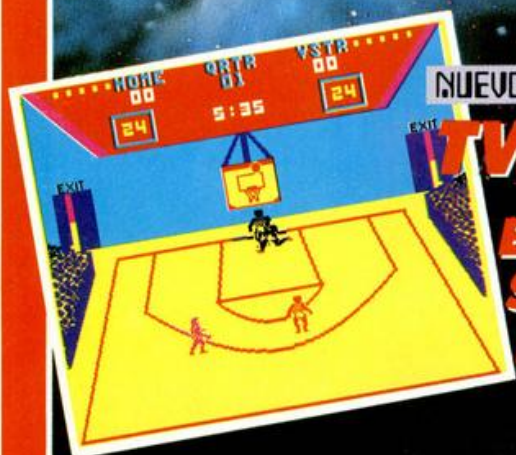


**SEMANAL**  
**150**  
**Ptas.**

# MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO IV - N.º 135



**NUEVO**

## **TWO ON TWO:** **EL ÚLTIMO** **SIMULADOR** **DE BASKET**

**TOKES & POKES**

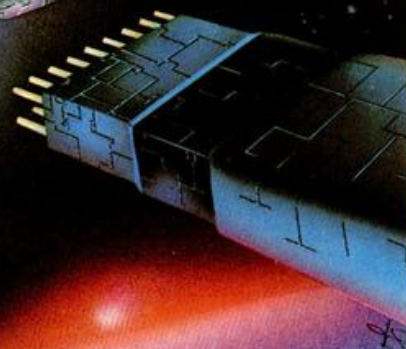
**CARGADOR**  
**PARA**  
**"FIST II"**

**INICIACIÓN**

**ANALIZAMOS**  
**LAS PARTICULARIDADES**  
**DEL SPECTRUM + 2**

**UTILIDADES**

**AGENDA PARA 128 K**



**HARDWARE**

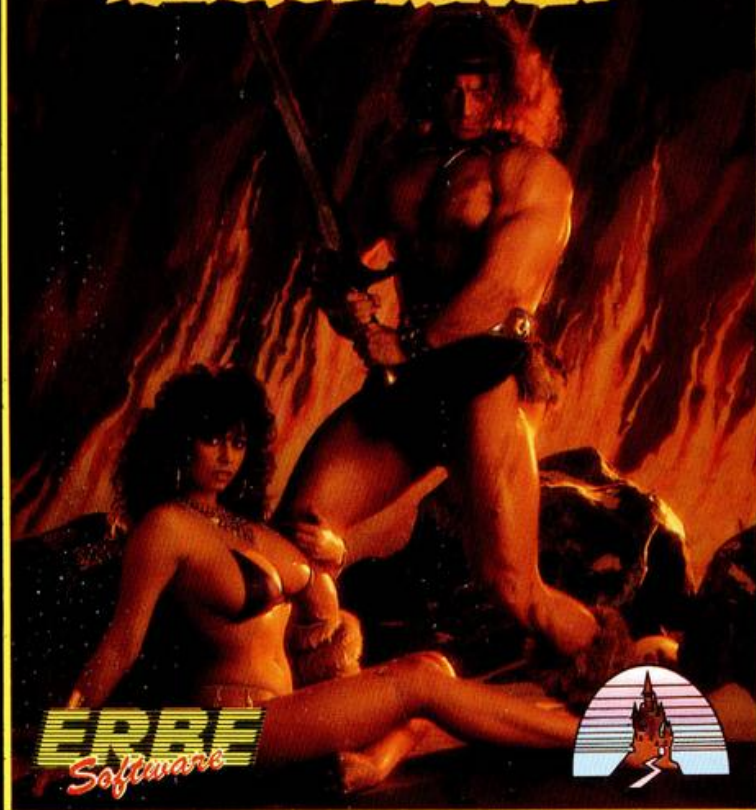
# CÓMO CONECTAR VARIOS PERIFÉRICOS SIMULTÁNEAMENTE



**NO SOLO TE SORPRENDERA  
LA PORTADA**

# BARBARIAN

**El Guerrero Definitivo**



SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL  
PIDELO AL CLUB ERBE,  
NÚÑEZ MORGADO, 11.  
28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04.

**BARBARIAN, EL JUEGO  
DEL QUE TODA EUROPA HABLA**



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:**

ERBE SOFTWARE. C/. NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.

**ERBE**  
*Software*



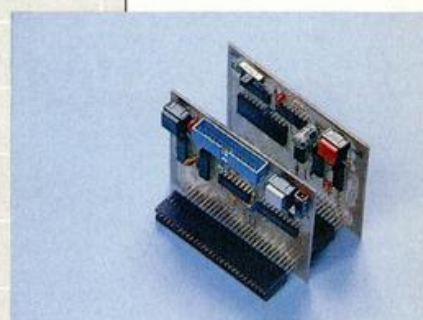
AÑO IV  
N.º 135  
Del 30 de  
Junio al 6  
de Julio

# MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

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

- 4 MICROPANORAMA.
- 7 TRUCOS.
- 8 PROGRAMAS MICROHOBBY. Fórmula suicida.
- 14 NUEVO. Two on two. Howard the duck. How to be a hero. Zub.
- 18 HARDWARE. Conexiones múltiples en el Spectrum.
- 22 JUSTICIEROS DEL SOFTWARE. Sigma 7.
- 24 INICIACIÓN. Las particularidades del Plus-2.
- 25 CLUB.
- 26 APLICACIONES. Monitor de memoria para la RAM paginada (y V).
- 28 TOKES & POKES.
- 30 UTILIDADES. Agenda para los 128 K.
- 32 CONSULTORIO.
- 34 OCASIÓN.



En la sección de  
HARDWARE de  
esta semana,  
abordaremos el  
conexión múltiple  
a través del slot de  
expansión del  
SPECTRUM

## 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. **Redactor Jefe:** Amalio Gómez. **Redacción:** 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, Miguel Lamana. **Portada:** Siemens. **Dibujos:** Teo Mójica, F. L. Frontán, J. M. López Moreno, J. Igual, Lóriga, J. Olivares. **Edita:** HOBBY PRESS, S. A. **Presidente:** María Andriño. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Producción:** Carlos Peropadre. **Publicidad:** Mar Lumbreras. **Marketing:** Emilio Juárez. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Jefe de Administración:** Raquel Jiménez. **Redacción, Administración y Publicidad:** Ctra. de Irún, km 12,400, 28049 Madrid. Tel: 734 70 12. Telex: 49480 HOPR. Fax: 734 82 98. **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:** Graf. Ezequiel Solana, 16. Depósito Legal: M-36 598-1984. Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cia Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel: 21 24 64. 1209 BUENOS AIRES (Argentina). MICROHOBBY no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.



## ENTREVISTA CON DAVID DARLING, PROGRAMADOR DE CODEMASTERS

# EL GRAN AUGE DEL SOFTWARE ECONÓMICO

David Darling tiene 20 años. Junto con su hermano Richard formó CODEMASTERS en noviembre de 1986 y desde entonces la compañía ha crecido con relativa rapidez, convirtiéndose en un pequeño pero próspero negocio familiar en el que su padre se ha convertido en el

**Dejé muy joven la escuela porque poseían conocimientos inferiores a los míos en cuanto a ordenadores.**

director de distribución y ventas, y su hermana Abigail en la encargada de la secretaría.

David y Richard empezaron a escribir juegos para ordenador hace 5 años cuando vivían en Canadá, y después de su regreso a Gran Bretaña, comenzaron un intercambio por correo con sus amigos de Canadá de juegos que ellos mismos habían escrito. No tardaron en darse cuenta de que la calidad de sus programas era tan buena o mejor que la de los juegos que se podían adquirir en los comercios en aquel momento.

Así pues, pusieron anuncios en la prensa del gremio y comenzaron a vender algunos de sus primeros productos por correo.

MASTERTRONIC, que originariamente fue una compañía de distribución de vídeos, pensó que existía un mercado de software barato a 2 libras unidad y entablaron corresponden-

cia con la mayoría de las compañías de software en su afán de encontrar los primeros productos con los que lanzar la iniciativa.

David y Richard enviaron ejemplares de su trabajo a MASTERTRONIC, y en un espacio corto de tiempo alcanzaron grandes éxitos con títulos como «BMX Racers» y «3D Maze». Posteriormente, Codemasters inició por cuenta propia su andadura.

MICROHOBBY ha visitado sus oficinas recientemente y ha podido hablar con David durante una hora acerca de sus actividades y su extremadamente ocupada vida.

—MH: ¿Cuál ha sido hasta ahora el juego con el que habéis obtenido un mayor éxito?

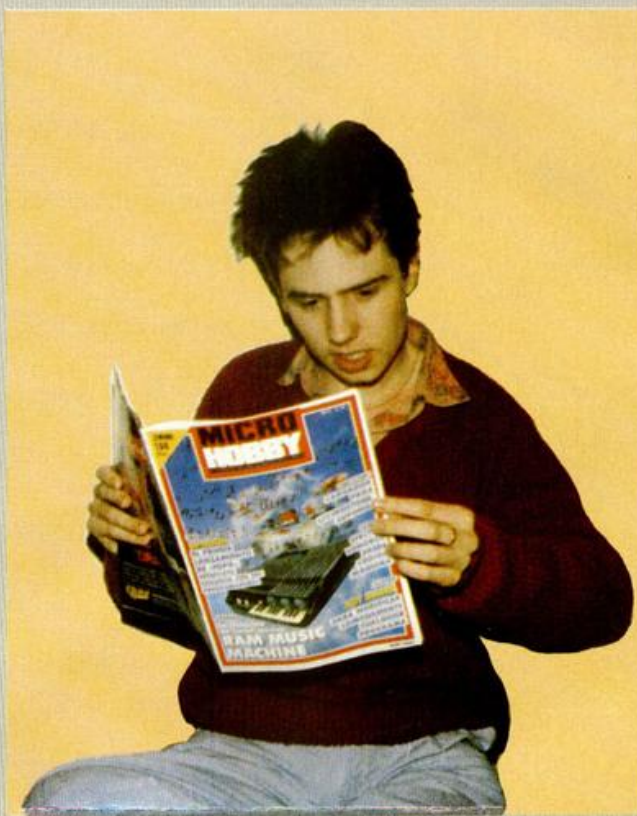
—DD: «BMX Simulator», que en la actualidad ocupa el número uno en las listas de éxitos británicas (Spectrum, MSX, Amstrad, Commodore 64, y Atari ST).

—MH: ¿De dónde provienen los productos de CODEMASTERS originariamente?

—DD: En algunos casos se los compramos directamente a los programadores, de los cuales hay superávit ahora, pero generalmente nosotros proporcionamos las ideas y los guiones a los programadores que empleamos en condiciones de colaboradores, para que los programen en Código Máquina.

—¿Por qué motivo habéis concentrado vuestros esfuerzos en el software económico?

—Creemos que todos nuestros juegos son divertidos de ju-



David Darling lee con avidez un ejemplar de MICROHOBBY.

gar y están bien programados, y por lo tanto cualquier juego que se publique con la etiqueta CODEMASTERS lleva la garantía de ser un éxito. Además somos de la opinión de que el mercado de precio normal produce menos beneficios que el mercado económico.

—¿Cuántos años tenías cuando dejaste de ir al colegio?

—16. Ya sé lo que me vas a preguntar, que por qué no continué mi educación. Bueno, en mi opinión solamente hay una razón para ir al colegio o instituto, y es para aprender. Y me di cuenta a esa edad que aprendería más trabajando en la industria de ordenadores que permaneciendo en un sistema educativo que poseía conocimientos inferiores a los míos en lo relacionado a computadoras.

—¿Cuáles son tus programas favoritos?

—De nuestra propia gama de juegos «Grand Prix Simulator» es quizá el que me gusta más, y «Thrust» de Firebird, aunque

los gráficos y el sonido de este programa no son nada especial, el juego en sí es muy divertido. Estaría orgulloso si lo hubiese escrito yo.

—¿Cómo aprendiste a programar?

—Empecé en un principio con BASIC en el colegio de Canadá usando un gran ordenador IBM, después la familia compró un Commodore Vic 20 en donde aprendí Código Máquina sin ayuda de nadie.

—¿Te atreverías a dar a los lectores de MICROHOBBY algún consejo, sugerencia o advertencia antes de ponerse en marcha en el escabroso camino hacia el éxito?

—En primer lugar debo decir que era mucho más fácil en-

**Actualmente es muy difícil entrar en el mercado del software. Programas que se vendían hace 4 ó 5 años ahora ni se mirarían.**



# JOYSTICK II DE IDEALOGIC

Siempre que hacemos mención en esta sección a un nuevo joystick comentamos las cualidades tecnológicas que lo diferencian de los demás. Nos referimos, pues, a los microinterruptores, que están tan de moda, sus empuñaduras con armazón metálico, etc., y en definitiva, cualquier característica que lo convierta en un mando indestructible y de gran sensibilidad que, por consiguiente, lleva asociado un precio elevado. En esta ocasión, rompemos la tónica general y presentamos este *Joystick II* de la firma catalana Idealogic, conocida en el mundo informático por su amplia experiencia en el sector del software. La característica principal de este mando es su sencillez, en la que están ausentes todas las sofisticaciones tecnológicas de la última moda, ya que como se puede observar en la fotografía, tan sólo cuenta con un botón de disparo y en su interior los pulsadores se sustituyen por contactos de láminas metálicas. Ahora bien, la sencillez del joystick de Idealogic no está reñida con la robustez y calidad, puesto que



está fabricado en plástico irrompible, cuenta con ventosas muy adherentes y para despejar cualquier duda se incluye garantía durante seis meses. Además, su precio resulta bastante asequible.

trar en el mercado de juegos comerciales hace 4 ó 5 años. Juegos que en aquel tiempo se vendían bien, ni se mirarían ahora; la calidad de los programas ha mejorado notablemente y resulta mucho más complicado hacerse ahora con un lugar en este mundillo. Así pues mi consejo es que no renuncien rápidamente porque un programador experto puede tardar 3 ó 4 meses en escribir un programa de alta calidad, así que no se debe esperar ser capaz de escribir un éxito a los pocos días ni a las pocas semanas de empezar a aprender a programar.

En el caso particular de CODEMASTERS empleamos especialistas para escribir las rutinas de gráficos, y otros especialistas musicales para escribir las rutinas de efectos de sonido. Todo se especializa cada día más.

—¿Por qué crees que hay pocas chicas relacionadas con el mundo de los ordenadores?

—Los juegos para ordenador tienden a ser muy machistas en cuanto a la imagen y por tanto llaman la atención a los mismos instintos que las escopetas, las

motos y los deportivos. La industria está dominada a su vez por hombres y chicos. Sólo puedo recordar a 3 ó 4 chicas pro-

## La industria del software es machista.

gramadoras que yo conozca, aunque nunca le hemos comprado un producto a ninguna de ellas. No obstante creo que cuando lleguen a introducirse los ordenadores en los domicilios de todo el país veremos a más mujeres tomando parte.

—¿Quién es vuestro distribuidor en España?

—No tenemos un distribuidor exclusivo, pero en estos momentos estamos distribuyendo a través de Serma y ABC. Ya sé que el mercado español es relativamente pequeño, pero nos ha impresionado la actitud profesional de todas las compañías españolas con las que hemos hablado hasta ahora.

—Muchas gracias, David. Esperamos ver tus juegos de venta en España pronto y que alcancen el mismo éxito que estáis obteniendo aquí en Gran Bretaña.



Algunos de los títulos de Codemasters. Entre ellos destaca «Phantomas», programa realizado por la compañía española Dinamic.



# MICROPANORAMA

INMINENTE LANZAMIENTO DEL  
ÚLTIMO JUEGO DE PALACE SOFT

## UN PRIMER CONTACTO CON "BARBARIAN"



Steve Brown, diseñador de "Barbarian", posa alegremente junto a la modelo Maria Whittaker. Desconocemos la identidad del "bárbaro", pero tampoco tiene la mayor importancia...

Hace algunas semanas os anticipábamos la noticia del lanzamiento por parte de Palace Soft, —los creadores de «Antirid»— de un interesante arcade llamado «Barbarian» (posiblemente recordéis su sugerente carátula, la cual, debido a su enorme interés artístico, repetimos en estas páginas).

Pues bien, el programa definitivo ya está en nuestro poder y, tras esta primera toma de contacto, no podemos menos que afirmar que se trata de uno de los juegos más atractivos del año.

«Barbarians» consiste en un programa de simulación de combate con espadas en el que deberemos ir afrontando sucesivamente a diferentes enemigos. Nuestro objetivo principal se centrará en manejar con rapidez y habilidad a nuestro personaje con el fin de conseguir derrotar a todos los adversarios que irán saliendo a nuestro encuentro y que son los que tienen raptada a nuestra querida y voluptuosa novia.

Lo que más llama la atención de este programa es la gran vistosidad de sus gráficos y el enorme realismo con el que están realizados los dieciséis movimientos diferentes que los luchadores pueden llevar a cabo, aunque a esto hay que sumarle la propia adicción de este tipo de juegos de simulación de lucha.

Este programa, que a buen seguro supondrá un nuevo y enorme éxito de Palace Soft, estará disponible en España a finales del presente mes de junio en sus respectivas versiones para Spectrum y Amstrad.



CLASIFICACIÓN	SEMANAS PERM.	TENDENCIA	LOS 20 +	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
1	2	↑	<b>HEAD OVER HEELS.</b> Ocean	●	●	●	●
2	15	—	<b>ARMY MOVES</b> Dinamic	●	●	●	●
3	3	↑	<b>ENDURO RACER.</b> Activision	●	●	●	
4	12	↑	<b>FIST II.</b> Melbourne House	●		●	
5	16	↓	<b>GAUNTLET.</b> U. S. Gold	●	●	●	
6	24	↓	<b>DRAGON'S LAIR II.</b> Software Projects	●	●	●	
7	1	↑	<b>INSPECTOR GADGET.</b> Software Projects	●		●	
8	1	↑	<b>SPIRITS.</b> Topo-Soft	●	●		●
9	1	↑	<b>SURVIVOR.</b> Topo-Soft	●			●
10	9	↓	<b>ARKANOID.</b> Ocean	●	●	●	●
11	12	↓	<b>ÉXITOS KONAMI.</b> Imagine	●			
12	21	↓	<b>COBRA.</b> Ocean	●	●		
13	33	—	<b>WORLD SERIES BASKETBALL.</b> U. S. Gold	●	●	●	●
14	2	↓	<b>EXPRESS RAIDER.</b> U. S. Gold	●	●	●	
15	2	↓	<b>SABOTEUR II.</b> Durell	●	●		
16	6	↓	<b>SHORT CIRCUIT.</b> Ocean	●	●	●	●
17	11	↓	<b>SUPER SOCCER.</b> Imagine	●	●	●	●
18	9	↓	<b>LEADERBOARD.</b> Imagine	●	●	●	●
19	12	↓	<b>TERRA KRESTA.</b> Imagine	●	●	●	●
20	1	↑	<b>SUPER CYCLE.</b> Epyx	●	●	●	

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





# TRUCOS

## INPUT EN PANTALLA

Realizar un INPUT en cualquier posición de la pantalla no es muy difícil; sólo contamos con el inconveniente de que para ello es necesario utilizar el lenguaje máquina.

Óscar G. Martínez Fernández de Palma de Mallorca, nos demuestra que también se puede conseguir desde el Basic, aunque al realizarlo la pantalla se borra totalmente.

Para ello utiliza el INPUT como si de un PRINT se tratase, pero incluyendo la fórmula que aparece en la línea 20.

En x e y introduce la línea y columna donde desees que aparezcan tanto el mensaje como el INPUT, guardando el valor introducido en la variable VAR.

```
10 LET x=10: LET y=8
20 INPUT AT 22,0;AT y,x;"mensa
je";var
30 PRINT var
40 GO TO 10
```

## COMO UNA OLA

Para simular una ola, Javier Arufe Varela, de La Courña, ha creado un programa Basic que con ayuda de PLOT y DRAW dan la sensación del choque de una ola contra un muro.

```
10 REM OLA
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
30 FOR A=10 TO 120
40 LET B=20+SIN (A*2)
50 PLOT A,B-100
60 DRAW A,B,PI
70 NEXT A
```

## DESPROTEGER RUTINAS DE CARGA

Juan Ángel Rojo Bustos, de Briviesca (Burgos), nos explica varios sistemas para realizar dicha función.

El primero de ellos es el uso del bloqueo de las 32 K superiores de la RAM (para su instalación consultar el número 8 de MICROHOBBY). El truco se basa en que prácticamente la totalidad de los programas comerciales utilizan rutinas de carga diferentes a la de la ROM. Para que éstas funcionen correctamente, deben estar ubicadas precisamente en los 32 K superiores. La utilidad del interruptor salta a la vista, ya que la fase más ardua y costosa es aislar la rutina de carga y para llevarlo a cabo tienes que evitar todas las protecciones, ya sean a nivel Basic, como en Código Máquina.

Lo que debes hacer, en el caso de que poseas el interruptor, es dejar que el programa cargue hasta la pantalla y pulsar el interruptor, con lo que, posiblemente, el ordenador se bloqueará y se inicializará. En el caso de que el reset no se produzca, habrá que provocarlo manualmente, tras lo cual podrás desbloquear el interruptor y seguir con la desprotección en curso con ayuda de un desensamblador.

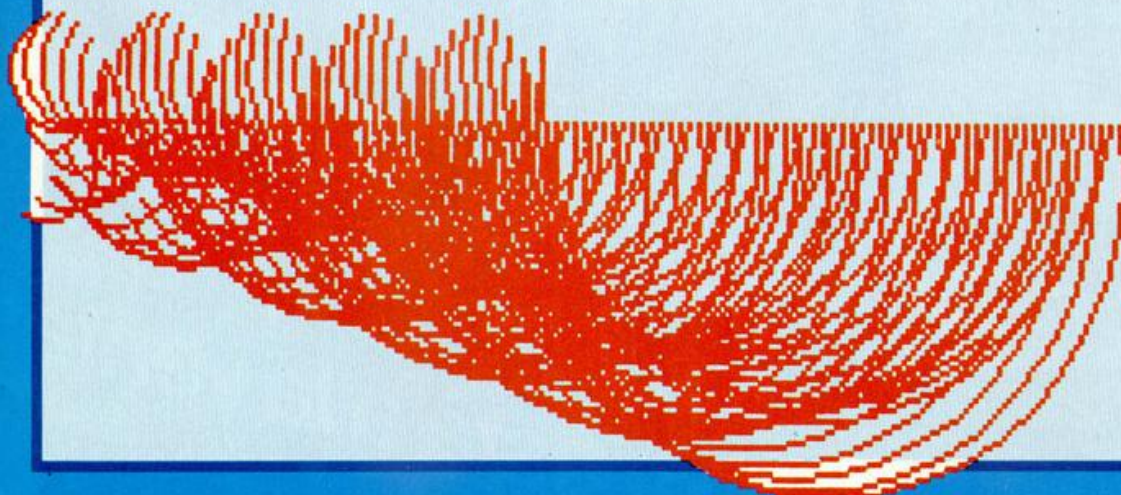
## DISPARO EN MÁQUINA

Las máquinas de videojuegos disponen de un sonido característico.

Antonio Rodero Barbero, de Salamanca, nos ha remitido una pequeña y simple rutina en Código Máquina que genera un sonido similar, y, además, nos ofrece la opción de cambiar, en la línea 80 del listado ensamblador, la dirección en hexadecimal 03B5 por 03BF, con lo que la duración del sonido se prolongará y dará un efecto de caída o muerte.

10	ORG	49152
20	LD	HL,5
30	LD	DE,5
40	LD	B,#A0
50	OTRA	PUSH HL
60		PUSH DE
70		PUSH BC
80		CALL #03B5
90		POP BC
100		POP DE
110		POP HL
120		INC HL
130		DJNZ OTRA
140		RET

```
10 FOR A=49152 TO 49172: READ
S: POKE A,S: NEXT A
20 RANDOMIZE USR 49152
100 DATA 33,5,0,17,5,0,6,160,22
9,213,197,205,181,3,193,209,225,
35,16,244,201
```







Samurai Trilogy,  
World Games,  
Basketball  
two on two.  
Este mes en LO  
NUEVO, lo mejor del  
mercado.

# MAG MAX

¡Defender la galaxia,  
una difícil misión  
para un robot-centurión!

# Sólo para adictos



Siente el placer de la aventura y  
disfruta la pasión del vértigo, con lo  
último de ACTIVISIÓN,  
¡ENDURO RACER, todo un bombazo!



SWEevo's WORLD II, De Hydrofool.  
U.S. GOLD presenta CORRECAMINOS  
y BOUNCE ataca de nuevo con  
THING'BOONCES BACK.



# ¡Ya está a la venta!



# MICRO-1

C/. Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid (Metro O'Donnell o Goya)  
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02

**SOFTWARE:**  
**POR CADA DOS PROGRAMAS, GRATIS A ELEGIR**  
- CASCOS STEREO  
- RELOJ DIGITAL + BOLÍGRAFO LACADO  
- RELOJ DIGITAL ROBOT O AVIÓN

	PTAS.		PTAS.
FIST II .....	875	XEVIUS .....	875
DEEP STRIKE .....	875	10th FRAME .....	1.200
SUPER SOCCER .....	875	LEADERBOARD .....	1.200
TERRA CREST .....	875	EXPRESS RAIDER .....	875
DOUBLE TAKE .....	875	ACE OF ACES .....	1.200
SHORT CIRCUIT .....	875	IMPOSSABALL .....	875
ARKANOID .....	875	SIGMA 7 .....	875
UCHI-MATA .....	875	BAZZOKA BILL .....	875
INSPECTOR GADGET .....	875	DRAGON'S LAIR II .....	875
SHAO LIN'S ROAD .....	1.750	SHADOW SKIMMER .....	875
SOFTWARE AMSTRAD DISCO	2.250	(Incluido regalo calculadora)	

SPECTRUM PLUS +  
CASCOS MÚSICA STEREO  
19.800 PTS (incl. IVA).

## OFERTAS EN JOYSTICKS

	PTAS.
QUICK SHOT I .....	995
QUICK SHOT II .....	1.195
QUICK SHOT II TURBO .....	2.695
QUICK SHOT IX .....	1.995
KONIX (microswitch) .....	2.595
INTERFACE SPECTRUM .....	1.195

## IMPRESORAS 20% DTO. SOBRE P.V.P.

CABLES E INTERFACES  
20% DTO. SOBRE P.V.P.

CADENA MUSICAL 27.900 PTS.  
VIDEO VHS AKAI 79.900 PTS.  
RADIOCASSETTE STEREO 6.895 PTS.

SOLICITA GRATIS  
NUESTRO CATÁLOGO A  
TODO COLOR, DE  
NUESTROS PRODUCTOS

RATÓN PARA AMSTRAD Y COMMODORE CON SOFTWARE 4.900 PTS.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN GASTOS

DE ENVÍO (si es inferior a 1.200 ptas. se cargarán

150 ptas). LLAMA POR TELÉFONO. ADELANTAS TRES DÍAS TU PEDIDO TELE. (91) 274 75 02 /

(91) 275 96 16

(Durante las 24 horas)

SERVICIO TÉCNICO REPARACIÓN TARIFA FIJA: 3.600 PTAS.  
(incluido provincias sin gastos envío)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR 3.495 PTAS. Y 3.995 PTAS.  
COMPATIBLE PC-IBM 640 K  
2 BOCAS 360 K  
MONITOR FÓSFORO VERDE  
149.900 PTAS. (inclido IVA)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR  
3.495 PTS. Y 3.995 PTS.

COMMODORE 128 ..... 54.900  
COMMODORE 128 + TECL. MUSICAL.... 57.900

	PTAS.
DISKETTE 3" .....	695
DISKETTE 5 1/4" DC/DD .....	190
LÁPIZ ÓPTICO SPECTRUM ..	2.890
LÁPIZ ÓPTICO AMSTRAD ..	2.890
CINTA C-15 SPECTRUM .....	69
MICRODRIVE .....	495
ARCHIVADOR DISCO 3" .....	2.600
RALENTIZADOR DE JUEGOS ..	995

**¡¡GRATIS UNA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMSTRAD!!**

Tiendas y Distribuidores, pidan lista de precios al mayor. C/. Galatea, 25 28042 - MADRID telef. (91) 274 75 03



# FÓRMULA SUICIDA

Carlos Quirós Fernández

## Spectrum 48 K

Johnny Voycomoloco ha decidido inventarse su rally particular, ya que había conseguido que le expulsaran de todas las federaciones que rigen este bello deporte. El por qué de sus diferentes expulsiones viene dado por su gran vicio de destrozarse cualquier instrumento de cuatro ruedas que caiga en sus manos. Siempre que fue posible, Johnny se encargó de convertir en chatarra cualquier coche que intentara superarle.

Ahora las tornas se han vuelto y la F.E.C.P.A., (Federación En Contra de los Pilotos Asesinos) ha decidido vengarse de nuestro simpático protagonista. Para ello, han divulgado el recorrido del rally particular de Johnny (desierto, bosque y polo), y ofrecen una recompensa de 100.000 litros de gasolina para el que consiga mandarle al hospital. Tu misión será evitar que lo consigan, ayudando a Johnny a conducir sus nueve Lotus y evitando los destrozos que intentarán causarle los pilotos de la F.E.C.P.A. Para ello utiliza las siguientes teclas:

Q=ACELERAR      A=FRENAR  
O=IZQUIERDA    P=DERECHA  
Z=ABORTAR

Tienes la ventaja de disponer de un nuevo coche cada vez que superes una fase. Esperamos que consigas que Johnny no muera en el intento.

### LISTADO 0

```
10 PAPER 6: CLS: PRINT INK 0,
PAPER 7: AT 12.4: "FORMULA SUICIDA
A CARCANDO"
20 LOAD "CODE 50000,3540: LOR
D "CODE 50000,980: LOAD "CODE
46000,530
30 CLS: PRINT AT 19,15: FLASH
1: "PULSA TECLA": PAUSE 0
40 RANDOMIZE USR 56000
```

### LISTADO 1

LINEAS	DATOS	CONTROL
1	F321D4C61110C70608C5	1141
2	0618AF7E1F12F52313F1	920
3	7E1F12F52313F17E1F12	890
4	231310EAC110E4C37AE5	1287
5	CDAAE13E0003203AC8AF	1338
6	F00CA80D83ACCAFFEE00	1379
7	C207DBCD69E23E8132CC	1273
8	AFCD0F8E1CDEE305033A	1414
9	CFAFB8D237D8ED5F2AD0	1632
10	AFREE607FE07C237DBE1	1348
11	69BF06041114007FE18	747
12	DA37DB1910F70D23CCDD	1445
13	F4CDD02130C083AE1AF5	1670
14	FFCA62DB3AC8AF47C5FE	1729
15	00CA58D03C0E28047C5CD	1177
16	68E0C110F9C1CDE2E0C3	1829
17	78DB3AC8AF47C5FE00CA	1499
18	77DB3AC8AF47C5FE00CA	1346
19	C110F9C1CDE2E0C3D2D	1968
20	FE00C285DC3E810738D0	1111
21	2138C00D3606000603C5	760
22	0E000664C506FF79D320	942
23	78D3203E00032010F4ED	1165
24	5F3235C0C0D9C0FC10C1	1195
25	ESC1100D3ADDF30FC30	1476
26	CA34E532D0AFDD21DDAF	1579
27	060121F250C0B8E32168	1118
28	BF1169BF01840036FFED	1711
29	B7110C00C0DF321094006	782
30	B7110C00C0DF321094006	1415
31	3E0032C08AF3E332DEAF	1223
32	21E450DD212C000604CD	1030
33	B8E3CDAAE13ADCAFFEE02	1223
34	2110CDD0C0D77003EFFF	1591
35	FEE1CFF1FCA200CC1C3	1642
36	7AE53CEBDA1114000604	1046
37	2175BF7E7E7E7E7E7E7E	1476
38	10F7C9010D00AFD42E5	1185
39	DE121C18DF34DD3608F7	1386
40	3D360D18DF3608F700D3	789
41	0200DD3608F700D363C6	889
42	2AD0AF7E2322D0AFF547	1319
43	ED5FA8E603DD7709F1F5	1566
44	CB67CA7EDCD3760800DD	1358
45	361300C366DCDD3608FF	1160
46	DD3613FFF1F5E607C6AD	1643
47	DD7703DD360438D6AD87	1200
48	E787C60CDD7709F1F5E6	1531
49	E0C83FCB3FCB3FCB3E1B	1491
50	3F21C8AF86DD7707D077	1292
51	0EFE04D2B8EDCD360900	1176
52	21CEAF3601F1E607E008	972
53	810658DD7708DD700C3A	1395
54	CDAF3CFE04C2DCDC3E01	1395
55	32C0AF6358D077003EFFF	1591
56	DD771106020D0CE40601	817
57	CD0CE4C9060411140021	726
58	75BF7E7E7E7E7E7E7E7E	1405
59	F7CE5C5D5010D000AFED	1513
60	42E5DDE1CD1BDD1C1E1	1821
61	C302DDCDD7709F1F5E6	1731
62	E07FE00C80D6604D0D5E	1245
63	03E5DD7E11DD775AD077	1366
64	56DD7E01DD4600780DD7	1205
65	01FE80DA76DDDD4E0F91	1455
66	47DD7E0D5798DD7709F1	1136
67	80DD770FDD7E08EAD0A6	1350
68	DDCA66DD7709F1F5E607	1569
69	01FE7CFDA76DDDD3608FF	1562
70	21CFAP3SD04607DD6604	1093
71	DD6E03E0032CEAFCD057	1119
72	DDFDD7404DD7583DD460D	1209
73	3EFFB8CAEDDD4E013E	1523
74	B789D08DD3CEAF47FE	1787
75	00CACDDDD7E0ADD0660C	1319
76	DD6E0B11200019DD740C	765
77	DD750B4FC506037E7E08	1022
78	DAC6DD712310F6C110DC	1476
79	DD7E09FE00CAD8DD47CD	1525
80	DD0DD5E00DD5E00DD6	1426
81	04DD6E03DD460DD4E11	958
82	DDF90DE1CD19DD7709F1	1791
83	DD7711C9DD560DD5E02	1182
84	DD4E03DD6E05DD6606DD	1186
85	7E00FE00C282DE3E00BA	1182
86	220DDDD3608FFDD0D77	800
87	FFC3B2DE153E00B8C25F	1561
88	DEDE5C5E69DD6604DD4E	1592
89	58DD460DDC38DD70660C	1214
90	DD6E0BDD4E0A8DD740C	1043
91	DD750B8C8BDFC1E1D11E	1568
92	080D2E5B6C93E91DD77	800
93	ADDD7711C9DD560DD7E5A	1484
94	3717DD775AC5014800AF	953
95	ED421DC1109DDDD720DD	1254
96	7302DD77103DD7505DD74	1134
97	06C93E50BAC293D0DD36	1373
98	080DD361300C30FDE14	754
99	3E07B8C2D0ED5E0C500	1500
100	DD69DD6604DD7E582F4F	1009
101	DD460DD49DD660DD	1361
102	6E0BDD4E0A23DD740CDD	1035

103	750B2323DC86DFC1E1D1	1387
104	1EFF0C2ED32E03EFFFDD	1328
105	775ADD7711C9DD560DD7E5A	1603
106	7E5A1FDD775A1CC50148	975
107	0009C1109DD7200DD73	1042
108	02DD77103DD7505DD7406	1025
109	C9C5E5E1A186122B18	1319
110	7E122B18792F4F1A186	830
111	122B18792F4F1A186	1236
112	0E1C9DD4E5BDD460FC5	1534
113	E57E1772B3600B792F	943
114	4F7E177E10601CD57DF	1232
115	C110E0C97E1772B3600	1145
116	23C50601CD57DFC110F0	1203
117	C97E177C90601CD57DF	1326
118	C110F4C9C9C5E074FE	1539
119	07C266DFCD68DFC367DF	1582
120	24C110EDC93ACAF3C32	1232
121	CEAF3EE0BDDA1DF7DC6	1749
122	206F7CD60767C9012000	825
123	09C906037E7E08D8AFDD	1191
124	71112000AFED527CFE58	1122
125	DD10EDC9DD4E110D7E5A	1508
126	DD6604DD560DD5E052B	1003
127	2B0618C5E5EB792F4F1A	1007
128	A1861223137E12231379	734
129	2F4F1A1861223E0E106	1014
130	01CD57DFC110DEC90604	1158
131	DD560DD5E01D7E5A	1108
132	FFDD7E08FE00CAFFDD	1589
133	7E098257C3DFD774FDD	1445
134	560992D2FCDF51C3FDDF	1678
135	5721688FD5DD5D17BBD	1599
136	D1C5CA1AE006FFE5C024	1589
137	E0E13E00B8C21AE0C1C9	1533
138	01140009C110DF3EFFF	980
139	237E177C90601CD57DF	1713
140	3EE0C9CD3E08C701	1517
141	FE18D0C345E093FE18D0	1607
142	CF34E02B7EABDA4EE0C3	1558
143	5AE0C351E04F7A91FE10	1430
144	D0C35EE092FE10D007E	1692
145	132FDD77080608C93EDF	906
146	DFE0CB4F5C9D4C0C80C1	1789
147	B3E0C9DBDFCB47C2B30E	1917
148	CB4FC284E0C9D07E11DD	1618
149	775ADD7758DD36080006	929
150	01CDF0DDDD7E02FE07C2	1479
151	9AE0014700ED42DD7505	1111
152	DD7406CD9CDD7E5ADDD	1585
153	711C9DD7E11DD75ADDD	1352
154	7758DD3608FF6061CDF8	1208
155	DDDD7E02FE00C2D0E001	1459
156	4700ED42DD7505DD7406	1060
157	CD9CDFDD7E5ADDD7711C	1579
158	3E8BDBFE21DFAFCB47CA	1680
159	0CE13E00B8C21AE0C1C9	1556
160	E13600C9DBDF21DFAFCB	1543
161	5FC20CE1CB57C237E136	1344
162	00C9347E7E04D8360078	1027
163	FE07C83C32C8AF216BF7	1281
164	06047E7E08E2A8E13C7F	1050
165	110708197711080019	239
166	E0CDD5BE4C937E7E02D8	1512
167	360078FE00C83D3D3C8F	1114
168	216FBF06047E00C0A53	1010
169	E13D771107001977110D	693
170	001910EDCD7AE4C9DD21	1288
171	3D0DD3608FDD3608190	963
172	DD360E00DD36083EFD36	1069
173	0448DD3605DD4DD3606C	1047
174	DD360700DD360800DD36	840
175	0900DD3608A3DD360818	662
176	DD36082DD3608C5ADDD36	983
177	11FFDD361300CD9CDDCF	1351
178	DD210BBA86072100A0C	968
179	E8E33E7E08E2A8E13C7F	1877
180	E1DBDFCB57C2C9E1C3AA	1058
181	E1210040DD219C850607	926
182	CDDBE3CDD21E2B40607	1493
183	2100A0CDD8BE33EFDDBFE	1504
184	CB67C2D6E12100A0607	1049
185	DD219C85CDD8BE3C2A1C	1636
186	5754D03AC0F0E1580008	893
187	3DC203E2C53AC8AF4725	1222
188	10FDE5D5010900EDB001	1135
189	0D0009E0B09E010A00ED	749
190	80D1E1C1087881C8C53E	1570
191	07A4FE00444C23E24C2	1266
192	4E2E6069CEAE253E7	1100
193	A2FE004248C250E2C054	1346
194	E25059C310E215C310E2	1290
195	3E08B9CA63E279D6204F	1220
196	3E078047C90579D6204F	920
197	C93AD5AFAFE1CBCE23A	1830
198	D4AF3CFE32C286E20617	1382
199	1107082108583AD7AFCD	798
200	DD360617110800211758	64
201	DDDE30604110C002109	734
202	583E00CDDDE30613110C	857
203	00E07CDDDE33E7F32D5	1302
204	AF0603CD0CE43E0032D4	953
205	AF3FE23AD4AF3CFE19	1627
206	CF24E221CDAF3406711	1190
207	07002100583AD5AFCD0D	1001
208	E30617110800211758CD	630
209	DD360617110C00210958	636
210	3E38CDDDE33E0032D5AF	1271
211	32D4AFDD21D8D6DD3608	1396
212	1F2ADCAF5E23E24C2	1114
213	FE3FC211E3FD22CAAF7B	1542
214	E607FE06DA18E3CB97DD	1544
215	77033AC9AF3CFE04C229	1109
216	E33E0132C9AF2ADF0F01	1157
217	5D00093DD232E3D07501	973
218	DD7482C9DD21D8D63AC8	1482
219	AF47DD7E0825822B18	697
220	FA3AC8AF4F47DD7E0090	1324
221	DD7700C36AE33AC8AF47	1372
222	DD4E003E0032C0CAFDD56	1697
223	02DD5E01DD6E03C52640	951
224	2410FD25C11C506031A	832
225	77E5C091170009C77E1	1115
226	231310F1C122B18792F	1115
227	1B181B181B181E1DD7202	713
228	DD73013AC8AF47210840	946
229	111640ED5FF6077E05F	1147
230	2FF6F012241410F1C9DD	1286





```

231 7E00E526006F29292911 644
232 003C19E8E1C5E506081A 1011
233 77241310FAE1C123D0D2 1149
234 10DFC9C5D5D5C1E523E5 1749
235 012B77ED80E111200019 1003
236 01C110EBC9C5D5D5C1E5 1899
237 23E5D12B77ED80E1F506 1524
238 01C0570FF1D1C110E8C9 1698
239 0E0521DCAF0D2B10FC7E 897
240 3C77FE3AC22AE436300D 1070
241 79FE00CA2AE42BC315E4 1334
242 21FC500604DD21D8AFCD 1225
243 BBE3C90608C50620A7E5 1260
244 CB162B10FBE124C110F7 1246
245 C90608C50620A7E5081E 1879
246 2310FBE124C110F1C93A 1272
247 DEAF6F26507E7E7FFCA6C 1571
248 E43E7FC36FE43E02206E 1406
249 06772410FC7D32D0E9C9 1292
250 3ADEAF6F26507E7E7FFCA 1521
251 93E43E00E5CD95E4E13E 1835
252 FF28C395E43EE0050677 1207
253 2410FC7D32D0E9C92100 1110
254 4011014001FF173600ED 716
255 B023231313363801FF02 652
256 EDB03E7FF32E350061711 1133
257 07002100583AD6AFCD0D 1801
258 E30617110000211758CD 638
259 DDE30617110000210958 636
260 3E38CDDDE321E05A11E1 1360
261 5A011F00360FEDB021E3 864
262 5A36092323360E23360D 393
263 23360CDD21B0B321E050 1047
264 0603CDBBE321E0500606 988
265 CDBBE321F5600606CDBB 1381
266 E3DD21DDAF060121F250 1239
267 CDBBE3DD21D8AF060421 1307
268 FC50CDBBE3C9C1216440 1542
269 063811190003E00CDF3E3 841
270 21645811190006073E20 378
271 CDDDE3218558111170006 953
272 053E32CDDDE321A840DD 1266
273 2190840612CDBBE321E6 1263
274 40DD21A3840615CDBBE3 1307
275 CDD6E1C37AE521C8AF11 1615
276 C9AF01630003600EDB036 997
277 20016300EDB021004011 659
278 014001FF173600EDB023 846
279 1301FF023607EDB02100 704
280 40061EDD21D8AF060421 1307
281 216A40DD21F8B30608CD 1103
282 BBE321E940DD2101B406 1185
283 07CDBBE3212E48DD2106 1039
284 B40607CDBBE321A75811 1117
285 06006073E18CDDDE321 880
286 C05811000006053E30CD 644
287 DDE33E0032FF59323FA 1107
288 32605A32A05ADD210F84 985
289 061FC521FF480601CDBB 993
290 E3213F500601CDBBE321 1062
291 06500601CDBBE321A050 1075
292 0601CDBBE30608C521FF 1125
293 06C037E4213F50037E4 1244
294 216050CD49E421A050CD 1193
295 49E40607C506FF3E00D3 1045
296 2010FAC110F4C110D6C1 1367
297 10B0CD7CE63EBFDBFECB 1680

```

```

298 5FCAF2E63EFBDBFECB67 1861
299 CC7CE63EBFDBFECB57CC 1778
300 9CE63EDFDBFECB57CCBC 1826
301 E6C355E63E0032E1AF21 1285
302 6C5A116D5A0109003607 485
303 CD8021275A11205A0100 701
304 003620EDB0C93E7FF32E1 1292
305 AF21275A11205A010000 493
306 3607EDB0216C5A116D5A 921
307 0109003610EDB0C906D2 910
308 21FF5A3600DD21E984C5 1296
309 21FF500601CDBBE30608 1000
310 C521FF50CD37E406FF78 1434
311 D3200000003E00D32000 548
312 00000010FC110E4C110 902
313 D6C9DD21C8AFDD361539 1397
314 DD3616E3DD360030DD36 1136
315 0F06DD361030DD361130 700
316 DD361230DD3613302168 620
317 BF1169BF01640036FFED 1151
318 B0CDABE4C062E1DD21BF 1742
319 B30603214340CDBBE321 1004
320 00400000CDBBE3DD21BF 1270
321 B30603215A40CDBBE306 1000
322 08219440CDBBE32140C3 1181
323 22DFAFCDE0A0604C00C 1314
324 E43ADDAFFFE39C86E73C 1590
325 32DDAF2168BF1169BF01 1088
326 640036FFEDB02164C422 1105
327 DFAF21C8AF11C9AF010B 1211
328 003600EDB03E0032DCRF 974
329 3EE320EAF3E283206AF 1269
330 3E0432D7AFCDABE4C062 1402
331 E1DD21CAB30603214340 1033
332 CDBBE321B2400606CDBB 1250
333 E3DD21CAB30603215A40 1058
334 CDBBE30606219A40CDBB 1674
335 E3CDE0A0604C00CE43A 1395
336 DDAFFE39C8AE73C32DD 1693
337 AF2168BF1169BF016400 917
338 36FFEDB0217BC522DFAF 1507
339 21C8AF11C9AF010B0036 867
340 00EDB03E0032DCRF3EE3 1209
341 32D7AFCDABE4C062E1DD 1782
342 32D7AFCDABE4C062E1DD 1782
343 21D3B32143400603CDBB 988
344 E321B3400604CDBBE3DD 1305
345 21D3B30603215A40CDBB 1011
346 E30604219B40CDBBE3CD 1313
347 E0A0604C00CE4218440 1724
348 0628111800000000DF3E3 824
349 21845811180006053E20 399
350 CDDDE321A55811160006 984
351 033E32CDDDE3DD218884 1386
352 060E21A840CDBBE3DD21 1160
353 C06421E6400615CDBBE3 1351
354 CDARE1C37AE500000000 1146

```

DUMP: 56.000  
N.º DE BYTES: 3.540

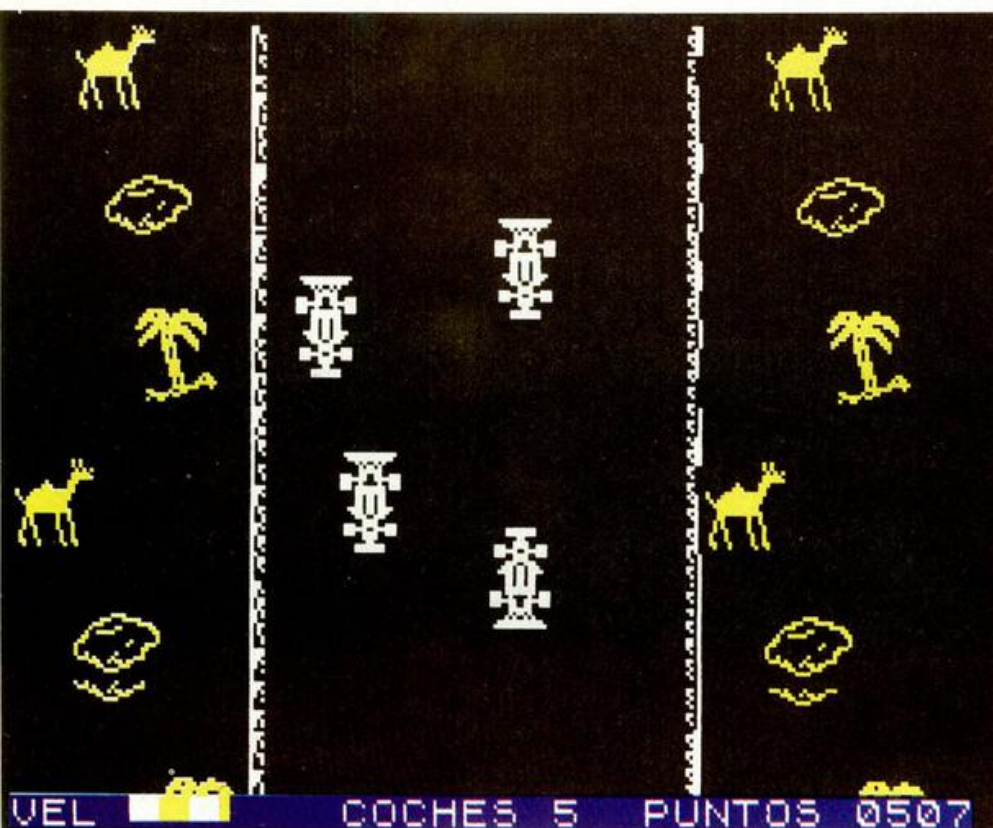
## LISTADO 2

LINEAS	DATOS	CONTROL
3	000000000F86001DDFC0	593
4	3FFF8033B8F067FE300E	1438
5	FF101C83830E1C020F0	1327
6	C000040005000005000	624
7	0078000038000038000	232
8	3C1800142C00147E001F	325
9	C40C260007D800098000	606
13	0000000000000001E0000	30
14	E3E003803C040C0609F0	913
15	0318000138000140010E	294
16	4000184800103A107007	377
17	2D800187000076000000	429
20	0000000000A00000A000	320
23	00540000F80000FC0041	649
24	C000E18043FF8047FF00	1321
25	2FFF001FE000FFE000F	871
26	FF000C00001409001408	333
27	00120800220480220460	614
28	3104C011024000000000	328
31	01C0000F000008F00012	666
32	B0003F50002E500033CC	708
33	001C9C0004F00003E000	655
34	03680000380000380007	432
35	00500703E00704040708	495
36	6A077E70099FA010731C	846
37	27E6841C207803100000	600
40	00000001000000A00000	169
41	50000090000023000065	360





# PROGRAMAS MICROHOBBY



```

40 80006A400075A000006A50 761
41 0054A800FF0070000000 1271
42 A85405A8540A8541FA8 976
43 5410A85412A85412A854 901
44 72A8547FFFFF00000000 1006
45 00800004F900278F203C 663
46 F9E8A78F2AEC01FAB000 1496
47 9EF104F6DD279293FC96 1604
48 D124883D27C0036C0000 912
49 50000000000000000000 96
50 0000001800002C00005A 156
51 00003400006A0000AF00 333
52 01728003FDC0007A0000 813
53 DD00018680036F4006F5 961
54 5001A8002F8400757A0 970
55 0FFF0002C0007340000 613
56 AC00007C180003E00000 547
57 00000000100001800000 145
58 28000050000050000000 248
59 0000600000860003E5000 358
60 DDE0012A6003FFE00484 1202
61 900904480912480FFFF8 846
62 127D24127D24127D243F 600
63 FFFC0000000000000000 507
64 00000000000000000000 8
65 0000048008005004A850 496
66 0EA84002948801D51002 764
67 4A10002E200026C0002A 445
68 00001E00001E00201400 112
69 101400001C00059C1000 257
70 5C20003EC02000001000 426
71 600C1010000000000000 148
72 0FF0000FF00001800003 642
73 C00073CE007E7E0073CE 1066
74 0003C0000E70001D5800 534
75 3DE00000000000000000 640
76 B0000FF0000FF700E427 1184
77 00FE7F00E6670007E000 945
78 05A0000A50003FFC007F 697
79 FE0007F80007F80000C0 956

```

**DUMP: 50.000**  
**N.º DE BYTES: 980**



## LISTADO 3

```

1 56454C434F4348455350 746
2 554E544F53454C204445 723
3 3494552544F454C2044 733
4 4F535155545454C20504F 733
5 4C4F7F204341524C4F53 766
6 20515549524F53204645 686
7 524E414E44455A203139 666
8 383750524553454E5441 721
9 20464F524D554C415355 734
10 4943494441202020205320 557
11 2020454A2020204E2D2020 458
12 4F4A202049552020204347 577
13 20204341542055522020 556
14 522054205420454E5320 608
15 434F4E204C5449204153 609
16 2D20445049204F4D2020 550
17 20452020204B2020202020 413
18 2020204520202020202020 363
19 2020202020202020202020 320
20 2020202020202020202020 320
21 2020202020202020202020 320
22 2020202020202020202020 320
23 2020202046494E204445 518
24 20434152524552412050 656
25 4F5220494D5055554445 727
26 4E4349412054454D4552 696
27 415249414C4F20434F4E 696
28 534547554953454E5441 758
29 205245434F4D50454E53 716
30 41204553205455504150 684
31 554C5341205150554C53 746
32 4120475455204D495349 675
33 4F4E204553204C4C4547 665
34 415220414C2045494E41 636
35 4C2044454C205245434F 650
36 525249444F2050415241 708
37 20524543494249522055 661
38 4E204D494C4C4F4E2044 669
39 452046454C4943495441 678
40 43494F4E45532043414E 691
41 4A4541424C455320504F 693
42 5220554E4120424F4C53 678
43 41204445205049504153 647
44 2E204C4153205445434C 630
45 415320534F4E3A512041 669
46 43454C45524152202041 639
47 2D4652454E415220204F 634
48 2D4950515495524441 651
49 20205020444552454348 616
50 4120202020202020202020 353
51 2020202020202020202020 320
52 2020202020202020202020 320
53 20202020200000000000 160

```

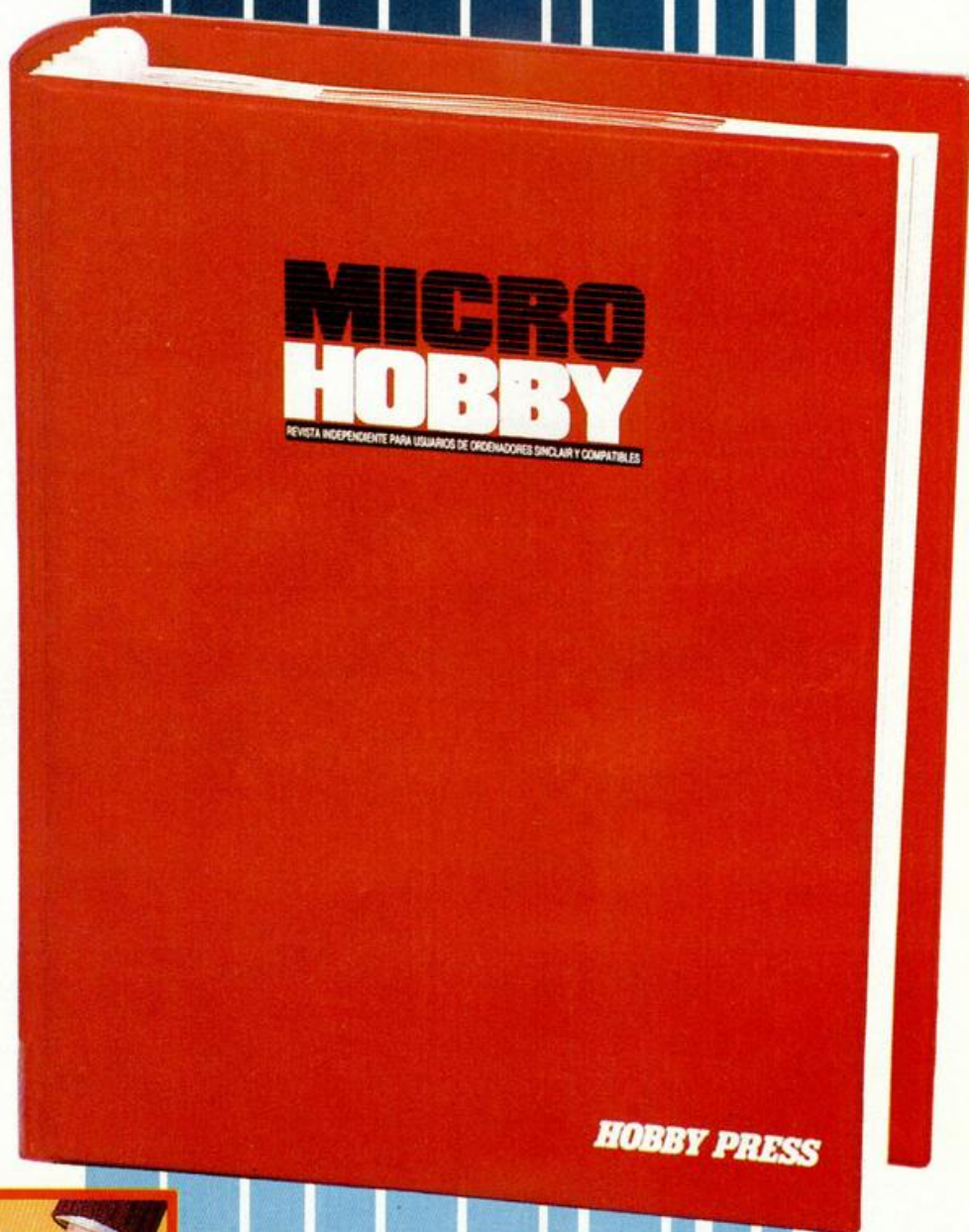
**DUMP: 46.000**  
**N.º DE BYTES: 530**



# 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.



LO NUEVO

# CANASTA PARA DOS

Cada día son más los aficionados al baloncesto; con este programa es posible que el número crezca considerablemente, y dentro de unos años tengamos unos cuantos «Corbalanes», que aprendieron lo que saben con este juego.

**TWO-ON-TWO**

**Deportivo**

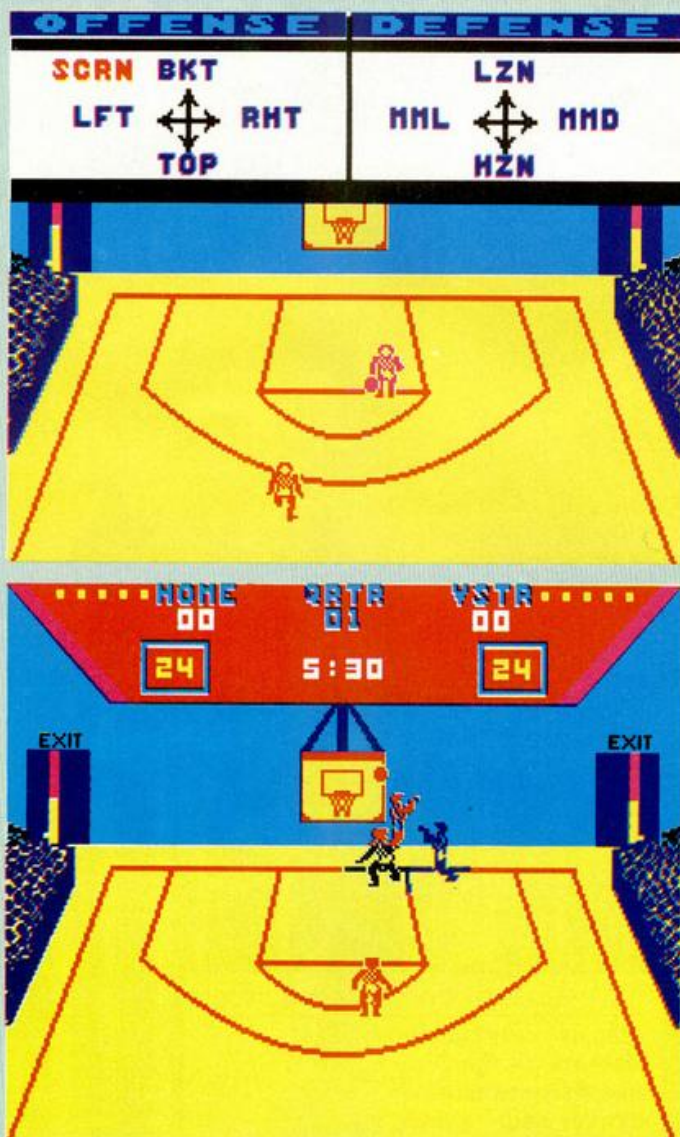
**Activision**

Hace poco tiempo cayó en nuestras manos el último simulador de baloncesto creado hasta ahora y posiblemente uno de los mejo-

res en su género. Pero la competencia en el mercado del software es muy dura y siempre se intenta superar lo realizado en ese campo hasta el momento. En este caso particular, mientras Dinamic finalizaba su esperado Fernando Martín, Gamestar, grupo de programadores que realizan los simuladores de Activision, desarrollaban la

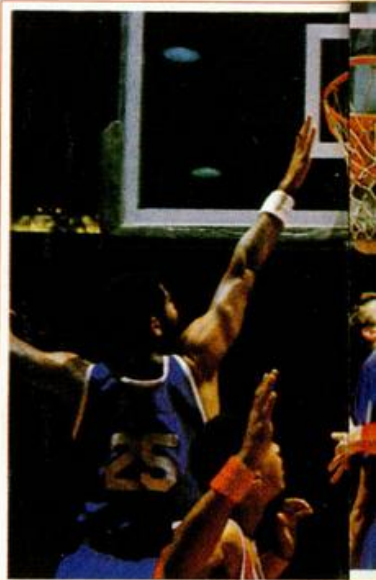
conversión del exitoso Two-on-Two de Commodore. Los dos proyectos han concluido y llega el momento de averiguar cuál es mejor o peor, pero los problemas se plantean cuando ves los dos programas y notas que son completamente diferentes. Mientras en el primero había una gran preocupación por los detalles de presentación (gráficos, cámara lenta, porcentajes), en este último se prima la rapidez y el realismo del deporte en sí. Sin embargo, esto no es una prueba comparativa, por lo que dejaremos a un lado las comparaciones que, en la mayoría de los casos, son odiosas, e intentaremos hablar de este programa de una forma más independiente.

Quizás lo primero a destacar sea la posibilidad de combinar habilidad y estrategia, característica un poco extraña en juegos de este tipo. La opción de elegir el sistema de defensa o ataque a desarrollar en cada una de las jugadas es tan novedoso como eficaz. Con él, se podrá dirigir al com-



## CHAMPION BASKET

Two-on-



**GAMESTAR**

pañero que controla el ordenador en ocho posibles alineaciones, cuatro de defensa y otras tantas de ataque. Esta posibilidad, innovadora totalmente, da más realismo a la acción, ya que el jugador puede implantar el sistema que crea más conveniente.

Otra de las innovaciones que presenta es la opción de práctica de uno o dos jugadores, en las que podrás realizar todos los movimientos que el programa permite. Incluso, podrás organizar tus propios concursos de mates y ruedas, ya que el programa te concede entera libertad en este modo.

A la hora de elegir la modalidad de juego, pueden dividirse los jugadores en dos equipos diferentes, o controlar cada uno de ellos un duo, con lo que el ordenador manejaría a cada uno de los jugadores libres de cada equipo.

El escenario, en contraposición con sus antecesores, se desarrolla en un plano más real, teniendo en





**-d-Two™**





LO NUEVO

# APRENDE A SER UN HÉROE

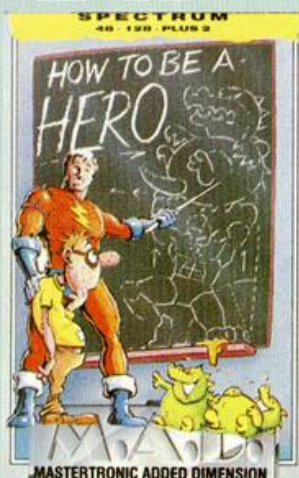
HOW TO BE A HERO

Arcade

Mastertronic

Siguiendo el estilo del exitoso Gauntlet, se nos presenta este juego con un sistema de manejo y escenarios muy parecidos.

En este caso, nos convertiremos en tres personajes diferentes, según el escenario que elijamos. Así, si desarrollamos la aventura en una antigua tumba egip-

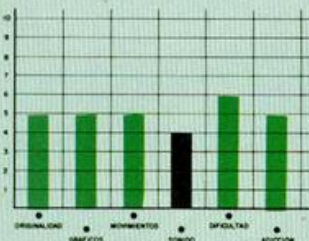


cia, seremos un explorador, cuya misión es recoger las 24 piezas que componen una antigua lápida que el museo te ha encargado recuperar.

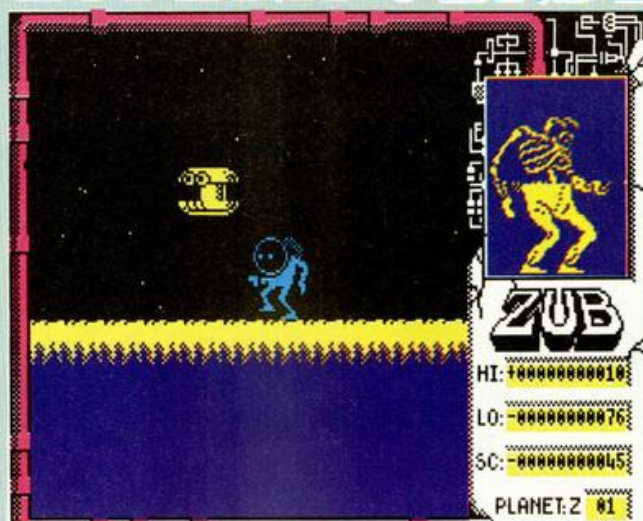
En la estación espacial, serás el único superviviente que se haya en la nave y debes recuperar el control de ésta, reparando el panel de circuitos, cuyos 24 elementos se hayan esparcidos por la nave.

La última posible aventura se desarrolla tras un holocausto nuclear; en esta ocasión, tú, como comandante del servicio de inteligencia, debes reunir las piezas que componen un documento, que demostrará quién fue el primero en apretar el maldito botón rojo de agresión nuclear.

Al existir estas diferentes aventuras, no cabe pensar en la posibilidad del aburrimiento, por lo que los adictos a pulsar el botón de disparo seguramente pasarán un buen rato.



# TRAS LA ESFERA VERDE



ZUB

Arcade

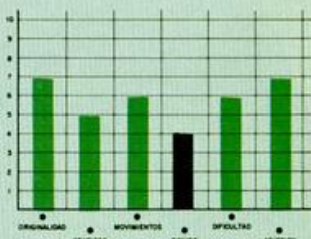
Mastertronic

El soldado de tercera clase 8AB4788, de la armada Zub, ha sido enviado a rescatar la Esfera Verde, símbolo de poder de la galaxia Zub, y devolverla a su lugar original en el planeta 1, sede del Consejo Central. Dicha esfera se encuentra en el asteroide 10 de la galaxia. Para poder acceder a ella, deberás utilizar la red local de transporte de este sistema.

En cada planeta encontrarás tres transportadores;

cada uno de ellos te llevará a alguna de las estrellas que se encuentran en su órbita. Para poder alcanzarlos, deberás utilizar el sistema de plataformas móviles, predispuesto para tal fin, y evitar el ataque de los robots de seguridad de cada planeta, los cuales no han sido informados de tu llegada.

El programa, producido por Binary Design, alcanza unas cotas de dificultad agradables al usuario; es decir, con un poco de esfuerzo y un buen mapa de la red de transportadores, se puede alcanzar el objetivo, lo cual siempre es del agrado del jugador. A nivel gráfico, podemos calificar la realización de graciosa. No es un gran programa, pero entretiene bastante; lo cual no es del todo malo teniendo en cuenta la cantidad de títulos de este tipo que no merecen ni siquiera la molestia de cargarlos.





# PASAMOS MUY BUENOS RATOS JUGANDO CON ESTE PATO

**HOWARD THE DUCK**

**Arcade**

**Activision**

Por nuestros ordenadores han desfilado protagonistas de todo tipo: guerreros, escolares, pilotos espaciales, etc. Ahora le llega el momento a un nuevo héroe con forma física de palmípedo, pero inteligencia humana. Howard tendrá que enfrentarse al más duro enemigo que ha conocido a través de su larga experiencia espacial.

El Oscuro Overlord le ha perseguido por infinidad de galaxias con el objeto de vengarse por todos los malos ratos que le ha hecho pasar, y todas las maldades que Howard ha evitado que se consumaran. Por estas razones podréis imaginar que la simpatía que irradia dicho personaje maligno hacia nuestro protagonista no es mucha. Además, como sabe que un enfrentamiento directo no sería bueno para él, ha utilizado uno de sus múltiples recursos; en este caso ha secuestrado a dos amigos de Howard, Beverly y Phil, y los ha llevado a un sitio favorable para él.

El escenario donde se desarrolla la acción es la isla Vulcano, donde el Oscuro Overlord es más poderoso que nunca gracias a la energía que producen las fuentes termales. En estas condiciones entra en escena Howard, que es lanzado en paracaídas sobre la isla.

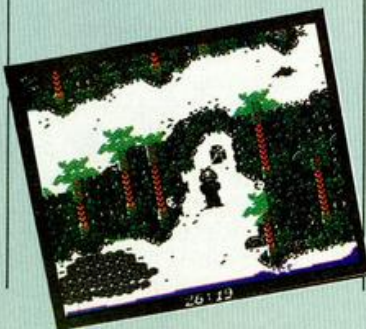
La misión fundamental a realizar se basa en alcanzar la cima del volcán, desintegrar al Oscuro, rescatar a sus amigos y desactivar el volcán antes de que explote. Como es costumbre, esto no será nada fácil, por-



que, además, tendrás que realizarlo en un tiempo récord, ya que, de lo contrario, el Oscuro cenará pato a la naranja y la humanidad quedará bajo su poder.

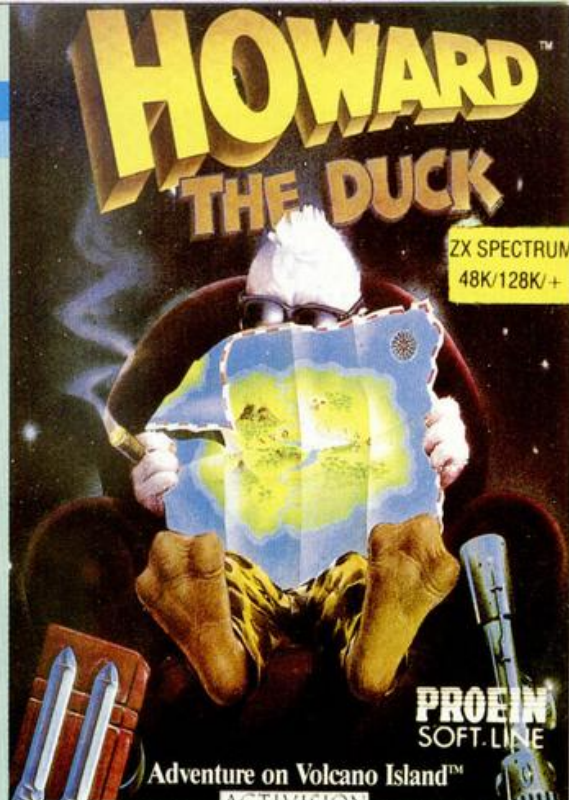
Según el nivel que elijas, tu misión será diferente; es decir, si eliges el nivel Novice, sólo deberás cruzar el canal y el río. Si seleccionas Intermediate, tendrás que intentar llegar hasta la cima del volcán. Por último, en el caso de que hayas adquirido la suficiente práctica en los niveles anteriores, podrás elegir Advanced o Expert, en los que tendrás que realizar la misión completa, como se ha descrito anteriormente.

Por supuesto, la humanidad no podría dejar sólo ante el peligro a nuestro amigo. Por ello ha dispuesto una serie de ayudas en forma de equipo, pero con



tan mala fortuna que se hayan dispersas por toda la isla. Howard las podrá recoger con un jet, que le permitirá cruzar el canal para dirigirse a la isla del volcán. Allí conseguirá un ultraligero que, bien dirigido, le llevará hasta la cima del volcán. Dentro de éste encontrará un desintegrador de neutrones, muy eficaz contra la estructura molecular del Oscuro Overlord. Con todo este equipo las cosas se ponen un poco más fáciles; pero el enemigo de Howard ha tomado en consideración estas ayudas y ha colocado una serie de trampas y enemigos que dificultarán la labor del protagonista.

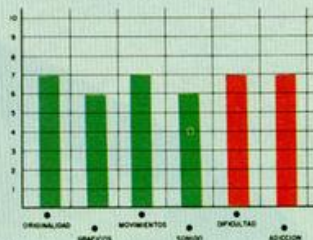
El Oscuro ha dispuesto unos fangales mutantes, que impiden a Howard avanzar en la dirección deseada. Para salvarlos, deberás utilizar la supervelocidad del protagonista y



saltar justo al llegar al borde de dichos charcos. Para conseguir ese aumento de velocidad, deberás correr en círculo hasta que lo consideres suficiente. Más tarde, aparecen en escena los maniacos mutantes, seres cuya única misión en la vida es destruir a Howard; deberás expulsarlos de la isla utilizando el arte marcial, en el cual eres un maestro: el Quack-Fu. Dentro del volcán aparecerán los últimos enemigos dispuestos por el Oscuro: estalactitas, agujeros y disparos de energía negativa. Cualquiera de ellos es mortal, por lo que deberás evitarlos a toda costa. Tras toda esta serie de peligros, deberás enfrentarte al maligno Overlord y, si lo consigues, desactivar el volcán, con lo que la humanidad evitará, una vez más, el peligro de destrucción.

La realización gráfica no es excesiva, pero la dificultad que el juego posee puede causar un alto grado de adicción.

Esperamos que paséis un buen rato, jugando con este pato.

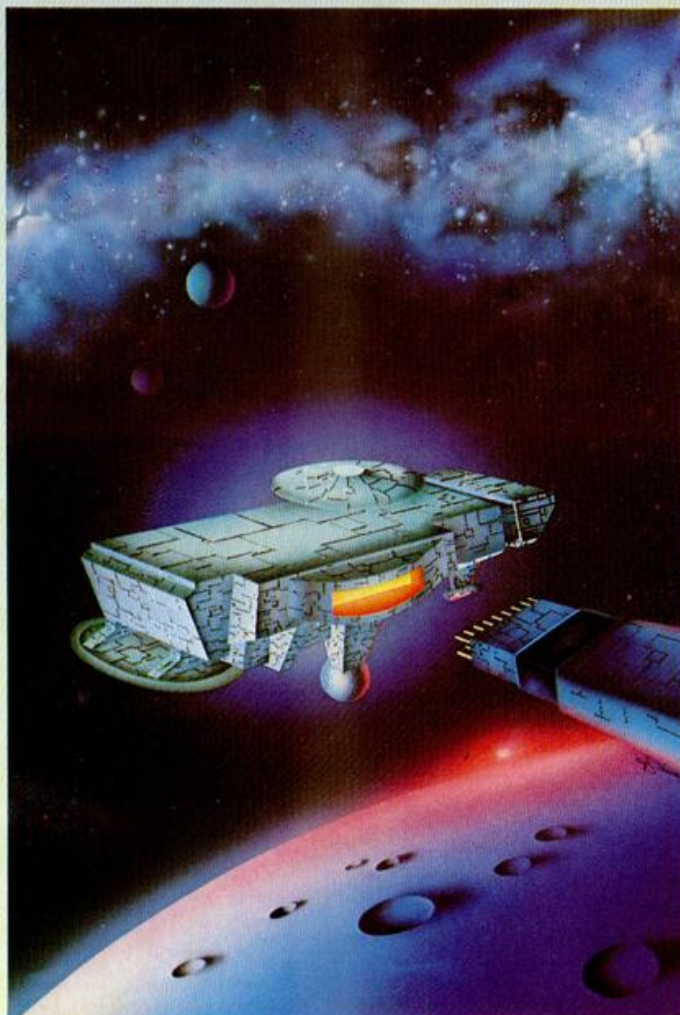




# CÓMO CONECTAR VARIOS PERIFÉRICOS SIMULTÁNEAMENTE

Primitivo DE FRANCISCO

El Slot del Spectrum permite la conexión de varios periféricos simultáneamente siempre que vayan provistos de la correspondiente expansión trasera que posibilite esta operación. Lamentablemente no en todos los casos se da esta circunstancia y así, los montajes que proponemos en la revista y la mayoría de los periféricos comerciales, carecen de prolongación trasera del Slot. En este artículo solucionaremos el problema con las variadas posibilidades de conexión que hemos previsto.



En nuestros montajes siempre hemos considerado dos formas de conectar los dispositivos al ordenador: con el conector hembra del slot directamente ensamblado en la placa o a una tarjeta auxiliar de la cual salía un cable cinta hacia la tarjeta del montaje.

La mayoría de los proyectos propuestos hasta ahora pertenecen al primer grupo, en los cuales el conector hembra se suelda perpendicularmente a la tarjeta en un extremo, de manera que ésta siempre queda vertical al ordenador cuando es colocada en su slot trasero. Otros montajes, como el reciente del *teclado hexadecimal*, requieren que la tarjeta esté separada del ordenador para una mayor facilidad de manipulación; pero esto exige que tarjeta y ordenador estén unidos mediante una cinta de cables que lleven las señales de un dispositivo al otro.

En las dos modalidades de conexión existen detalles que no han quedado nunca suficientemente comentados, seguramente porque al abordar un proyecto volcamos nuestro propósito y energías en la idea en sí del montaje dejando un tanto a la inventiva del lector los escollos de conexión de cada caso.

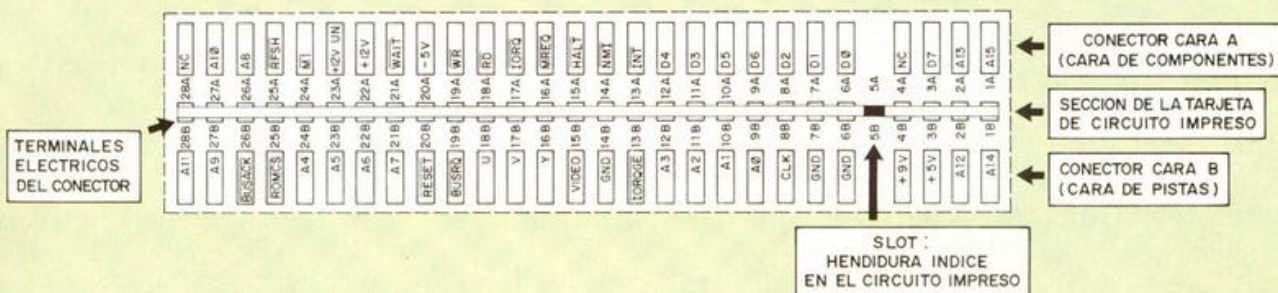
Sin embargo, la gran cantidad de cartas recibidas consultando este tipo de problemas y ante la dispersión de criterios de las personas que nos siguen (no todos encontraban la solución MÁS SIMPLE y eficaz en cada caso) nos hemos decidido a crear una solución standard que sirva para todos los montajes pasados y futuros así como también para los periféricos comerciales que carezcan de slot de expansión.

## EL CONECTOR HEMBRA

En localidades grandes hemos comprobado que no es difícil hallar ya preparado el conector hembra de 28 + 28 terminales para Spectrum a precios dispares según cada establecimiento de electrónica; no obstante, si esto fuese complicado se puede recurrir a preparárselo uno mismo a partir de un conector hembra de mayor número de terminales que seguramente es más fácil de hallar. Este tipo de conector hembra para *canto de tarjeta* existe en varios largos que habrá que cortar en trozos de 28 terminales. El corte se hará sujetando el conector en un tornillo de mesa con una sierra para metal del tamaño mini, por ejemplo. En el punto designado para el corte hay que extraer previamente, con ayuda de unos alicates de punta, el terminal metálico del hueco destinado al corte. Para ello presionar el mencionado terminal por el lado de soldadura hasta que ceda y salga por el lado de los contactos. Luego proceder al corte alisando después las imperfecciones con una lima plana para metal. El plástico del conector es rígido y frágil y precisamente por esto hay que poner especial cuidado en que éste no se parta por exceso de presión del tornillo o por los movimientos laterales bruscos al hacer el corte.

Una vez obtenida la longitud de 28 terminales, por uno cualquiera de los lados se tomará el hueco quinto para efectuar en él la guía de referencia del conector. El procedimiento más simple y duradero según nuestras pruebas consiste en echar una gota de estaño entre los contactos de ambas caras para





Denominación de los terminales del Spectrum, visto por el canto de la tarjeta del ordenador. Este dibujo servirá de guía para las conexiones de las cintas conductoras de nuestros montajes.

formar el tabique de referencia en el hueco del slot. El estanco ha de unir la mayor longitud posible del contacto sin que se forme un pegote. Para adquirir práctica hacer pruebas en los trozos residuales de la tira del conector. Por el lado de terminales cortar los del hueco de referencia (Número 5) a unos 3 ó 4 milímetros y doblar hacia el centro de cuerpo para que el tabique así formado no se salga accidentalmente. Es recomendable elegir un modelo de conector con terminales largos para obtener el mejor resultado con los consejos que siguen a lo largo de este artículo.

Si a pesar de todo lo dicho hay alguien que no se decide a confeccionárselo, huyendo de las operaciones mecánicas de corte y preparación del conector hembra, a continuación damos la dirección en Madrid de un distribuidor para toda España que lo suministrará a todos aquéllos que lo soliciten. La dirección es:

#### TECNEX

AYALA, 86. TEL. (91) 435 64 20  
28001 MADRID

## LAS CONEXIONES DEL CABLE/CINTA

El cable/cinta o cinta conductora permite que nuestro



En el comercio existen conectores de diversos largos que cortándolos al tamaño adecuado de 28 + 28 terminales, servirán para las tarjetas de nuestros montajes.

montaje funcione a cierta distancia del ordenador. Recientemente empleamos este sistema en el teclado hexadecimal a fin de que éste fuera un periférico de cómodo manejo con una sola mano en la posición más conveniente para el operador. En montajes futuros de seguro volveremos a utilizarla porque proporciona una extensión de las señales del conector limpia y elegante, aunque sea un poco laborioso soldarla a la placa.

La cinta une la tarjeta del montaje con el conector del ordenador, por tanto hay que soldar cuidadosamente y de uno en uno todos sus cables en los puntos preparados al efecto con suma atención. Para ello primero se separa cada hilo de la cinta unos centímetros, luego se pela el extremo, se retuercen sus hilos y se estañan; a continuación se introducen en los agujeros respetando siempre el orden de cada una de las señales que intervienen según se indique en los artículos correspondientes. Finalmente se sueldan a la tarjeta. A fin de que la cinta no se mueva demasiado en el futuro, provocando con ello el que se pudiera partir algún hilo, se fijará la misma a la tarjeta del montaje con un hilo de cobre rígido que se soldará en los extremos de la cinta a lo ancho (Ver fotografías).

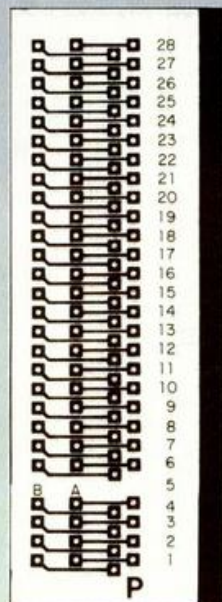
En el otro extremo de la cinta es preciso colocar una pequeña tarjeta soporte del conector hembra en donde se soldará y fijará la cinta con los

métodos citados para la placa del montaje. La figura 1 reproduce a tamaño 1:1 el diseño de la tarjeta soporte del conector visto por la cara de pistas.

La primera operación a efectuar en la tarjeta soporte sería la inserción del conector hembra con la precaución de que éste quede perfectamente alineado y dejando que los rabillos de los terminales asomen aproximadamente un centímetro por el lado contrario o lado de pistas; éstos servirán para colocar seguidamente la tarjeta expansora macho. Si no se desea colocar dicha expansora no hay que dejar los citados rabillos sobrantes.

La tarjeta EXPANSORA se muestra a tamaño 1:1 en la figura 3. Esencialmente consta de unas bandas colocadas a la distancia de los terminales del conector pero en esta ocasión ha de tratarse necesariamente de un circuito impreso de doble cara. En este caso confeccionársela uno mismo puede ser algo complicado, porque a las tareas habituales hay que añadir que además ha de ser en doble cara. Comprendemos que esto puede sobrepasar la capacidad de medios de cualquier aficionado a estos temas, por lo que hemos decidido tenerlas disponibles para aquellos que las soliciten.

Soldar la tarjeta EXPANSORA a la tarjeta SOPORTE exige cierta técnica que vamos a comentar. La tarjeta expansora tiene que quedar en medio de las dos hileras de rabillos que anteriormente habíamos previsto al efecto. Inmediatamente se observa que la placa es mucho más delgada que la distancia entre terminales y que habrá que aproximarlos para poder



Tarjeta soporte del conector hembra del Spectrum útil para las conexiones de cable/cinta.



Tarjeta expansora macho del conector del Spectrum. Será muy útil en todos los montajes.



soldarlos a las bandas de la tarjeta expansora. En nuestra experiencia creemos haber encontrado el método ideal para que la operación resulte simple después de haber abandonado otros que conducen a resultados catastróficos. Por ejemplo, soldar por un lado y tratar de aproximar el terminal opuesto presionando con un destornilla-

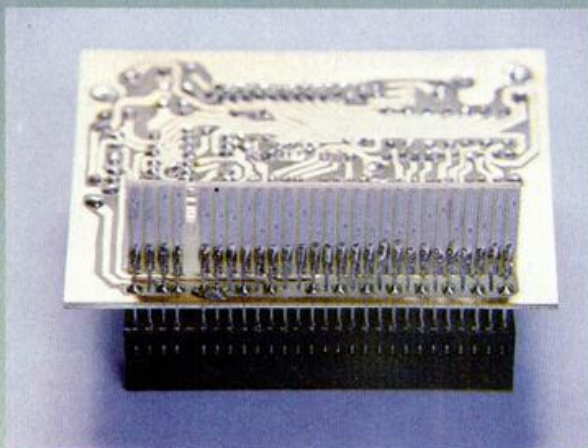
dor. Esto hace que el terminal presionado actúe como un resorte, se deslice del destornillador y salte proyectando bolitas de estaño, algunas de las cuales podrían ir a parar a los ojos. El método correcto es dejar intacta la hilera superior y con la tarjeta expansora retirada doblar los rabillos inferiores sobre los superiores hasta que éstos

se toquen. La operación conviene hacerla de uno en uno aplicando la fuerza sobre el extremo de los rabillos inferiores para que no se desprenda la pista del nodo de soldadura de la fibra de vidrio en la tarjeta soporte. Una vez aproximados los 28 terminales, introducir la tarjeta expansora empezando por un lateral hasta que quede en

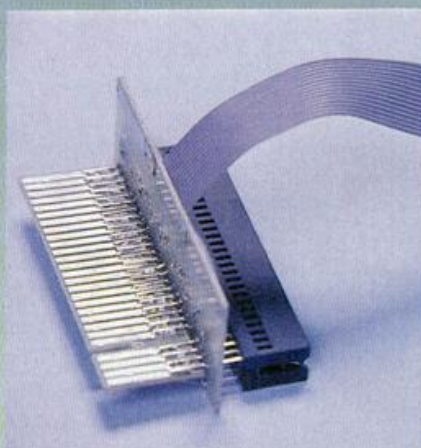
su lugar. Hacerlo despacio, permitiendo que los rabillos se vayan separando y dejando paso a la expansora procurando que la hendidura del macho quede al lado del tabique de referencia de la hembra.

Llegados a este punto ya se puede soldar la tarjeta expansora a los rabillos, procurando que ésta quede un par de milímetros separada de la tarjeta soporte a fin de evitar fortuitos cortocircuitos con las soldaduras hechas en esta última anteriormente para fijar el conector hembra.

El siguiente paso es proceder a instalar el extremo que queda de la cinta. Mecánicamente la operación es similar a la hecha en la tarjeta, pero haciendo que cada hilo coincida con su señal EVITANDO EQUIVOCACIONES. Algunas veces habrá que cruzar algún hilo, aunque en los diseños de las tarjetas de cada montaje se procura que su conexión sea consecutiva. Luego conviene asegurar la cinta a la tarjeta soporte con un hilo rígido como dijimos para la placa principal. (Ver los detalles en las fotos).



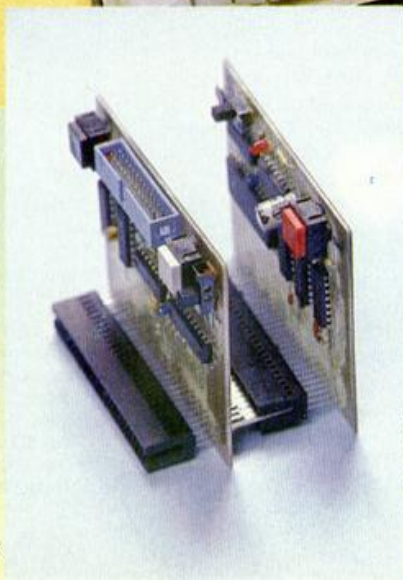
Es bueno poner una tarjeta expansora macho en la parte posterior de las tarjetas para utilizar otros periféricos simultáneamente.



Aspecto de una tarjeta expansora macho en el dorso de una de nuestras tarjetas.



El montaje del teclado hexadecimal, por ejemplo, requería de un cable cinta, una tarjeta soporte del conector y opcionalmente, una tarjeta expansora.



Conexión en cascada de varias tarjetas. La distancia entre ellas deja un buen espacio de manipulación de sus pulsadores y otros mandos.

## PONER EXPANSORAS A LAS PLACAS

Todos nuestros montajes pasados y futuros están preparados para poder llevar en su parte posterior una placa EXPANSORA macho como se ve en la foto 4. Su colocación es idéntica a la citada para la placa SOPORTE de cable cinta, con las mismas precauciones y evitando errores que no serían reversibles, pues al desoldar las tarjetas suelen quedar notablemente dañadas.

En la foto 5 se ve un ensamblaje en cascada de dos de nuestras tarjetas, lo cual es posible sin ningún problema, siempre que una de ellas tenga placa EXPANSORA.

Aprovechamos, a propósito de las conexiones en cascada, para recomendar que éstas no deben pasar de cuatro unidades como máximo para evitar la excesiva carga sobre los buses que, si bien no dañarían necesariamente el ordenador, sí podrían provocar error en los niveles lógicos y, por tanto, que el ordenador pierda el control. Esta recomendación vale tanto para nuestras tarjetas como para los periféricos comerciales.



# N.º 6



# ¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!



# LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE

CLAVE G: GRÁFICOS  
M: MOVIMIENTO  
S: SONIDO

P: PANTALLA DE PRES.  
O: ORIGINALIDAD  
A: ARGUMENTO  
V: VALORACIÓN GLOBAL



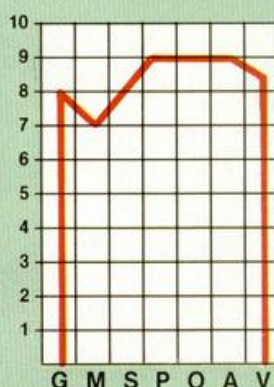
**Emilio Moya Olivares. (Cuenca)**  
La mejor fase es la segunda.  
El juego se hace un poco monótono.



**Luis Alberto Yuste Basso. (Béjar/Salamanca)**  
Es un juego con algunos detalles buenos, pero no se le puede considerar una estrella.



**Clemente Gómez Jiménez de Cisneros. (Almería)**  
Posee una gran adicción por las diferentes fases por las que transcurre el programa. El scroll es muy bueno.



**Sonia Pamplona Roche. (Zaragoza)**  
Un juego galáctico más que no es malo del todo, pero que tiene poco que ofrecer.



# De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.



A pesar del considerable éxito que está teniendo en Gran Bretaña este juego de Durell, parece que en nuestro país no acaba de cuajar. Esto demuestra, una vez más, las diferencias de gustos entre los usuarios de ambos países.



**Jesús Alonso Vallina.**  
(Deba/Guipúzcoa)

Es un juego no muy adictivo y poco divertido.



**José Ignacio Ricarte. (Zaragoza)**

Es un juego bueno, pero resulta un poco aburrido.



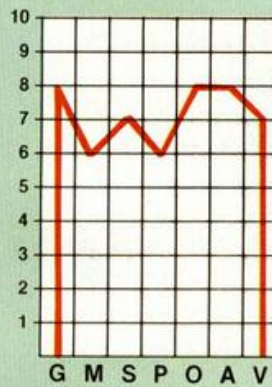
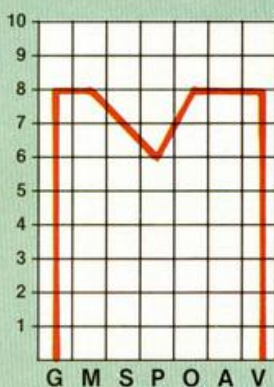
**David Carrión. (Madrid)**

A este juego le faltan dosis de acción. Las tres pruebas de las que consta son cortas y repetitivas y la trama es demasiado compleja. Poco adictivo.



**Enrique Alonso Burgaz.**  
(Paterna/Valencia)

Un juego típicamente arcade con unos movimientos regulares.



# 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



## INTERIORIDADES DEL PLUS 2 (I)

Cuando decidimos investigar la forma de evitar el filtrado de códigos de control en la salida RS-232 del Spectrum Plus 2, averiguamos un gran número de cosas interesantes y no hemos podido resistir la tentación de contároselas; pero además, os vamos a desvelar —por primera vez— cómo las hemos descubierto.

Jesús ALONSO RODRÍGUEZ

Uno de los principales problemas que afronta el usuario del Spectrum Plus 2 surge a la hora de intentar conectarlo a una impresora. Parece ilógico recurrir al empleo de un interface Centronics cuando el propio ordenador viene dotado de una salida RS-232. En principio, resulta mucho más sencillo adquirir una impresora con entrada en serie y conectarla a esta salida, con lo que nos ahorramos el interface (y todas las complicaciones en software que de él suelen derivarse).

Sin embargo, quienes optaron por esta solución pronto llegaron a pensar que habían cometido un tremendo error. La gran mayoría de las impresoras matriciales existentes en el mercado, ofrecen la posibilidad de utilizar varios tipos de letra (cursiva, negrita, subrayada, expandida, condensada, etc.) que se pueden seleccionar enviando lo que se denomina «secuencias de control».

Una secuencia de control consiste en uno o más códigos que se envían como caracteres, pero no provocan la impresión de ningún carácter; por ejemplo, en una impresora tipo Epson, la secuencia: 27,73,1 sirve para fijar la escritura en itálica (cursiva). Desde Basic los haríamos con:

```
LPRINT CHR$ 27;CHR$ 73;CHR$ 1;
```

Es muy frecuente que las secuencias de control empiecen con el código 27, que se denomina «escape» y se suele representar como <ESC>. Por ello, a las secuencias de control se las suele denominar «secuencias de escape». Hasta aquí todo correcto, pero quien intente enviar una secuencia de escape por la salida RS-232 de su Plus 2, se encontrará con que la impresora ha ignorado el comando y sigue escribiendo con el mismo tipo de letra. Si se está empleando





un procesador de textos, la cosa resulta gravísima ya que estamos restringidos a utilizar uno solo de los tipos de letra de que dispone la impresora.

La razón de todo esto es que la salida RS-232 del Plus 2 está pensada, principalmente, para enviar listados a la impresora y no para enviar textos. En los listados en Basic del Spectrum puede haber códigos de color que de ser enviados, provocarían la impresión de cosas sin sentido; asimismo, los «tokens» (palabras clave como PRINT, LET, etc.) figuran como un solo código que, para la impresora, es un carácter gráfico; y no como su representación en código ASCII que sí sería imprimible. Por ello, el software que maneja la salida RS-232 tiene que hacer un pre-procesamiento de los códigos a enviar. Este pre-procesamiento consiste en expandir los tokens y filtrar los códigos de control. Por ejemplo, si enviamos el código 241 con:

#### LPRINT CHR\$ 241;

el software de manejo del RS-232 lo expandirá a los códigos ASCII que componen el token LET y la impresora recibirá los códigos: 32,76,69,84,32 que no es, de ningún modo, lo que nosotros pretendíamos. De igual forma, si enviamos el código 19, el sistema operativo lo considerará un control BRIGHT y no lo enviará, ni a él, ni al siguiente que considerará como un parámetro; es decir, estos dos códigos serán filtrados. Con otros códigos ocurren cosas más curiosas; por ejemplo, el código 6 provoca el envío de una serie de espacios para tabular en columnas de 8 caracteres, los códigos 127 al 162 (gráficos) provocan el envío de un signo de interrogación, el código 13 provoca el envío de la secuencia 13,10 (retorno de carro y avance de línea). Los códigos 22 y 23 correspondientes a AT y TAB provocan el envío de los espacios indicados por los dos códigos siguientes que son considerados como parámetros y los restantes son filtrados (no se envían) bien sólo ellos, o bien incluyendo los 1 ó 2 caracteres siguientes que son tomados como parámetros. Para agravar más el problema, los diseñadores del sistema operativo no previeron la posibilidad de que el usuario enviara un código 27 para abrir una secuencia de escape, y este código es filtrado de la misma forma que todos los demás. Quienes hayan utilizado un Interface-1, tal vez recuerden que la salida serie se podía utilizar asociada a un canal «t» o a un

canal «b». En el primer caso, se producía el filtrado de códigos y la expansión de tokens; mientras que en el segundo, se enviaban los caracteres sin ningún procesamiento previo. En el Spectrum Plus 2 parece que se ha dado un paso atrás y, en principio, sólo es posible utilizar el equivalente a un canal «t».

La solución que han adoptado muchos usuarios es hacer la conexión mediante un Interface-1 y ahorrarse problemas (ya que no el precio del interface). Sin embargo, otros opinan, y con mucha razón, que si su ordenador tiene una salida RS-232, lo lógico es utilizarla. De esta misma opinión somos nosotros; así que nos pusimos a investigar la forma de evitar el filtrado de códigos en la salida RS-232. Empezamos por mirar el manual (práctica muy recomendable), pero la baja calidad de los manuales de Sinclair no parece haberse resuelto con el cambio de dueño. Por otro lado, a los señores de Indescomp no les hace muy felices el facilitar información técnica a la prensa. Así que nos encontramos solos ante el misterioso Plus 2, sin más ayuda que el manual (si a eso se le puede llamar ayuda) y una gran dosis de paciencia para desentrañar sus secretos. Desensamblamos rutinas, probamos «POKEs», conectamos el Plus 2 con una impresora y con otro Spectrum, alteramos el contenido de variables y vimos los resultados y en todo el proceso, descubrimos mucho sobre el funcionamiento del ordenador.

Podríamos limitarnos a contaros las conclusiones a que hemos llegado, pero nos ha parecido mucho más interesante irnos narrando el camino que nos llevó a obtenerlas. Con ello conseguiremos dos objetivos; en primer lugar, llegaréis a comprender mejor el funcionamiento de vuestra máquina, lo que os permitirá sacarle más partido; en segundo lugar, veréis desde el principio, el desarrollo de un proceso sistemático de investigación del tipo de los que solemos hacer nosotros habitualmente para encontrar «POKEs» de juegos, modificaciones en programas de utilidad, trucos o simplemente, para conocer mejor las máquinas con las que trabajamos.

La semana próxima, empezaremos el proceso de investigación. De momento, y para los impacientes, ahí van dos «POKEs» que pueden solucionarles algunos problemas:

**POKE 23349,38: POKE 23350,8**



**MICRO HOBBY**

Sorteo n.º 15

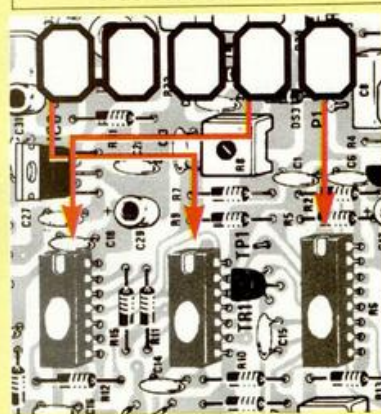
Todos los lectores tienen derecho a participar en nuestro Club. Para ello sólo tienen que hacernos llegar alguna colaboración para las secciones de Trucos, Tokes & Pokes, Programas MICRO-HOBBY, etc..., y que ésta, por su originalidad, calidad u otro tipo de consideraciones, resulte publicada.

● Si tu colaboración ha sido ya publicada en MICROHOBBI, 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:

4 de Julio de 1987



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

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

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

8 de Julio de 1987

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

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



**MICROHOBBI 25**



# MONITOR DE MEMORIA PARA LA RAM PAGINADA (y V)

Miguel Sepúlveda y Adolfo Pérez

**Culminamos con el capítulo de esta semana la serie sobre nuestro MONITOR de memoria para RAM PAGINADA comentando detalladamente dos de sus más potentes posibilidades: utilización de BREAK-POINTS para la depuración de programas en Código Máquina y búsqueda en memoria de una determinada configuración de bytes.**

Para depurar un programa escrito en Código Máquina se hace imprescindible la utilización de un MONITOR. Si además tiene la posibilidad de utilizar BREAK-POINTS, la cosa marcha sobre ruedas.

## PONER/QUITAR TRAPS

El MONITOR permite poner *Traps* (break-points) en cualquier punto de un programa, facilitando de esta manera su seguimiento y depuración. Pueden ponerse hasta dos *traps* simultáneos, aunque no en posiciones consecutivas como veremos más tarde. Cuando se pone un *trap* y se ejecuta el programa a partir de cualquier dirección, al pasar por la posición en que está puesto el *trap*, se parará dicha ejecución, pudiendo en ese momento utilizar cualquier facilidad de las que nos proporciona el MONITOR. Cuando un programa llega a un *trap*, éste se borra. No se pueden poner dos *traps* en direcciones consecutivas porque cada uno necesita tres posiciones de memoria para hacer un CALL a la dirección en que se ejecuta el *trap*.

El comando para poner/quitar *traps* es **N[xxxx]CR**

Si se teclea **N** seguido de una dirección, se pone un *trap* en esa dirección. Si se teclea solamente **N** lo que se hace es quitar el primer *trap* que se puso.

La rutina que ejecuta el comando se llama **PQTRAP**, comienza en la línea 4400 y termina en la 5090.

Cuando la rutina es llamada, hace un CALL a **PASDIR** para leer desde el buffer de comandos la dirección en que se pondrá el *trap*. El resultado de la lectura queda en el registro HL. Dependiendo del valor de HL significará quitar o poner un *trap*. La rama de poner *traps* comienza en el lábel **PQ8** (línea 4740) y funciona de la siguiente manera: aquí se llega con la dirección del *trap* en HL, lo primero que se hace

es guardarla en el stack y cargar en HL la primera posición en que se guardan datos del *trap* para comprobar si es el primero o el segundo. Si al menos hay uno sin poner, el programa sigue ejecutándose por la línea 4860 (lábel **PQ10**). A partir de aquí, se recupera del stack la dirección en que se pondrá el *trap* y se deja en el registro DE (línea 4880), se decrementa HL, con lo cual apunta a DIR1 o DIR2 (direcciones en que se guardará el código que hubiese en las posiciones en que se va a poner el *trap*), dependiendo de que haya un *trap* puesto o no. A continuación, se guardan los tres bytes a partir de la posición en que se pone el *trap*, poniendo en su lugar un CALL a la dirección de ejecución del *trap*. Si el programa durante su ejecución, pasa por la dirección en que está puesto el *trap*, se encontrará con el código correspondiente a un CALL y, por tanto, saltará a la dirección que indique.

En el caso en que queramos quitar algún *trap*, el programa se ejecuta por la línea 4470, a partir de la cual se carga en HL la dirección en que se encuentra el código objeto salvado cuando se puso el *trap*. Si en esta dirección no hay nada, quiere decir que el primer *trap* no está puesto y se pasa a repetir lo mismo para el segundo. Si tampoco lo está, se entra en una pausa hasta que se teclee cualquier carácter, en cuyo caso, se vuelve al bucle principal.

Si había algún *trap* puesto, se salta al lábel **PQ4** (línea 4590) a partir del cual se borra el *trap* y se recupera el código objeto, poniéndolo en su posición original dentro del programa.

Cuando un programa se encuentra un *trap*, dependiendo de que sea el primer *trap* o el segundo, se saltará a **TRAP1** (línea 5110) o **TRAP2** (línea 5160) en donde se guardará el registro AF en el stack, y se cargará el registro A con 0 o 1 según sea el primer o segundo

*trap*. Luego se va a un tratamiento común en el cual se guardan los registros DE y HL en las variables RDE y RHL, se recuperan AF, dirección de retorno desde el stack y los bytes del código objeto desde la dirección en que se guardaron para ponerlos en su lugar correspondiente dentro del programa.

## CAMBIAR UN BLOQUE DE MEMORIA DE DIRECCIÓN

Nos permite cambiar bloques de cualquier longitud desde una dirección de memoria a otra. El formato del comando es:

**O[ini], [fin], [orig] CR**

Todos los datos deberán estar en hexadecimal.

La rutina que ejecuta este comando empieza en la línea 5480 y termina en la 5760. Su nombre es **CBLOQ**.

Al empezar la ejecución, hace una llamada a la rutina **PAS2DR** que leerá desde el buffer de comandos las direcciones inicial y final y las almacenará en BC, guardando en el stack el resultado de la operación (registro de flags). Después se llama a la rutina **PASDIR** para que lea desde el buffer la longitud del bloque. Desde el stack se recuperan, el registro de flags (en A), el origen del bloque (en HL) y el destino (en DE). Después, dependiendo del estado del carry (que nos dice si la dirección origen es mayor o menor que la destino) se calcularán las direcciones iniciales y finales tanto del bloque origen como del bloque destino. En BC tenemos el número de bytes que componen el bloque. En un caso, se utilizará la instrucción **LDDR** (destino mayor que origen) y en otro **LDIR** para pasar los bytes de un bloque a otro.

## CONVERSIÓN DECIMAL/HEXADecimal

Para pasar un número decimal a hexadecimal, se usa:

**D[dddd] CR**

es decir, el indicativo de paso a hexadecimal (D) seguido del número decimal que queremos convertir. Este número puede tener una longitud de uno a cinco dígitos.

La rutina que hace la transformación a hexadecimal va desde la lí-

nea 2030 hasta la línea 2360 del listado.

Cuando se entra en la rutina, el registro DE contiene la dirección del buffer de comandos. A continuación se busca el último dígito del número decimal, para lo cual va comprobando todos los caracteres que hay en el buffer hasta que encuentra el carácter CR. El anterior es justamente el último dígito del número a transformar. A continuación, en el par de registros DE se almacena un 1 que servirá como factor en la multiplicación que emplearemos para convertir el número.

A partir de la línea 2150 y hasta la línea 2320, se entra en un bucle donde se van leyendo los dígitos y transformando mediante un algoritmo que veremos a continuación. Del bucle se sale cuando el dígito leído no es decimal (en este caso la letra D) en cuyo caso se imprimirá el número ya en hexadecimal.

El algoritmo empleado para la transformación es como sigue: con el dígito en el registro A se llama a una rutina del Sistema Operativo (**NUMERI**), que devuelve en el carry el indicativo de si el dígito era decimal o no. Si no era decimal se sale por el lábel **DC2**. Si era decimal, se guardan en el registro A solamente los cuatro últimos bits y se prepara el registro doble HL con el número formado por estos cuatro bits. A continuación se llama a otra rutina del Sistema Operativo (**HLPDE**) que multiplica el contenido de los registros dobles HL y DE dejando el resultado en HL y guardándolo en el stack. Recordemos que el registro DE contenía un 1. Se carga el registro HL con un 10 y se vuelve a multiplicar por DE con la misma rutina del S.O. El resultado, que quedaba en HL, es transferido a DE e intercambiando a los registros auxiliares de donde se sacará más adelante. De esta forma, hemos almacenado en DE un 10 que se utilizará en otra pasada del bucle para efectuar otra multiplicación.

En HL teníamos el resultado de la última multiplicación de HL por DE. Este resultado es sumado con el registro BC al que previamente se le ha cargado desde el stack el último número transformado.

En definitiva, el método empleado puede verse en la siguiente expresión:



HL = (unidad\*1) + (decena\*10) +  
(centena\*100) + (millar\*1000) +  
(decena de millar\*10000)

## PONER UN BLOQUE DE MEMORIA A UN VALOR

La sintaxis de este comando es:  
Ei[iii],f[fff],vv CR  
siendo:

E= indicativo del comando.  
i[iii]= dirección inicial del bloque.  
f[fff]= dirección final del bloque.  
vv= valor del byte a poner en el bloque de memoria.

Utilizando este comando se podrá poner cualquier bloque de la memoria a un valor determinado.

La rutina que ejecuta esto se llama PONBLO y comprende desde las líneas 2370 hasta la línea 2560 del listado. Nada más iniciarse llama a la rutina PAS2DR que lee las direcciones inicial y final desde el buffer de comandos dejando estos valores en BC y HL respectivamente. A continuación, se guarda la dirección inicial en el stack y se llama a la rutina PASDIR que lee el valor a introducir, y comprueba que la dirección final no sea menor que la inicial.

Posteriormente se almacena en BC la longitud y en HL la dirección inicial del bloque y por medio de una instrucción LDIR se va almacenando el contenido del registro A (que contiene el valor a introducir en el bloque) en todas las direcciones apuntadas por HL.

## BUSCAR UNA CONFIGURACIÓN DE BYTES

Otra de las facilidades que nos permite el MONITOR es la búsqueda de cualquier configuración de bytes en cualquier posición o bloque de memoria. El comando a utilizar es:

F[iiii],f[fff],vv[vv,vv] CR  
donde:

F= indicativo del comando.  
i[iii]= dirección inicial del bloque donde se buscará el valor.

f[fff]= dirección final del bloque.  
vv[vv,vv]= configuración de bytes a buscar.

En la configuración de bytes podemos dar un mínimo de 1 byte (dos dígitos).

El listado de la rutina que ejecuta esta facilidad se puede ver desde la línea 2570 hasta la 3060.

El nombre de la rutina es BUSCA y lo primero que hace es llamar a PAS2DR que lee las direcciones inicial y final desde el buffer de comandos dejándolas respectivamente en los registros BC y HL. Restando ambas direcciones se calcula la longitud del bloque en que se efectuará la búsqueda. Tanto el origen

del bloque como la longitud son guardados en el stack.

Se carga el registro IX con la dirección del buffer de comandos y se inicializa el registro B con un 0 para utilizarlo como contador del número de bytes que tiene la configuración que se desea buscar. Los valores de los bytes leídos se van almacenando en el mismo buffer de comandos empezando por la primera posición y destruyendo por tanto todo lo que había en ese lugar pero esto no importa puesto que los datos que necesitamos han sido

salvados en el stack. De esta forma, los valores de los bytes a buscar se encuentran en el principio del buffer y el número de bytes en el registro B.

A partir de este momento, se comienzan a buscar los bytes que hay en el buffer en el bloque de memoria especificado.

En el registro A se carga el primer byte de la configuración y se comienza a buscar este valor a partir del origen del bloque (esta dirección se encuentra en el registro HL). Si el valor que hay en el registro A no

es encontrado, significa que la configuración pedida no existe y se vuelve al programa principal. Si es encontrado se toma el siguiente byte de la configuración y se compara con el contenido de la siguiente dirección en la que se encontró el primer byte. Si ambos coinciden, se repite el proceso. Si no coinciden, el proceso de búsqueda se interrumpe en estas direcciones y se comienza otra vez a buscar el primer byte a partir de la dirección siguiente a la que se encontró la primera vez.

## DESENSAMBLE DEL MONITOR PARA LA RAM PAGINADA

```

6420 PAUS EQU $
6430 LD A,(#SC08)
6440 AND A
6450 JR Z,PAUS
6460 DI
6470 RET
6480 *H PASA DIRECCION EN HEX.
ASCII A HEX.
6490 PAS2DR EQU $
6500 CALL PASDIR
6510 LD C,L
6520 LD B,H
6530 ;
6540 PASDIR EQU $
6550 LD HL,SEED+1
6560 XOR A
6570 LD (HL),A
6580 DEC HL
6590 LD (HL),A ;Inicia
liza numero
6600 ;
6610 PD2 EQU $
6620 INC DE
6630 LD A,(DE)
6640 CP " "
6650 JR Z,PD4
6660 CP CR
6670 JR Z,PD4
6680 CALL COMDEX ;Comprue
ba si es dec. o hex.
6690 RLD
6700 INC HL
6710 RLD
6720 DEC HL
6730 JR PD2
6740 ;
6750 PD4 EQU $
6760 LD HL,(SEED) ;Rec
upera numero
6770 RET
6780 *H IMPRIME EL CONTENIDO DE
HL.
6790 PRIHL1 EQU $
6800 LD A," "
6810 RST PRI
6820 ;
6830 PRIHL2 EQU $
6840 PUSH BC
6850 LD B,4
6860 CALL PRIHL
6870 POP BC
6880 RET
6890 *H IMPRIME LOS DIGITOS IND
ICADOS POR B DE HL.
6900 PRIHL EQU $
6910 PUSH BC
6920 LD B,4
6930 XOR A
6940 ;
6950 PRI0 EQU $
6960 SLA L
6970 RL H
6980 RLA
6990 DJNZ PRI0
7000 OR "0"
7010 CP #3A ;? Es letr
a hex. ?
7020 JR C,PRI2 ;NO
7030 ADD A,7
7040 ;
7050 PRI2 EQU $
7060 RST PRI ;Imprime d
igitos
7070 POP BC
7080 DJNZ PRIHL
7090 LD A," "
7100 RST PRI ;Imprime b
lancos
7110 RET
7120 *H BORRA LA PARTE INFERIOR
7130 CLS EQU $
7140 EXX
7150 LD B,1
7160 CALL CLLINE ;Borra
linea 24
7170 LD A,1
7180 CALL CHOPEN ;Abre c
anal 1
7190 EXX
7200 LD A,22
7210 RST PRI ;AT 1,0
7220 LD A,1
7230 RST PRI
7240 XOR A
7250 RST PRI
7260 RET
7270 *H PASA UN DIGITO HEX. A D
ECIMAL ASCII Y LO IMPRIME.
7280 D160 EQU $
7290 XOR A
7300 ;
7310 D16 EQU $
7320 ADD HL,DE
7330 INC A
7340 JR C,D16
7350 SBC HL,DE
7360 DEC A
7370 ADD A,"0"
7380 RST PRI ;Imprime d
igito decimal
7390 RET
7400 *H *** DATOS Y TABLAS DEL
PROGRAMA ***
7410 TABLAR EQU $
7420 DEFN "SP ="
7430 DEFN "AF ="
7440 DEFN "INT ="
7450 DEFN "IY ="
7460 DEFN "IX ="
7470 DEFN "HL ="
7480 DEFN "DE ="
7490 DEFN "BC ="
7500 DEFN "AF' ="
7510 DEFN "HL ="
7520 DEFN "DE ="
7530 DEFN "BC ="
7540 DEFN "PC ="
7550 DEFN "IR ="
7560 ;TRAP 1 y 2
7570 DIR1 DEFW 0
7580 OBJ1 DEFB 0,0,0
7590 DIR2 DEFW 0
7600 OBJ2 DEFB 0,0,0
7610 ;
7620 TANN EQU $-BUCPRB
7630 ;
7640 ;AQUI SE SALVAN LOS REGIST
ROS
7650 R1R DEFW 0
7660 RPC DEFW 0
7670 RBC DEFW 0
7680 RDE DEFW 0
7690 RHL DEFW 0
7700 RAFF DEFW 0
7710 RBCP DEFW 0
7720 RDEP DEFW 0
7730 RHLF DEFW 0
7740 RIX DEFW 0
7750 R1Y DEFW 0
7760 R1Y DEFW 0
7770 RAF DEFW 0
7780 ;
7790 DIRSPA DEFW 0 ;Direc. del
SP actual.
7800 DIRSPC DEFW 0 ;Direc. del
SP del CM.
7810 DIRSPB DEFW 0 ;Direc. del
SP del BASIC.

```



# TOKES & POKES

## SAMANTHA FOX

Parece que Jesús Sánchez y un amigo suyo, los dos de Hospitalet, Barcelona, han decidido hacernos partícipes de su gran descubrimiento. Grande porque gracias a él conseguirás observar el cuerpo de la protagonista sin mucha ropa, una vez que consigas ganarla un par de veces.  
POKE 26758,0

## INFILTRATOR

Las cartas que nos cuentan cuáles son las claves de los enemigos y amigos de Jimbo en este juego de US Gold, son innumerables. Aquí están las claves y todos los responsables serán castigados con su pegatina y carnet correspondiente.

Para utilizarlas sólo deberéis ir a la pantalla de comunicaciones en cuanto que aparezca un avión no identificado. Una vez allí, deberéis mandar la comunicación «Request ID», a lo que el piloto en cuestión contestará con su nombre a la vez que nos pide la identificación correspondiente. Según pertenezca a una lista u otra habrá que contestarle con el apodo conveniente.

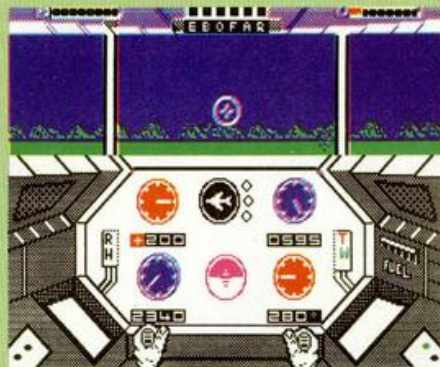
INFILTRATOR	OVERLORD
Gizmo	Rhambow
Naples	Komie
Geoff	Scum
Seth	Zippy
Gomer	Boomer
Dweexil	Buzz
Whipple	Weasle
Haymish	Rattie

También hemos recibido unas cuantas en las que se nos cuentan los pasos para llegar a la base y conseguir aterrizar. Las transcribimos a continuación:

- Mantener la velocidad a 400 nudos y la altitud a 200 pies.
- Colocar el ADF en 72,8.
- Encender el turbo y desconectarlo cuando suba la temperatura del aceite. Cuando el nivel que indica este concepto recupere su posición normal, volveremos a conectarlo y así sucesivamente.
- Pedir identificación a los aviones, antes de que ellos nos la pidan a nosotros.

— Cuando lleguemos a la base realizar:

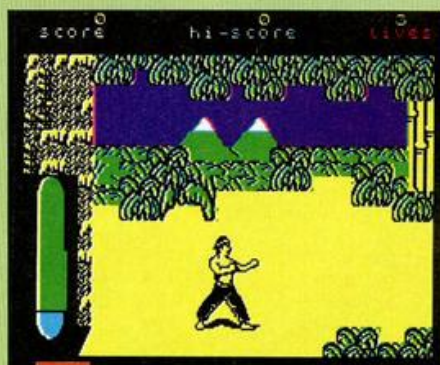
- a) Conectar el modo silencioso.
- b) Desconectar el turbo.
- c) Reducir la velocidad hasta 0 nudos.
- d) Bajar hasta una altura de 80 a 100 pies, mientras que nivelamos el horizonte artificial.
- e) Desconectar el modo silencioso.
- f) Descender lentamente hasta aterrizar.



## FIST II

¿Queréis encontrar los tres pergaminos sin perder un ápice de energía? Sólo debéis teclear el cargador siguiente y lo conseguiréis.

El responsable es Lorenzo Perio, de Barcelona.



```
5 CLEAR 65535: PRINT AT 10,3;
"FIST II"
10 FOR F=65200 TO 65237
15 READ A: POKE F,A: NEXT F
20 DATA 221,33,175,253,17
25 DATA 171,0,62,255,55
30 DATA 205,86,5,48,241
35 DATA 33,206,254,17,252
40 DATA 253,1,10,0,237
45 DATA 175,195,232,253,0
50 DATA 62,24,50,182,105
55 DATA 195,14,241
60 RANDOMIZE USR 65200
```

## SCOOBY DOO

Hace algunos números publicamos el poke que proporcionaba las vidas infinitas en este juego. Ahora, Francisco Valero, desde Barcelona, nos ha enviado otra colección de pokes con resultados diferentes.  
POKE 28408,201 sin enemigos  
POKE 38144,201 sin música  
POKE 30129,201 sólo fantasmas como enemigos  
POKE 32095,201 siempre en la misma fase  
POKE 28580,201 sólo es necesario completar la primera fase para ver el final de las siguientes.

## NÉMESIS

Casi no hemos recibido cartas en las que nos enviaban pokes para este juego de Konami. Ante tal avalancha nos vemos en la obligación de conceder una pegatina a todos y cada uno de los responsables, pero sentimos no poder publicar sus nombres, porque la lista sería interminable.

POKE 51479,1 inmunidad  
POKE 52385,127 la nave no dispara  
POKE 49372,0 música rápida  
POKE 54304,60 disparo = láser





## SE LO CONTAMOS A...

### LORENA MARTÍN CARBONELL (MADRID)

No podemos publicar en estas páginas el método de resolución completo de juegos, tan largos y complicados, como los que nos preguntas («Back to skool» y «Skool Daze»). Como comprenderás llenaríamos estas dos páginas para contestarte con lo cual satisficéramos tu curiosidad, pero dejaríamos sin respuesta a más lectores que, como tú, quieren tener solución a sus dudas. Lo sentimos.

### ENRIQUE CORREDERA GARCÍA (MADRID)

Los programas desprotegidos mediante la utilización de un transfer como Transtape, Multiface One, Phoenix, etc., necesitan de un cargador en Código Máquina o de la suficiente sabiduría en dicho lenguaje como para desensamblar el cargador que llevan y colocar los pokes en él.

Nuestras noticias son que el objetivo del «Gauntlet» es el de recaudar puntos como si fueran impuestos y tú un inspector de Hacienda: cuantos más, mejor. En serio, te diremos que no existe ningún objetivo predefinido aparte del de conseguir tesoros, pociones y eliminar a todo tipo de fantástico enemigo que se cruce por delante de tu arma.

A nuestra redacción no ha llegado ninguna noticia del «Commando'86». De todas formas, en el caso de distribuirse en España, suponemos que sería Zafiro la encargada de hacerlo, ya que todos los programas de Elite son producidos en nuestro país por dicha casa.

### FRANCISCO JAVIER GIL GORDO (MADRID)

La tercera fase del «Sigma 7» se pasa teniendo en cuenta la combinación que se forma en el suelo de la segunda fase; cuando pasas por encima de los círculos de dicha fase, en plan «comecocos», parte de ellos no desaparecen; éstos forman la combinación que debes activar en la plataforma de la siguiente prueba. Para ello debes colocarte encima del punto a activar y, cuando éste se ponga de color amarillo, pulsar fuego.

El mensaje de error «R: ERROR DE CARGA», no tiene otra solución que conseguir otra copia del

programa que lo produzca o alinear las cabezas del cassette a la altura correcta de la cinta. La mayoría de los problemas que causan este error se deben a fallos en la cinta que contiene el programa.

### VÍCTOR GIMENO GRANERO (VALENCIA)

El Auto-fire del Quickshot II no es necesariamente compatible con todos los juegos; por eso es lógico que no te funcione con algunos, normalmente con los que no permitan autorreplicación de fuego desde el teclado.

La pantalla de las abejas del «Camelot Warriors» se supera con mucha paciencia y habilidad; debes evitar al bicho que anda de izquierda a derecha y saltar sobre el arbusto; allí debes esperar a que las dos abejas coincidan en su recorrido, de tal forma que te den el tiempo suficiente para saltar a la derecha y de allí a la parte superior de la pantalla. No es nada fácil, pero suponemos que tu pericia y práctica te llevarán a superarla.

## EL RINCÓN DEL ARTISTA

SERGIO CERA FONTALBA (CÁDIZ)

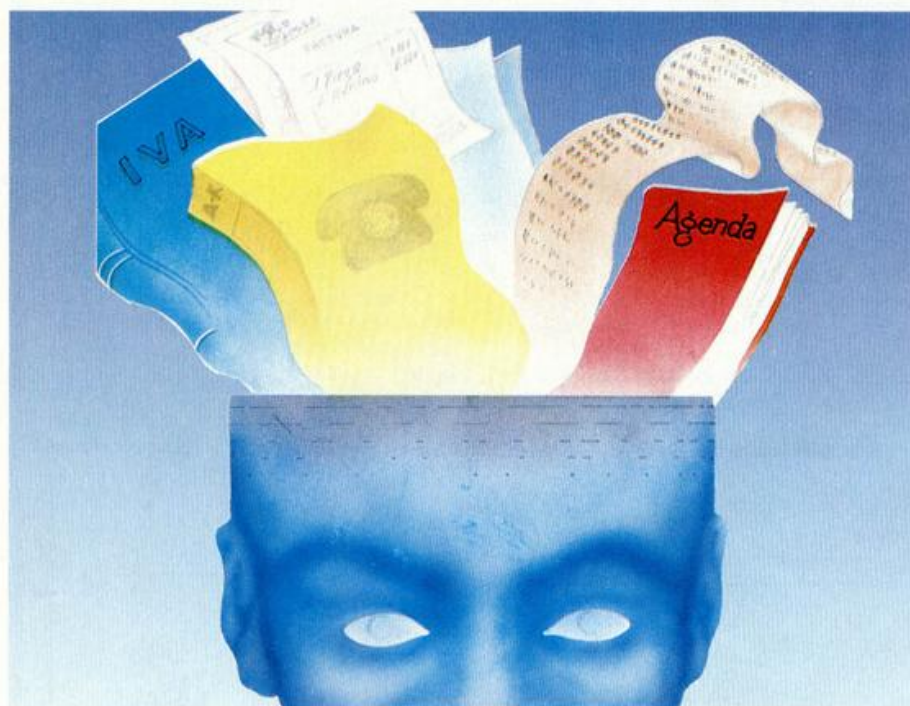




# AGENDA 128 K

Santiago GARCÍA GARCÍA

Las agendas no son utilidades excesivamente novedosas. Pero cuando una de ellas posibilita el uso del Disco-Ram del Spectrum +2, la cosa cambia.



Primeramente debemos advertir que esta utilidad es exclusiva para los usuarios del +2. La máxima novedad que aporta es la posibilidad de tener dos bloques completos de datos en el Disco-Ram. Por supuesto se mantiene la posibilidad de grabar dichos datos en cassette, sin lo cual la utilidad del programa sería inexistente. Todo el funcionamiento del programa está controlado por dos menús, que se manejan con la tecla Edit y los cursores, al igual que los que presenta el +2 tras su inicialización.

Para evitar una posible confusión con los datos que existan en el Disco-Ram, el programa dota de forma automática, a todos los bloques de datos la extensión .DA.

La capacidad es de 300 fichas de 20 caracteres por campo cada una.

Las operaciones de introducir datos, leerlos, ordenarlos y retorno al Basic, no necesitan ninguna explicación

por su sencillez. Hay que tomar en consideración que el algoritmo de ordenación está realizado totalmente en Basic, por lo que no debéis desesperaros si tarda un poco.

Esperamos, siguiendo los consejos del autor del programa, que nos enviéis más utilidades que aprovechen todas las posibilidades del Spectrum +2.

```
5 DIM D$(300,5,20): LET CONTRA
DOR=1
10 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: F
LASH 0: INVERSE 0: OVER 0: CLS
11 LET S=1: FOR N=1 TO 3: FOR
N=1 TO 3
12 PRINT AT 1+N,1+N:CHR$(32+S
): LET S=S+1
13 NEXT N: NEXT N
14 RESTORE 14: FOR N=5 TO 21:
READ X: PRINT AT 3,N+2:CHR$(X): N
EXT N: DATA 127,32,71,69,78,73,6
5,76,32,83,79,70,84,87,65,82,69
15 RESTORE 15: FOR N=USR "B" T
O USR "I"+7: READ A: POKE N,A: N
EXT N
16 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,255,0,
0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,
128,128,128,255,128,A,A,A,A,A,A,
255,1,1,1,1,1,1,128,128,128,12
8,128,128,128,255,1,1,1,1,1,1,1,
255,24,60,126,126,60,24,0,0
20 RESTORE 21: FOR N=USR "A" T
O USR "A"+7: READ A: POKE N,A: N
EXT N
```

```
21 DATA 1,3,7,15,31,63,127,255
25 LET S$="128 FICHERO": GO SU
B 9000
30 REM menu principal
35 POKE 23606,0: POKE 23607,60
40 DIM B$(20): RESTORE 41: FOR
N=7 TO 11: IF N<11 THEN READ B$
: PRINT AT N,5: BRIGHT 1;B$: NE
XT N
41 DIM B$(20): PRINT AT N,5: B
RIGHT 1;B$: NEXT N
42 DATA "Introducir datos","A"
Leer datos","Ordenar datos","S
alida del programa"
50 LET B$="Opciones": PRINT AT
6,5: INVERSE 1: BRIGHT 1;B$: PR
INT AT 6,19: INK 2: PAPER 0: INU
ERSE 0: BRIGHT 1;"A": PAPER 2: I
NK 6;"A": PAPER 6: INK 4;"A": PA
PER 4: INK 5;"A": PAPER 5: INK 0
;"A"
50 PLOT 39,128: DRAW 161,0: DR
AU 0,-48: DRAW -161,0: DRAW 0,48
70 LET R=7
80 DIM B$(20): PRINT AT R,5: B
RIGHT 0: OVER 1: PAPER 5;B$
90 IF INKEY$=CHR$(10) THEN PRIN
T AT R,5: BRIGHT 1: OVER 1;B$: B
EEP .003,0: LET R=R+1: IF R=11 T
HEN LET R=7
92 IF INKEY$=CHR$(13) OR INKEY$
=CHR$(7) THEN LET Opcion=R-6: GO
TO 110
93 IF INKEY$=CHR$(11) THEN PRIN
T AT R,5: BRIGHT 1: OVER 1;B$: B
EEP .003,0: LET R=R-1: IF R=6 TH
EN LET R=10
95 PRINT AT R,5: OVER 1: BRIGH
T 1: PAPER 5;B$
100 GO TO 90
110 POKE 23606,86: POKE 23607,2
51: GO TO Opcion:1000
1000 REM introducir datos
1005 INPUT "A partir de que fich
a ":CONTADOR
1010 CLS
1015 PRINT AT 0,0:"ECCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCF":AT 1,0;"E",
AT 1,31;"E":AT 2,0;"E"
H
1016 PRINT AT 1,1:"FICHA N. ":"0
00":AT 1,13-LEN STR$ CONTADOR;CO
NTADOR
1017 LET S$="INTRODUCIR DATOS":
GO SUB 9000
1020 PRINT AT 6,0:" "AT 7,0;"E"
AT 7,31;"E":AT 8,0:"ECCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCF":AT 7,20;"E"
H
1030 FOR N=9 TO 18: PRINT AT N,0
;"D":AT N,31;"E":NEXT N
1040 PRINT AT 19,0;"S"
H
1050 LET X=7: LET Y=1: LET TOP=2
0: GO SUB 8000: LET D$(CONTADOR,
1)=C$
1055 LET X=7: LET Y=21: LET TOP=
31: GO SUB 8000: LET D$(CONTADOR,
2)=C$
1060 PRINT AT 9,1:"DIRECCION. ":
LET X=9: LET Y=12: LET TOP=31:
GO SUB 8000: LET D$(CONTADOR,3)=
C$
1070 PRINT AT 11,1:"POBLACION. ":
LET X=11: LET Y=12: LET TOP=31:
GO SUB 8000: LET D$(CONTADOR,4
)=C$
1080 PRINT AT 13,1:"CIUDAD. ": L
ET X=13: LET Y=12: LET TOP=31: G
O SUB 8000: LET D$(CONTADOR,5)=C
$
1090 LET CONTADOR=CONTADOR+1
1100 GO TO 1010
2000 REM leer datos
2001 REM *****
2005 OVER 0: CLS
2010 LET R$=""
H
2020 LET C=1: FOR N=0 TO 20 STEP
2: PRINT AT N,0:R$:AT N+1,1: O
VER 1;D$(C,1);C: LET C=C+1: NEXT
N
2025 LET A=1: LET C=1: LET SC=1
2030 PRINT AT A,31: INK 2: OVER
1;"I"
2040 IF INKEY$=CHR$(11) THEN IF A
>1 THEN BEEP .005,0: PRINT AT A,
31: OVER 1: INK 0:"I": LET A=A+2
I": PRINT AT A,31: OVER 1: INK 2;"
I": LET C=C-1: IF C=0 THEN LET C
=1
2050 IF INKEY$=CHR$(10) THEN BEEP
.005,0: PRINT AT A,31: OVER 1:
INK 0:"I": LET A=A+2: PRINT AT A
,31: OVER 1: INK 2;"I": LET C=C+
1
2060 IF A=21 THEN LET A=19: LET
C=C+(SC=1): RANDOMIZE USR 3190:
RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 20,
0;R$: PRINT AT 21,1: OVER 1;D$(C
```







## CÓDIGO MÁQUINA

¿Se pueden utilizar más variables en Código Máquina que BC, DE y AF, contando con los registros simples A, B, C, D, E y F?

¿Se puede programar en Código Máquina sin utilizar un ensamblador?, ya que no encuentro ninguno.

¿Qué puede hacer un chico de un pueblo pequeño para trabajar con compañías como Dinamic?

Daniel JIMENO-Guipúzcoa

■ Cuando se programa el Código Máquina, no se utilizan los registros variables. En su lugar se emplean determinadas posiciones de memoria. Un ejemplo de esto lo constituyen las «Variables de Sistema» del Spectrum que son, como su nombre indica, las variables que utiliza el Sistema Operativo.

En realidad es posible programar en Código Máquina sin utilizar ensamblador (si no fuera así, jamás se hubiera podido escribir el primer ensamblador). Sin embargo resulta muy trabajoso, ya que hay que escribir el programa Assembler sobre un papel, y luego ensamblarlo a mano. Se puede hacer para pequeñas rutinas, pero en un programa grande, el trabajo no merece la pena. Si no encuentra un ensamblador en su localidad, pruebe a pedirlo por correo a alguna tienda de Madrid o Barcelona.

Su tercera pregunta, tal vez debería hacérsela a Dinamic, aunque no creemos que el vivir en un pueblo pequeño sea inconveniente. Al fin y al cabo, puede escribir los programas en su casa y mandarlos por correo.

## CONGELADOR DE IMÁGENES

¿Puede el congelador montado funcionar al revés? Yo lo he montado y, si lo pongo a velocidad rápida, la imagen se ralentiza; pero si lo pongo a velocidad lenta, la imagen va a velocidad normal.

¿Sabéis dónde puedo conseguir el conector tipo Spectrum?

Rafael PIÑA-Madrid

■ La razón de que el congelador de imágenes funcione al revés es porque tiene invertidos los cables del potenciómetro. Intercambie los dos extremos de la pista y funcionará correctamente.

Nos extraña que viviendo en Madrid, no encuentre el conector para el slot trasero del Spectrum. Lo tiene en casi todas las tiendas de electrónica de cierta importancia (busque en «Lugo», «Electrosón», «Sandoval», «Telkron»,

etc.); si a pesar de todo no lo encuentra, puede recurrir a cortar uno de tamaño normalizado que son algo más largos.

## LA "ROM SOMBRA"

Estoy muy interesado en saber si se podría diseñar un dispositivo que permitiera cambiar la ROM de 8 K del Interface-1 por una EPROM de 16 K. De esta forma, podría disponer de una ampliación del Basic en los 8 K superiores del Interface-1, con la ventaja de que se produce la paginación automáticamente.

Enrique CABRERA-Sevilla

■ Muy buena idea la suya y, efectivamente, es posible. Prueba de ello es que el «Disciple» (que utiliza la misma filosofía de paginación que el Interface-1), tiene 16 K de ROM. Hay dos formas de hacerlo. Una es pagar los 16 K de EPROM sobre los 16 de ROM del Spectrum: la otra es dividirlos en dos bloques de 8 K y paginar uno u otro según se necesite. En cualquier caso, habría que escribir el software adicional para manejarlo, teniendo en cuenta que el Interface-1 pagina su ROM cada vez que se produce un acceso a la dirección 0000h de la ROM principal; es decir, entra a procesar los comandos que provocan errores de sintaxis para el Sistema Operativo de la ROM principal.

## INTERESANTE PREGUNTA

La ULA necesita leer la zona de memoria correspondiente a la pantalla, y en esa zona tiene preferencia sobre el microprocesador, por ese motivo la ULA detiene al micro cada vez que los dos acceden a esa zona. Pero como ambos comparten los buses, ¿no debería haber problemas con toda la memoria?, ya que, si el micro lee un dato (por ej. en 65000) y la ULA otro (por ej. en 16384), en el bus de datos, ¿qué dato hay?

Francisco J. BASTIDA-Mallorca

■ Es curioso que en tres años de consultorio, sea la primera vez que un lector hace esta pregunta. Efectivamente, el problema parece complejo

y lo extraño es que nadie antes haya reparado sobre él. Sin embargo, en el Spectrum está resuelto de una manera sumamente ingeniosa.

La ULA no sólo tiene preferencia sobre la memoria de pantalla, sino sobre la totalidad de los 16 primeros Ks de RAM. Los buses que acceden a este banco de memoria, están aislados del resto por unas resistencias. La ULA está conectada directamente a este banco, mientras que el microprocesador accede a él a través de las resistencias. Supongamos que el microprocesador escribe un «1» en la línea A0 y la ULA escribe, simultáneamente, un «0» en la misma línea. Como la salida de ambos circuitos es triestado, se produce una diferencia de potencial de 5 voltios entre ambas secciones del bus, que es absorbida en la resistencia, con lo que el extremo de ésta, que conecta con el primer banco de RAM, contendrá el «0» escrito en la ULA mientras que el extremo que apunta al resto de la RAM y a la ROM, contiene el «1» escrito por el microprocesador. Otro tanto ocurre con el bus de datos, por lo que es posible que la ULA lea un dato del primer banco de RAM al mismo tiempo que el microprocesador lee (o escribe) otro en otra zona de memoria. En la práctica es como si ambos buses permanecieran aislados.

El problema surge cuando la ULA y el micro pretenden acceder simultáneamente al primer banco de RAM. En ese caso, la ULA le para el reloj al micro hasta que su transferencia haya finalizado. Durante este tiempo, quedan detenidas todas las funciones de micro, incluso la de refresco de memoria; pero no hay problema porque los accesos de la ULA se producen de forma muy rápida y el resultado global no pasa de ser una pequeña ralentización en el proceso del micro.

En el caso del Plus 2, hay cuatro bancos de RAM compartidos con la ULA y otros cuatro que no lo están. Como norma general, las rutinas que requieren una temporización muy precisa (manejo de cassette, RS-232, rutinas de sonido, etc.), deberán ir colocadas en un banco no compartido de RAM o en ROM.

## AMPLIACIÓN DE MEMORIA

Quería preguntarles si hay ampliación de memoria a 128 K y, si es

así, dígame el precio y si vale el software existente.

Jesús CANTOLLA-Madrid

■ Suponemos que se refiere a si existe algún kit o dispositivo que permita convertir un 48 K en un 128 K. Lo cierto es que no existe ningún dispositivo de este tipo ni creemos que llegue nunca a existir. Las diferencias entre ambos modelos son suficientemente grandes para que la conversión de uno en otro sea, prácticamente, imposible. No se trata sólo de mayor cantidad de RAM, sino de el doble de ROM, hardware de paginación, chip de sonido, etc.

## PLUS 2

En el Spectrum Plus 2, ¿cómo se pone la sentencia RANDOMIZE en modo 48 K sin tener que hacerla letra a letra?

¿Es peligroso tener el ordenador, sin conectarlo, cerca de una televisión en funcionamiento? ¿Habrá magnetismo?

Tengo una televisión ELBE-SHARP y quiero saber si, a la larga, tendrá algún problema con el Plus 2.

¿Cuáles son las impresoras específicas para el Spectrum que he de comprar?

¿Se piensa o se puede hacer un Spectrum 256 K?

La platina del Plus 2, ¿necesita cinta limpiadora especial?

Antonio ORTIZ-Barcelona

■ La sentencia RANDOMIZE se obtiene, en modo 48 K, pulsando la tecla «T».

No hay ningún peligro porque el ordenador esté situado junto al televisor. Efectivamente, un televisor genera campos magnéticos —si bien, débiles— durante su funcionamiento; sin embargo, estos campos no afectan al ordenador, aunque sí pueden afectar a los dispositivos de almacenamiento tales como discos, microdrives, cintas, etc.

El televisor que nos indica no presenta ningún tipo de incompatibilidad con el Spectrum.

Con el Spectrum Plus 2 puede utilizar cualquier impresora que tenga entrada RS-232.

De momento, no tenemos noticias de que se vaya a hacer un modelo de 256 K. El Plus 3 seguirá contando con 128 K.

Cualquier cinta limpiadora vale para limpiar las cabezas de cassette del



Plus 2. El lector de cassettes que incorpora no tiene nada de especial y es similar al que llevan los radio-cassettes de bajo precio.

del Hacker», se estudian todos los métodos de protección actualmente utilizados, así como sus correspondientes procedimientos de desprotección.

«136» en el mismo puerto. Al escribir «0», tiene que parecer 0 voltios.

Pedimos disculpas a nuestros lectores por los dolores de cabeza que les haya podido ocasionar esta confusión.

## ERRORES DE IMPRENTA

Tengo las siguientes dudas, respecto a programas publicados en su revista, que me gustaría que me aclararan:

1.) Revista n.º 116; programa PE-QUEWEQUE; en la línea 3200, después del comando «INK 0» hay dos comillas que no entiendo.

2.) Revista n.º 120; programa ICE BLOCK; en la línea 1035, después del segundo comando «LET R =» hay un tachón y no se ve lo que pone.

3.) Revista n.º 122; programa RACER TRACER; después de copiar en el ordenador el listado 1, ¿hay que grabarlo con SAVE «nombre»: GO-TO 9990?

Alfonso SÁNCHEZ-Cádiz

■ 1.) Después de las comillas que nos indicas, vienen 32 espacios y otras comillas. En foto-mecánica suprimieron, por error, una línea completa del listado.

2.) La sentencia correcta es: LET R=X. Efectivamente, en algunos ejemplares salió un «tachón» y no se ve la «X».

3.) El listado 1 del programa RACER «TRACER» debe salvarse en cinta con la orden:

SAVE «RACER» LINE 9990

para que se auto-ejecute desde esta línea. A continuación debería ir en la cinta los listados 2, 3, 4 y 5 por este orden.

## DESPROTEGER PROGRAMAS

Les agradecería se sirvieran informarme si en algún número de su revista han publicado la manera de desproteger un programa.

Jordi SOLVES-Gerona

■ No existe una única forma de desproteger un programa. Cada programa constituye un caso único que hay que estudiar en particular. Por ello no es posible publicar, en un solo artículo, la «fórmula mágica» para desproteger cualquier programa. Sin embargo nosotros hemos dedicado una serie a este tema; donde, bajo el título «La biblia

## RTTY

Me voy a comprar un interface RTTY y me gustaría conocer la respuesta a estas preguntas:

¿En qué precio puede oscilar?

¿A qué distancia puede transmitir?

¿Y recibir?

¿Qué hay que hacer para conseguir el carnet de radio-aficionado?

A. MORENO-Madrid

■ Ya que no nos indica qué interface va a adquirir, nos es imposible decirle el precio. El que comentamos en nuestra revista tenía un precio alrededor de las 20.000 ptas.

Un interface de RTTY sólo sirve para conectar el ordenador a una emisora. El alcance en transmisión y recepción depende de las características de ésta (potencia, frecuencia, tipo de modulación, antena empleada, etc.). El precio de un equipo completo de radioaficionado puede rondar, como mínimo, las 100.000 ptas.

Para informarse sobre los trámites necesarios para obtener una licencia de radio-aficionado, puede dirigirse a la Dirección General de Correos y Telecomunicaciones o a U.R.E. (Unión de Radioaficionados Españoles).

## GRABADOR DE EPROM

Tengo un problema con su grabador de EPROM. Concretamente, en el número 38, página 22, dice que al escribir un 128 en el puerto 191, debe aparecer una tensión de 21 voltios en el pin 1 del zócalo de 28 pines; mientras que al escribir un 136 en el mismo puerto, deben aparecer 25 voltios. Pues bien, a mí me salen las tensiones al revés, es decir, 25 voltios con un 128 y 21 voltios con un 136. ¿A qué puede ser debido?

Nelson MARTÍNEZ-Sevilla

■ Efectivamente, hay un error tipográfico en la página 22 del número 36. Las tensiones correctas son las que usted obtiene: es decir, 25 voltios cuando se escribe «128» en el puerto 191 y 21 voltios cuando se escribe

## INTERFACES KEMPSTON

Tengo un interface de joystick tipo Kempston conectado a un 48 K, y he observado que algunos programas no corren con el interface conectado. Concretamente, he podido deducir que son los que utilizan el modo 2 de interrupción. ¿En qué puede afectar el interface a las interrupciones?

David GUTIÉRREZ-Barcelona

■ Efectivamente, algunos interfaces tipo Kempston de joystick pueden dar problemas cuando se trabaja con la interrupción enmascarable en modo 2. La razón es que este modo de interrupción lee el vector de interrupción (la dirección a donde hay que saltar) desde una dirección que construye con el registro «I» como byte más significativo y el contenido del bus de datos como byte menos significativo. En el momento de solicitarse una interrupción, lo normal es que el bus de datos esté libre y, por tanto, contenga FFh, de forma que los vectores de interrupción se suelen escribir en direcciones terminadas en FFh.

Algunos interfaces Kempston, sin embargo, pueden meter «morra-lla» en el bus de datos, con lo que el dato leído ya no será FFh y el ordenador se colgará irremisiblemente cuando se produzca una interrupción.

La forma de resolverlo es evitar que el interface meta datos en el bus cuando no esté direccionado. Para ello, lo mejor es conectar 8 resistencias de 4K7 desde cada línea del bus de datos del interface, a +5V. De esta forma, se fuerzan a «1» cuando el interface no esté seleccionado y el dato leído será FFh. La conexión de las resistencias hay que hacerla dentro del interface.

## «POKEADOR AUTOMÁTICO»

Tengo el «POKEador automático» publicado en su revista, pero no me funciona con mi Plus 2 en modo 128 K. ¿A qué puede ser debido?

Alfonso SÁNCHEZ-Madrid

■ En principio, el «POKEador automático» es perfectamente compatible con el Plus 2. En modo 48 K no debe haber problema. En modo 128 K, puede existir algún problema si, en el momento de pulsar el botón del «POKEador automático», el programa había hecho una llamada a ROM-0 o a ROM-1. Si pulsando el botón en un determinado punto del programa no funciona, pruebe a pulsarlo en algún otro punto; se trata de buscar un momento en que el microprocesador esté ejecutando en RAM.

## «FILMATION»

¿Qué ventajas presenta el sistema «Filmation» con respecto a otras rutinas de movimiento más simples?

PHOBOS Software-Barcelona

■ El sistema «Filmation» permite conseguir un gran realismo en los juegos debido al efecto tridimensional que se consigue al mover las figuras en tres ejes. Por otro lado, tiene el inconveniente de que sólo se puede utilizar en pantallas monocromas. Al final, son los usuarios quienes deciden con su compra. En general, los programas que utilizan este sistema suelen gozar de muy buena aceptación.

### ATENCION REPARAMOS TU SPECTRUM

PRECIO FIJO 3.500 PTAS.  
RAPIDEZ Y GARANTIA  
COMPONENTES ELECTRONICOS  
ULAS, ROMS, MEMBRANAS  
DE TECLADO  
SERVICIOS A TODA ESPAÑA  
Somos especialistas  
PRALEN ELECTRONIC  
Antonio López, 115 - MADRID  
Tel. (91) 475 40 96

### ORBITRONIK

C/. Hermanos Machado, 53  
28017 MADRID  
Tel. (91) 407 17 61  
SERVICIO REPARACIONES DE  
ORDENADORES PERSONALES  
TARIFA UNICA  
SPECTRUM 48K  
3.600 ptas.  
ENTREGA RAPIDA  
MATERIALES ORIGINALES  
Trabajamos a toda España  
CARACTER URGENTE



# Ocasiones

● **VENDO** Spectrum Plus In-  
ves, teclado en español, embalaje  
original, con sus cables, etc. Inclu-  
yo revistas, libros del tema, interfa-  
ce Multijoystick y sonido al TV. Cas-  
sette especial para ordenador. To-  
do en perfectas condiciones, por só-  
lo 40.000 ptas. Interesados dirigirse:  
Jesús Ortega Mesa. Avda. San Se-  
bastián, 6, 1.º D. Málaga. Tel. (954)  
39 11 13.

● **DESEO** intercambiar ideas,  
trucos, conocimientos de CM, etc.  
Interesados escribir a la siguiente  
dirección: José Antonio López Par-  
do. Rúa Xan Vicente Viqueira, 3. Vi-  
lanova. 15176 San Pedro de Nos.  
(Barcelona).

● **URGE** vender Spectrum 48  
K, todas las conexiones y la fuente  
de alimentación. Regalo revistas.  
Todo por sólo 30.000 ptas. Interesa-  
dos preguntar por Guillermo en el  
tel. 412 13 09 de Vizcaya.

● **VENDO** ZX Microdrive con  
19 cartuchos por sólo 8.000 ptas.  
También vendo interface para joys-  
tick Kempston por sólo 1.000 ptas.  
Interesados preguntar por Iñaki Gal-

dós Irasuegui. Tel. (943) 51 57 70.  
Apartado de Correos, 243. Rentería  
(Guipúzcoa).

● **NECESITO** manual de  
instrucciones para la impresora Sei-  
kosha GP-100-A, pago fotocopias y  
regalo algunas revistas. Interesados  
escribir a la siguiente dirección: An-  
tonio Guerra. C/ Gran Capitán, 18-4.  
14001 Córdoba.

● **VENDO** ZX Spectrum con  
transformador, cables. Todo en  
buen estado por sólo 8.000 ptas. In-  
teresados llamar al tel. 27 14 20. O  
bien escribir a Javier Arévalo. Avda.  
Andalucía, 64, 3.º B. Cádiz.

● **REGALO** revistas, 3 libros,  
1 curso de Basic, 2 posters, pegati-  
nas, 1 destornillador especial para  
ordenador (cassette) y dos carpetas  
con información y listas de juegos,  
todos del Spectrum, por la compra  
de un ZX Spectrum 48 K, con todas  
las conexiones, la fuente de alimen-  
tación, manuales de instrucciones

en castellano, garantía, cinta de de-  
mostración, cassette Sanyo espe-  
cial para ordenador transformador  
a la red del cassette, interface para  
joystick tipo Kempston, joystick  
Quick Shot I, etc. Todo en perfecto  
estado con sus instrucciones. Todo  
por el precio de 35.000 ptas. Los  
gastos de envío corren de mi cuen-  
ta. Interesados llamar al tel. (956)  
28 19 83.

● **NECESITO** urgente copia  
en castellano de manual de impre-  
sora Seikosha GP-500AS. Pagaría  
fotocopias de traducción. Abono  
gastos de envío. Interesados llamar  
al tel. (91) 705 98 24. Preguntar por  
Julán.

● **URGE** vender ordenador  
personal ZX Spectrum 48 K, fuente  
de alimentación, cables, cinta de  
demostración, cables, manual de  
instrucciones, joystick, interface  
programable, revistas especializa-  
das. Precio a convenir. Luis Jorge  
Pérez Rebolleda. Corpus Christi, 4,  
1.º B. 47005 Valladolid.

● **VENDO** Spectrum Plus, ca-  
bles, alimentador, instrucciones en  
castellano, cassette Sanyo,  
grabador-reproductor, interface pa-  
ra joystick programable, joystick y  
20 revistas, por 30.000 ptas. Inter-  
sados escribir a la siguiente direc-  
ción: José Antonio Romero Carrillo.  
C/ Buensuceso, 54, 4.º D. 18002 Gra-  
nada. Tel. (958) 26 06 20.

● **VENDO** el siguiente lote  
compuesto por: Spectrum 48 K con  
reset, interface Kempston, cassette-  
grabador especial para ordenador  
con reductor de sonido. Revistas  
sobre el tema y varios libros sobre  
el Spectrum. Interesados llamar al  
tel. (971) 51 55 80. Preguntar por Pe-  
dro.

● **VENDO** ZX Spectrum Plus  
en muy buen estado, cables, inter-  
face Kempston y joystick Quick  
Shot V, manuales y cassette de de-  
mostración en castellano. Revistas  
especializadas. Todo por sólo  
36.000 ptas. (negociables). Llamar  
en horas de comida al tel. 671 02 36.  
Sólo para Madrid. Tomás.

## REPARAMOS TODOS LOS SPECTRUM (Absolutamente todos)

Si tienes algún problema con tu Spectrum, sea del modelo que sea, tráelo a HISSA.  
(Se acabó el problema!)

En HISSA reparamos ordenadores Spectrum desde que se vendió el primero  
en España. Nadie tiene nuestra experiencia. ¿Cuál es tu Spectrum? 16, 48, 128... Plus...  
Plus+2... Invesplus... No te compliques. Nosotros te lo reparamos. Tenemos, como  
siempre, los repuestos originales y la mano de obra más especializada.  
En HISSA... reparar BIEN es lo nuestro.

JE

**HISSA**

C/ París, 211, 5.º B  
Tels. (93) 237 08 24/237 09 45  
08008 BARCELONA

C/ Gordoniz, 44, 4.º Dcha. Dpcha. 5.º  
Tel. (94) 431 91 20  
48009 BILBAO

C/ Huelva, 2, 1.º Dcha.  
Tel. (956) 33 04 71  
JEREZ DE LA FRONTERA

Pº de Ronda, 82, 1.º E  
Tel. (958) 26 15 95  
18006 GRANADA

C/ Ramón y Cajal, 20, 1.º Izqda.  
Tel. (981) 28 96 28  
15006 LA CORUÑA

C/ San Sotero, 3  
Tel. (91) 754 31 97/754 32 34  
28037 MADRID

C/ Alameda de Colón, 36, 3.º, 1.º bis  
Tel. (952) 21 93 20  
MALAGA

C/ Cartagena, 2, Entresuelo A  
Tel. (968) 21 18 21  
30002 MURCIA

C/ Giral. Elorza, 63, 1.º B  
Tel. (985) 21 88 95  
34004 OVIEDO

C/ General Píera, 44, 1.º K  
Tel. (971) 20 87 96 Edificio Ponent  
PALMA DE MALLORCA

C/ Hermanos del Río Rodríguez, 7 bis  
Tel. (954) 36 17 08  
41009 SEVILLA

Avda. de la Constitución, 117 Bajo  
Tel. (96) 366 74 43  
46009 VALENCIA

C/ Gamazo, 12, 2.º  
Tel. (983) 30 52 28  
47004 VALLADOLID

Travesía de Vigo, 21 Entresuelo A  
Tel. (986) 37 78 87  
36006 VIGO

C/ Pintor Teodoro Doublang, 51  
Tel. (945) 23 00 26  
01008 VITORIA

C/ Atores, 4, 5.º D  
Tel. (976) 22 47 09  
50003 ZARAGOZA



# La Música del verano

**gratis y  
SIN PILAS**

También puedes  
suscribirte por telf  
(91) 734 65 00

**SUSCRÍBETE A**

**MICRO  
HOBBY**

**y disfruta de una espectacular  
VISERA RADIO SOLAR FM**

Benefíciate de las ventajas  
de la tarjeta de crédito.

- Un número más, gratis
- en su suscripción y la posibilidad
- de realizar el pago aplazado

Remitenos  
hoy mismo  
el cupón de pedido,  
que encontrarás  
en la solapa  
de la última página.



DONDE TODOS LOS JUEGOS ACABAN, COMIENZA...

# GATE OVER



**AMSTRAD  
SPECTRUM**

**¡¡YA A LA VENTA!!**



**FOTOS SPECTRUM**

DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18.  
Torre de Madrid, 29-1. 28008, Madrid.  
Pedidos contra reembolso (de lunes a viernes,  
de 10 a 2 y de 4 a 8 horas): (91) 248 78 87.  
Tiendas y Distribuidores: (91) 314 18 04.

**DINAMIC**

**875** PTS.