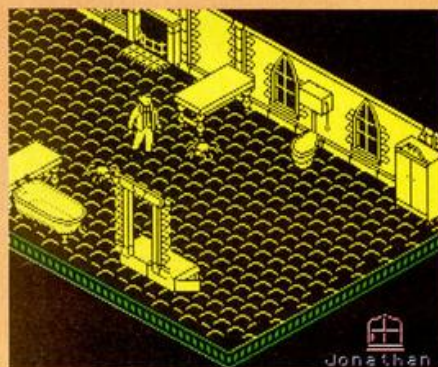
POKE 38720,194.

POKE 38837, 194 arañas inmóviles.

POKE 38878,194 perros inmóviles.

POKE 38393,194 ratones inmóviles.

Para cargar la segunda fase sin necesidad de cargar y terminar la primera parte, pokear con 0 desde la dirección 44903 a la 44913.



SIGMA 7

Gabi y Boybo, quienes ya han colaborado en varias ocasiones en esta sección, nos remiten un interesante poke con el que conseguiremos vidas infinitas en la primera fase y empezaremos la segunda con 167 vidas.

POKE 58851,1

POKE 58852,0

SE LO CONTAMOS A...

JAVIER FERNÁNDEZ VIDAL

(Asturias). Como nos han gustado bastante tus dibujos, seremos buenos contigo y te daremos los pokes que nos pides:

«Nodes of Yesod»:

POKE 32622,0

POKE 32610,0

POKE 32611,0

POKE 32612,0

POKE 32613,0 juego más fácil.

«Dynamite Dan»:

POKE 58770,201 sin enemigos.

POKE 52768,0 infinitas vidas.

«Critical Mass»:

POKE 62373,201 sin nubes.

POKE 54214,201 sin obstáculos.

POKE 54256,201 inmune.

«Fantastic Voyage»:

POKE 54992,0 infinitas vidas.

POKE 54227,0 destruir la infección.

kes que aquí te damos para estos juegos:

«Bruce Lee»:

POKE 51795,0 infinitas vidas.

«Green Beret»:

POKE 40919,255 infinitas vidas.

POKE 43412,37 eliminar minas.

POKE 47689,201 eliminar soldados.

XAVIAGO MUÑOZ LABIANO

(Pamplona). Parece que los muchachos de Made in Spain se han superado. Decimos esto porque hemos recibido bastantes preguntas sobre el «Misterio del Nilo»; aquí tienes la respuesta que te corresponde: la sexta pantalla de la primera fase se salva de la siguiente manera: debes eliminar todos los enemigos «terrestres» de la forma habitual. Tras esto, debes disparar al moro del tejado con Michael; para que éste pueda disparar hacia arriba, sólo debes agacharle y pulsar fuego. No es tan difícil, pero comprendemos que nunca viene mal una ayuda.

do, para que pase las revistas en el lugar del protagonista; así, los guardias no se darán cuenta de su falta. El soldado que acepta el soborno está en el tercer barracón, contando de izquierda a derecha. En dicho barracón, debes acercarte a la estufa y, entonces, aparecerá un soldado muy similar al que tú manejas, aceptando el soborno. También se puede realizar esta operación en la sala del baúl, que oculta la entrada del pasadizo.



SERGIO MOLINA SÁNCHEZ

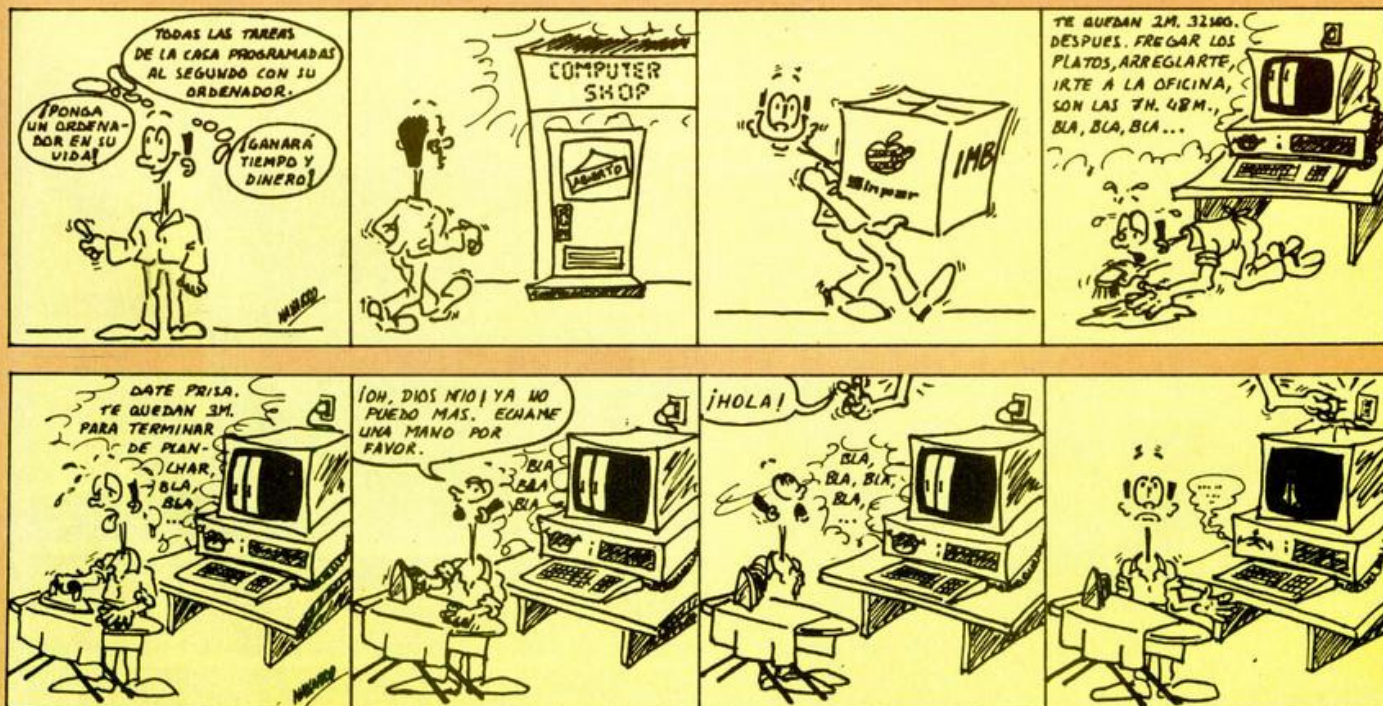
(Valencia). 120.000 puntos en el 1942 es un buen récord. Suponemos que intentarás lograr más con los po-

MIGUEL TAPIA GORDON

(Madrid). El chocolate de «The Great Escape» sirve para narcotizar a los perros y para sobornar a un solda-

EL RINCÓN DEL ARTISTA

JOSÉ NAVARRO URÉNDEZ (BARCELONA)



AGENDA ELECTRÓNICA (y II)

Roberto QUIRÓS

Concluimos en este capítulo la explicación de nuestra Agenda Electrónica con un detallado repaso a los circuitos que la integran y a sus múltiples aplicaciones.

En primer lugar, conviene aclarar que este programa no puede funcionar correctamente si no va acompañado del listado Basic que se publicó en el número pasado, en esta misma sección.

Para hacerlo funcionar, habrá que grabar en cinta los siguientes bloques, por el mismo orden en que se mencionan: Programa Cargador, Listado 1, Listado 2 y Programa Basic (publicado en el número anterior). El Programa Cargador, una vez ejecutado, se ocupa de introducir en memoria los demás listados de Código Máquina que, como habréis podido deducir por su aspecto, deben ser tecleados utilizando el Cargador Universal de Código Máquina.

Una vez tecleado por completo el programa, dispondremos de los circuitos que a continuación se detallan.

Circuitos disponibles

1. TEMPORIZADOR. Este es un circuito de indudable utilidad. El tiempo de temporización puede seleccionarse entre 0 y 100 segundos; el programa adecuará automáticamente el circuito al tiempo elegido. Se puede conectar a él cualquier aparato eléctrico que funcione a 12 v.

2. VUMETRO. El circuito aquí reseñado es un vumeter de haz luminoso. No hay saltos discontinuos, sino un rayo de

luz que se acorta y alarga en función de la señal. En las ventanas se muestran todas las aclaraciones.

3. METRONOMO. No podía faltar en una agenda electrónica este circuito tan popular y de tantas aplicaciones en el «bricolaje electrónico». Todas sus posibilidades están descritas dentro del programa.

4. AMPLIFICADOR PARA SPECTRUM. Éste es un sencillo circuito, mediante el cual, podemos poner a nuestro ordenador un amplificador. La potencia puede elegirse entre 0,25 W y 1 W. El programa adecuará los valores de los componentes (transistores y resistencias) al valor de potencia deseado. Las aclaraciones se muestran en la ventana 2.

5. FUENTE DE ALIMENTACIÓN DEFINIBLE. Todo aparato electrónico necesita una alimentación para funcionar. Este circuito definible pide la corriente y el voltaje que se desee, y nos ofrece automáticamente el circuito idóneo para cubrir nuestras necesidades.

6. FUENTE DE ALIMENTACIÓN DE LABORATORIO. Un aparato imprescindible para cualquier aficionado a la electrónica. La salida varía entre 0-30 v y 2 A. Todas las aclaraciones se muestran en las ventanas correspondientes.

7. ALARMA AUTOMÓVIL. Ésta es una de las alar-

mas más invulnerables e ingeniosas que hemos tenido oportunidad de ver. Su eficacia es altísima, de ahí que se haya incluido en el programa. La realización y puesta en marcha de este circuito requiere unas instrucciones muy minuciosas, de ahí que haya dos hojas de instrucciones y numerosas aclaraciones en las ventanas.

8. INTERRUPTOR CREPUSCULAR. El circuito aquí descrito es muy útil para la iluminación automática de locales. Todas sus características y posibles aplicaciones vienen descritas en dos páginas dentro del programa (hoja), así como el esquema eléctrico y componentes.

SUBMENÚ. Para el submenú hemos reservado una serie de utilidades, tales como características técnicas de los transistores más utilizados (Fairchild) con 9 páginas completas con los parámetros típicos de los transistores ($I_{c\ max}$, $I_b\ max$, $V_{ce\ max}$, $B...$) utilización y dibujo en alta resolución del transistor, cápsula y patillaje; y el código de colores de las resistencias.

El programa, en todo momento mostrará la situación, y la zona de mensajes orientará sobre las aplicaciones disponibles.

Por último, podemos sacar por impresora todos los esquemas cuantas veces se quiera.



LISTADO 1

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3DD21045BED48045BCD	1204
2	FA222320E5B0D340A0100	543
3	81DD36833D38850C000	715
4	18F9ED430C5B5D7C0F0F	927
5	0FE603F65857D5ED580A	1220
6	5BE83A085808053A075B	860
7	32105B3A0E5B320F5BD0	697
8	CB024620080600D350D	509
9	FA18054623DD360D800E	695
10	831ADD350B2807070DD	597
11	350B20F9C82017DD350C	889
12	2817DD350D20064623DD	714
13	360D080D20EA12131A0E	431
14	0818E318500D2004070D	536
15	20FC12D108F0E01283100	871
16	EE5E7CE607FE07280324	1165
17	181E70FE0FE0FE0290DD	1383
18	340911E006A7ED521B0C	830
19	7CFE572807DD34091120	843
20	0019EBE1083D20BFE111	1019
21	200DDCB024620053A12	641
22	5B18077E32125B3A095B	565
23	DD4E09DD4508E5772310	1005
24	7CE1190D070F9E00000	744
25	0000000000000000000	452
26	F9EFE70F000000080000	742
27	00000FC7673D187E7E7E	908
28	00001F1FFF1F1F000000	379
29	FCFCFFFCF000022322A	1389
30	E72A322200444C54E754	900
31	4C4408097F8894227F08	744
32	08083E3E3E3E3E3E3E3E	512
33	3E3E3E08080808101011	214
34	01010101007082868282	640
35	720008080808FF000000	401
36	000000000000C00000F0	264
37	444C4444400007E464E	622
38	56667E00000813081318	402
39	1800007E620E30467E00	506
40	007C441C06467E00000E	436
41	16267E0C0C00003E203E	366
42	05467E00007C407E6262	712
43	FE00007E620408303000	458
44	003C247E62627E00003E	606
45	223E06263C0000000000	202
46	FF08080800000000FF00	534
47	0000080808080F000000	47
48	08080808F00000000000	200
49	00000F08080808080808	71
50	F308080800000000F008	528
51	08080808E27E6262000	332
52	007C447C46467E00007E	708
53	46406627E00007E20222	582
54	62627C00007E407E6060	828
55	7E00007E407E60606000	730
56	007E464066627E000022	620
57	223E6262620000130808	430
58	15181500000808080C4C	184
59	7C000044487E62626200	684
60	0020202060607E000022	448
61	362A6262620000322A26	520
62	62626200007E42424646	592
63	7E00007E427E60606000	732

64	007E42426A6657E01007C	717
65	447C62626200007E407E	802
66	06667E00007E50101815	504
67	18000042424262627E00	544
68	00424262626262620000A	492
69	6A6A6A1414000062623C	614
70	3C464600004646641818	468
71	1800007E640810667E00	502
72	11171717101F01011008	359
73	00D010F00000010F0F00	783
74	0F0F010100E0E000E0E0	928
75	0000000000404F505050	383
76	4F5050504F5050504F50	797
77	50504F400000000000002	395
78	F2A0A0A0F2A0A0A0F2A0	796
79	00A0F2A0A0A0F2020000	536
80	08087F552F5500000808	571
81	08080808080808080808	304
82	6262623C08183858F8F8	1026
83	08789898888878381808	1216
84	00000000000000FFA855	510
85	AA55AA55AA5500000000	765
86	000000F8FF00FF00FF00	503
87	00001F080402013F0305	117
88	F02040600F0800007F3F	902
89	1F0E057F0305FCA070F8	957
90	FCFE0000001C22414136	752
91	770000006262726A6600	637
92	0006627A6A6A6C007F3F	832
93	1F0F080C0F00FF00F0F0	1089
94	03070F080F080C080F1F	511
95	3F7FF0703010F08FCFE	1600
96	0103070F1F3F7FFF0070	614
97	87818281770000708585	1020
98	8781710000F092F6A292	1317
99	920000F097F1A7949700	1244
100	001000001004200000F0	388
101	97F1A291970000000000	850
102	00000000000000E0F0F0	173
103	1905B03085903640001C	679
104	20000E100007360003FC	380
105	0001F40000EA00007500	596
106	00A000005401F82A820	560
107	41502640A02040402040	663
108	202940002040001F8000	392
109	00000000000000000070	112
110	6C002E64002A20002E6C	490
111	003C0000D70007AAE000	689
112	55501AAAA81555582AAA	935
113	AC5555568E8E8F7076	1316
114	6E8E8F8355541AAAA800	1149
115	5550077FE00000000000	651
116	00001C1400B341FCB76	478
117	1E4B161CC0001040000E	454
118	A00007500000A0000054	499
119	00002A00001000000800	66
120	1F800020400026400020	389
121	40002040002940002040	361
122	001F8000000000000000	159
123	00000000E0000D000003	436
124	C80005F5000C71001C2C	649
125	801F76401FEB200F55E0	963
126	07A62003D70081EA7000	871
127	F5880079C4003653001F	892
128	110001880000C6000063	451
129	00003000001800000000	72
130	00000000003800002000	88

132	003B96C00A16403B9640	770
133	00000000000000000000	318
134	E03FFFF03FFFF0318C78	1887
135	3FFFF03FFFF03FFFE000	1566
136	00000000FD363118C9FD	834
137	363102C9010204040102	320
138	03040102050102050500	28
139	F33A485C1F1F1F06000E	578
140	FE252006EE10D30C2600	844
141	2D20F4EE10D30C2E0110	861
142	ECF8C90180047800042D	1110
143	80072C80052080070000	432
144	10003F2001FF8007FFE0	981
145	0FFCF81FFCF8C3FFFFCF7	1747
146	FFFE7FFFFF7FFFFF3FFC	2096
147	FC1FFCF007FFFE001FF87	1652
148	007F2400081600004000	199
149	00070000000000000000	7
150	300800681C10683A3868	526
151	F1786808743000FA0001	675
152	F50203FA8007F5400FFA	1209
153	6007F7C0027F80091F00	839
154	009E00005C08005C1C06	384
155	383A08106900022A0000	285
156	1C0080080000000E0000	178
157	00001F03E3E3C3FC0700	607
158	001FFE000003801F07E3	681
159	E38CF0F80003FFFFF0FF	1592
160	FF0038870303CCE60F80	1032
161	002000000000000803B873	469
162	C0EE61DCE0012AD9A04	1407
163	94E07FC773037CE61DC0	1391
164	0013A98B6C820F1E733	1280
165	133CE63FE00012AD5AB6	1059
166	C820F1E7F3F31CE678F0	1808
167	0010000000000000F3E3	518
168	F3CCFC79F0001FFFFC00	1597
169	00200078000000000000	152
170	00300000FFFFF00003FF	1115
171	FFFFFFFFFFF000000000	1467
172	1FE00000000000000000	255
173	07C703E1F7FFFFF30FF	1749
174	FFC0000000007C703E3F1	1124
175	80000000000000000000	224
176	06070303119F3E6331E0	629
177	C060077FFC078603C01	1142
178	9FB7333E1E060000004	1064
179	060603030198B57B3301	531
180	206000000626131311	233
181	9F366F3323F0203FFC02	999
182	07E7F3F3F1990E6733E3	1689
183	3080000000207E7F3F1F	1021
184	99BE6331E73800000003	789
185	0C080000013F67FFFFD0	911
186	FFFF8FF7FFC0600000001	1144
187	40000000000000000007	71
188	FF800000000000000000	511
189	00000000000000000000	0

DUMP: 40 00 0
N.º BYTES: 2.176

LISTADO 2

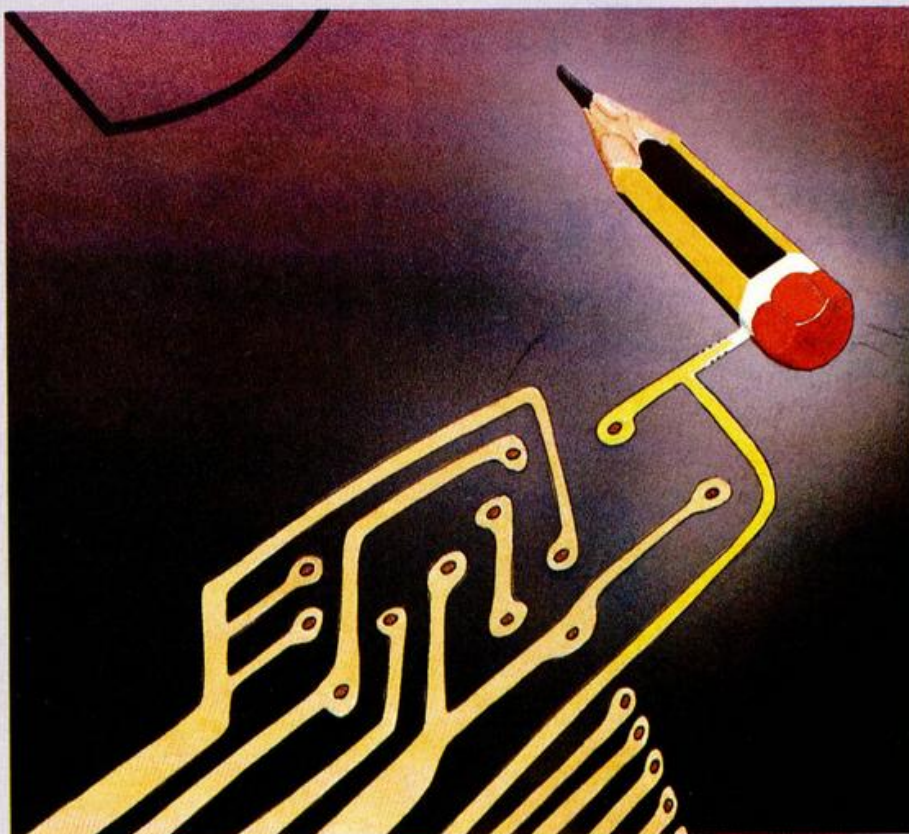
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	0000E0969295E7000000	900
2	0000FF01010180808080	770
3	FF00000003050909F101	523
4	01010000000001010101	6
5	01E3FE0E00FFFE3010806	1430
6	08080808080808101010F	306
7	0A050A00080808080808	33
8	080F00000000FF800808	662
9	0000000000000000F000	15
10	00E0A040A000000002050	736
11	FF602000090838362E1E	589
12	7EBEBEBEBEBEBEB8F808	1658
13	00F095F5A79151000000	1107
14	08080F08080808087F22	232
15	14087F08007087818784	806
16	770000F0474147444700	705
17	3C3C3C3C3C3C3C3C0000	480

DUMP: 40 00 0
N.º BYTES: 168

PROGRAMA CARGADOR

AGENDA ELECTRÓNICA

10 LOAD ""CODE 6e4
20 LOAD ""CODE 65368
30 LOAD ""



CONSULTORIO

"RAM-ON"

Respecto a su montaje de RAM paginada del n.º 103, quisiera preguntarles si con el pulsador «RAM-ON» activado se puede leer o escribir todo de un tirón hasta llenar 64 K.

José GEREÑO-Guipúzcoa

■ Al tener la RAM activada, es posible leer y escribir en ella, pero ojo porque el sistema operativo o las rutinas que se encuentren en funcionamiento deberán estar en algún lado, así que si cargamos los 64 K con un solo bloque, sobreescribiremos la rutina que está cargando el bloque, con lo que el «cuelgue» estará asegurado. Sin embargo, no hay problema en enviar 64 K de golpe al cassette. Nada hay en el sistema operativo que lo impida, aunque resulta poco útil si tenemos en cuenta que luego no podremos cargar bloques de más de 48 K siempre que reservemos un espacio para la rutina que ha de cargarlo. Cuando haga este tipo de cosas, tenga mucho cuidado con la pila, ya que si es sobreescrita con información incontrolada, no será posible retornar desde la rutina que realice la carga del bloque.

TRANSFERIR PANTALLAS

Estoy realizando un juego en Basic con unas 12 pantallas, seis dibujadas cuando se pasa de una a otra y otras seis con impresión instantánea; pero no sé cómo introducirlas en memoria (las instantáneas); es decir, haciendo RANDOMIZE USR... a algún lugar de la memoria después de haberlas introducido con LOAD.

José L. NAVA-Valencia

■ No existe ninguna rutina en la ROM que nos sirva para transferir pantallas, así que no tenemos más remedio que recurrir a una rutina escrita en Código Máquina (es posible hacerlo en Basic, pero tarda más de un minuto mientras que en Código Máquina es instantáneo). Haremos uso de la potente instrucción LDIR y la misma rutina nos servirá para transferir una pantalla y para recuperarla:

SAVE	LD	DE, (SEED)
	PUSH	DE
	LD	HL, #4000
	JR	TRANS

RECU	LD	HL, (SEED)
	PUSH	HL
	LD	DE, #4000
TRANS	LD	BC, 6912
	LDIR	
	POP	BC
SEED	EQU	23670

Si entramos por SAVE, nos transferirá una pantalla a la dirección contenida en la variable del sistema «SEED». Si entramos por RECU, nos recuperará esa pantalla. La rutina es reubicable; pero supongamos que la colocamos en la dirección 23296 (buffer de impresora). Para transferir una pantalla a la dirección 41538 haríamos:

```
RANDOMIZE 41538
RANDOMIZE USR 23296
```

Y para recuperarla:

```
RANDOMIZE USR 23306
```

Aunque se llame con RANDOMIZE USR... no resulta alterado el contenido de SEED, ya que la rutina lo devuelve como valor de «BC» en el retorno. Únicamente será necesario actualizar este valor si se ha empleado la función RND.

MATRICES

¿Hay alguna forma de salvar en cassette varias dimensiones en un solo bloque?

¿Cómo se puede imitar la instrucción ERASE a,a\$ en el Spectrum?

Si se hace un PRINT #1:A\$ ¿cómo se hace para borrar sólo esa línea?

Luis SUREDA-Málaga

■ Se puede salvar una matriz de varias dimensiones en un solo bloque; lo que no es posible, al menos en Basic, es salvar varias matrices de una sola vez. Se puede recurrir a un artificio y salvarlas como CODE, pero luego no será posible cargarlas, así que sería inútil. En este caso, no hay más remedio que recurrir al Código Máquina.

La instrucción ERASE del Spectrum sólo sirve para borrar ficheros, pero no para eliminar matrices; sin embargo, si es posible redimensionarlas al mínimo para reducir su ocupación de memoria. De nuevo, se podría utilizar, para borrarlas, una rutina en Código Máquina que hallara la dirección inicial de la matriz y su longitud e hiciera una llamada a la subrutina RECLAIM de la ROM, situada en la dirección 6629.

En esta rutina se entra con «DE» conteniendo la primera posición a eliminar y «HL» la posición siguiente a la última a eliminar.

La parte inferior de la pantalla se puede borrar con la instrucción: IN-PUT PI, pero si sólo quiere borrar una línea, lo mejor es sobreescribirla con espacios.

RAM PAGINADA

Al adquirir los componentes para su montaje de la RAM paginada, no he podido encontrar los circuitos PC 5565 y en su lugar me han dado los D435C-20 L. ¿Son equivalentes?

Ángel MAGAIZO-Madrid

■ Efectivamente, ambos circuitos son equivalentes por lo que le servirán perfectamente en lugar de los propuestos por nosotros.

FUENTE Y OBJETO

¿Qué es el Código Fuente y el Código Objeto?

Para salvar los listados hexadecimales, ¿qué hay que salvar, el Fuente o el Objeto?

José D. ROMERAL-Madrid

■ Se denomina Código Objeto (en el Spectrum) a la secuencia de números que indican al microprocesador las instrucciones a ejecutar; es decir, al programa tal y como lo entiende el microprocesador. En otros ordenadores, el Código Objeto es el resultado intermedio de una compilación, que hay que enlazar con las rutinas de las «librerías» correspondientes para obtener un Código Ejecutable; sin embargo, en el Spectrum esto no ocurre y llamamos Código Objeto al Código Ejecutable.

Código Fuente es un código escrito en un lenguaje simbólico entendible para los humanos. A partir del Código Fuente se obtiene el Código Objeto mediante el proceso de ensamblado o de compilación dependiendo del lenguaje de que se trate.

En nuestro Cargador Universal de Código Máquina, hemos denominado Código Fuente a la representación hexadecimal del Código Objeto, separada de 10 en 10 bytes y con suma de comprobación en cada línea. El Código Objeto se obtiene mediante volcado con la opción «DUMP».

Lo que hay que salvar para ejecutar el programa es el Código Objeto, aunque recomendamos que se guarde, en otro sitio, una copia del Código Fuente para facilitar la corrección de eventuales errores.

En aplicaciones comerciales, lo que se entrega al usuario es el Código Ejecutable, pero el programador siempre se guarda una copia del Código Fuente para futuras modificaciones.

AVERÍA SENCILLA

En el consultorio del n.º 112 y bajo el título: «Listados en C/M» habláis de un sencillo programa Basic para pasar un bloque de Código Máquina ensamblado a un listado tipo Cargador Universal C/M. Me gustaría tener este programa.

Carlos J. RUBIO-Las Palmas

□ Para obtener los listados que publicamos en formato de Cargador Universal de C/M, utilizamos un programa que va listando byte a byte el bloque (transformándolo en hexadecimal y añadiéndole el número de línea y el control) y copiándolo en impresora cada vez que se completa una pantalla. Para que sea más rápido, el programa está escrito en Código Máquina. Además, utilizamos unas impresoras de alta calidad que nos permiten obtener una impresión uniforme que no dé problemas al reproducir el listado fotográficamente. Por todo ello, preferimos que los lectores nos manden sus programas en una cassette y ser nosotros quienes los listemos; de esta forma, aseguramos una mayor calidad en la reproducción de los listados.

No obstante, si desea poder sacar sus listados en nuestro formato o, simplemente, tiene curiosidad por saber cómo se hace, puede utilizar la sencilla rutina en Basic que hemos listado en la FIGURA-1. Si desea que el listado salga por impresora, cambie todas las sentencias PRINT por LPRINT. Pero recuerde: no nos mande sus programas listados; envíenos una cassette y nosotros nos encargaremos de listarlos.

Aprovechamos la ocasión para recordar a quienes aún no posean el Cargador Universal de Código Máquina, que este programa se publicó últimamente en el número 112 de nuestra revista. Quienes no tengan este número, pueden pedirlo a nuestro Servicio de Números Atrasados. Asimismo, recordamos

que en los modelos de 128 k, el programa debe usarse en modo 48 k, ya que, de lo contrario, da problemas al salvar y recuperar un código fuente desde cassette.

INTERRUPCIONES

¿Cómo es posible saber desde Código Máquina el modo en que están las interrupciones. IM0, IM1 o IM2?

¿Cómo es posible conocer si las interrupciones están habilitadas o deshabilitadas?

Fernando PINDADO-Tenerife

□ La instrucción LD A, I sirven para leer el estado de las interrupciones. Carga en «A» el registro vector de página de interrupción «I» y copia en el indicador P/V del registro «F» el estado del bit «IFF2» que será «1» si las interrupciones están habilitadas y «0» si están inhibidas. Sin embargo, no existe forma de saber qué modo de interrupción se encuentra activo. Es curioso, pero los diseñadores del Z-80 no previeron esta posibilidad. La única solución es que, al escribir el programa, se acuerde de apuntar en alguna variable el modo de interrupción cada vez que lo cambie.

BASES DE DATOS

Recientemente he adquirido un Spectrum Plus 2 y un televisor a color portátil. Mi intención era utilizarlo como instrumento de trabajo, pero encontrar un programa que se adapte a mis necesidades ha resultado, hasta ahora, desalentador. Soy veterinario de animales de compañía y el ordenador lo quiero para llevar las historias clínicas de

mis clientes. La ficha de cada animal constaría de un encabezamiento para indicar el nombre del propietario, del animal, raza, sexo, domicilio, etc. A continuación (aquí parece estar la dificultad más grande) me harían falta un par de pantallas libres donde ir anotando todas las incidencias destacables sobre la salud del animal, en pocas palabras, su historia. ¿Sabéis si hay algo parecido ya hecho para el Plus 2? ¿Vale la pena que lo encargue a un programador?

José A. FORES-Valencia

□ Lo que usted quiere montar es una aplicación típica para resolver con un generador de bases de datos relacionales. Por desgracia, no existe ningún programa de este tipo para Spectrum. De entrada, los datos no se pueden guardar en cassette; si quiere que la aplicación le sea realmente útil, necesitará tenerlos en disco duro. Por otro lado, será necesario trabajar con ficheros indexados lo cual es, de todo punto, imposible con un Spectrum.

Nuestra recomendación es que utilice un ordenador IBM-PC o compatible (por ejemplo, el Amstrad PC-1512) con, al menos, 512 k de memoria RAM y una unidad de disco duro. Para el desarrollo de la aplicación existe un magnífico generador de bases de datos relacionales que se conoce por el nombre de: «DBASE III» que le permite manejar ficheros de hasta un billón de registros, cada uno de los cuales puede tener hasta 128 campos, permitiéndole tener hasta 10 ficheros abiertos al mismo tiempo y conectarlos por campos clave. Aunque se sale del ámbito de este consultorio, vamos a hacerle un rápido análisis de la aplicación tal y como se podría montar con DBASE III:

Se utilizan dos bases de datos, una para los datos de cada animal a la que llamaremos: «animales» y otra para las historias clínicas a la que llamaremos: «historias». Ambas bases de datos tendrán un campo en común que será el número de historial (cada animal tendrá su número). La base de datos de «animales» estará indexada por este campo, que se denominará «número».

Con los datos estructurados de esta forma, es posible abrir simultáneamente las dos bases de datos y conectarlas mediante el campo «número», de forma que se acceda a los datos completos de cada animal con sólo introducir su número de historial. Este sistema tiene la ventaja de permitir que el fichero de «historias» tenga varios registros por cada animal (por ejemplo, uno por cada visita) mientras que el de «animales» sólo tendrá un registro para cada animal donde figurarán sus datos.

El lenguaje «DBASE III» pertenece a los denominados «ADL» (Application Development Language, en castellano, Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones) y es, sin duda, el más empleado para montar aplicaciones del tipo de la que usted necesita. No resulta excesivamente difícil de aprender; aunque, si no quiere complicarse la vida, tal vez sea mejor que se lo encargue a un profesional que le preparará lo que se suele conocer como una aplicación «llave en mano»; es decir, un conjunto de programas que arrancarán automáticamente al conectar el ordenador y que le irán guiando en el manejo a través de «menús» de selección.

INTERFACES DEFECTUOSOS

Me gustaría saber si puede resultar peligroso andar utilizando un interface o cualquier otro periférico en malas condiciones.

Roberto GARCÍA-Vizcaya

□ La respuesta inmediata a su pregunta es que depende de lo que usted entienda por «malas condiciones». Si se refiere a que el periférico no funciona (por ejemplo, el ordenador se bloquea al encenderlo con él conectado), es evidente que no podrá utilizarlo ya que no le servirá para nada. Si, por el contrario, el periférico funciona pero hace falsos contactos, la caja o el conector están rotos, etc., su utilización resultará peligrosa, al menos, para sus nervios, ya que sienta bastante mal que el ordenador se «cuelgue» cada dos por tres. En cualquier caso, si es posible que un periférico en mal estado pueda dañar al ordenador, así que nuestra recomendación es que, si un interface no funciona correctamente o presenta frecuentes fallos, mándelo a reparar lo antes posible y no espere a que la avería sea mayor.

AUTOEJECUCIÓN

¿Cómo se ejecuta un programa en Código Máquina con el cargador editado por vuestra revista? ¿Cómo se hace para que un programa grabado por ti se autoejecute? ¿Cómo se puede POKEar un programa con línea 0?

Isaac VEGA-Madrid

□ Los programas en C/M que publicamos, van precedidos de un cargador en Basic que se ocupa de cargarlos y ejecutarlos. Simplemente, el bloque de Código Máquina deberá estar grabado en la cinta a continuación del Basic.

Para que un programa en Basic se autoejecute, hay que grabarlo con el comando:

SAVE «nombre» LINE línea

Donde «nombre» es el nombre del programa y «línea» es el número de línea donde deberá empezar a ejecutarse.

Para POKEar un programa con línea 0, lo mejor es cambiarla el número y convertirla en una línea 1. Esto puede conseguirse con el siguiente comando:

POKE PEEK 23635 + 256 * PEEK 23636 + 1,1

REDACTOR PARA MICROHOBBY

Si te gusta la informática.

POSEES UN BUEN ESTILO DE REDACCIÓN

Tienes nociones de programación y eres experto en el manejo de ordenadores personales (Spectrum) Tienes conocimientos de inglés a nivel oral y escrito

Puedes ser uno de los candidatos para formar parte de nuestra redacción.

Envíanos tu currículum a:
HOBBY PRESS, S.A. (MICROHOBBY)
Ctra. de Irún, km 12,400
28049 MADRID

* IMPRESCINDIBLE CITAR EN EL SOBRE «REDACTOR MICROHOBBY»

DISCIPLE EL INTERFACE

MULTIUSO DEFINITIVO

DISCO, JOYSTICK, IMPRESORA, TRANSFER Y RED LOCAL MULTI-USUARIO UNIDADES DE DISCO DE 3½" y 5¼"

DISTRIBUIDOR:

TECNEX

C/ Ayala, 86
28001 MADRID

Tel.: 435 64 20

SERVIMOS PEDIDOS A TODA ESPAÑA

FIGURA 1

```
100 REM ** LISTADOR C/M **
110 LET A$=""0123456789ABCDEF"
120 CLS : INPUT "Inicio:";di;"L
ongitud:";nb
130 LET li=1
140 FOR m=di TO di+nb-1 STEP 10
150 PRINT TAB 4-LEN STR$ li;li;
" ";
160 LET check=0: LET n=m
170 LET lsb=PEEK n-16*INT (PEEK
n/16)
180 LET msb=INT (PEEK n/16)
190 LET check=check+PEEK n
200 PRINT A$(msb+1);A$(lsb+1);
210 LET n=n+1: IF n<m+10 THEN G
OTO 170
220 PRINT " ";check
230 IF li>=INT (nb/10) THEN STO
P
240 LET li=li+1: NEXT m
```


OCASIONES

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, nuevo (un año), con sus correspondientes cables y dos manuales, uno en español y otro en inglés. Revistas. Todo por 40.000 ptas. Interesados escribir a la siguiente dirección: José Emilio Soler Nadal. C/ Grecia, 22, esc-13, 3.º dcha. Cartagena (Murcia).

● **DESEARIA** contactar con usuarios de toda España que usen el Spectrum para poder intercambiar pokes, trucos, ideas y todo lo relacionado con este ordenador. Prometo contestar a todas vuestras cartas. Interesados dirigirse a José Julio Bocos García. C/ P.º Pamplona, 14, esc-7, 9.º-B. 31500 Tudela (Navarra).

● **VENDO** Spectrum 48 K más teclado Saga-3, interface 1, micro-drive, impresora GP-50S revistas por sólo 60.000 pesetas. También compatible PC, XT con 1 FD 360 K Ram, HDZOM por 275.000 pesetas. Interesados llamar noches al tel.: (93) 346 01 88.

● **VENDO** ordenador Oric Atmos 48 K con todos sus accesorios, manuales y fotocopias de varios programas. Precio 25.000 pesetas. También vendo video-juegos Atari con mandos por 20.000 pesetas. Interesados dirigirse a la siguiente dirección: Pablo Borrás Muñoz C/Isla Saltés, 1, 2.º dcha. 21003 Huelva.

escribir a la siguiente dirección: Oscar Chamorro. C/ Zeharkalea, 3, 1.º 48260 Ermua (Vizcaya).

● **SI SABES** Código Máquina, te interesa la informática o simplemente te gusta jugar; nosotros tenemos lo que tú necesitas. Un club con experiencia. Interesados llamar o escribir a The Cracking. Bda. Nueva Andalucía. C/ Cádiz, 5. 11406 Jerez (Cádiz) Tel. (956) 32 04 57.

● **CLUB** Spectramaniacos. Cambiamos trucos, pokes, ideas y toda la información que necesites, sobre el Spectrum 16, 48 y 128 K y compatibles. Interesados escribir a la siguiente dirección: Carlos Borrás Muñoz. C/ Isla Saltés, 1. 2.º dcha. 21003 Huelva. Tel. (955) 25 24 01.

● **VENDO** impresora Seikosha GP-50S (compatible con Spectrum), poco uso, por la cantidad de 12.000 ptas. Interesados llamar al tel. (926) 42 59 33. Preguntar por Carlos o bien escribir a la siguiente dirección: Carlos de Burgos Martínez. C/Andalucía, 28. Puertollano (Ciudad Real).

mérico independiente, manuales, joystick Quick Shot II, interface programable. Todo por 29.000 ptas. Preguntar por Ricardo a partir de las 18 horas en el Tel. (985) 58 81 30.

● **CAMBIO** ordenador Spectrum Plus con teclado en castellano, en garantía, interface Kempston MHT, joystick Quick Shot II, cassette marca Computone, varios libros de programación, 30 revistas, etc. Todo por un ordenador MSX de 64 K con su cassette. Llamar al Tel. (984) 87 09 43. Roberto.

● **NECESITO** urgentemente las instrucciones de los juegos siguientes: «Elecciones Generales», «Ole Torro» y «Cazafantasmas». Pagaria gastos de envío. Llamar al tel. (93) 357 42 78 o bien escribir a la dirección siguiente: Club Comspectrum. C/ Pintor Pradilla, 29, 3.º, 4. 08032 Barcelona.

● **DESEARIA** contactar con usuarios de Opus Discovery, preferentemente de la provincia de Barcelona para el intercambio de ideas, trucos, etc. Interesados dirigirse a la siguiente dirección: Miguel Amat Olmeda. C/Industria, 108, 5.º, 2.º. 08025. Barcelona. O bien llamar al tel. (93) 236 49 56.

manuales y fotocopias de varios programas. Precio: 25.000 ptas. También vendo video-juegos Atari con mandos por 20.000 ptas. Interesados dirigirse a la siguiente dirección: Pablo Borrás Muñoz C/ Isla Saltés, 1, 2.º Drch. 21003 Huelva. Tel. (955) 25 24 01.

● **POR CAMBIO** de equipo, vendo joystick Rat que funciona por infrarrojos, con su correspondiente interface tipo Kempston. Comprado en Navidades y en perfecto estado. Lo vendo por sólo 2.300 ptas. Interesados, sólo Madrid, ponerse en contacto con Javier Ribas. C/ Mauricio Legendre, 5, 2.ºB. 28046 Madrid. Tel. 315 15 87.

ATENCION

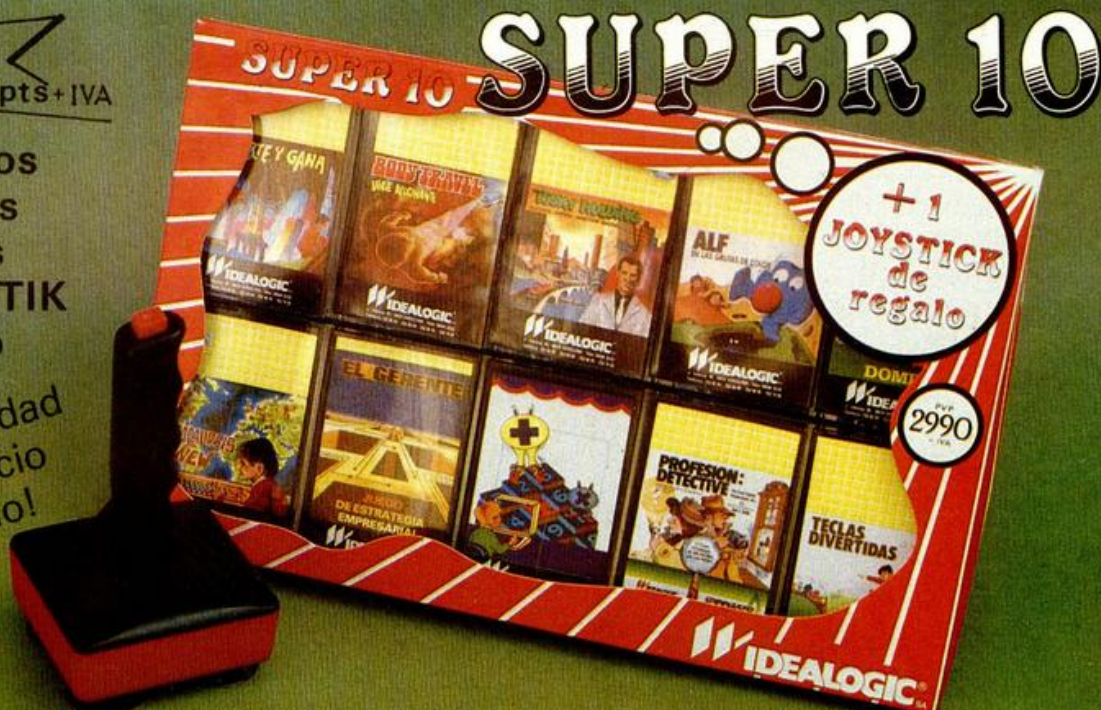
REPARAMOS TU SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD
SERVICIO TECNICO A DISTRIBUIDORES
COMPONENTES ELECTRONICOS
ULAS, ROMS, MEMBRANAS
DE TECLADO
SERVICIOS A TODA ESPAÑA
Somos especialistas
PRALIN ELECTRONIC

Antonio López, 115 - Madrid
Tel. (91) 475 40 96

POR **2990** pts+IVA

10 Estupendos programas Originales + 1 JOYSTICK de Regalo

La Mejor Calidad al mejor precio ¡Consíguelo!



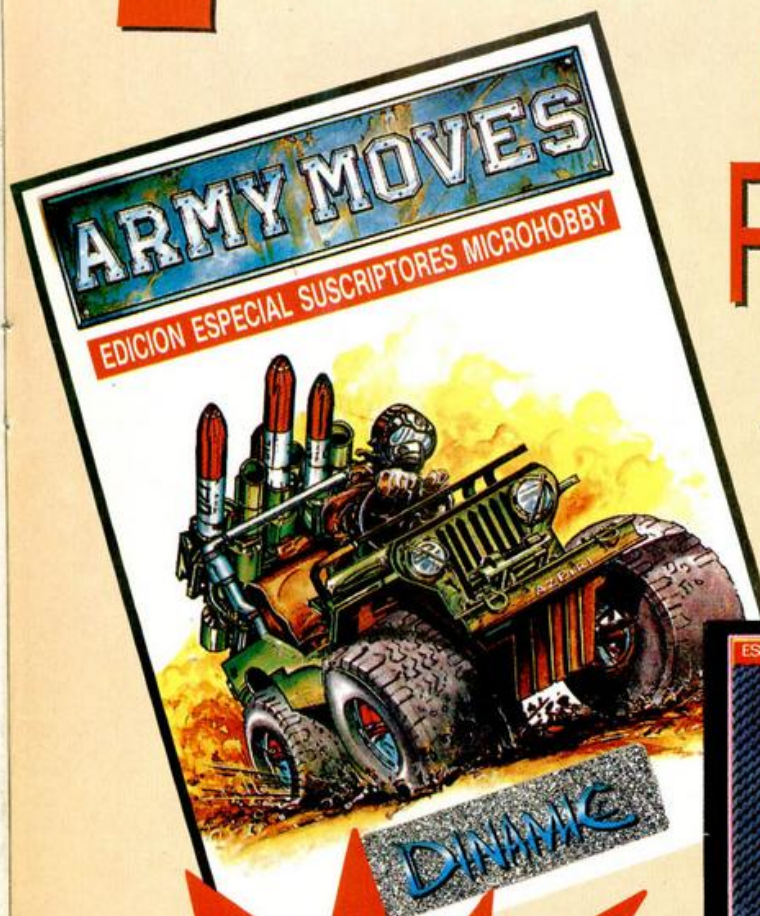
DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS DEL SECTOR Programas e instrucciones en Castellano

IDEALOGIC SA

Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Télex: 54554 DLGC
Teléfonos 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

Versiones **ZX**
COMMODORE
AMSTRAD

2 FABULOSOS PROGRAMAS GRATIS PARA TI



ARMY MOVES

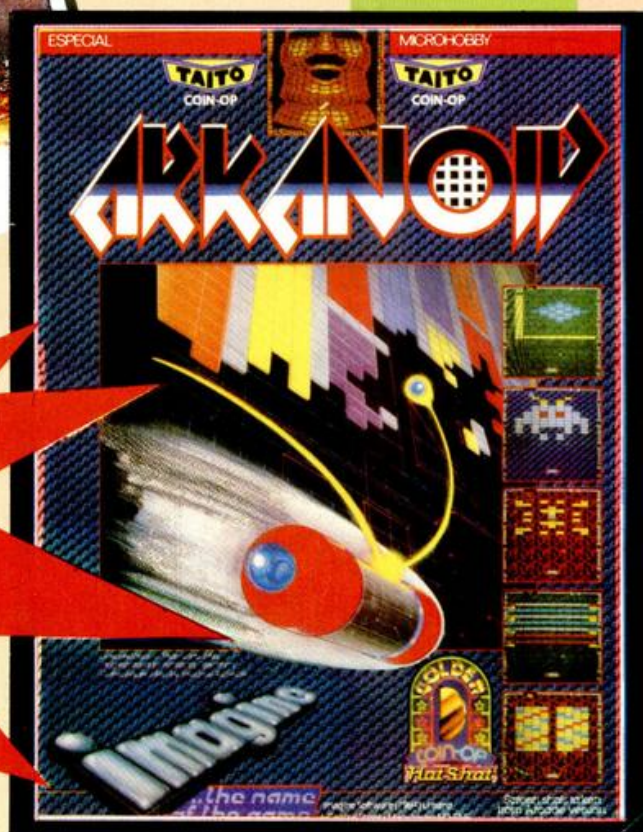
Como miembro del Cuerpo de Operaciones Especiales, Dendhal ha sido adiestrado en varios sistemas de combate distintos, así como en el manejo de todas las armas, explosivos y técnicas de guerra en la selva. Ahora, tras largos años de entrenamiento, le ha llegado el momento de demostrar sus habilidades y atravesar, por tierra, mar y aire, las líneas enemigas. ¿Lo conseguirá?

ARKANOID

De la mano de Ocean nos llega uno de los arcade más adictivos de los últimos tiempos. Un juego entre los juegos que, te transportará a los confines de la ilusión y el encantamiento. Con él podrás poner a prueba tu rapidez y habilidad mientras te diviertes como nunca lo has hecho con este sensacional ARKANOID.

Suscríbete hoy mismo a MICROHOBBY y recibirás a vuelta de correo los mayores éxitos del momento

¡No te pierdas esta oferta!
Envía hoy mismo tu cupón



Benefícate de las ventajas de la tarjeta de crédito. Un número más, gratis, en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago aplazado.

Oferta válida sólo para España



THE TESTS

TM

AÑO IV - NUM. 129

SERMA TE DESAFIA

solo en otra Galaxia encontraras un juego similar...

DISPONIBLE EN TODOS LOS SISTEMAS

CARTUCHO MSX - 5.200, ptas.

DISCO AMSTRAD - 3.900 ptas.

CASSETTE AMSTRAD - 2.200 ptas.

CASSETTE SPECTRUM - 2.000 ptas.

CASSETTE COMMODORE - 2.200 ptas.



KONAMI

DE VENTA TAMBIEN EN KONAMI SHOP
C/. FRANCISCO NAVACERRADA, 19

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A SERMA:
C/. CARDENAL BELLUGA, 21.
Tels. 256 21 01 - 02. 28028 MADRID

TITULO: SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION: COD. POSTAL:
POBLACION: PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

C