# MEGAOCIO

Año 2
Nº15
Mayo 1990
PVP:
375 ptas.

AMSTRAD CPC • PC • PCW • SPECTRUM • AMIGA • CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla: 375 ptas. incluido transporte

## PELICULAS en tu ORDENADOR



## LOS 30 MEJORES TRUCOS
*Acaba tus juegos*

## SOFTWARE
*Contabilidad (CPC)*

## TALLER DE HARDWARE
*Proyectus INTERRUPTUS*

*ESPECIAL:* EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '90

## JUEGOS
**Hammerfist, Clock Chess 89, Xenon II, La Diosa de Cozumel, Space Harrier II, X-Out, Space Ace, Wind Surf, Sim City, Buran, etc.**

GANA 5 CONSOLAS SEGA 1 MOTO DELTA

*ENTREVISTA*
**ACCOLADE**


LE FETICHE
MAYA
WIND SURF
4
FANTASTICOS
en
16
Bits
TARGHAN
MADSHOW
Silmarils
PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo.
Tels. 564 36 07/13.
28028 Madrid.
Distribuido en Catalunya por
DISCOVERY INFORMATIC, c/ Aviación, 75
Tels. 254 49 10. 08 Barcelona.

# SUMARIO

AÑO II Num. 15

**4. NOTICIAS**

**12. CHIP.**
**Atari Lynx, una consola portátil.**

**14. FUTURO.**
**Lo nuevo de Opera Soft: Angel Nieto 500 cc.**

**16. EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW.**
**Los Oscar para los mejores videojuegos.**

**18. PELICULAS EN TU ORDENADOR.**
**La última tendencia en juegos.**

**24. JUEGOS.**
**Space Ace, La Diosa de Cozumel, X-Out, Xenon II y Windsurf.**

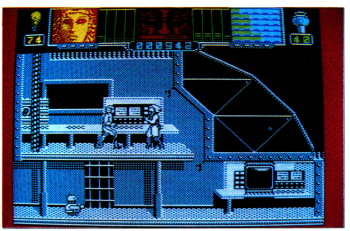
**34. GUIA DEL JUGADOR.**
**Soluciones a los juegos y aventuras más complejas.**

**38. TUMA 7.**
**Una carrera en el espacio.**

**40. TALLER DE HARDWARE.**
**Proyectus Interruptus.**

**42. LISTADO CPC.**
**Contabilidad casera.**

**45. BURAN.**
**Lo último de OMK.**



El mes pasado, con nuestra cabecera Amstrad Sinclair Ocio, os anunciábamos el importante cambio que iba a experimentar esta publicación: MEGAOCIO, la revista de los 90 para los usuarios de ordenadores domésticos.

Los aficionados a la informática, a partir de ahora, dispondreis de mayor información, entre la cual hemos incluido los ordenadores de 16 bit y las consolas, dos elementos que están arrasando hoy los mercados americano y europeo y en el mañana, que ya ha empezado, el español. Sin embargo nuestro punto de referencia parte de los cientos de miles de usuarios de CPC y Spectrum, ordenadores que han calado muy hondo en todos nuestros hogares y a los que desde hace más de cinco años, nos hemos dedicado.

El objetivo de MEGAOCIO es muy claro: informar de los nuevos productos para toda la gama de ordenadores, comentar los juegos más novedosos, facilitar esas soluciones a los juegos que tanto demandais como lectores y servir como un vínculo al aprendizaje e información de este fascinante mundo de los micros.

Como siempre, el CPC, Spectrum, PC y PCW estarán con nosotros, con interesantes secciones como: el Taller de Hardware, listados de utilidades, correo..., y como no, juegos y noticias.

Este cambio ha supuesto un gran esfuerzo por parte de todo el equipo que trabaja en MEGAOCIO, esperamos que os haya gustado, la última palabra la teneis vosotros.

**46. CORREO.**

**48. TRUCOS.**
**Acaba todos tus juegos.**

**54. JUEGOS.**
**Hammerfist, Space Harrier, Chess Player 2000, Pinball First Person y Sim City.**

**59. CONSOLAS.**
**Noticias y comentarios de los últimos juegos.**

**63. BIG CHIPO HISTORY.**
**Historia de un robot aventurero.**

**64. DICCIONARIO DE INFORMATICA.**

**65. EL BUZON DEL LECTOR.**

**66. C.V.C.**

**Director:** Luis Jorge García. **Director Técnico:** Justo Maurín Pastor. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero. **Diseño, Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Carlos del Castillo, Eugenio Berna, Javier Alcántara. **Fotografía:** Mariano Rico. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Andrés Samudio, Tim Gilberts, David Burgos, José Gonzalez, César Valencia. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Dirección, Publicidad y Administración:** MEGAOCIO. Almansa 110. Local 8 posterior. 28040 Madrid. **Coordinador:** José Antonio Sanz. **Jefe de Producción:** J. Ignacio Rey. **Fotomecánica:** Grof. S.L. **Impresión:** Lerner. **Deposito Legal:** M-16.031 1990 Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación. **Teléfonos:** Publicidad: (91) 253 92 10; Administración- Suscripciones: (91) 533 86 28; Redacción: (91) 253 77 94. El Editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.

## NOTICIAS

● Speedball II y Cadaver, un nuevo juego tipo Filmation, son los dos nuevos juegos del equipo THE BITMAP BROTHERS.

● Los creadores del Defender of the Crown, están preparando un nuevo juego de extrategia y arcade. El programa se llama Centurion: Defender of Rome y será distribuido en el Reino Unido por Electronics Arts.

● U.S. GOLD está preparando el lanzamiento de Strider para los ordenadores IBM PC y compatibles. No tardaremos mucho en verlo.

● Los creadores de Ballistix y Shadow of the Beast están preparando dos nuevos juegos que sin duda darán mucho de que hablar: Beast II (la segunda parte del magnífico Shadow of the Beast) y Awesome, un arcade situado en el espacio.

● Gore es el nombre de una interesante videoaventura con sprites de gran tamaño, scroll y una gran cantidad de niveles. El juego lo están creando los programadores del Menace y del Blood Money.

## Consolas de 16 bit

Otra noticia revolucionaria es el futuro lanzamiento de las consolas Sega de 16 bit en España. La aparición de esta máquina está prevista para el mes de Septiembre y la empresa que se encargará de su distribución es Virgin Mastertronic España. Os mantendremos informados en próximos números del amplio repertorio de posibilidades que ofrece este nuevo modelo, tanto en gráficos como en sonido.

# Barbarian II

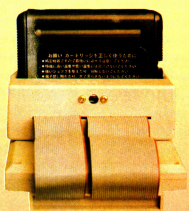
(Melbourne House)

El diseñador y artista Garvan Corbett, productor de los gráficos de Deep Space, Barbarian y Obliterator, está preparando la segunda parte de Barbarian, continuando la historia donde finalizó la anterior.

El juego está siendo programado por Steve Northcotte y guarda algunas diferencias con su predecesor, como el control, que ahora se realiza con el joystick, lo que incrementa la jugabilidad y maniobrabilidad del arcade.

El juego se desarrolla a través de una gran cantidad de niveles: un bosque, las cuevas, un poblado, el castillo, más cuevas y finalmente un templo, en el cual deberemos dar muerte a Necron.

# A-MIGA DRIVE



Aunque la consola Megadrive no está disponible de momento en España, ya está causando furor en buena parte de Europa y son muchas las empresas que están desarrollando software y hardware para la misma. Dev Tek Co, es una importante empresa japonesa que ha desarrollado un potente interface para Amiga, capaz de transferir los juegos de este ordenador a los cartuchos de la consola Megadrive.

El A-migaDrive, que es como se llama el aparato, se conecta en una de las salidas del Amiga y está compuesto por dos chip y un coprocesador matemático que convierte el código 68.000 del Amiga, en código 68.000 para la consola Megadrive. Tras introducir un juego en el Amiga (introducir más de dos discos puede dar problemas de memoria), el aparato transfiere el programa a un cartucho de 2 Megas de RAM alimentado por baterías.

El sonido es exactamente el mismo, ya que ambas máquinas utilizan el mismo tipo de chip y los gráficos son similares, aunque en ocasiones aparecen algo más alargados, con ligeras pérdidas de color o degradados, si la pantalla está en modo HAM (Hold And Modify).

Todavía no nos han confirmado el valor de este interesante periférico, aunque probablemente rondará las 35.000 pesetas el hardware y 3.000 pesetas los cartuchos ram. Ahora sólo nos queda esperar a que la consola sea distribuida en España y alguna empresa se anime a importar el A-migaDrive.

# A*C*T*U*A*L*I*D*A*D

## Segundas Partes

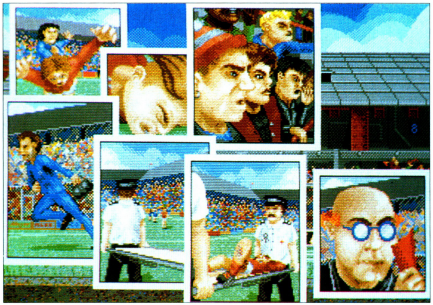


Sí, parece ser que nos encontramos ante una peligrosa crísis de imaginación, originalidad o, quien sabe, quizá nos encontramos ante una etapa de aprovechamiento de éxitos y fichajes. Los lanzamientos del presente año se cuentan en su mayoría en segundas, terceras e incluso "cuartas" partes, lo que nos hace pensar irrevocablemente que o bien los programadores no tienen ganas de estrujarse un poco el coco, o la fuente de la que mana el software se ha secado.

Nosotros particularmente pensamos que es mucho más fácil vender la segunda parte de un juego de éxito, aunque ésta sea un auténtico deshecho, que un juego nuevo, con mejores gráficos, mejor sonido, mejores efectos y un tema tan atractivo o más que el original. Si lo pueden hacer Cinemaware, Sierra, Lucas Film y algunas otras empresas: ¿Porqué no lo pueden hacer las demás, si todos sabemos que un arcade vende más que un conversacional o que una aventura?.

De momento algunos de los lanzamientos previstos para el presente año son:

» Robocop II (Ocean)
» Chase HQ II (Ocean)
» Strider II (U.S. Gold)
» R-Type II (Activision)
» Barbarian II (Melbourne House)
» Mad Mix Game II (Topo)
» Shadow of the Beast II (Psygnosis)
» Space Harrier II (Grandslam)
» Nebulus II (Hewson)
» Cybernoid II (Hewson)
» Speedball II (Again)
» Kick Off 2



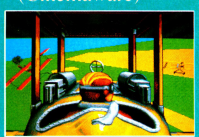
## European Superleague

Para los aficionados al fútbol tenemos una interesantísima noticia, CDS, una de las empresas del Reino Unido dedicadas a la elaboración de software recreativo se ha decidido a lanzar un nuevo simulador deportivo con el nombre: European Superleague.

Este simulador deportivo se caracteriza por tener almacenados cerca de doscientos jugadores, siete oponentes, gráficos representativos de las escenas más importantes y una gran variedad de niveles de juego. El juego estará disponible para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, PC, Amiga y Atari ST.

## LUCHA EN EL AIRE

(Cinemaware)



Después de lanzar al mercado sus dos últimas producciones, Cinemaware, la empresa americana líder en la creación de juegos "película", está preparando el lanzamiento de un nuevo programa: WINGS, un fabuloso juego de combate aéreo con ghraficos en tres dimensiones.

Wings nos introduce en plena Primera Guerra Mundial, en Francia, al mando de un avión como piloto del 56 escuadrón. Nuestras principales misiones serán bombardear las instalaciones enemigas, hacer vuelos de reconocimiento y luchar con los mejores pilotos de Alemania, entre ellos el mismísimo Barón Rojo.

Los gráficos del juego han sido diseñados y dibujados por Jeff Hilbers, el dibujante de otros juegos de Cinemaware, como: Rocket Ranger e It Came From The Desert. La programación del juego corre a cargo de John Cutter, creador de Rocket Ranger, TV Sports y The Three Stooges.

# A*C*T*U*A*L*I*D*A*D




*En la selva Monty se encontrará con infinidad de enemigos que complicarán su misión. (Foto Amiga).*

## Abuelo Monty

El legendario Monty Mole, aquel topo minero que apareció por primera vez en las pantallas de nuestros ordenadores, allá por el 1984, ha vuelto. Escapado de su isla privada en Montos, en la que residía desde 1987, ha decidido convertirse en un auténtico personaje en el mundo de la informática. Para ello cuenta con versiones en 8 y 16 bit, scroll de pantalla y la intervención directa de Core Design, los creadores del adictivo Rick Dangerous.

Esta vez Monty está preparado para todo, dos locos científicos lo han transformado en "Impossamole" y ahora puede volar al igual que superman o hacer uso de sus poderosos músculos. Por supuesto, a cambio deberá llevar a cabo una peligrosa misión: atravesar el laberinto de túneles y cuevas, a través de cuatro adictivos niveles. Para ello cuenta con un laser, bombas y una pistola. El juego llevará el nombre de Impossamole y estará disponible para Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Amiga y Atari St.



## 20.000 LIBRAS EN PREMIOS

En efecto, MGT la empresa creadora del ordenador SAM Coupé, ha decidido introducirse en el el mundo del software y para hacer lo ha decidido convocar una competición en la que podrán participar todos los programas para SAM Coupé. Los premios, que suman un total de 20.000 Libras, serán repartidos atendiendo (según la opinión de los jueces) a los programas más originales, que hagan uso de las capacidades del SAM COUPÉ y causen mayor impacto en el mercado. Os mantendremos informados. Los premios se repartirán de la siguiente forma:

**PRIMER PREMIO:**

» 15.000 Libras

**PREMIOS DE CONSOLACION:**

» 500 Libras Marzo/Abril

» 500 Libras Mayo/Junio

» 500 Libras Julio/Agosto

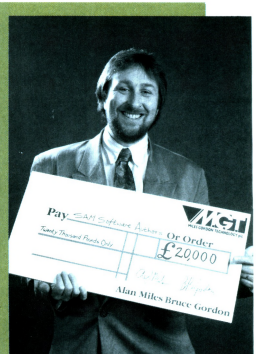
» 500 Libras Septiembre/Octubre

**PREMIOS ESPECIALES:**

» 1.000 Libras al mejor programa. (Máximo 12 años de edad).

» 1.000 Libras. (Máximo 12-16 años de edad).

» 1.000 Libras. (Para el mejor programa que no sea un juego).



# COCONUT

C/ ALVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VICTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

HORARIO DE LUNES A SABADO DE 10 A 14 Y DE 16 A 20

**POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS***
**TEL. (91) 248 54 81**
***( PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)**

## AMSTRAD C/D

| | |
|---|---|
| ACIENT BATTLES | 1095/1745 |
| A TODA MAQUINA | 1350/2250 |
| BLACK TIGER | 1200/1900 |
| CYBERBALL | 1200/1900 |
| CAZAFANTASMAS 2 | 1200/1900 |
| CHUCK YEAGERS | 1200/1745 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 1095/1745 |
| DIOSA COZUMEL | 1095/1745 |
| E MOTION | 1200/1900 |
| FALLEN ANGEL | 1350/1900 |
| GHOSULS I GHOTS | 975/1900 |
| HEAVY METAL | 1350/1900 |
| HOT ROD | 1200/1900 |
| ITALIA 90 | 1200/1900 |
| JUNGLE WARRIOS | 975/1200 |
| MHT | 975/1900 |
| MORTADELO 2 | 1095/1745 |
| NINJA SPIRIT | 1200/1900 |
| NINJA WARRIOS | 1095/1745 |
| PRO TENNIS TOUR | 1200/1900 |
| RAM | 1200/1900 |
| RAINBOW ISLANDS | 1200/1900 |
| SCRAMBLE SPIRIT | 1200/1900 |
| SHERMAN M4 | 2250 |
| SPACE HARRIER 2 | 1200/1900 |
| SONIC BOOM | 1200/1900 |
| TEST DRIVE2 | 1095/1745 |
| VENEDETA | 1200/1900 |
| VULCAN | 1095/1745 |
| VIAJE C. TIERRA | 1200/1745 |
| X-OUT | 1200/1900 |

## SPECTRUM C/D

| | |
|---|---|
| ACIENT BATTLES | 1095/1995 |
| A TODA MAQUINA | 1350/2250 |
| BLACK TIGER | 1200/1900 |
| CYBERBALL | 1200/1900 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 1095/1745 |
| DIOSA COZUMEL | 1095/1745 |
| E-MOTION | 1200/1900 |
| FALLEN ANGEL | 975/1900 |
| GUNSHIP | 1350/1900 |
| GHOSULS I GHOTS | 975/1900 |
| HEAVY METAL | 1200/1900 |
| HOT ROD | 1200/— |
| ITALIA 90 | 1200/1900 |
| JUNGLE WARRIORS | 975/1900 |
| MHT | 975/1900 |
| MORTADELO 2 | 1095/1745 |
| NINJA SPIRIT | 1200/— |
| NINJA WARRIOS | 1095/1745 |
| PRO TENNIS TOUR | 1200/2250 |
| RAIMBOW ISLAND | 1200/1900 |
| RAM | 1200/1900 |
| SPACE HARRIER 2 | 1200/2250 |
| SCRAMBLE SPIRIT | 1200/2250 |
| SONIC BOOM | 1200/— |
| TEST DRIVE 2 | 1095/1745 |
| TURBO OUT RUN | 1200/1900 |
| VENEDETTA | 1200/— |
| VULCAN | 1095/1995 |
| VIAJE C. TIERRA | 1200/1900 |
| X-OUT | 1200/1900 |

## PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| ARMADA | 2250 |
| ANCIENT BATTLES | 2195 |
| BORODINO | 2250 |
| BUDOKAN | 4495 |
| BEVERLY HILLS COP | 3595 |
| CAPITAN TRUENO | 2250 |
| CAZAFANTASMAS 2 | 2850 |
| CHUCK YEAGER AFT 2.0 | 4495 |
| DRAGONS LAIR | 8995 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 2245 |
| DIOSA COZUMEL | 2245 |
| E-MOTION | 2250 |
| F-19 STEAL TH FIGTHER | 12000 |
| F-16 COMBAT PILOT | 4495 |
| FALCON (CASTELLANO) | 5000 |
| INDY (AVENTURA) | 5490 |
| ITALIA 90 | 2250 |
| LEISURE SUITE LARRY | 7250 |
| MORTADELO 2 | 2250 |
| PRO TENNIS TOUR | 3900 |
| PARIS DAKAR | 2595 |
| POPULUS+ESCENARIOS | 4490 |
| SIM CITY | 3900 |
| STRIDER | 2250 |
| SHERMAN-M4 | 2250 |
| TEST DRIVE 2 | 2242 |
| TV SPORT FOOTBAL | 3900 |
| VULCAN | 2195 |
| 688 SUB ATTAK | 4495 |
| INTERSOUND MDO | 4495 |

## PCW 8256-8512

| | |
|---|---|
| ACE (SIMULADOR) | 3500 |
| BURAN | 3145 |
| BAT-MAN | 3500 |
| COLECCION PCW 1 | 3990 |
| COLECCION PCW 2 | 3990 |
| COLECCION PCW 3 | 3990 |
| CYBERBIG | 3500 |
| CORSARIOS | 3500 |
| GRAM SLAM (TENIS) | 3145 |
| LAST NINJA 2 | 3500 |
| LIVINGSTONE SUPONGO 2 | 3500 |
| MOT | 3500 |
| PAK PCW (5 JUEGOS) | 3500 |
| TETRIS | 3500 |
| TRIVIAL PURSUIT | 3500 |

## CONSOLAS PORTATILES

| | |
|---|---|
| DOUBLE DRIBBLE | 4490 |
| GRYZOR | 4490 |
| GRADIUS | 4490 |
| SKATE OR DIE | 4490 |
| TOP GUN | 4490 |
| TURTLES | 4490 |
| COMBAT ZONE | 4990 |
| KNIGHT RIDER | 4990 |
| RING KING | 4990 |
| WIZARDS AND WARRIORS | 4990 |
| WESTLEMANIA | 4990 |
| 1943 | 4990 |

## MATERIAL

| | |
|---|---|
| 10 DISCOS 3.5" | 1500 |
| 10 DISCOS 5.25" DC DD | 650 |
| ARCHIVADOR 5.25" 100 u. | 2200 |
| DISCO DURO 20 Mb. | 4800 |
| U. DISCO 5.1/4 360 Kb. | 13000 |
| U. DISCO 5.1/4 12 Kb | 16500 |
| U. DISCO 3.1/2 720 Kb | 15000 |
| U. DISCO 3.1/2 144 Kb | 17500 |
| TARJETA TGA | 11500 |
| TARJETA EGA | 35.000 |
| TARJETA VGA | 49900 |
| RATON "WITTY" MOUSE | 9500 |
| SCANNER HANDY | 4700 |
| CINTA DMP 2000-300 | 850 |
| DISCOLOGY 3 (CPC) | 8000 |
| MULTIFACE TWO(CPC) | 16500 |
| MODULADOR TV.M-1 | 9500 |
| CABLE CASETE 6128 | 2200 |

## JOYSTICK'S

| | |
|---|---|
| KONIX | 2500 |
| QUICK JOY TURBO | 3400 |
| QUICK JOY+ | 3200 |
| QUICK SHOT 1 | 1100 |
| PRO 5000 | 2800 |
| TELEMACH 200 | 7600 |
| TELEMACH PC (+TARJETA) | 12800 |
| MESA TELEMACH | 32000 |

# ORDENADOR PROFEX XT-111



**OFERTA 1: PROFEX XT-111 CONFIGURACION BASICA 109.000 PTS.**

**OFERTA 2: PROFEX XT-111 +IMPRESORA MATRICIAL 138.000 PTS**

**OFERTA 3: PROFEX XT 111 +IMPRESORA MATRICIAL +DISCO DURO 20 Mb 182.000 PTS**

**CONFIGURACION BASICA:**
-ALTA VELOCIDAD A FRECUENCIA 10 Mhz
-512 K. APLICABLE A 640 K.
-TARJETA GRAFICA CGA/MGA
-MONITOR PAPERWRHITE
-TECLADO EXPANDIDO 102 TECLAS
-UNIDAD DE 5 1/4" PARA 360 K.

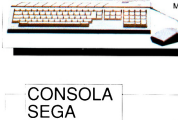
* ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. CONSULTAR
* IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS

## AMIGA 500 Y 2000



| | |
|---|---|
| AMIGA 500 | 89.900 |
| A-500+M.COLOR | 139.900 |
| AMIGA 2000 | 185.000 |
| A-2000+M.COLOR | 235.000 |
| IMPRESORA MATRICIAL | 39.000 |
| MEMORIA INTERNA 500 K | 19.900 |

## ATARI 520 1040 ST



| | |
|---|---|
| ATARI 520 STe | 64.900 |
| A-520 STe+M.COLOR | 114.900 |
| ATARI 1040 STe | 119.900 |
| A-1040 STe+M.COLOR | 169.900 |
| ATARI PORTFOLIO | 49.900 |
| MONITOR MONOCROMO | 25.000 |

## CONSOLA SEGA



| | |
|---|---|
| MASTER SYSTEM | 18.900 |
| MASTER SYSTEM+ (INCLUYE PISTOLA) | 21.900 |
| SUPER SYSTEM (PISTOLA + GAFAS) | 29.900 |
| JUEGOS DESDE | 1.990 |

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMATICA. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDO.....
DIRECCION.....
POBLACION.....C.P.....
TELEFONO.....
MODELO ORDENADOR.....
FORMA DE PAGO: TALON ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐

| TITULOS | PRECIO |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| GASTOS DE ENVIO | 200 |
| TOTAL | |



*Dominic Wheatley y Mark Strachan de Domark e Ian Andrew de Incentive, vestidos de ceremonia para el lanzamiento de CASTLE MASTER.*



# Castle Master

DOMARK

Nos encontramos en la Inglaterra del siglo dieciseis, donde nuestro amor, una bella princesa, se encuentra cautiva en una de las cuatro torres del castillo. Nuestra labor no va a resultar nada grata y mucho menos, fácil, ya que el castillo se encuentra embrujado y no tardaremos en ser abordados por una multitud de espíritus, ratas e incluso murciélagos. La única forma por la que podemos librarnos de ellos, es lanzando con precisión rocas sobre tan abominables seres.

El juego ha sido desarrollado íntegramente en tres dimensiones, contando con gráficos sólidos (o sea, rellenos). Según palabras del fundador de Incentive, la empresa que ha desarollado el Castle Master, éste juego es la primera aventura de acción que utiliza gráficos sólidos en tres dimensiones.

# Más juegos para PCW

## (Mar Entertainments)

Muy pronto los usuarios de PCW van a poder disfrutar de dos nuevos juegos para su ordenador: Star Byte y Robot Scape, dos arcades que nos situan en un mundo futuro, lleno de hostilidad. Ambos juegos han sido creados por la empresa de software Mar Entertainments, que actualmente se encuentra preparando otros interesantes lanzamientos como: Buccaneers (la primera conversión de una máquina recreativa en España), Bloody Paws, Tokyo Gang, Corrupt y la Oca.

Os mantendremos informados.

# La Corona Mágica

## (Omk)



*Idún en amistosa conversación con Zohak.*

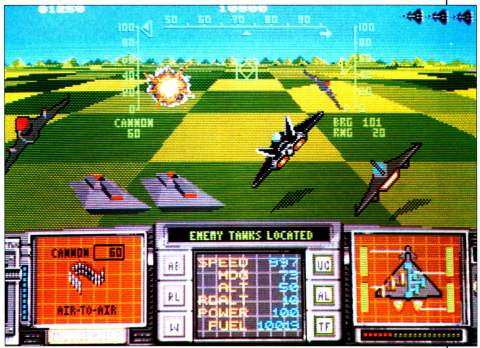
OMK, una de las pocas empresas españolas dedicadas a la programación de juegos para PCW, ha anunciado el lanzamiento de un nuevo arcade basado en la serie de dibujos animados que se emite los sabados en TVE-1 a las tres y media de la tarde: La Corona Mágica. El juego, al igual que la película, nos situará en el Sistema del Doble Sol, compuesto por siete planetas y doce lunas, en uno de los cuales habitan felizmente el rey Brigal y su hijo, el principe Zalk. Allí deberemos



poner a prueba nuestro ingenio y habilidad para recuperar la Corona Mágica y dar su merecido a la bruja Idún y a su ayudante Zohak. El juego estará disponible para todas las máquinas (Spectrum, CPC, Atari, etc...), aparecerá a finales de Septiembre del presente año.

# ATF II

Digital Integration




Una de las empresas que más éxito han obtenido en programas de simulación aerea es, sin duda alguna, Digital Integration. Esta veterana empresa de software, después del éxito obtenido con F-16 Combat Pilot, se ha decidido a lanzar la continuación de otro de sus éxitos, el simulador ATF (Advanced Tactical Fighter).

El juego estará disponible a finales de año para los ordenadores PC, Amiga y Atari ST. En España lo distribuirá System 4.



*Sylvestre Stallone y Kurt Russel, en una escena de esta película de acción.*

# Tango y Cash

DELTA Software
JUEGOS SIN FRONTERAS

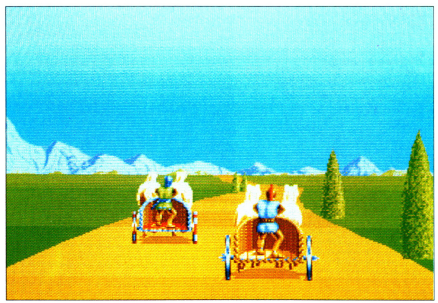
Ray Tango (Sylvestre Stallone) es el mejor policía de Los Angeles, Gabe Cash (Kurt Russell) también y ese es precisamente su problema: no se conocen y mucho menos se aguantan. Por avatares del destino van a tener que unirse para luchar contra Yves Perret (Jack Palance), un peligroso terrorista quien astutamente les ha preparado una trampa. El juego, que gozará del mismo tema y acción que la película, está siendo creado por el equipo de programación español Comix, que cuentan en su haber con creaciones del tipo Tuma-7.

El juego será distribuido en España por la empresa Delta Software y estará disponible en todos los formatos.

# Carthage



La prestigiosa firma Psygnosis, especialista en juegos para ordenadores de 16 bit, está preparando el lanzamiento de un nuevo programa llamado Carthage. Como podemos observar en la foto, el juego guarda cierto parecido con uno de los programas de la empresa española Topo (Coliseum), aunque la perspectiva es similar a la utilizada en los simuladores de carreras, lo cual aumenta notablemente el atractivo de ésta.



*Lucha de carros (Amiga).*


Astérix
Who framed ROGER RABBIT
F-16
COMBAT PILOT
VULCAN
PARIS
DAKAR
278
RESTRADA


TEM 4
OLIVER & Compagnie
BEVERLY HILLS Cop
ELVIRA
E.S.S

Chip

## Una consola portátil

# ATARI

**Con toda seguridad, la mayoría de vosotros habreis jugado en más de una ocasión con esas maquinitas de bolsillo que empezaron a tomar fama poco antes de la salida de los primeros ordenadores personales. Esas máquinas ofrecían una portabilidad y una autonomía que hoy en día se han mantenido y lo más importante: han mejorado en algunos aspectos.**

La primera impresión que tomamos al ver la consola, es que se trataba de otra de esas típicas máquinas de videojuegos que funcionan con una pantalla de cuarzo líquido, aunque con una estética más cuidada. Tras introducirle las pilas necesarias para su funcionamiento, la expresión de nuestra cara cambió por completo: nos quedamos sorprendidos al ver que la pantalla era a color (4.096 colores) y que los gráficos se desplazaban con suavidad y rapidez, superando incluso, a muchos ordenadores de 8 bit.




*Conexiones de la consola ATARI LYNX*

El control de la máquina es sencillo, ya que nos permite sujetar la máquina con ambas manos, controlar los distintos movimientos con un solo dedo, hacer una pausa, e incluso, existe la posibilidad de hacer un 'flip' de pantalla (girar 180 grados), con lo cual se posibilita el control de la consola a jugadores zurdos.

Otro de los puntos fuertes del Lynx, es la incorporación de una salida llamada Comlynx, gracias a la cual pueden jugar hasta un total de ocho personas con los nuevos juegos múltiples que Atari está preparando. Esta posibilidad abre un nuevo futuro en el mundo de los juegos, ya que aunque hasta ahora podía hacerse con cualquier ordenador que dispusiese de un Modem, salida Serie o Paralelo, estos dipositivos estaban destinados a tareas profesionales y en muy pocos casos se han utilizado en videojuegos, viéndose limitados a algún simulador de vuelo o programa de ajedrez.

En definitiva, podemos decir que nos encontramos ante la mejor consola portátil de videojuegos. El sonido es muy bueno, los gráficos sensacionales y los juegos sorprendentes. El único problema que le podemos achacar es su autonomía y tamaño.

## Ventajas

Nos encontramos ante la consola de videojuegos más potente diseñada hasta la fecha. Los gráficos, el sonido, la velocidad y todos los efectos en conjunto son increiblemente sorprendentes. Todo lo correspondiente al diseño gráfico y sonido se elabora en ficheros con la norma IFF (Interchange File Format), lo que facilita la programación de los juegos con máquinas superiores, como el Commodore Amiga. Otro de los aspectos destacables es el tamaño de la máquina, que facilita el control de la misma.

## Inconvenientes

Aunque el Atari Lynx es una máquina que sobrepasa a cualquier otra consola portátil, peca capitalmente con algunos defectos que jamás deberían de haberse producido. Algunos de éstos pueden ser el gran consumo de pilas (poca autonomía); lo cual le resta "portabilidad" y le encadena al conector del mechero del coche o a la fuente de alimentación de casa y su tamaño; no cabe en el bolsillo de una chaqueta.

| CREADOR |
| --- |
| *Atari* |
| **TAMAÑO** |
| *25 x 9 x 3 cm* |
| **PANTALLA** |
| *7 x 4.4 cm, 4096 colores* |
| **RESOLUCION** |
| *160 x 102 pixel con 16 colores (4096 paleta)* |
| **MEMORIA** |
| *64K RAM (capacidad para cartuchos de hasta 16 megas)* |
| **PROCESADOR** |
| *65C02 (8-bit)* |
| **VELOCIDAD** |
| *4Mhz* |
| **SONIDO** |
| *Cuatro canales, 8 bit D/A por canal.* |
| **ALIMENTACION** |
| *Seis pilas de 1.5V con autonomía para ocho horas* |
| **SALIDAS** |
| *Auriculares (Estéreo), ComLynx y Fuente de Alimentación* |

# LYNX




*Las tarjetas con videojuegos se insertan fácilmente en la consola.*

## HARDWARE

*Respecto a los dispositivos de entrada y salida que admite el Atari Lynx, caben destacar la conexión Comlynx, (que permite mantener conectados hasta ocho aficionados, en los juegos multiusuario), la posibilidad de conectarle unos auriculares estéreo, la fuente de alimentación (para cuando estamos en casa) y el adaptador para enchufarlo al coche.*

## SOFTWARE

*De momento esta nueva máquina no dispone de un amplio catálogo de software, pero está experimentando una importante crecida. Algunos de los títulos que actualmente se encuentran disponibles son:*

*California Games (De regalo con la máquina)*
*Blue Lighting (Similar al Afterburner)*
*Electro Cop*
*Monster Demolition*
*Gates of Zendacon*
*Tyme Quest*
*Treasure Chests*
*Chip's Challenge*

**En preparación:**
*Gauntlet*
*Rampage*
*Psyno Phobe*
*Ninja Geidan*




*Foto a tamaño real de la consola*

# ANGEL NIETO 500 CC.

**Opera Soft es una de las empresas españolas más importantes en la elaboración de videojuegos y aunque siempre se ha limitado a los arcades y videoaventuras, ahora se ha decidido a introducirse en el mundo de los simuladores deportivos con el sello de Opera Sports.**




Para inaugurar la aparición de este nuevo sello, Opera ha decidido lanzar una simulación de motos en la que encarnamos, nada más y nada menos, que al campeonísimo Angel Nieto. Ahora sólo tenemos que estar muy atentos de la pista, de los contrincantes y sobre todo del tiempo, indispensable para clasificarse.

El juego se compone de 16 circuitos, a los que podemos acceder por medio de tres cargas, cada una de las cuales con cavidad de cuatro circuitos. La razón por la que Opera Soft ha creado un juego multicarga, muy desacorde con sus ideas (odian los multicarga), es más que clara: es imposible meter dieciseis circuitos reales en una sola carga.

Angel Nieto 500 cc. es un complejo simulador de carreras de motos. En él podremos realizar acciones típicas de una carrera real, como puede ser el intercambio de neumáticos (dependiendo del tipo elegido, la moto correrá más o menos), y el número de vueltas, que puede variar entre 2 y 20.

Especialmente interesante es la opción de grabar y cargar el mundial (disponible para las versiones de disco y cinta), lo que nos permitirá dejar la partida en cualquier punto y continuarla otro día.

De entre las características más notables del Angel Nieto 500 cc., podemos destacar la posibilidad de juego para dos personas, circuito a escala del real, moto con dos desarrollos (lenta y rápida), simulación de subidas y bajadas, manchas de aceite, accidentes y la variación del estado de la pista, puede estar mojada o seca. En el primero de los casos veremos como la lluvia cae sobre la carretera, es un efecto interesante y emocionante aunque bastante peligroso, ya que la moto perderá adherencia al suelo.

**Pedro Rodriguez**




*La parrilla de salida, momento de tensión a la espera de la luz verde.*



*Pedro Ruiz y Angel Nieto después de la firma del contrato, el primer fichaje de Opera Soft.*

# EL COMBATE CONTINUA




Commodore, Spectrum coss. y disco
Amstrad coss. y disco, MSX
IBM PC 3,5 y 51/4, Atari ST, Amiga.


Copyright © 1989 AMERICAN TECHNOS INC.
All rights reserved. "AMERICAN TECHNOS"
"DOUBLE DRAGON II: The Revenge"
© 1989 Kaya Mokotoshiya



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

# EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW







*Durante el transcurso de la feria, MegaOcio concertó citas con las compañías más prestigiosas. Laurant Weill, director de Loriciels, nos facilitó información de sus últimos lanzamientos.*



*Louis-Marie Rocques y Phlippe Plas, miembros de Silmarils presentaron en la feria un magnífico juego de acción: "Colorado".*



*David Foster, director de Ready Soft, distribuidor de Space Ace en Europa, pasó por nuestro Stand y no dudó un momento en posar junto a MegaOcio, presentada en el transcurso de la Feria.*

*La European Computer Trade Show a diferencia de otras ferias, sólo es visitada por profesionales.*

El pasado mes, en el transcurso de los tres primeros días, tuvo lugar en Londres, en el Business Design Centre, una de las más importantes ferias dedicadas al software recreativo: la European Computer Trade Show. Allí se dieron cita las más prestigiosas empresas de software, hardware y grupos editoriales, entre los cuales se encontraba, representando a España, la revista MegaOcio.

Durante todo el desarrollo de la feria, las distintas empresas allí presentes exhibieron sus productos, entre los cuales se presentaron interesante novedades, como una nueva pistola para toda la gama de ordenadores y consolas, de la empresa alemana U.S. Action; una aventura más de "Monty Mole", el famoso topo de Gremlin ahora en 16 bit; y cómo no, también se encontraba allí el nuevo ordenador SAM Coupé.

Otra de las finalidades de la feria fué la concesión de una gran variedad de premios a los mejores juegos, empresas, ordenadores y programas profesionales del año, destacó con diferencia la empresa Electronic Arts, que además de ser elegida como "Empresa del Año", acaparó la mayoría de los premios con programas de gran calidad, como el Deluxe Paint III (mejor programa para Amiga y mejores gráficos) o Populus (mejor estrategia, juego más original y juego del año). El jurado, que estuvo compuesto por representantes de los distintos países europeos (entre ellos Justo Maurín, coordinador general de nuestra revista), ofreció el veredicto que reproducimos en la página siguiente

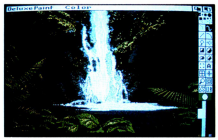
***Luis Jorge García***



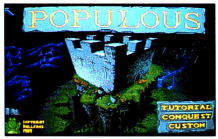
*Space Ace*



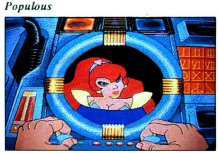
*Kick Off*



*F-16 Combat Pilot*




*Populous*



*De Luxe Paint III*






*Proein S.A. firmó importantes acuerdos en el transcurso de la feria*



*Después de que* **Kick Off** *recibiera el premio al mejor simulador deportivo, Anil Gupta (Director de Anco) junto con Mario Martinez (Director de* **System 4**), *nos dieron una buena noticia:* **Kick Off 2**. *¿Ganará el próximo año otro premio?. De izquierda a derecha Mario Martinez, Anil Gupta, Virgil y Carlos.*

## PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS RECREATIVOS

Mejor animación: *Space Ace, Ready Soft/Proein S.A.*
Mejores gráficos: *Shadow of the Beast, Psygnosis*
Mejores efectos de sonido: *Future Wars, Palace Software*
Mejor arcade: *Xenon II, Imageworks*
Mejor juego de acción: *Batman, Ocean*
Mejor conversión: *Rainbow Island, Ocean*
Mejor juego de aventura: *Indiana Jones and The Last Crusade, Lucasfilm*
Mejor juego de role: *Chaos Strikes Back, Mirrorsoft*
Mejor estrategia: *Populous, Electronic Arts/Dro Soft*
Juego más original: *Populous, Electronic Arts/Dro Soft*
Mejor simulador de vuelo: *F16 Combat Pilot, Digital Integration/System 4*
Mejor simulador deportivo: *Kick Off, Anco/System 4*
Mejor programa educativo: *Sim City, Infogrames*
Mejor lanzamiento: *Rainbow island, Ocean*
Empresa del año: *Electronic Arts/Dro Soft*
Juego del año: *Populous, Electronic Arts/Dro Soft*

## MEJORES PROGRAMAS PROFESIONALES

Ordenador del año: *Amiga 500, Commodore*
Mejor programa para Amiga: *Deluxe Paint III*
Mejores gráficos: *Deluxe Paint III*

*La última tendencia*

# Películas en tu

**Por los tiempos que corren, parece que la panorámica del software está más que cubierta o, al menos, eso es lo que parece. De momento las empresas más importantes en la elaboración de videojuegos se están limitando a la creación de software basado en películas, máquinas recreativas y famosos deportistas, cantantes e incluso boxeadores, por no citar una infinidad de recursos publicitarios.**

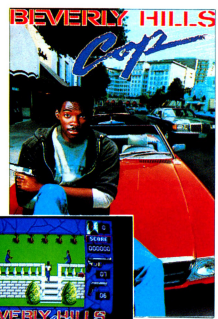
Es una lástima que los juegos realmente originales no sean valorados como debiera ser, lo que motiva un claro decaimiento en la creatividad de los programadores, que se ven limitados a los recursos monetarios para acaparar alguna buena película que de nombre a su juego.

De esta forma nunca se lograrán nuevos avances en el mundo de los videojuegos, ya que mientras el público se conforme con los programas de siempre (aunque con distinto nombre) el software permanecerá estancado.

Un claro ejemplo de lo expuesto puede ser el juego Populous, una maravillosa, original y entretenida creación de Electronics Arts, que nos convierte en verdaderos dioses. Lástima que haya pasado desapercibido por gran parte de los usuarios de ordenadores, que pre-

**Sin duda alguna, Batman ha sido el lanzamiento que ha contado con mayor campaña publicitaria. ¿Tardará mucho Batman II?.**




## 007

*Un juego de pura acción, como la película. En la foto podemos observar una de las secuencias arcade del juego (Spectrum).*

## BEVERLY HILLS COP

*Seguramente os resultará familiar la sonrisa de este personaje, que ha interpretado las más disparatadas y divertidas historias: Super Detective en Hollywood, el Principe de Zamunda, etc... En la foto podemos observar una de las pantallas de la última fase (PC EGA).*

# ORDENADOR

fieren el juego de siempre, con el nombre de alguna estrella del cine.

No obstante, esto no es un ataque a los juegos que se apoyan en taquilleras películas o en personajes conocidos, ni mucho menos.

Está clarísimo que uno de los factores más interesantes para un juego es el tema, y qué mejor tema que el de una película como Aliens, Indiana Jones, Ghostbusters o incluso el polémico film Batman.

Todos estos ingredientes son los que ayudan a crear un entorno atractivo y a enriquecer los juegos, aunque sea a costa de sacrificar nuevos elementos en los juegos, nuevas rutinas y efectos hasta ahora insospechados. En definitiva, se pierde originalidad.

### *Películas*

La cantidad de películas aparecidas en nuestras pantallas en los últimos años es sorprendente y no menos los temas: se han utilizado las películas más famosas y punteras.

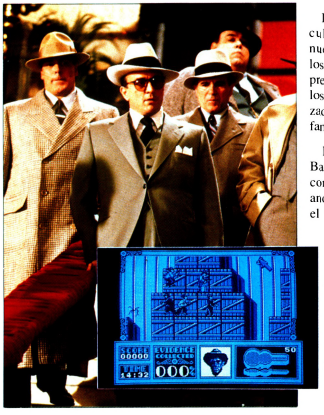
Desde el personaje Batman, nacido en el comic; Indiana Jones and the Last Crusade, el intrépido aventurero; Superdetective en Hollywood, del muy cómico Eddie Murphy; Los Intocables, del género policíaco y Perseguido, representante de las películas futuristas.

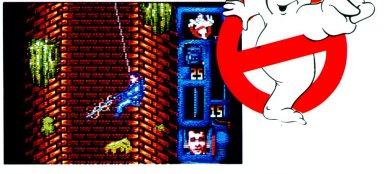
Todas estan conversiones han realzado notablemente la temática de los juegos, que hasta ahora se habían limitado a vulgares aventuras sin sentido o inacabables luchas en el espacio interestelar.

Sin embargo, si bien son buenas estas nuevas formas de proporcionar un sentido u objetivo al juego, lo limita en su originalidad.

Esto viene motivado por que el juego cuenta con una campaña publicitaria muy importante, lo suficiente como para sacar un juego de calidad que no aporte nada nuevo, excepto el tema, claro está.

En España todavía no se ha realizado ninguna conversión de este





## LOS INTOCABLES

***Indudablemente nos encontramos ante una buena película para una buen juego, aunque guarde gran similitud con Batman y los gráficos de Amstrad sean iguales a los de Spectrum. (Foto Amstrad CPC).***

## GHOSTBUSTERS II

***Si bien la película es en extremo divertida y entretenida, el juego es realmente difícil, multicarga y además la única sonrisa que puede despertar es de desesperación.***

# PELICULAS EN TU ORDENADOR

**Otro de los personajes más "primitivos" en el mundo de los videojuegos basados en películas, es 007 James Bond. Su última aparición nos llegó de la mano de Domark.**

tipo, aunque Delta Software ha anunciado el futuro lanzamiento de dos interesantes juegos, apoyados en una película de cine y en una serie de televisión: Tango y Cash, protagonizada por Silvestre Stallone y Alf, ese entrañable personaje llegado de otra galaxia que nos hace reir los domingos por la tarde.

### *Dibujos Animados*

Otro de los factores que también han influenciado decisivamente en la creación de juegos, son esos pequeños (a veces grandes) personajes de las series infantiles que tanto agradan a los mayores: los dibujos animados.

Este tipo de juegos se caracterizan por la ausencia de violencia en cada una de sus pantallas, por la acción e incluso, en ocasiones, por su aspecto cómico.

Como máximo exponente de éstos, bien podemos citar uno de los mayores éxitos de la Warner: el conejo Roger Rabbit. Quien haya tenido la oportunidad de jugar con este entretenido videojuego, se habrá dado cuenta que no sólo es divertido por la variedad de acciones que debemos realizar en cada una de las fases, sino que además, cada una de ellas está compuesta por gran cantidad de escenas cómicas que nos hacen disfrutar con mayor entusiasmo, como pueden ser el coche de Roger, que se eleva esquivando los obstáculos, la fábrica de bromas donde existen un montón de artículos curiosos y divertidos, la escena del bar, donde Roger se emborracha y se convierte (al igual que en la película) en una sirena.

Es la principal diferencia entre otro genero de films.



## BATMAN

***La estrella del cine y de los juegos, con un premio a sus espaldas como mejor arcade. No es innovador pero sí muy adictivo y correcto en todos los aspectos.***




## INDIANA JONES

***Junto con Batman, el lanzamiento estelar de la temporada, se estrenó otra impresionante película del heroe aventurero Indiana Jones. Aquí en la foto, nuestro amigo Indy con un "pequeña" araña en la chaqueta.***

# DISCO REVISTA
# CPC USER

**Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.**

## CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

**UTILIDADES:**
- Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

**CARGADORES:** Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

**TRUCOS:** Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

**JUEGOS:**
- Demos del Capitán Trueno y del AMC.
- Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.



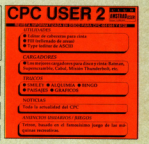

## CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

**UTILIDADES:**
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

**CARGADORES:** Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

**TRUCOS:** Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

**JUEGOS:** Tetrón, lo mejor después del Tetris.



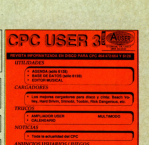

## CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

**UTILIDADES:**
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

**CARGADORES:** Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

**TRUCOS:** Ampliador User, Calendario, Multimodo.

**JUEGOS:**
- Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
- Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.




## Próximo CPC USER N.4. Junio 90.

## I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

### CUPON DE PEDIDO

**NOMBRE**.....

**APELLIDOS**.....

**DIRECCION**.....

**CODIGOPOSTAL**.....**LOCALIDAD**.....

**PROVINCIA**.....

**FORMA DE PAGO:**

☐**Contrareembolso** ☐**Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.**

**Deseo recibir las siguientes referencias:**

| Ref. | Artículo | Ordenador | Cantidad | Precio |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | **Total** | |

**Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/Almansa 110 28040 Madrid.**

# PELICULAS EN TU ORDENADOR

**También las películas de dibujos animados se han recreado en nuestros ordenadores, de esta forma podremos recordar a Mickey Mouse o Tom y Jerry, por citar algún ejemplo. Normalmente suelen ser juegos de habilidad y acción, sin utilizar la violencia.**

Otros videojuegos, que no han aparecido en ninguna película pero que merecen una mención especial por su calidad son los formados por la serie del Dragon's Lair o Space Ace (premio a la mejor animación).

Son los únicos programas que nos harían dudar si en realidad nos encontramos ante un videojuego o una película del cine.

Seguramente con los adelantos experimentados con las unidades CD ROM, no tardaremos mucho en ver auténticas maravillas de dibujos animados, controlados por nuestro ordenador.

### *En el futuro...*

Empresas como Cinemaware están representando un claro avance en lo que a videojuegos respecta, aunque realmente sus juegos parecen verdaderas películas y es que lo que esta empresa está haciendo, difiere mucho de las demás.

Han utilizado el cine para mejorar sus juegos, de hecho, Cinemaware ha lanzado al mercado una de sus últimas creaciones: "It Came From The Desert" en CD-ROM, para ello han utilizado actores reales, decorados y maquetas, con la intención de dar un nuevo giro a los videojuegos.

Indudablemente quedan muchos sistemas por descubrir y lo único que hace falta para encontrarlos es hacer la intención: buscarlos.

Más tarde o más temprano los propios usuarios se cansarán de los mismos juegos y las empresas de software se verán obligadas a buscar nuevos caminos, tiempo al tiempo.




## RUNNIG MAN

***Protagonizada por el musculoso protagonista de Conan, representa el deporte en el futuro, un deporte que degenera en violencia.***



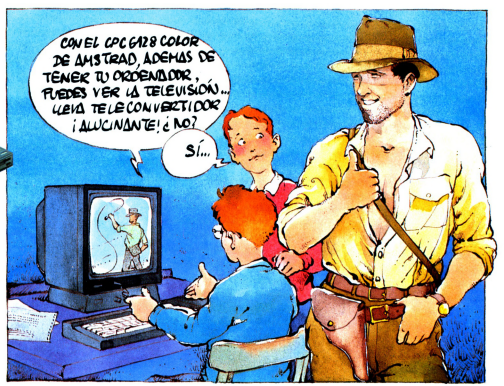

## MOONWALKER

***Este es un claro ejemplo de lo expuesto en el texto: un juego que ha aprovechado el éxito de una película para crear una simplonería de la programación. Triste pero cierto.***

sinclair






AMSTRAD

# ¡TU ELIGES, CHAVAL!

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Aravaca, 22 - 28040 MADRID




# SPACE ACE

## *Dibujos Animados*

Las vacaciones de Ace no podían durar demasiado... Un aviso urgente le informa que su chica está en apuros. ¡Maldito Borf! masculla Ace con ira ¡Desde que íbamos juntos a clase sospeché que no era trigo limpio! ¿Cómo se atreve a secuestrar a mi rubia preferida?. Este es el comienzo de la más trepidante aventura de la historia del software. Ajustaos los cinturones que despegamos.

Remontándome un poco más hacia el pasado, recuerdo también el día en que, por primera vez, vi el juego Dragon's Lair en un salón recreativo. Encarnando a un fornido guerrero medieval, Dirk, debíamos rescatar a nuestra princesa de las garras de Singe, el horrible dragón de turno. Pero el argumento era lo de menos. Lo realmente espectacular era que el juego estaba realizado en dibujos animados de una calidad comparable a la de las películas del genial Walt Disney. Esta máquina supuso toda una revolución en el mundo de los recreativos. Hoy, casi ocho años después, no resultaría demasiado atrevido afirmar que, dentro de su género, no ha sido desbancado aún por ningún otro juego. Como era lógico suponer, tras el enorme éxito obtenido, la continuación no se hizo esperar.

Suele decirse que "segundas partes nunca fueron buenas", pero, afortunadamente, esto no suele cumplirse en el campo de los videojuegos.

Así, Space Ace se convirtió igualmente en un número uno. Del mismo modo, cabía esperar que se realizasen las conversiones de tales éxitos para nuestros queridos y entrañables ordenadores.

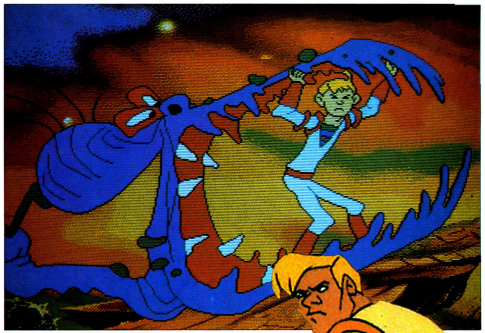
La primera conversión que se hizo del Dragon's Lair para las máquinas de ocho bit no hizo sino corroborar la sentencia de mi amigo (párrafo uno).

Pero los ordenadores de dieciséis bit son un mundo aparte y, tras comprobar la asombrosa calidad de Space Ace para Amiga, empiezo a pensar que el abismo existente entre máquinas recreativas y ordenadores no es tal, sino tan sólo un modesto desnivel que, ¿quién sabe?, tal vez un día ni siquiera exista.

A los que no conociesen este tipo de juegos, recomiendo que echen un vistazo a las fotografías adjuntas y piensen que no son pantallas de presentación lo que ven, sino el propio juego en sí.

Como sucedía con su predecesor, el argumento es casi lo de menos. Baste decir que el malvado Borf se ha apoderado de la chica de Ace y que nuestra misión consiste, cómo no, en rescatarla. La acción es trepidante. Desde el

comienzo hasta el final, Ace se enfrenta sin descanso tanto con horribles monstruos como con ingenios mecánicos. Es preciso realizar un montón de piruetas para no quebrarnos un hueso, caer abatidos por un disparo o ser devorados por alguna extraña criatura. Si conseguimos sobrevivir, será el mismísimo Borf



*Parece que lo tenemos difícil ¿Verdad?*

el que nos desafíe a un singular y desigual combate con palos electrificados.

Cuando peor se ponen las cosas para el malvado, llegan refuerzos y Ace escapa colgándose de un cable.

Es ahora el momento de rescatar a su bella compañera de una horrible muerte. Pero Borf, insistente hasta la pesadez, nos ataca de nuevo, esta vez con su terrible rayo rejuvenecedor. ¡Cuidado!, si nos alcanza uno sólo de los disparos, Ace quedará convertido en un precioso pero indefenso bebé.

Intenta que el verdugo se convierta en víctima y... el final resultará de lo más tierno. Los dibujos están realizados con gran calidad y un fino sentido del humor.

Las imágenes que se ven cuando perdemos una vida son tan divertidas que casi es preferible dejarse matar a devanarnos el seso intentando pasar una pantalla más.

*David Burgos*

## VERSION COMENTADA: AMIGA

***Un juego maravilloso. Hasta hace poco parecía impensable que se realizase un programa de estas características para un ordenador pero, como dice la canción, hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad y Space Ace lo demuestra con unos asombrosos gráficos y no menos sorprendentes efectos de sonido. Donde falla un poco Space Ace, es en el tema de la adicción. Primero: si no sabemos en cada momento lo que hay que hacer, la dificultad puede llegar a cansarnos del juego. Segundo: si conseguimos finalizarlo, tendremos ya pocos alicientes para jugar de nuevo.***

## OTRAS VERSIONES

*AMIGA (9.995 pesetas) y PC (de momento no disponible).*

## CREADOR

*READY SOFT.*

## DISTRIBUIDOR

*PROEIN S.A.*

## LO MEJOR

*Los gráficos y la animación.*

## LO PEOR

*El cambio de discos.*



**Sonido: 9**
**Gráficos: 10**
**Adicción: 8**


007 SOFT Especialistas en
* Commodore AMIGA
* Atari ST

concesionario MASTER DEALER de Commodore

- Rotulaciones en Vídeo, Animaciones y Logotipos en 2 y 3 Dimensiones.
- Autoedición asequible a cualquier bolsillo.
- Digitalización y Tratamiento de Imágenes de Vídeo, Fotografía, etc.
- MIDI Profesional a su alcance.

*Para demostraciones, rogamos nos llamen antes, para concertar hora de visita con nuestro equipo de especialistas, que gustosamente atenderán sus dudas.*

ALCALA 211
28028 MADRID

Tfo. 256 14 30
Fax 256 16 91

**RAMJET + 3**

El único copiador por hardware que hace copias independientes a cassette o disco en el ***Spectrum + 3 ó +2A*** **10.5000 Ptas.**
**Multiface 3** para ***Spectrum +3 y +2A*** **8.200 Ptas.**

TODO EN ACCESORIOS PARA AMIGA

**HARD MICRO**

**C/Villaroel, 138 tienda**
**Tel. 323 28 44 08036 BARCELONA**

JUEGOS

# LA DIOSA DE

COZUMEL es la primera parte de la trilogía "LEYENDAS DE CI-U-THAN", grupo de obras en las que se abarca un periodo y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.

Este primer libro, dividido en dos partes, narra tus aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como un pobre y desvalido náufrago, hasta tu supuesta salida triunfal de ella. En él, se ha respetado el más clásico formato de aventura.

El guión está bien trabado, la ambientación se resiente mucho en los ordenadores de 8 bits y los problemas son lógicos y acordes con la historia.

Aunque difícil de apreciar en un vistazo superficial, el juego es bastante superior a lo hasta ahora producido, e incorpora importantes avances.

Nuevo también, es un sistema de puntuación que le indica al jugador, sin darle pistas, cuales son las acciones positivas y las negativas.

La estructuración del juego, es abierta, pudiendo saltar de una a otra parte. Lo único que debes saber es que si no has completado 50 puntos en la primera parte, no podrás acabar la segunda.

Los gráficos han recibido un tratamiento especial: la forma de presentación en pantalla es nueva y se ha elegido una página antigua, con colores muy fríos, tipo fotografía vieja. Sin embargo tienen una gama extensa de tonalidades. Se ha incluido también una doble pantalla digitalizada de presentación-sorpresa para todos los ordenadores.

El programa consigue una completa integración de la inteligencia de los personajes, movilidad, pauta de acción, etc. Son los más completos aparecidos hasta ahora en una aventura, pero debemos destacar, como parte negativa, que no se les ha sacado todo el partido y son bastante tontitos a veces.

Es fundamental aprender a entenderse con ellos, puesto que la mayoría de los problemas dependen de su comportamiento. En ésto, las instruc-



# COZUMEL

ciones no han quedado bastante claras y cuesta acostumbrarse, luego ya no hay problemas.

Lo primero que hay que hacer es llegar a la isla, concretamente al pueblo de San Marcos (todos los lugares existen y los nombres son los originales). Luego has de valerte por ti mismo para poder pasar al Yucatán... Pero... resulta que te encuentras con la hermosa Diosa, dueña y señora del lugar y entonces...

Hay varios personajes claves: la pareja de hermanos borrachines, un viejo cura lisiado, un frustrado y sabiondo maestro de escuela, un temible contrabandista, un vendedor de barcos usados, el mono demente, las serpientes asesinas, etc, pero tambien está Kuill y está, ¡como nó!, LA DIOSA. Todo ello inmerso en un mundo opresivo, caluroso, y rodeado por la sempiterna selva.

Estamos frente a una aventura bastante difícil, pero absorvente, donde hay que planear el curso de acción con bastante antelación si queremos obtener algo positivo.

Esperamos que sigan en esa línea de mejora continua y nos ofrezcan en cada entrega un producto de igual o superior calidad, quizá con algunos efectos de sonido.

COZUMEL es la primera parte de la trilogía "LEYENDAS DE CI-U-THAN", grupo de obras en las que se abarca un periodo y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.



**VERSION COMENTADA:**
**PC (CGA y EGA).**

*Diosa de Cozumel es, sin duda, lo mejor que se puede ofrecer hoy día a nuestro público en éste tipo de juegos. Los gráficos son muy efectivos y las descripciones muy detalladas.*

**OTRAS VERSIONES**

*PC (2.500 pesetas en 5.25 y 3.5), Atari (2.500 pesetas), Amiga (2.500 pesetas), Spectrum (cinta: 1.200 pesetas; disco: 1.950 pesetas), Amstrad CPC (cinta: 1.200 pesetas; disco: 1.950 pesetas), Amstrad PCW (En preparación).*

**CREADOR**

*Aventuras A.D.*

**DISTRIBUIDOR**

*Dro Soft*

**LO MEJOR**

*Todo en general.*

**LO PEOR**

*El cambio de discos.*



Sonido: 9
Gráficos: 10
Adicción: 9

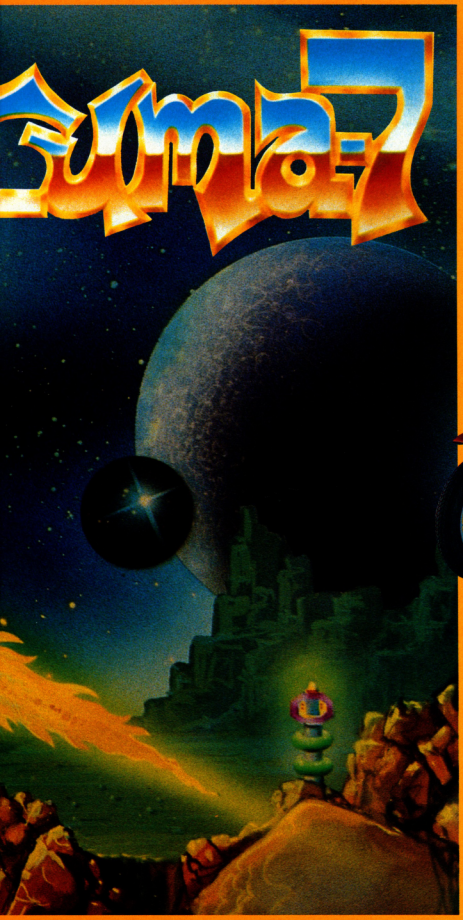
# DISFRUTA CON TUMA - 7




Disponible en:
AMSTRAD,
SPECTRUM,
MSX, PC Y PCW

SISTEMA SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC y PCW

# Y CONSIGUE TU PROPIA MOTO




**Si posees o adquieres el programa TUMA - 7 de DELTA SOFTWARE puedes participar durante este mes en el sorteo de la DELTA MOTO de DELTA SOFTWARE.**

**Envía el cupón que encontrarás dentro de los juegos de DELTA SOFTWARE.**




167.000 Ptas.

DELTA Software
JUEGOS SIN FRONTERAS

C/ Francia, 12
Fuenlabrada
28940 MADRID
Tel.: (91) 606 74 12
Fax: (91) 615 02 10

| | |
|---|---|
| **Delegación Cataluña:**<br>Distribuidora JASA<br>BARCELONA<br>Tel.: (93) 4155468 | **Delegación Levante:**<br>Aptdo.147<br>30840 Alama<br>Tel.: (968) 631955 |
| **Delegación Norte:**<br>Aptdo. 20131<br>15080 LA CORUÑA<br>Tel.: (981) 201255 | **Delegación Sur:**<br>Aptdo. 2148<br>14080 CORDOBA<br>Tel.: (957) 432731 |

JUEGOS

# X-OUT

## *Una de marcianitos*

**Ultimamente se han puesto de moda películas del estilo de Amsterdamned, Leviathan y, sobre todo, Abyss, donde la trama se sitúa en las profundidades subacuáticas. El mundillo del software no podía mantenerse al márgen y, aprovechando la coyuntura, llega a nuestros ordenadores X-Out.**




*Seleccionando el armamento. (Amiga)*

Ciertamente parece una buena idea producir un matamarcianos ambientado en un mundo submarino. Los arcades espaciales están ya muy vistos, aunque en este tipo de programas lo de menos es el argumento, porque como todo se reduce (al fin y al cabo) a martirizar despiadadamente el botón de disparo del joystick, nos da exactamente lo mismo que un juego de marcianitos se desarrolle bajo el agua o sobre un campo de pepinillos.

Lo que sí se agradece es la inclusión de cierto tipo de detalles que hagan más excitante nuestra ardua tarea de exterminar alienígenas.

La originalidad de X-Out radica únicamente en su ambientación submarina. Pero, a estas alturas, no vamos a pedirle a un programa de estas características que sea original. X-Out nos permite la tan actualmente popular opción de comprar armamento, al principio de cada fase se nos proporciona una amplia cantidad de dinero para adquirir naves y equiparlas. La curiosidad por comprobar la potencia de tal o cual módulo de disparo nos impulsará a echar otra partida más.

Técnicamente no se puede reprochar nada o casi nada a X-Out: un buen scroll, tanto horizontal como vertical, buena respuesta del teclado, rapidez de movimientos y fiabilidad de nuestra nave, gráficos correctamente realizados y grado de dificultad completamente acertado. Todo esto constituye, sin duda, una buena tarjeta de presentación para un juego.

Sin embargo, X-Out tiene también unos cuantos puntos flojos: ausencia total de sonido, posible confusión entre nuestros propios módulos de disparo y las naves enemigas, monotonía del juego y, sobre todo, la continua carga de las fases desde cassette (la búsqueda y captura del comienzo de un bloque, cuando nos sale un error de carga, resulta especialmente angustiosa).

Es siempre aconsejable, incluso al comienzo de la partida, comprar una sóla nave en la tienda y equiparla con el mejor armamento posible. Sobre todo, se recomienda la adquisición de alguno de los ya mencionados módulos de disparo. Son una especie de navecillas-escolta que, aparte de aumentar nuestra capacidad de disparo, nos sirven de protección. Realmente, es preferible manejar una nave perfectamente equipada para la lucha

### TRUCOS (Todos los formatos)

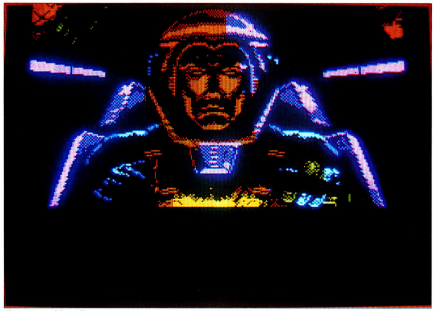
**La mayor dificultad y a la vez aliciente de este juego, es la posibilidad de aumentar el armamento de nuestra nave. El problema empieza cuando el dinero empieza a escasear y para ello nada mejor que utilizar el siguiente truco(válido para la demo):**
**Cuando estés en la pantalla donde se compra el armamento, escoge la nave más barata (la primera) e introdúcela en la rejilla. Ahora escoge el disparo laser, el más pequeño (que también es el más barato) y disparalé al guardian (que está en la esquina superior izquierda) en la cabeza: dispondrás del suficiente capital para comprar todo el armamento que desees.**

que poseer tres vidas o más. Bajo la pantalla del juego (que, por cierto, cada vez las hacen más pequeñas) aparece una barra horizontal que nos indica la energía de la nave. Las balas enemigas son de distintos tamaños y, lógicamente, los disparos de mayor volumen son los que nos desposeen de mayor cantidad de energía.

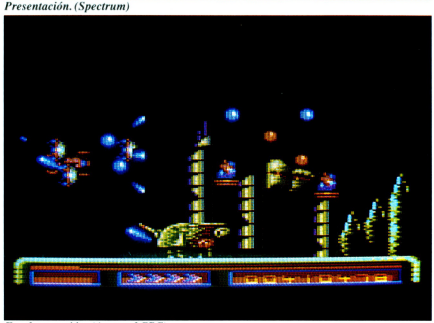
Y ya, poco más que decir. Lo lógico sería que los avances del software corriesen parejos con el transcurrir del tiempo. Pero no siempre es así. También sería lógico pensar que un juego multicarga fuese superior en calidad, ya que comparando X-Out con otros arcades espaciales no dice mucho a su favor.

X-Out es, en definitiva, uno más de los muchos matamarcianos que existen, correcto en casi todos los sentidos, pero que no destaca por nada.

***David Burgos***



*Presentación. (Spectrum)*



*En plena acción. (Amstrad CPC)*



*Spectrum.*

**VERSION COMENTADA: SPECTRUM**

***X-Out es un juego normalito, nada del otro mundo. La verdad es que tiene algunos de los ingredientes necesarios para ser un buen arcade, pero la carencia del más mínimo sonido y la persistente sensación de estar siempre jugando la misma fase lo convierten en un juego que pudo haber sido bueno, pero que se quedó en el intento.***

**OTRAS VERSIONES**

***Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.900 pesetas), Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.900 pesetas), Amiga (2.500 pesetas) y Atari ST (2.500 pesetas).***

**CREADOR**

***Rainbow Arts***

**DISTRIBUIDOR**

***Erbe***

**LO MEJOR**

***El control de la nave.***

**LO PEOR**

***Multicarga y sin sonido.***



| | |
|---|---|
| Sonido: | 0 |
| Gráficos: | 7 |
| Adicción: | 6 |

# ¡SUSCRIBETE AHORA A MEGAOCIO Y...




✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
**Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional .**
**Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual.**
**Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER: Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.**




✔ **ADEMAS TE REGALAMOS UN PC CALCULATOR.**
**Magnífica calculadora que suma, resta, multiplica, divide, realiza raices cuadradas y porcentajes. 8 dígitos.**

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
**Además tendrás acceso a nuevas secciones: "La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".**

**Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:**
**BMF Grupo de Comunicación, S.A. C/Almansa 110 28040 Madrid.**
*** Esta oferta sólo válida durante los meses de Mayo y Junio.**

## CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a **MEGAOCIO** por:
Un año al precio de **3.750 Ptas.*** + una **PC CALCULATOR.**
**NOMBRE**.....
**APELLIDOS**.....
**DIRECCION**.....
**CODIGO POSTAL**.....**LOCALIDAD**.....
**PROVINCIA**.....

**FORMA DE PAGO:**
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

# WINDSURF WILLY

## *Peripecias acuáticas*

**De la mano de una compañía de software recién nacida, Silmarils (francesa para más datos), nos llega este entretenido Windsurf Willy.**

El objetivo del juego es el de ir consiguiendo puntos sucesivamente, y de esta manera poder ascender de categoría. Los puntos se pueden obtener de muy diversas formas, aunque la más eficaz de todas son los espectaculares saltos que podemos realizar con nuestra tabla de windsurf.

Al empezar el juego se nos da la oportunidad de elegir el tipo de tabla con la que queremos competir. Hay tres clases distintas, cada una con sus ventajas e inconvenientes, que a continuación os describimos.

La elección del material es una de las tareas más importantes. La tabla debe elegirse en función a la fuerza del viento y al tiempo disponible, la superficie de la vela es de suma importancia para adquirir la máxima velocidad.

**VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC**

***El juego, desde luego, no defraudará a los adictos a este tipo de programas, es más, sitúa el listón todavía más alto, hecho que hoy en día no es nada fácil y es digno de gran respeto.***

**OTRAS VERSIONES**

***Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1995 pesetas), Spectrum (cinta: 875 pesetas), Amiga (2250 pesetas), Atari ST (2250 pesetas) y PC (5.25 y 3.5: 2250 pesetas).***

**CREADOR**

***SILMARILS***

**DISTRIBUIDOR**

***PROEIN S.A.***

**LO MEJOR**

***El movimiento.***

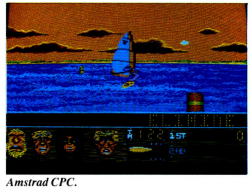
**LO PEOR**

***Poco variado.***



**Sonido: 7**
**Gráficos: 7**
**Adicción: 7**

La tabla "Racing" o carrera, está destinada para la regata. Es la más rápida, pero con élla no pueden realizarse saltos ni surts. La tabla "Wave" u ola es la más pequeña y lenta, pero tiene una ventaja, y es que con élla se pueden efectuar todos tipo de saltos. Por último, la tabla "Powerjibe" es la tabla de tamaño medio-grande, mezcla aspectos y cualidades de las dos tablas ya antes mencionadas. No permite efectuar saltos.



*Amstrad CPC.*

### *Las salidas*

Existen varios tipos de salidas diferentes que puntuan más o menos. La salida denominada "clásica" consta de encadenar cíclicamente los movimientos para levantar la vela. Con el viento es más difícil. La salida "Water start" se realiza prácticamente igual que la salida clásica, pero es más difícil.

Existen varios tipos de movimientos así como de "encadenamientos", que son simplemente series consecutivas de estos movimientos.Cada uno puntuado según la dificultad de su ejecución.



*¡Cuidado con los bañistas!(Amiga)*

### *El juego*

Con una asombrosa presentación del anagrama de la firma productora, comienza este "Windsurf Willy". Un juego de buenos gráficos, bien definidos y que cumplen con su cometido.

El sonido esta bastante bien realizado, tanto en la banda sonora del menú principal, que es agradable y tiene ritmo, como en los efectos correspondientes, tales como las olas, movimientos, etcétera.

Algo bastante raro es que durante el desarrollo del juego en sí, no se escucha ningún sonido, ya sea alguna melodía, o bien un ruido. Simplemente nos limitamos a escuchar el nervioso "tic-tac" de un reloj. Esto puede ser un punto negativo, ya que el sonido siempre contribuye a ambientar mejor un juego, y durante el desarrollo de éste en concreto, se hecha mucho a faltar.

En cuanto a los movimientos..., que quereis que os digamos..., magníficos, maravillosos, reales, ¡no!, nos seguimos quedando cortos. Este es sin duda alguna el mayor atractivo de "Windsurf Willy", su punto fuerte.

Se puede decir en definitiva que "Windsurf Willy" es un juego cuidado, bien acabado y técnicamente complejo. Este programa da la talla, desde luego, pero tiene un tema poco atractivo para los usuarios, que están acostumbrados a otro tipo de juegos.

***César Valencia Perelló.***

# XENON II

## (Todos los formatos)




**Aquí teneis unos cuantos consejos que os serán muy útiles para acabar de una vez el Xenon II, uno de los mejores juegos de matar marcianos que jamás se haya programado.**

Para aclarar un poco las cosas hemos dividido cada nivel en dos fases, la A y la B, ya que esto es también así en el juego. De esta manera, cuando veais 'Tienda A', quiere decir la tienda que aparece en la primera parte del nivel, o 'Guardian B', este es el guardián que aparece en la segunda parte de ese nivel. Bueno después de esta pequeña explicación aquí teneis las claves que os ayudarán a acabar el juego:

### *Nivel Uno*

- Tienda A: Compra energía si la necesitas.

- Tienda B: Vende el 'rear shot' y compra 'double shot' y 'side shot'.

- Guardián B: Dispárale al ojo. Permanece en la parte baja de la pantalla, y retrocede solamente si es necesario, para evitar las minas. No hagas esto cuando dispares al ojo, ya que tus posibilidades son muy limitadas. Intenta colocarte cerca y haz fuego cuando el tentáculo del guardian esté retraido.

### *Nivel Dos*

- Tienda A: Compra energía si la necesitas, y sólo compra 'side shot' si ya lo habías comprado en el nivel anterior.

- Guardián A: Mueveté hacia arriba y a la izquierda y espera hasta que el guardian haya aparecido por completo. Dispara a uno de los ojos hasta que lo destruyas. Después, en cuanto tengas oportunidad ve a por el otro ojo, el de la derecha y dispárale. Cuando la pantalla comience a desplazarse hacia abajo, permanece ligeramente echado hacia arriba para evitar los gusanos que salen del interior de la criatura. Destruye cualquier gusano que se interponga en tu camino, y por fin dispara al último ojo.

- Tienda B: Vende el 'side shot'. Si tienes bastante dinero vende el cañon para poder comprar dos 'laser'. Compra uno o dos (según el dinero que tengas), 'power-up' y energía.

- Guardián B: Dispara a las barreras-telaraña que hay a la derecha y a la izquierda, y muévete hacia arriba por un lado de la araña. Tan pronto como la araña se mueva, síguela. Ponte justo debajo de ella y dispara en la boca. Cuando la consigas destruir, colócate en la parte de baja de la pantalla para coger el dinero que cae hacia abajo.

### *Nivel Tres*

- Tienda A: Compra 'power-up' y energía si la necesitas.

- Guardián A: dispárale en los ojos con un láser.

- Tienda B: Vende 'rear shot'. Compra un 'laser', 'power-up', 'side shot' y energía si la necesitas.

- Guardián B: Muévete a la izquierda y espera a que aparezca la serpiente. Dispárale constantemente a la cabeza con un láser. Cuando se meta en un agujero vete a la derecha y espera. Tan pronto como salga a la superficie comienza a disparar otra vez.

### *Nivel Cuatro*

- Tienda A: Compra 'side shot', energía y 'Nashwan'.

- Guardián A: Evita los bolas de fuego y muevete a la izquierda. Dispara a las cabezas más pequeñas con el fuego lateral, y después dispárale a su cola con un láser. Muévete hacia abajo, luego deslízate otra vez hacia arriba y atraviesa la pantalla mientras disparas a la cabeza con el láser.

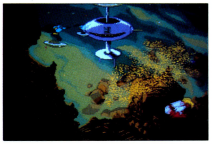
- Tienda B: Compra 'laser', 'power-up' y energía. Experimenta también con algunas de las nuevas armas que te puede vender el alienígena.

- Guardián B: Evita la lengua del monstruo y mueveté hasta el tope de la pantalla a la izquierda. Dispárale a los ojos con los disparos laterales y después vete lo más lejos posible. La criatura se volverá a colocar otra vez como antes y así poco a poco, con los disparos laterales, podrás destruirla.

### *Nivel Cinco*

- Tienda A: Véndelo todo y vuélvelo a comprar otra vez, ya que el alienígena nos dará más dinero por todo ello que lo que nos puede costar comprarlo otra vez. Compra 'vidas extra' con todo el dinero que te sobre.

- Guardián B: Dispara a los propulsores con el láser y luego dispara a las pequeñas torretas que hay con los disparos laterales. Destruye los lanzadores de láser. Cuando todas las torretas hayan sido destruidas vete abajo y dispara a la parte de arriba, al centro.



# SPACE ACE

## (Todos los formatos)

### Pantalla 1

Pulsa DERECHA antes del primer disparo, IZQUIERDA antes del segundo y ABAJO antes del tercero.

### Pantalla 2

Pulsa DERECHA e IZQUIERDA. Ahora, cuando el brazo se levante por segunda vez, pulsa IZQUIERDA. Este último paso lo tendrás que repetir varias veces.

### Pantalla 3

Tan pronto como el primer disparo llegue al suelo pulsa ABAJO. Cuando ACE llegue a la roca, aprieta ARRIBA.

### Pantalla 4

Pulsa ARRIBA tan pronto como la nave sobrevuele el fuerte.

### Pantalla 5

Presiona DISPARO para matar al monstruo.

### Pantalla 6

Cuando la viga empieze a caer, pulsa la tecla DERECHA y ARRIBA cuando empieze a caer.

### Pantalla 7

Espera hasta que la plataforma alcanze el suelo por segunda vez, ahora pulsa DERECHA y otra vez DERECHA cuando caigas sobre ésta.

### Pantalla 8

Pulsa ABAJO cuando el monstruo abra sus fauces y luego DERECHA.

### Pantalla 9

Pulsa ABAJO cuando el monstruo abra sus fauces y luego IZQUIERDA.

### Pantalla 10

Cuando el monstruo te agarre con sus tentáculos y ACE esté mirandole, pulsa el DISPARO.

### Pantalla 11

Cuando aparezcan los hombres gato, pulsa ARRIBA y meteté en la cueva.

### Pantalla 12

Cuando los enemigos aparezcan, pulsa ARRIBA.

### Pantalla 13

Antes de que ACE alcanze el centro de la pantalla, pulsa la tecla DERECHA.

### Pantalla 14

En el momento en que aparezcan los enemigos, pulsa ARRIBA.

### Pantalla 15

Antes de que el robot dispare, pulsa DERECHA.

### Pantalla 16

Pulsa la tecla IZQUIERDA para eesquivar el disparo del cañón.

### Pantalla 17

IZQUIERDA.

### Pantalla 18

DERECHA.

### Pantalla 19

ARRIBA.

### Pantalla 20

Pulsa DISPARO cuando Borf levante el palo.

### Pantalla 21

Pulsa DISPARO para detener el ataque de Borf.

### Pantalla 22

Pulsa DISPARO cuando Borf levante el palo. DERECHA.

### Pantalla 23

Pulsa DISPARO para detener el ataque de Borf, entonces pulsa ABAJO.

### Pantalla 24

Pulsa el DISPARO para detener el ataque.

### Pantalla 25

Pulsa ARRIBA antes del primer balanceo, seguido de ABAJO antes del segundo. DERECHA.

### Pantalla 26

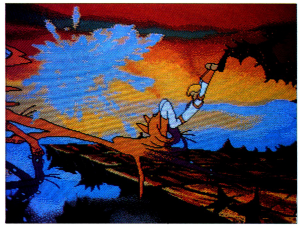
Pulsa DERECHA para caer al lado de Borf y ABAJO para saltar sobre él.

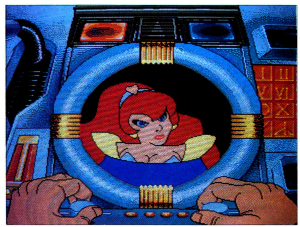
### Pantalla 27

Cuando aparezca el monstruo azul, pulsa ARRIBA y después IZQUIERDA.

### Pantalla 28

Cuando ACE caiga sobre la plataforma, pulsa ABAJO.





### Pantalla 29

Pulsa DERECHA antes de que la plataforma se consuma en la lava.

### Pantalla 30

Pulsa DERECHA antes de que el rayo llegue al suelo.

### Pantalla 31

Pulsa IZQUIERDA al llegar al empalme.

### Pantalla 32

Pulsa DERECHA antes de que el rayo llegue al suelo.

### Pantalla 33

Pulsa IZQUIERDA cuando el rayo choque contra el suelo. Pulsa IZQUIERDA para evitar el segundo disparo.

# La 1ª SKATE MAGAZINE

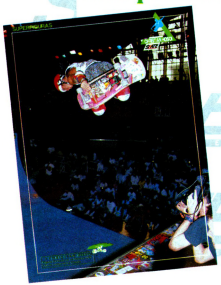






**La revista en castellano más grande del mundo con pósters, entrevistas y todo lo que interesa a skaters y patinadores.**

**¡Díselo a tus amigos...!**






**Ya en tu Kiosko**

# AMSTRAD sinclair ocio

Año II N.15 Mayo 1990



JUEGOS

# TUMA 7

## *Más que una carrera*

**De las manos de una recién nacida compañía española, COMIX, nos llega este estupendo TUMA 7, con el más genuino sabor arcade. El juego consta de dos fases bien diferenciadas que se pueden cargar por separado, independientemente de que acabemos una o no, es decir, que no necesitaremos las claves de rigor para poder jugar con la segunda fase.**




*La serpiente es uno de los enemigos más peligrosos.*

TUMA 7 es un arcade multicarga con dos fases llenas de acción. En la primera, nosotros, osados jugadores, nos convertiremos en los pilotos de una moto espacial, equipada con dos turbo-cohetes. El objetivo es ir eliminando sucesivamente a todos los enemigos, intentando a su vez no ser alcanzado por ninguno de ellos. Los gráficos son de un tamaño impresionante y la movilidad de la que han sido dotados en relación a su gran tamaño se podría calificar de magnífica. La primera fase del juego no deja que despegemos los dedos del teclado ni un solo segundo, la acción es constante. La verdad es que hacía tiempo que no pasaba por las pantallas de nuestros ordenadores un juego tan dinámico y tan activo. Los enemigos nos acosan por ambos lados y podemos hacer frente a sus ataques gracias al turbo-láser con el que va equipada la moto. Al principio cuesta algo hacerse con el control de ésta, pero una vez que hemos jugado unas cuantas partidas, nos invita a jugar más todavía. Los enemigos de fase son ciertamente espectaculares, por ejemplo, se podría destacar la gigantesca serpiente que aparece guardando la entrada a una gruta; gira sobre su cuerpo amenazando con su larga y mortal lengua bífida.Si nos alcanza estamos perdidos.

La primera fase de TUMA 7 es verdaderamente difícil, me atrevería a afirmar, que es "la dificultad" hecha programa. Esta gran dificultad es la que invita, por otra parte, a jugar una y otra partida hasta intentar superar el obstáculo de turno. La primera fase está repleta de asombrosos efectos, por ejemplo y por mencionar alguno: los enemigos (horribles monstruitos verdes de dos patas) en respuesta a nuestro laser, estallan en mil ensangrentados pedazos que saltan por los aires, o cuando nuestra moto encuentra inevitablemente un obstáculo en su camino y cae a un precipicio trás varias vueltas de campana, etcetera...

Dato importante a mencionar es que contamos con una cantidad limitada de tiempo para completar una determinada parte del recorrido, y de no completarlo en el tiempo dado como límite, termina la partida y vuelta a empezar.

Esto es todo lo referente a la primera fase. En la segunda nos encontramos sin la moto, en la base enemiga, armados con un potente turbo-rayo. Con esta nueva arma podemos disparar descargas, aunque deberemos poner especial cuidado en que no sobrepasen un determinado límite energético. Si el límite es sobrepasado, no podremos disparar y tendremos como única arma una balloneta que podremos utilizar siempre que hasta que el límite energético sea repuesto otra vez.

En la segunda fase, la acción se recorta un poco, dejándonos algunos momentos de respiro (menos mal...), lo cual nos permite pensar un poco lo que vamos a hacer y a donde nos vamos a dirigir.

La base enemiga cuenta con un gran mapeado, por lo cual es aconsejable que hagamos un mapa. Los enemigos

que encontraremos en esta base son muchos y variados, así como otros peligros múltiples. Algunos enemigos son más difíciles de abatir que otros, este es el caso, por ejemplo, de unos gigantes que aparecen tras las puertas que se abren cíclicamente. Algunos van armados con una simple navaja, mientras que otros llevan, al igual que nosotros, un turbo-rayo.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

***COMIX ha dado en el clavo, y ha sabido crear un juego atractivo. El tema ya está algo "pisoteado", aunque la calidad del juego es digna de mención.***

OTRAS VERSIONES:

***Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas; disco: 2.250 pesetas), Spectrum (cinta: 875 pesetas; disco: 2.250 pesetas). Pronto en PC y PCW.***

CREADOR:

***Comix***

DISTRIBUIDOR:

***Delta Software***

LO MEJOR:

***Los gráficos***

LO PEOR:

***Brusquedad en algunos de sus movimientos***



**Sonido: 7**
**Graficos: 8**
**Adicción: 6**

Un aliciente muy de agradecer, es que los programadores de este TUMA 7, se hayan molestado en hacer un juego con scroll multi-direccional, en vez de hacerlo con el consabido mapeado pantalla a pantalla. Al igual que en la primera fase, la acción desborda, y la adicción también.




*¡No os asusteis¡, ¡no muerde!*

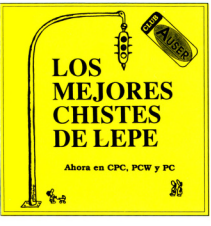



*La segunda fase se desarrolla en la base enemiga.*

El movimiento que se ha logrado imprimir a TUMA 7 es, dentro de lo que cabe, bueno, aunque algo brusco en algunos momentos. Esto es comprensible debido al gran tamaño de los sprites y por consiguiente, el notorio decremento de velocidad.

Y la adicción..., la adicción está asegurada, tanto la primera como la segunda fase nos aseguran horas de diversión. Los pequeños detalles y las continuas sorpresas, acompañadas de los magníficos y gigantescos gráficos crean un ambiente que atrae al jugador a jugar más y más. En definitiva, TUMA 7 es un gran juego, bien trabajado, en el cual se puede ver la gran calidad técnica y los variados aspectos del mismo.

***César Valencia Perelló.***


# LOS MEJORES CHISTES DE LEPE

- Compruebe como hacer un regalo original produce más placer que uno normal.
- Regale un maravilloso disco de ordenador con los mejores chistes de nuestros amigos de Lepe.

El regalo ideal para motoristas, navieros, estudiantes de arquitectura, militares con y sin graduación, empleados de ultramarinos, reparadores electrónicos, guardias urbanos, pescadores, telefonistas, conductores de autobús y metro, pintores, fontaneros en paro, obreros de la metalurgia, periodistas, taquimecanógrafas, corredores de bolsa, charcuteros, vendedores de automóviles de ocasión, jugadores de mus, suicidas frustrados, enfermeras, inspectores de Hacienda, inspectores de los inspectores, futbolistas, barrenderos, políticos, labradores, ministros, banqueros y resto de la humanidad.

Disponible afortunadamente en CPC, PCW y PC. Pedidos al Club A.USER, llamando a los teléfonos 2538620 y 2539167 (con el 91 delante si se quiere reír fuera de Madrid) o al apartado 42033 también de Madrid.

Precio: **3.500 ptas** (CPC, PCW y PC 3 1/2) y **3.000 ptas** (PC disco 5 1/4). IVA y gastos de envío incluidos.

Ref: LP-1 CPC 6128/464
Ref: LP-2 PCW 8256-8512 y 9512
Ref: LP-3 PC (señalar 5 1/4 ó 3 1/2)




*El primer Taller práctico de la segunda etapa nos introduce en la tercera dimensión del apasionante mundo de las alarmas y similares.*

# "Proyectus INTERRUPTUS"

**Nuestro planteamiento, que desde el momento en que habéis comprado la revista es vuestro, parte de la base de realizar un sistema que permita a la máquina, al CPC concretamente, determinar cuando un circuito ha sido interrumpido. Hemos optado por crear un circuito que detecte la obstaculización de un rayo luminoso, pero valdría cualquier otro medio de detección. La idea es que el ordenador reaccione ante el cambio de situación, emprendiendo las acciones oportunas.**
**En realidad estamos con el germen de una central de alarmas, ni más ni menos.**

Para no perdernos en el maremagnun de las posibilidades, definamos exactamente cual es el contenido del "Proyectus Interruptus". Construiremos un aparato que detecta la interrupción de un haz luminoso, mandando dicha información al ordenador y éste, mediante un sencillo programa, podrá contar las veces que ocurre.

```
10 'Programa de MBS&MBS HardSoft para us
o con el "PROYECTUS INTERRUPTUS". Mayo 1
990.
20 CLS
30 a$=MID$(BIN$(INP(&F500)),5,1)
40 IF a$="0" AND b$="1" THEN cuent=cuent
+1
50 IF cuent=20 THEN PRINT"S'ACABAO":END
60 LOCATE 1,1:PRINT cuent
70 b$=a$
80 GOTO 30
```

En vuestras manos queda el realizar los cambios pertinentes para que dicho software realice alguna función de respuesta si ello os interesa. Al final del artículo encontraréis unos cuantos ejemplos como orientación y engrasaneuronas.

## *Materiales necesarios.*

Son pocos, baratos y comunes, de forma que esperamos que no tengáis problemas en encontrarlos.

1 Fototransistor BPX25.
1 Transistor BC 109.
1 Resistencia de 220 ohmios.
2 Resistencias de 2,2 Kilo ohmios.
1 Resistencia ajustable de 100 kilo ohmios.
1 Diodo LED rojo.
1 Pila de 4,5 voltios.
1 Conector PCB para impresora, de 17 x 2 contactos.
1 Trozo de placa tipo Uniprint.
Y los cables precisos para unir la placa con el conector.

Puntualizaciones generales, variadas y pintorescas.

Si no encontráis el transistor BC 109 no os apuréis, prácticamente vale cualquier otro que sea de uso general.

El fototransistor BPX25 ha sido seleccionado precisamente por ser muy direccional y verse poco afectado por los cambios en la luz ambiente. Si tenéis otro u os veis obligados a comprarlo distinto, hacerle un tubito, una visera para que solo actue con la luz frontal que le llegue desde el emisor.

El que dice ser y llamarse fototransistor reacciona con más efectividad ante el espectro del color rojo, por lo que recomendamos que la bombilla o el led sea eso, rojo. Si usáis otro color quizás la sensibilidad no sea tan acusada. Informamos que la luz blanca lo excita menos (con perdón).

Pese a todo ello se ha incluido una resistencia ajustable que permitirá marcar los umbrales de actuación de nuestro "Proyectus Interruptus", garantizando que solo se disparará cuando realmente ha dejado de recibir la luz. Así, de paso, os enteráis de que es un sistema activo que funciona cuando no hay señal.

Hablando de luz, hay una escala de valores que indica qué tipo de emisor hay que usar en relación a la distancia. Como veréis, no descartamos el uso de bombillas, linternas o focos si la distancia es grande.

Un led de 3 mm cubre hasta una distancia de 2 cm.

Un led de 5 mm cubre hasta una distancia de 5 cm.

Una bombilla cubre hasta una distancia de 25 cm.

Una linterna cubre hasta una distancia de 2 metros.

Un foco puede cubrir tremebundas distancias.

Una foca también si no se cansa.

## La construcción.

A estas alturas no deberíamos tener problemas en comprender el esquema eléctrico y electrónico adjunto, de forma que pasaremos por alto las pequeñeces y nos dedicaremos a lo importante.

Ahora es el momento de plantearse el proyecto realizado en placa Uniprint o a base de cableado. Cada modalidad tiene sus ventajas e inconvenientes, por lo que la elección es, una vez más, vuestra. Si nos dejáis haceros una recomendación, hay que estar muy duchos para pasar de placa y lanzarse al montaje "aéreo".

Muy importante, importantísimo, es proteger el aparato terminado de golpes, líquidos y contactos indeseables productores de cortocircuitos y disgustos varios. Por ello tendréis que colocar el emisor de luz y el fototransistor fuera de ella, porque dentro no habría manera de que nada interrumpiera el haz luminoso. Pensad un poco y comprenderéis que lo ideal podría ser tener el aparato en un lado y todo el sistema detector en otro. Claro que depende de la utilidad que le deis...

## La conexión al ordenador.

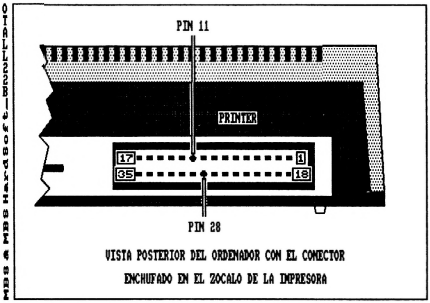
Los dos cables de salida del esquema llevan la información de lo que ocurre en el "Proyectus Interruptus" hasta el CPC. Se ha seleccionado la entrada de impresora por sencillez, pero este conector sólamente nos permite conectar uno de nuestros "Proyectus interruptus". Si quisieramos más tendríamos que usarlo con un proyecto anterior, el "Descansillo system", que nos permitiría conectar hasta veinticuatro sensores a la vez.

Las patillas utilizadas en el conector de la impresora son la 11 y 28, correspondiendo el pin 11 a la entrada y el 28 a la masa. Desde el pin 2 al 9 son salidas, con las que podríamos activar relés, por ejemplo.

## Unas cuantas ideas.

Este proyecto puede ser el principio de todo un sistema de alarma o control, dependiendo de nuestra capacidad para añadir elementos a lo que aquí hemos descrito.

Si viviéramos en una granja, nuestro flamante proyecto podría contar las ovejas que vuelven al corral, indicándonos su número en la pantalla para que nos quedemos satisfechos al comprobar que todas han salido o hacer que salgamos nosotros a buscar a Sinforosa, siempre remolona a la hora de volver al dulce hogar.




VISTA POSTERIOR DEL ORDENADOR CON EL CONECTOR ENCHUFADO EN EL ZOCALO DE LA IMPRESORA

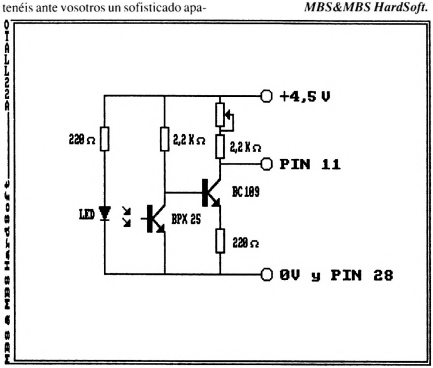
Suponiendo que tengamos un Scalextric, podríamos fácilmente realizar un par de cuentavueltas, conectando los pines de salida del ordenador (remember, son del 2 al 9) a un relé que haga funcionar un magnetófono con sirenas y aplausos al cumplirse el número prefijado de vueltas.

Tampoco estaría mal montar lo necesario para contabilizar el número de llamadas telefónicas que recibe una empresa diariamente o el tiempo que dura cada una de ellas. En realidad tenéis ante vosotros un sofisticado aparato que tiene por límite vuestra imaginación y esta es tan grande que podríamos decir que el "Proyectus Interruptus" sirve para casi todo.

Al terminar deseamos deciros que cuando se publica un proyecto no acaba ahí nuestra labor, de forma que si encontramos aplicaciones realmente revolucionarias, os lo haremos saber. Si sois vosotros quiénes nos lo hacéis saber a nosotros (la unión hace la fuerza, además de música), gustosamente las publicaremos y os mandaremos un regalito. Obligatoria la foto testimonio, eso si.

Sed buenos y trabajadlo con cariño, que en ello radica gran parte de que las cosas funcionen bien. Hasta el próximo mes.

*MBS&MBS HardSoft.*



# CONTABILIDAD

**Todos vosotros conoceis ya de sobra la existencia de programas capaces de llevar a cabo una contabilidad, tanto bancaria como doméstica, con la más absoluta perfección y precisión. Pues bien, en este número os presentamos, para no ser menos, a MINI-CONTA, un programa que se encarga de ello.**

MINI-CONTA es un potente contable capaz de llevar al día tanto las operaciones bancarias como las domésticas. Es sumamente sencillo y cómodo de manejar, y en pocos minutos nos habremos familiarizado con él por completo.

En el menú principal encontramos varias ventanas, cada una encargada de una tarea determinada. En la ventana de operaciones bancarias podemos: Introducir un ingreso, una salida, listado de ingresos, de salidas, de conceptos, y por último, ver los balances finales. En la ventana de operaciones domésticas podemos: Introducir datos, borrarlos, listar datos, ver el gasto por referencia, ver el gasto por fecha, y para finalizar, ver los balances finales. Existe otra ventana denominada "varios", gracias a la cual podemos ver el directorio de un disco (en caso de que el usuario posea uno), grabar los datos, cargarlos, modificar los colores, y salir de MINI-CONTA.

### *Instrucciones de uso*

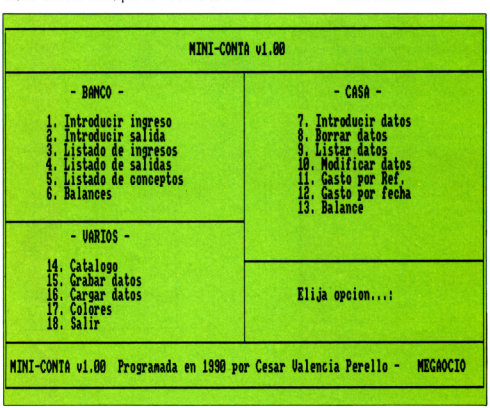
Al introducir un ingreso o una salida, se nos piden los siguientes datos: Cantidad a ingresar, concepto (motivo del ingreso o la salida), referencia (Abreviatura del concepto) y por último fecha del ingreso. Una vez contestadas todas las cuestiones, se nos pregunta si todos los datos introducidos son correctos, en caso de error o equivocación, tecleando N se pueden volver a introducir los datos.

Cuando introducimos los datos en la sección doméstica, no cambia nada, por lo proceso a seguir es idéntico al anterior.

Si empleamos la opción de borrar datos, debemos estar bien seguros de ello, ya que se pierde todo lo almacenado en memoria hasta el momento. De todas maneras, se nos da una segunda oportunidad para pensarlo mejor preguntándonos si estamos realmente seguros de que queremos borrar todos y cada uno de los datos.

La opción de gasto por referencia nos permite conocer el gasto efectuado en un campo en concreto, que en este caso, lo llamaremos por su referencia. Es importante recordar esto, el campo que queramos usar ebe ser llamado por su referencia.

Al igual que la opción anterior, la opción de gasto por fecha, nos permite saber el dinero o cantidad gastada en una fecha determinada que nosotros introducimos previamente. Si queremos saber lo que gastamos el Domingo día 12, por ejemplo, debemos teclear en la fecha 12/mm/aa, donde "mm" es un mes determinado y "aa" un año determinado.



```
10 '**************************
20 '*                        *
30 '*     MINI-CONTA V1.00     *
40 '*          POR           *
50 '* CESAR VALENCIA PERELLO *
60 '*        MEGAOCIO        *
70 '*                        *
80 '**************************
90 '
100 tt=20:bb=0:pp=0:MODE 2:INK 0,pp:INK
1,tt:BORDER bb
110 DIM REF$(200):DIM FEC$(200):DIM ING(
200):DIM SAL(200):DIM CON$(200):DIM REFS
$(200):DIM FECS$(200):DIM CONS$(200)
120 DIM REFC$(200):DIM CONC$(200):DIM VA
(200):DIM FECC$(200)
130 LOCATE 30,6:PRINT"MINI-CONTA V1.00":
LOCATE 27,12:PRINT"CESAR VALENCIA PERELL
O":LOCATE 37,9:PRINT"POR":LOCATE 34,15:P
RINT"MEGAOCIO":LOCATE 31,24:PRINT"Pulsa
una tecla.'
140 GOSUB 1200:CALL &BB18
150 MODE 2:INK 1,0:GOSUB 1210
160 M$="MINI-CONTA v1.00":YM=2:GOSUB 122
0:GOSUB 1230
170 GOSUB 1250
180 LOCATE 12,15:PRINT"- VARIOS -"
190 LOCATE 8,17:PRINT"14. Catalogo":LOCA
TE 8,18:PRINT"15. Grabar datos":LOCATE 8
,19:PRINT"16. Cargar datos":LOCATE 8,20:
PRINT"17. Colores":LOCATE 8,21:PRINT"18.
 Salir'
200 LOCATE 2,24:PRINT"MINI-CONTA v1.00
Programada en 1990 por Cesar Valencia Pe
rello -  MEGAOCIO  ":MOVE 1,50:DRAWR 638
8,0:MOVE 320,51:DRAWR 0,300:MOVE 1,351:D
RAWR 638,0:MOVE 320,140:DRAWR 318,0:MOVE
 1,184:DRAWR 318,0:INK 1,tt
210 WINDOW #2,2,39,5,13:WINDOW #3,42,79,
5,16:WINDOW #4,42,79,18,21:WINDOW #5,2,3
9,15,21:LOCATE 50,19:INPUT"Elija opcion.
..";op$
220 ON VAL(op$) GOTO 240,310,380,440,500
,610,690,760,790,850,900,950,1000,1020,1
030,1070,1110,1150
230 CLS#4:GOTO 160
240 BPL=1
250 IF ING(BPL)=0 THEN FEC=BPL:GOTO 280
260 BPL=BPL+1:IF BPL=199 THEN CLS#2:PRIN
T#2,"* NO HAY ESPACIO *":GOSUB 1200:CALL
 &BB18:GOTO 150
270 GOTO 250
280 CLS #2:PRINT#2,"INTRODUCIR INGRESO":
PRINT #2:INPUT#2,"Ingreso....:",ING(FEC)
:INPUT#2,"Concepto....:",CON$(FEC):INPUT#
2,"Referencia.:",REF$(FEC):INPUT#2,"Fech
a.....:",FEC$(FEC):PRINT #2:INPUT#2,"To
do correcto (S/N) ",dd$
290 IF UPPER$(dd$)="S" THEN CLS #2:CLS #
4:GOSUB 1230:GOTO 210
300 GOTO 280
310 BPL2=1
320 IF SAL(BPL2)=0 THEN FEC2=BPL2:GOTO 3
50
330 BPL2=BPL2+1:IF BPL2=199 THEN CLS#2:P
RINT#2,"* NO HAY ESPACIO *":GOSUB 1200:C
ALL &BB18:GOTO 150
340 GOTO 320
350 CLS #2:PRINT#2,"INTRODUCIR SALIDA":P
RINT #2:INPUT#2,"Salida.....:",SAL(FEC2)
:INPUT#2,"Concepto...:",CON$(FEC2):INPU
T#2,"Referencia.:",REF$(FEC2):INPUT#2,"
Fecha.....:",FEC$(FEC2):PRINT #2:INPUT
#2,"Todo correcto (S/N) ",dd$
360 IF UPPER$(dd$)="S" THEN CLS #2:CLS #
4:GOSUB 1230:GOTO 210
370 GOTO 350
380 GOSUB 1160:LOCATE 2,2:PRINT" REFEREN
CIA          FECHA          CONCEPTOS
                INGRESOS"
390 P1=1
400 IF ING(P1)=0 THEN PRINT#2:PRINT#3:PR
INT#4:PRINT#5:PRINT#2,"- FIN -":PRINT#3,
"- FIN -":PRINT#4,"- FIN -":PRINT#5,"- F
IN -":GOSUB 1200:CALL &BB18:GOTO 150
410 PRINT#2,REF$(P1):PRINT#3,FEC$(P1):PR
INT#4,CON$(P1):PRINT#5,ING(P1)
420 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 1200:CALL
&BB18
430 P1=P1+1:GOTO 400
440 GOSUB 1160:LOCATE 2,2:PRINT" REFEREN
CIA          FECHA          CONCEPTOS
                SALIDAS"
450 P2=1
460 IF SAL(P2)=0 THEN PRINT#2:PRINT#3:PR
INT#4:PRINT#5:PRINT#2,"- FIN -":PRINT#3,
"- FIN -":PRINT#4,"- FIN -":PRINT#5,"- F
IN -":GOSUB 1200:CALL &BB18:GOTO 150
470 PRINT#2,REFS$(P2):PRINT#3,FECS$(P2):
PRINT#4,CONS$(P2):PRINT#5,SAL(P2)
480 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 1200:CALL
&BB18
490 P2=P2+1:GOTO 460
500 GOSUB 1160:LOCATE 2,2:PRINT" REFEREN
CIA          FECHA          CONCEPTOS
                CANTIDAD"
510 P3=1
520 IF CON$(P3)="" THEN GOTO 560
530 PRINT#2,REF$(P3):PRINT#3,FEC$(P3):PR
INT#4,CON$(P3):PRINT#5,"+"ING(P3)
540 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 1200:CALL
&BB18
550 P3=P3+1:GOTO 520
560 P4=1
570 IF CONS$(P4)="" THEN PRINT#2:PRINT#3
:PRINT#4:PRINT#5:PRINT#2,"- FIN -":PRINT
#3,"- FIN -":PRINT#4,"- FIN -":PRINT#5,"
- FIN -":GOSUB 1200:CALL &BB18:GOTO 150
580 PRINT#2,REFS$(P4):PRINT#3,FECS$(P4):
PRINT#4,CONS$(P4):PRINT#5,"-"SAL(P4)
590 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 1200:CALL
&BB18
600 P4=P4+1:GOTO 570
610 CLS#2:PRINT#2,"BALANCES FINALES":PRI
NT#2
620 K=K+1:IF ING(K)=0 THEN PRINT#2,"Tota
l de ingresos...: "iK-1:GOTO 640
630 GOTO 620
640 K2=K2+1:IF SAL(K2)=0 THEN PRINT#2,"T
otal de salidas....: "iK2-1:GOTO 660
650 GOTO 640
660 SUM1=0:FOR MM=1 TO K-1:SUM1=SUM1+ING
(MM):NEXT
670 SUM5=0:FOR M2=1 TO K2-1:SUM5=SUM5+SA
L(M2):NEXT
680 K=0:K2=0:PRINT#2,"Total ingresado....
..  ":SUM1:PRINT#2,"Total sacado.....
:  ":SUM5:PRINT #2,"Diferencia.........:
  ":SUM1-SUM5:PRINT#2:PRINT#2,"Pulse una
tecla.":GOSUB 1200:CALL &BB18:CLS #2:CLS
#4:GOSUB 1230:GOTO 210
690 BP2=1
700 IF CONC$(BP2)="" AND VA(BP2)=0 THEN
FE2=BP2:GOTO 730
710 BP2=BP2+1:IF BP2=199 THEN CLS#3:PRIN
T#3,"* NO HAY ESPACIO *":GOSUB 1200:CALL
 &BB18:GOTO 150
720 GOTO 700
730 CLS #3:PRINT#3,"INTRODUCIR DATOS":PR
```

Las opciones de balances son prácticamente iguales en los dos campos, exceptuando la diferencia lógica, claro está. En el campo bancario nos permite conocer el dinero total ingresado, el total sacado, así como el número de ingresos y salidas de dinero. En el campo doméstico nos permite saber el dinero total gastado hasta el momento.

La opción de cambiar colores nos da la oportunidad de variar los propios de MINI-CONTA, eligiendo los que más nos apetezcan.

Tanto para grabar datos como para cargarlos debemos de introducir el nombre del fichero a grabar o cargar.

**Si empleamos la opción de borrar datos, debemos estar bien seguros de ello, ya que se pierde todo lo almacenado en memoria**

# Contabilidad

No hace falta que se teclee la extensión, ya que todos los ficheros de datos creados por MINI-CONTA llevan la extensión de ".MCD".

MINI-CONTA es flexible, ya que gracias a su sistema simplificado de almacenamiento de datos, nos permite llevar por igual y con la misma comodidad, tanto las contabilidad de una semana determinada, como de un mes, de un año, o si queremos de un día. No esta adaptado a un periodo de tiempo fijo, lo que hace a MINI-CONTA muy útil.

*César Valencia Perelló.*

**Al igual que la opción de borrar, la opción de gasto por fecha, nos permite saber el dinero o cantidad gastada en una fecha determinada**

```
INT#3:INPUT#3,"Concepto...:",CONC$(FE2):
INPUT#3,"Referencia.:",W$:WW$=LEFT$(W$,5
):REFC$(FE2)=WW$:INPUT#3,"Fecha.....:",
FECC$(FE2):INPUT#3,"Valor.....:",VA(FE2
):PRINT#3:INPUT#3,"Todo correcto (S/N) "
,dd$
740 IF UPPER$(dd$)="S" THEN CLS #3:CLS#4
:GOSUB 1250:GOTO 210
750 GOTO 730
760 CLS#3:PRINT#3,"BORRAR DATOS":PRINT#3
:PRINT#3,"Utilizando esta opcion perdera
":PRINT#3:PRINT#3,"todos los datos en me
moria.":PRINT#3:INPUT#3,"Esta seguro (S/
N)...",dd$
770 IF UPPER$(dd$)="S" THEN CLEAR:CLS#3:
CLS#4:GOSUB 1250:GOTO 210
780 CLS#3:CLS#4:GOSUB 1250:GOTO 210
790 GOSUB 1160:LOCATE 2,2:PRINT" REFEREN
CIA        FECHA              CONCEPTOS
                    VALOR"
800 P5=1
810 IF CONC$(P5)="" THEN PRINT#2:PRINT#3
:PRINT#4:PRINT#5:PRINT#3,"- FIN -":PRINT
#3,"- FIN -":PRINT#4,"- FIN -":PRINT#5,"
- FIN -":GOSUB 1200:CALL &BB18:GOTO 150
820 PRINT#2,P5*) "REFC$(P5):PRINT#3,FECC
$(P5):PRINT#4,CONC$(P5):PRINT#5,VA(P5)
830 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 1200:CALL
&BB18
840 P5=P5+1:GOTO 810
850 CLS#3:PRINT#3,"MODIFICAR DATOS":PRIN
T#3:INPUT#3,"Teclee No. de dato a modifi
car.",ndm
860 IF ndm<1 OR ndm>200 THEN GOTO 850
870 CLS#3:PRINT#3,"MODIFICAR DATOS":PRIN
T#3:PRINT#3,"Referencia..: ";REFC$(ndm):
PRINT#3,"Fecha.......: ";FECC$(ndm):PRIN
T#3,"Concepto....: ";CONC$(ndm):PRINT#3,
"Valor.....: ";VA(ndm):PRINT#3:INPUT#3
,"Es este (S/N)..."dd$
880 IF UPPER$(dd$)="N" THEN CLS#3:CLS#4:
GOSUB 1250:GOTO 210
890 FE2=ndm:GOTO 730
900 CLS#3:PRINT#3,"GASTO POR REFERENCIA"
:PRINT#3:INPUT#3,"Introduzca referencia.
:",rrr$
910 sumref=0:bre=1
920 IF UPPER$(REFC$(bre))=UPPER$(rrr$) O
R LOWER$(REFC$(bre))=LOWER$(rrr$) THEN s
umref=sumref+VA(bre)
930 bre=bre+1:IF bre>200 THEN PRINT#3:PR
INT#3,"El gasto de Ref.= ";rrr$:PRINT#3:
PRINT#3,"es de ";sumref;" Ptas.":PRINT#3
:PRINT#3,"Pulse una tecla para continuar
.":GOSUB 1200:CALL &BB18:CLS#3:CLS#4:GOS
UB 1250:GOTO 210
940 GOTO 920
950 CLS#3:PRINT#3,"GASTO POR FECHA":PRIN
T#3:INPUT#3,"Introduzca la fecha.......:
",fff$
960 sumfec=0:bfe=1
970 IF UPPER$(FECC$(bfe))=UPPER$(fff$) O
R LOWER$(FECC$(bfe))=LOWER$(fff$) THEN s
umfec=sumfec+VA(bfe)
980 bfe=bfe+1:IF bfe>200 THEN PRINT#3:PR
INT#3,"El gasto del ";fff$:PRINT#3:PRINT
#3,"es de ";sumfec;" Ptas.":PRINT#3:PRIN
T#3,"Pulse una tecla para continuar.":GO
SUB 1200:CALL &BB18:CLS#3:CLS#4:GOSUB 12
50:GOTO 210
990 GOTO 970
1000 CLS#3:PRINT#3,"BALANCE FINAL":PRINT
#3:sumtot=0:FOR sc=1 TO 200:sumtot=sumto
t+VA(sc):NEXT:PRINT#3,"El valor gastado
por unidad":PRINT#3:PRINT#3,"de tiempo,
asciende a :":PRINT#3:PRINT#3,sumtot;" P
tas.":PRINT#3:PRINT#3,"Pulse una tecla p
ara continuar."
1010 GOSUB 1200:CALL &BB18:CLS#3:CLS#4:G
OSUB 1250:GOTO 210
1020 MODE 2:M$="CATALOGO DEL DISCO":YM=2
:GOSUB 1220:PRINT:PRINT:CAT:M$="Pulse un
a tecla para continuar."!YM=24:GOSUB 122
0:GOSUB 1200:CALL &BB18:MODE 2:GOTO 150
1030 CLS#5:PRINT#5,"GRABACION DE DATOS":
PRINT#5:PRINT#5,"Teclee el nombre sin Ex
t.":PRINT#5:INPUT#5,">>>",nn$:nn$=LEFT$(
nn$,8)
1040 OPENOUT nn$+".MCD"
1050 FOR i=1 TO 200:WRITE#9,REF$(i),FEC$
(i),ING(i),SAL(i),CON$(i),REFS$(i),FECS$
(i),CONS$(i):NEXT:FOR q=1 TO 200:WRITE#9
,REFC$(q),CONC$(q),VA(q),FECC$(q):NEXT:C
LOSEOUT:PRINT#5:PRINT#5,"Fin de la graba
cion."
1060 GOSUB 1200:CALL &BB18:CLS#5:CLS#4:G
OSUB 1250:GOTO 150
1070 CLS#5:PRINT#5,"CARGA DE DATOS":PRIN
T#5:PRINT#5,"Teclee el nombre sin Ext.":
PRINT#5:INPUT#5,">>>",nn$:nn$=LEFT$(nn$,
8)
1080 OPENIN nn$+".MCD"
1090 FOR i=1 TO 200:INPUT#9,REF$(i),FEC$
(i),ING(i),SAL(i),CON$(i),REFS$(i),FECS$
(i),CONS$(i):NEXT:FOR q=1 TO 200:INPUT#9
,REFC$(q),CONC$(q),VA(q),FECC$(q):NEXT:C
LOSEIN:PRINT#5:PRINT#5,"Fin de la carga.
"
1100 GOSUB 1200:CALL &BB18:CLS#5:CLS#4:G
OSUB 1250:GOTO 150
1110 CLS#5:PRINT#5,"CAMBIO DE COLORES":P
RINT#5:INPUT#5,"Tinta....:",tt:IF tt<0 O
R tt>26 THEN GOTO 1110
1120 PRINT#5:INPUT#5,"Papel....:",pp:IF
pp<0 OR pp>26 THEN GOTO 1110
1130 PRINT#5:INPUT#5,"Borde....:",bb:IF
bb<0 OR bb>26 THEN GOTO 1110
1140 INK 1,tt:INK 0,pp:BORDER bb:CLS#5:C
LS#4:GOTO 150
1150 IZ=39:DE=41:AR=12:AB=14:FOR BT=1 TO
 12:WINDOW #6,IZ,DE-AR,AB:PAPER#6,1:CLS#
6:IZ=IZ-3.5:DE=DE+3.5:AR=AR-1:AB=AB+1:NE
XT:BORDER 26:PAPER#6,0:CLS#6:INK 0,0:INK
 1,26:BORDER 0:LOCATE 1,1:PRINT"Fin de l
a sesion.":END
1160 MODE 2:GOSUB 1210:MOVE 1,50:DRAWR 6
38,0:LOCATE 2,24:PRINT" Pulse 'SPACE' p
ara detener el listado y cualquier tecla
 para continuar.":MOVE 104,51:DRAWR 0,31
0:MOVE 1,361:DRAWR 638,0:MOVE 230,51:DRA
WR 0,310:MOVE 440,51:DRAWR 0,310
1170 WINDOW #2,2,12,4,21:WINDOW #3,15,28
,4,21:WINDOW #4,31,54,4,21:WINDOW #5,57,
79,4,21
1180 RETURN
1190 LOCATE 1,1:CALL &BB18
1200 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
1210 MOVE 1,1:DRAWR 638,0:DRAWR 0,398:DR
AWR -638,0:DRAWR 0,-398:RETURN
1220 LOCATE 40-LEN(M$)/2,YM:PRINT M$:RET
URN
1230 LOCATE 12,5:PRINT"- BANCO -":LOCATE
 8,7:PRINT"1. Introducir ingreso":LOCATE
 8,8:PRINT"2. Introducir salida":LOCATE
8,9:PRINT"3. Listado de ingresos":LOCATE
 8,10:PRINT"4. Listado de salidas":LOCAT
E 8,11:PRINT"5. Listado de conceptos"
1240 LOCATE 8,12:PRINT"6. Balances":RETU
RN
1250 LOCATE 56,5:PRINT"- CASA -":LOCATE
50,7:PRINT"7. Introducir datos":LOCATE 5
0,8:PRINT"8. Borrar datos":LOCATE 50,9:P
RINT"9. Listar datos":LOCATE 50,12:PRINT
"12. Gasto por fecha":LOCATE 50,13:PRINT
"13. Balance"
1260 LOCATE 50,10:PRINT"10. Modificar da
tos":LOCATE 50,11:PRINT"11. Gasto por Re
f.":RETURN
```

CPC

## Programación en CPC

Poseo un Amstrad CPC 464 y estoy interesado en saber si:

1) El lápiz óptico se puede utilizar en un monitor F.V. y en un TV a color.

2) Existe algún ensamblador/desensamblador en cinta y por otra parte se puede trabajar con otros lenguajes como Pascal, Logo, etc. Si es así dónde puedo conseguirlos.

3) Existe alguna utilidad para el CPC 464, algo que no sean juegos.

4) Es posible pasar el sistema operativo CP/M a cassette. Si es así, ¿cómo?.

**Ricardo Fabregat (Valencia)**

RESPUESTA

Respondiendo por orden a cada una de tus preguntas:

1.Si, el lápiz óptico se puede utilizar en un monitor en fosforo verde. No obstante no es muy aconsejable ya que no se le puede sacar realmente un buen provecho, entre otros factores podemos citar el del color. Funciona perfectamente con un televisor a color.

2.Por supuesto, existen multitud de lenguajes, ensambladores y compiladores para el CPC en cinta y disco. Si estás interesado en conseguirlos, te aconsejaríamos que pusieras un anuncio en la sección de C.V.C. (Compro, Vendo, Cambio) de la revista. Quizá puedas encontrar algún lector que desee venderlo.

Si estas interesado en conseguir programas de aplicación para tu ordenador, puedes remitirte a nuestra sección de ofertas o ponerte en contacto con LINE, Teléfono (943) 61-55-35.

4.Es absurdo pasar un sistema operativo a cassette, ya que este se caracteriza por ofrecer una gran variedad de programas en los que se apoya y a través de los cuales puede funcionar. Imaginate si cada vez que fueramos a pedir un directorio de cinta, el ordenador tuviese que buscar y cargar el comando "DIR" y luego tuviese que hacer un catalogo de cassette: !podría tardar más de una hora!.

PC

## Problemas con el Joystick



Soy poseedor de un Joystick Telemach (modelo antigüo, pues se de la nueva aparición del telemach 200) comprado en Octubre del pasado año. Tengo un Amstrad PC 1512 de una sola unidad y he comprobado que muchos juegos no funcionan (por el teclado). ¿Qué posibles soluciones me podrían dar a este problema?.

**Antonio Cambra (Valencia)**

RESPUESTA

El motivo de que no te funcionen algunos juegos es totalmente normal, ya que la conexión de joystick del Amstrad PC 1512 no es standart y por lo tanto solamente funciona con los juegos que han sido desarrollados pensando en esta salida. La mayoría de los programas de Opera Soft funcionan con este tipo de salida.

No obstante, si estás interesado en un conector que funcione en la mayoría de los juegos, siempre puedes comprar una tarjeta para el joystick. MHT Ingenieros tiene disponible una muy interesante, que permite el uso del joystick Telemach y de cualquier otro modelo con salida tipo Atari.

CPC

## Aprende a programar

Hace poco que me compro la revista Amstrad Sinclair Ocio, y sólo tengo los dos últimos números (número 11 y número 12). La revista me ha parecido muy bien, sobre todo el apartado "APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT", aunque tengo que confesar que me cuesta bastante seguir el curso de ésta sección. Quisiera saber si esto puede deberse a que me falta el número 10 (Capítulo 1 de Impresión en Pantalla) y si es así, como podría conseguirlo.

**Antonio Sebastián (Zaragoza)**

RESPUESTA

El cápitulo número 1 de la sección Aprende a Programar con Opera Soft, que se publicó en el número 10 de Amstrad Sinclair Ocio, nos explica detalladamente (con la ayuda de gráficos y listados) el funcionamiento de la rutina de impresión en pantalla. Es importante que tengas este ejemplar, ya que incorpora un pequeño listado en lenguaje Basic, que te ayudará a comprender y utilizar mejor la rutina, además de facilitar información a cerca del funcionamiento de la misma.

Para obtener el ejemplar, únicamente tienes que llamarnos al teléfono 233 86 28 y solicitarlo. Lo recibirás en tu casa en un corto periodo de tiempo.

SPECTRUM

## Impresora DMP 2160

Desearía que me proporcionaran información a cerca de la impresora Amstrad DMP 2160 y si esta impresora funciona correctamente con los ordenadores Spectrum y Amstrad CPC. También desearía saber si los programas Locoscript y Locoscript2 que son un procesador de textos para el Amstrad PCW, funcionan en los ordenadores anteriormente citados, ya que yo no he sido capaz de hacerlos funcionar y los adquirí en una tienda oficial de Amstrad.

**José Ute Muñoz (Valencia)**

RESPUESTA

La impresora Amstrad DMP 2160 funciona perfectamente con los modelos de ordenador que más arriba nos comentas, y lo más interesante, a una velocidad de 160 caracteres por segundo (no obstante existen otros modelos que también son compatibles con esos ordenadores: DMP 3000 y DMP 3160).

Respecto a los programas Locoscript y Locoscript2, sólo funcionan en el Amstrad PCW y no en los ordenadores Spectrum y Amstrad CPC. Si quieres un buen procesador de texto para estas máquinas, puedes recurrir a algunas tiendas especializadas. Uno de los mejores programas son el Tasword.

JUEGOS

# BURAN

**Si os gustan las aventuras intergalácticas, pasaréis buenos ratos con este juego, ya que además de entretenido, cada una de sus fases son juegos completamente distintos. El primero es un juego más reposado, donde predomina nuestra retentiva y el segunda es un arcade que pondrá a prueba nuestra habilidad y reflejos.**




Año 2.067, la URSS ha desarrollado un transbordador espacial como apoyo a su plan de bases estelares, pero a la vez, puede convertirse en una potente máquina de destrucción en caso de que la Tierra se vea amenazada por naves alienígenas hostiles. Este ingenio se llama "Buran". En su base secreta, en las amplias estepas siberianas, un grupo de astronautas se preparan para pasar las pruebas que les conducirán a pilotar este magnífico ingenio volador.

Para ello, antes tenemos que aprender a pilotar la nave, demostrar que nuestro corazón puede soportar la tremenda aceleración del despegue y tener la habilidad y reflejos necesarios para afrontar las distintas "guisas" en que nos vamos a ver involucrados.

***El juego***

Como ya comentábamos anteriormente, el juego está dividido en dos cargas totalmente independientes. En la primera influyen la retentiva y paciencia que tengamos, la segunda es un "arcade" típico. Buran se maneja con gran facilidad, lo que no quiere decir que sea un juego fácil y es precisamente este detalle lo que lo hace adictivo.

La primera carga se divide en tres fases; aprendizaje de piloto, capacidad física y colocación del satélite.

Aprendizaje de piloto. Nos encontramos en la cabina del Buran. En pantalla irán apareciendo una serie de preguntas para ver si estamos familiarizados con los mandos de nuestra nave. En total serán quince operaciones, permitiéndonos un máximo de tres errores. Procurar acordaros de las acertadas, ya que, al cometer los tres fallos, volveremos a empezar.

Capacidad física. La nave está lista para el despegue, comienza la cuenta atrás y, separándose de la plataforma de lanzamiento, empieza a adquirir velocidad. Nuestro corazón tendrá que adaptarse a la aceleración que se necesita para salir al espacio exterior. La forma de pasar esta prueba nos recuerda un poco al "Decathlon".

Colocación del satélite. Es tu primera misión manejando la nave, lo primero que tenemos que hacer es mantenerla a velocidad constante, para luego situar el satélite en órbita. Una vez que lo hayamos conseguido, sólo nos quedará aumentar la potencia de la nave para poder regresar a la base.

La segunda carga del juego nos situa en pleno arcade espacial. El Imperio Calavera amenaza nuestro planeta y nuestra misión consiste en llegar a la nave insignia y destruirla.

Para ello tendremos que ir avanzando a través de nueve niveles, en los que nos encontraremos con dos formas distintas de pantallas. En las primeras deberemos destruir las naves y aerolitos que vayan apareciendo, pero poniendo especial cuidado en recoger las reservas de "Fuel" y las cápsulas con armamento extra. En las segundas, que son independientes y representan bases enemigas, nos enfrentaremos contra cañones gigantes y extraños seres.

Según superemos los distintos niveles que componen la segunda carga, aparecerá en pantalla la clave de acceso al último nivel conseguido. Muy de agradecer a los programadores del juego, ya que con ello evitaremos comenzar otra vez desde el principio.

***Juan Ramón Rodríguez***

**VERSION COMENTADA: PCW**

***Buran es un juego sencillo de manejar y muy adictivo. En realidad son dos juegos distintos, sin ninguna relación entre sí. Los gráficos de la segunda carga podrían haberse mejorado un poco. En general, podemos decir que nos encontramos ante un buen juego.***

**OTRAS VERSIONES**

***Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.995 pesetas), Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.995 pesetas), PCW (8256 y 9512: 3.600 pesetas) y PC (disco 5.25 y 3.5: 2.250 pesetas).***

**CREADOR**

***OMK SOFTWARE.***

**DISTRIBUIDOR**

***PROEIN S.A.***

**LO MEJOR**

***Adictivo y fácil de controlar.***

**LO PEOR**

***Algo monótono.***



**Gráficos:** 7
**Adicción:** 7
**Sonido:** -

CLUB AUSER

C/ Almansa, 110, Local 8
28040 MADRID

# OFERTAS

## ACCESORIOS Y PERIFERICOS

**Funda CPC F. verde.**
Ref.141-P.V.P.: **1.795** Ptas.

**Funda CPC 464 color.**
Ref. 143-P.V.P.: **1.795** Ptas.

**Funda CPC 6128 F. verde.**
Ref. 142-P.V.P.: **1.795** Ptas.
AHORA **1.500** Ptas.

**Funda CPC 6128 color.**
Ref. 144-P.V.P.: **1.795** Ptas.

**Joystick (Amstick).**
Ref. 400-P.V.P.: **950** Ptas.

**Cable prolongador.**
Ref. 192-P.V.P.: **2.600** Ptas.

**Cable Audio 6128.**
Ref. 190-P.V.P.: **995** Ptas.

**Cable prolongación 664-6128.**
Ref. 196-P.V.P.: **3.275** Ptas.

**Kit limpiacassettes.**
Ref. 412-P.V.P.: **745** Ptas.

**Portadocumentos.**
(Izda.-Dcha.) Ref. 150-P.V.P.: **595** Ptas.

**Gaymakit.**
Limpiador de cabezales, monitor, teclado y pantalla.
Ref. 569-P.V.P.: **2.000** Ptas.

**Almohadilla "ratón".**
Ref. 187-P.V.P.: **1.999** Ptas.

**Funda para PCW 9512.**
(Tres piezas) Ref. 404-P.V.P.: **2.395** Ptas.

**Kit limpiacabezales discos 3".**
Ref. 122-P.V.P.:3.100 Ptas.
AHORA **2.600** Ptas.

**Cinta impresora PCW 9512.**
Ref. 197-P.V.P.: **1.550** Ptas.

**10 Discos 3" + archivador.**
Ref.121-P.V.P.: **5.100** Ptas.

**5 Discos 3" + artchivador.**
Ref. 120-P.V.P.: **3.000** Ptas.

**Discos 5.1/4" Datahard.**
10 Unidades Ref. 570-P.V.P.: **1.200** Ptas.

**Discos 3.1/2" Datahard.**
10 Unidades Ref. 571-P.V.P.: **2.500** Ptas.

**3 Cintas vídeo E-180 Amstard Datahard.**
Para grabar 9 horas Ref 572-P.V.P.: **2.500** Ptas.

**PCW USER Número 1.**
Ptogramas para PCW Ref. 573-P.V.P.: **2.500** Ptas.

## JUEGOS en 5 1/4" PC

**9 PRINCIPES AMBER.**
Un juego de negociaciones políticas, alianzas, crímenes, etcétera.
Ref. 435-P.V.P.: **2.890** Ptas.

**OCTUBRE ROJO.**
Es el último submarino nuclear soviético capaz de destruir 200 ciudades. ¿Te atreves a ser el comandante?
Ref. 519-P.V.P.: **3.500** Ptas.

**GAME OVER.**
Hermosa y sexy, pero malvada, es la mujer que somete a todo un ejército de terminators a las cinco confederaciones de planetas.
Ref. 515-P.V.P.: **2.300** Ptas.

**PHANTIS.**
Enfréntate a 24 enemigos diferentes a lo largo de cuatro fases y seis niveles distintos.
Ref. 516-P.V.P.: **2.300** Ptas.

**MOTOR BIKE MADNESS.**
Lo más apasionante del mundo del trial.
Ref. 517-P.V.P.: **2.300** Ptas.

**3D GAME MAKER.**
"Esto no es un juego...es muy serio". Podrás realizar tus propios juegos y, además te ofrecemos comercializarlos después.
Ref. 520-P.V.P.: **2.500** Ptas.

**RECORTA Y ENVIA EL CUPON DE PEDIDO A:**
**BMF GRUPO DE COMUNICACION,S.A.**
**28040 MADRID**

Si prefieres hacer el pedido por teléfono llama al:
**(91) 533 86 28** o **535 39 03**
(A partir de las 18h. contestador automático)

N.º Factura CIF: 79124947
NOMBRE _____ D.N.I. _____
DIRECCION _____ C.P. _____
LOCALIDAD _____ TELEF. _____
PROVINCIA _____

**Ruego me envíen las siguientes ofertas especiales**

| REF. | DENOMINACION | ORDENADOR | CANT. | PRECIO |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Total _____

El importe lo abonaré Firma

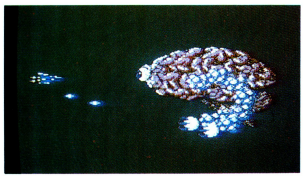
☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF EDITORIAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

«INCLUIDO IVA Y GASTOS DE ENVIO»

## LIFE FORCE

### (Nintendo)

Si todavía no has conseguido acabar este magnífico juego de Konami, prueba a seguir el siguiente truco, obtendrás 30 vidas en cada partida. Pulsa durante la pantalla de presentación (antes de que esta desaparezca) los siguientes botones: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, botón B, Botón A y Botón Start. Empezarás en el primer nivel con 30 vidas.



## VIGILANTE

### (Sega)

Mantén presionadas simultáneamente las teclas: Arriba, Izquierda y los botones de disparo durante la pantalla de presentación. Ahora podrás seleccionar el nivel que desees con las teclas Arriba y Abajo.

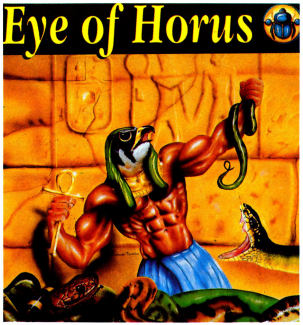






## EYE OF HORUS

### (PC Compatibles)




Si queréis acabar este dificilísimo juego de Logotron, seguid los siguientes pasos:

a) Arrancar el ordenador normalmente y ejecutar el programa DEBUG desde la unidad A.

b) Sacar el disco de arranque e introducir el disco número 2 del juego que contiene la versión CGA.

c) Introducir en DEBUG los siguientes comandos TAL Y COMO ESTAN ESCRITOS (no os preocupéis por lo que salga en pantalla):

N CGA.EXE
L
G 31
T
G E3
T
E CS:A7FF
EB
G

d) El juego se ejecutará normalmente, con la ventaja de que dispondremos de energía infinita.

***José Couto***

## ROBOCOP

### (Amiga)

Si tienes problemas para restablecer la ley y el orden en este increible éxito de las máquinas recreativas y de los ordenadores, prueba a seguir los siguientes pasos:

a) Activa el modo de PAUSA.

b) Teclea, espacios incluidos, la siguiente frase: BEST KEPT SECRET.

c) Ahora dispondrás de inmunidad y podrás llegar al final del juego.


AMIGA
VUELO
ALUCINANTE
CON AMIGA
AMIGA ES EL MEJOR ORDENADOR DEL MUNDO
PARA VIDEOJUEGOS
Pide a COMMODORE el vídeo
«VUELO ALUCINANTE CON AMIGA»
Commodore
Príncipe de Vergara, 109
28002 Madrid




## LEONARDO

### *(Todos formatos)*

Leonardo es uno de esos juegos que requieren una previa extrategia si es que queremos avanzar en el juego, un juego simple pero muy adictivo. Si quieres jugar en los niveles más avanzados de este juego, prueba a teclear las siguientes palabras claves:

NIVEL 10 ..... EMMENTALER
NIVEL 20 ..... ALPHORN
NIVEL 30 ..... MATTERHORN
VIDAS INFINITAS ..... FREIBIERC

## WILD STREETS

### *(Amstrad CPC)*

Lo más sorprendente de éste juego son la calidad de los gráficos, así como el tamaño de los mismos. La música también es destacable y tan sólo podemos criticar la acción con la que se desarrolla el juego. No obstante llegar al final del juego puede resultarnos difícil, para no tener problemas no tendremos más que teclear el siguiente cargador para Amstrad CPC disco y dispondremos de Energía Infinita.

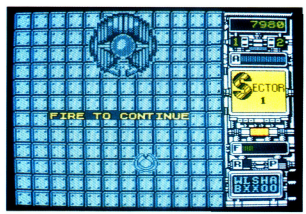
```
10 REM Cargador de Energia infinita
20 REM para Wild Street AMSTRAD DISCO
30 REM por Enrique Sanchez H.
40 REM
50 DATA 2100C422A1C41100C4211401011500
60 DATA EDB0C350C411CE01210EC4010700ED
70 DATA B0C300003EFF323A74C90000000000
80 CHECK=0:FOR N= 16640-&4000 TO 16680-&4
000 STEP 15
90 READ A$:FOR I=0 TO 14
100 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N+
I,A:CHECK=CHECK+A
110 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 3618 THEN PRINT
"ERROR EN DATAS":END
120 MODE 1:INK 0,0:PRINT "INSERTA DISCO O
RIGINAL Y PULSA UNA TECLA"
130 CALL &BB18:MEMORY &3FFF
140 OPENOUT "2":MEMORY &7FF:LOAD"BOOT",&8
00
150 POKE &816,&0:POKE &817,&1:CALL &800
```

## XENON

### *(Amstrad CPC)*

Si eres el afortunado poseedor de este magnífico arcade llamado Xenon y todavía, por la excesiva dificultad del mismo, no has conseguido pasar del monstruo de la primera fase, te aconsejamos que teclees el siguiente cargador. Con energía infinita te resultará mucho más fácil llegar al final.

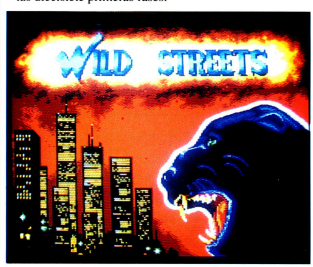
```
10 REM CARGADOR XENON CPC CINTA
20 REM          MEGAOCIO
30 REM
40 FOR X=&40 TO &50:READ A$
50 POKE X,VAL("&"+A$):NEXT:MODE 1
60 OPENOUT "P":MEMORY &350
90 LOAD"XENON":CALL &40
100 DATA 21,49,00,22,c9,03,c3,84
110 DATA 03,3e,c9,32,0b,08,c3,78
120 DATA 05
```




## ARKANOID

### *(Nintendo)*

Para pasar de fase, prueba a pulsar el botón A y START al mismo tiempo. Este truco sólo vale para las diecisiete primeras fases.



## ZACK MCKRACKEN

### *(Todos los formatos)*

Si tienes este maravilloso juego de la afamada empresa Lucas Film y todavía no has conseguido llegar al final por culpa del dinero, prueba a seguir los siguientes pasos:

a) Coge el cuchillo de la cocina.

b) Vuelve al dormitorio y levanta la esquina de la alfombra.

c) Usa el cuchillo en la trampilla, con esto conseguirás que se doble.

d) Véndelo en la tienda de Lou (Avenida 14), obtendrás una buena cantidad de dinero.

e) El cuchillo puede servirte para coger la tarjeta de crédito que está en el dormitorio, debajo de la mesa.

## RENEGADE III

### *(Amstrad CPC)*

Si estás harto de luchar con infinidad de enemigos y obstáculos, puedes probar el siguiente truco. Aunque no es muy divertido, puede resultarte útil en multitud de ocasiones. Pulsa durante el menú de opciones y simultáneamente las teclas Q y T. Mientras juegas en cualquier nivel, repite el truco: pasarás de nivel.

## SPHERICAL

### *(Todos los formatos)*

Esta historia sucedió en una tierra que se encuentra más allá de nuestra imaginación. En un mundo donde el destino de todos los humanos y otras formas de vida dependían en gran parte de los druidas y magos.

Todo se regía por la mágia de los más poderosos y solamente ellos conocían los más terribles conjuros. Arcang el mago nos desveló algunos de sus secretos en su lecho de muerte, con el fin de que nuestra misión nos resultase más fácil:

| | |
|---|---|
| RADAGAST | NIVEL 9 |
| YARMAK | NIVEL 19 |
| ORCSLAYER | NIVEL 39 |
| SKYFIRE | NIVEL 59 |
| MIRGALL | NIVEL 75 |

ILLUMINATUS, permite desplazarnos al nivel que queramos con sólo pulsar las siguientes teclas:

Amstrad: Cursor Arriba, aumentar nivel; cursor Abajo, disminuir nivel.

Spectrum: Tecla "M", aumentar nivel; Tecla "N", disminuir nivel.





## ¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?



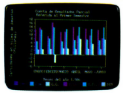

**Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.**

**Envía este cupón con 50 ptas. en sellos a MEGAOCIO. C/Almansa 110 Local 8 28040 Madrid**

**MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.**

# AMSTRAD PC 1512









## EL UNICO GRAN ORDENADOR PENSADO PARA TODOS

Si piensa sacarle el máximo partido a su ordenador, piense en el PC 1512 de AMSTRAD. Para trabajar, para estudiar o para jugar, ningún otro es tan completo. Por algo es el más vendido: más de medio millón de unidades en Europa y cerca de 150.000 sólo en España.

Y si piensa en lo práctico, por muy poco más de lo que cuesta el equipo, también puede llevarse la impresora. En AMSTRAD pensamos en todo.





AMSTRAD

TIENE LO QUE QUIERES

P.V.P. AMSTRAD PC 1512: desde 99.900 ptas. - I.V.A.
OPCION IMPRESORA: desde 25.000 ptas. - I.V.A.

Ams. Sinc.

RUEGO MAS AMPLIA INFORMACION SOBRE EL PC 1512

NOMBRE .....

DOMICILIO .....

C.P. ..... CIUDAD .....

PROVINCIA ..... TELEFONO .....

ENVIAR A: AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Arancel, 21 - 28040 MADRID

## ARGGGH

### (Amstrad CPC)

Teclea el cargador que a continuación adjuntamos y grábalo en una cinta o disco virgen. Ahora haz RUN (Enter o Intro) y responde a las preguntas que se te formulen en pantalla, podrás tener opción a energía infinita.

```
10 REM CARGADOR PARA ARGGG
20 REM AMSTRAD DISCO ORIGINAL
30 REM POR ENRIQUE SANCHEZ H.
40 MODE 1
50 FOR i=&FA0 TO &FA0+18
60 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
70 PRINT "INTRODUCE DISCO ORIGINAL Y PUL
SA  TECLA"
80 CALL &BB18:OPENOUT "2"
90 MEMORY &84CF:LOAD"DISC",&84D0
100 DATA C9,C9,C9,05,83,30,3e,84,30,3f
110 DATA 85,30,32,86,30,5d,87,30,38
120 MODE 1:INPUT "DESEAS ENERGIA INFINIT
A (S/N) :",V$
130 IF UPPER$(V$)="N" THEN 150
140 MODE 0:CALL &84D0
150 FOR i=&FA0 TO &FA0+18:POKE I,0:NEXT:
CALL &84D0
```

## OUT RUN

### (Atari ST)

Teclea RED BARCHETTA mientras conduces por la carretera, con esto entrarás en el modo de práctica del juego y sólo tendrás que pulsar la tecla T para obtener tiempo extra y la tecla S para pasar a la siguiente pantalla.




## ELIMINATOR

### (Todos los formatos)

Si posees este juego de Hewson, ahora puedes acceder a cualquiera de los 13 niveles de que se compone este difícil arcade. Para ello puedes teclear cualquiera de los siguientes códigos:

1.AMEOBA
2.BLOOP
3.CHEEKI
4.DOINOK
5.ENIGMA
6.FLIPME
7.GEEGEE
8.HANDEL
9.ICICLE
10.JAMMIN
11.KIKONG
12.LAPDOG
13.MIKADO

## ALTERED BEAST

### (Sega)

Cuando aparezca la pantalla de presentación del juego, pulsa las siguientes teclas: Arriba, Derecha y mantén presionado el botón 2. Dispondrás de más energía.




## POKES

### (Spectrum)

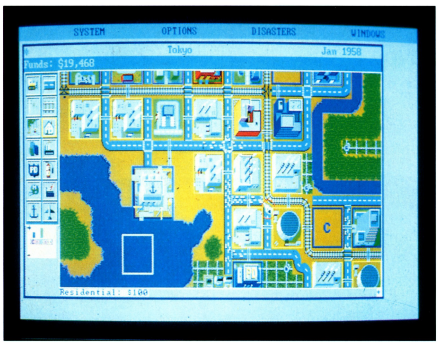
| | |
|---|---|
| GALAXY FORCE | POKE 47542,35 VI |
| BATMAN | POKE 24372,0 TI |
| TOOBIN | POKE 61721,0 VI |
| CHASE HQ | POKE 39937,0 VI |
| | POKE 47621,0 VI |
| TURBO OUT RUN | POKE 40914,0 VI |
| BLACK TIGER | POKE 46042,167 VI |

### (Amstrad CPC)

| | |
|---|---|
| FORGOTTEN WORLDS | POKE &00F3,0 EI 1 |
| | POKE &00FD,0 EI 2 |
| CABAL | POKE &1972,0 VI |
| NEW ZEALAND | POKE &3B7E,&BE VI |
| BATMAN | POKE &19D8,&C9 SE |
| 1943 | POKE &7A21,&0 VI |
| SPEEDZONE | POKE &2832,&A7 VI |
| BLACK TIGER | POKE 22034,167 VI |

# SIMCITY

## *Vote me for Major*




**En un mercado en que los arcades y las videoaventuras aparecen debajo de las piedras y detrás de las bases de datos, últimamente están apareciendo unos cuantos programas de temática muy distinta y original con el propósito de barrer clientes. Generalmente son de tipo estratégico, y sólo por la originalidad que supone tenerlos, disponen de una alta cantidad de ventas asegurada.**

El juego con más fama hasta ahora (de este tipo, claro), era el Populous, un juego en el que nos convertíamos en dioses, luchando por mantener a nuestros fieles y acabar con los paganos que rendían culto al dios maligno.

Con Simcity no asumimos el papel de un dios, y nos debemos contentar con ser un alcalde, aunque muy especial. Si elegimos crear una ciudad, nos aparece un terreno desierto y ahí comienza lo bueno. A la izquierda de la pantalla disponemos de un conjunto de iconos que nos permite limpiar el terreno, colocar carreteras, zonas arboladas, tendido eléctrico, vías ferroviarias, zonas residenciales, comerciales e industriales, comisarías, cuarteles de bomberos, estadios deportivos, plantas eléctricas (nucleares o térmicas) puertos marítimos y aeropuertos.

Naturalmente no consiste sólo en plantar casas y carreteras. También debemos escoger el momento apropiado para hacerlo. Por ejemplo, lo primero que hay que hacer es comprar una central eléctrica (térmica, por supuesto: la nuclear nos dejaría sin dinero para comprar cualquier otra cosa). Después hay que establecer zonas residenciales, comerciales e industriales y conectarlas todas mediante tendido eléctrico y carreteras.

El tiempo pasa que es una barbaridad, y cada diez o veinte segundos son un mes. A principios de cada año recogemos las tasas (de las que nosotros podemos bajar o subir el precio), aunque si las ponemos demasiado altas la población se irá.

Resulta difícil describir el número de factores que influyen en el desrrollo del juego. Por poner un ejemplo, rodear zonas residenciales de parques y jardines aumentará el valor (y el coste) de las casas y bajará el nivel de polución. Esto puede contentar a quienes se quejan de la contaminación, pero descontentará a las personas de renta baja, por el incremento de la vivienda. Ahora, habrá quien se pregunte cómo se conoce la opinión de la gente.

Pues resulta que disponemos de una ventana que nos informa de las tasas que cobramos, de las cantidades que necesitan los servicios urbanos (transportes, policía, bomberos), de las destinadas para ellos, las quejas de la población y su porcentaje, y si la mayoría está contenta con nuestro trabajo o no.

El sistema de juego es mediante un puntero que podemos controlar con el teclado, el ratón o un joystick. En el primer caso el movimiento es un tanto lento, por lo que se han habilitado combinaciones de teclas para acceder a las distintas opciones más rápidamente. Hablando de las opciones, hagamos un rápido repaso de ellas.

En la opción Windows (una de las cuatro opciones disponibles en la línea superior) podemos ver un mapa reducido de todo el territorio disponible, con las densidades de población, de crecimiento de la misma, de criminalidad,

de polución, etc. e incluso podemos ver la cobertura de la policía y los bomberos. También es posible ver una gráfica con el transcurso a través del tiempo de algunas de las características del juego, como la criminalidad, la industrialización, la población, el nivel de vida, etc.

En la misma ventana están disponibles además: un cuadro de tasas, otro de evaluación de nuestro trabajo, y algunos más para tapar ventanas.

En la opción Disasters podemos establecer las distintas hecatombes, desde incendios y terremotos hasta ataques de monstruos y accidentes aéreos, también existe la posibilidad de deshabilitarlos.

La opción Options (valga la redundancia), nos presenta la posibilidad de animar la pantalla (no es darle más "marcha", sino mostrar el tráfico, el humo de las fábricas, los partidos en los estadios, etc.), la velocidad a la que lo hace, la velocidad con la que pasa el tiempo, y algunas opciones que nos darán mayor comodidad.

La última opción disponible, System, nos permite salvar el juego, cargarlo, abandonarlo, etc.

La impresión que causa el juego es muy buena, en parte por lo cuidado de su diseño externo y en parte porque todos los detalles se han tenido en cuenta: gráficos buenos, muy adictivo y quizá lo peor es el sonido, algo escaso.

***Ricardo Palomares***

VERSION COMENTADA: PC

***Este es un nuevo simulador estratégico, que nos pone a los mandos de una ciudad. Lo cuidado de su diseño gráfico y la multitud de opciones lo convierte en un gran juego.***

OTRAS VERSIONES

*Amstrad PC, Amiga y Atari ST.*

CREADOR

*INFROGAMES.*

DISTRIBUIDOR

*ERBE.*

LO MEJOR

*Lo completo que es.*

LO PEOR

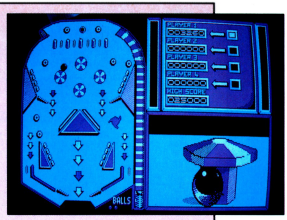
*Su dificultad.*



**Sonido: 6**
**Gráficos: 8**
**Adicción: 9**

# FIRST PERSON PINBALL

## *Un pinball en tres dimensiones*



De las manos de Tynesoft nos llega este peculiar FIRST PERSON PINBALL, un curioso y original juego de pinball. Es maravilloso ver como los señores de Tynesoft han sabido aprovechar el filón de una idea super-exprimida, como es el pinball, y crear un juego completamente nuevo y original.

Y ahora os preguntareis, -¿cómo es posible que digamos que algo así es original?-, muy fácil, las mentes de los programadores de Tynesoft han sacado como fruto de sus cavilaciones una idea que parece poco más que extraño: !Un pinball en tres dimensiones!

Al comienzo del juego se nos da la oportunidad de elegir varios parámetros que tendrán una importancia decisiva en el transcurso del juego, se trata de la velocidad de la bola y de la fuerza con la que saldrá ésta despedida después de rebotar con algún obstáculo.

La pantalla se divide en tres ventanas. En una, la más grande, podemos observar el tablero en dos dimensiones, es decir, como lo haría cualquier juego de pinball creado hasta la fecha, en otra podemos ver los marcadores, puntos, y demás... y por último, en la ventana restante, el plato fuerte, la vista en tres dimensiones.

Y cambiando de cuarto, es de agradecer el detalle de que los programadores hayan incluido al principio del juego la posibilidad de modificar el número de personas que van a jugar. Esto puede dar lugar a auténticas partidas y verdaderos "piques", aunque se hecha de menos la ralentización del juego en máquinas que funcionan a más de 8 Mhz: ¡es casi imposible jugar!.

Los gráficos están bien realizados, y dan la talla perfectamente. La verdad es que tiene todo lo que necesita en cuanto al aspecto gráfico se refiere. La versión de PC EGA en cuanto a gráficos se refiere esta muy bien realizada, el tratamiento del color es bueno. El sonido es un punto conflictivo, ya que First Person Pinball carece de él. Lo único que nos limitaremos a oir será el ruido que produzca el choque de la bola contra algún objeto.

En cuanto a la dificultad..., que os vamos a decir, es un juego francamente difícil, no es nada fácil golpear la bola sin que antes haya rebotado a toda velocidad contra unos cuantos objetos y decida colarse. Aunque con un poco de práctica, puede resultar más fácil. El movimiento es algo irregular, ya que en el tablero en dos dimensiones la bola no sigue en absoluto la trayectoria que debería de seguir una bola de sus características y en sus condiciones.

VERSION COMENTADA: PC

***Es un juego realmente original, con un buen acabado. Quizá se podría haber mejorado algo el movimiento de la bola en el tablero de dos diemnsiones. Soporta CGA y EGA.***

OTRAS VERSIONES

*PC, Amiga y Atari ST.*

CREADOR

*COCKTEL VISION*

DISTRIBUIDOR

*SYSTEM 4*

LO MEJOR

*El efecto tridimensional.*

LO PEOR

*El movimiento de la bola 2D.*



**Sonido: 2**
**Gráficos: 7**
**Adicción: 7**

JUEGOS

# Clock Chess '89

## *El placer de un buen ajedrez*

**Cuando cayó en nuestras manos Clock Chess 89, no tuvimos más remedio que pensar: "vaya, otro juego de ajedrez...". Pero pronto pudimos comprobar cuán equivocados estábamos en nuestra poco entusiasta apreciación. No es un juego más; es, quizá, el programa de ajedrez más completo y de mayor nivel jamás realizado para un ordenador de 8 bit.**




La poca vistosidad del menú de opciones, así como la austeridad de la presentación de la partida casi llegaron a engañarnos. Clock Chess 89 es un juego de gran contenido, aunque su apariencia sea poco atractiva. El número de opciones que podemos manipular antes de empezar la partida es considerablemente elevado. Es posible jugar en un nivel de dificultad baja (easy mode), limitar el tiempo medio de meditación en la jugada del ordenador, fijar el tiempo máximo de una partida, jugar contra reloj o contra un oponente humano, analizar posiciones, dejar que el ordenador juegue solo, invertir la posición del tablero, ver todos los movimientos previos, retroceder un movimiento ya jugado... También se incluyen ciertas opciones especialmente ideadas para grandes aficionados, como la posibilidad de jugar con piezas invisibles o variar la tendencia del ordenador a forzar tablas (por ejemplo, podemos hacer que el ordenador piense que empatar es tan malo como perder, que intente hacer tablas si la posición está equilibrada o que considere que empatar es casi tan bueno como ganar).

De todas formas, se agradecería que el menú de opciones fuese un poco más vistoso. En realidad, es prácticamente inexistente y sólo consiste en una línea que nos pregunta el número de opción que queremos, entre 1-7.

### *Potencia del juego*

Como ya habréis podido comprobar a estas alturas, la variedad de posibilidades es tremendamente amplia. Pasemos a hablar de la potencia de su juego. Como botón de muestra, simplemente comentar unos datos bastante ilustrativos: Clock Chess 89, en versión de Spectrum, se enfrentó con Psi Chess, Psion Chess, Spectrum Chess y Chess-The Turk en combates a 10 puntos cada uno. En todos ganó por 10 a 0. Asímismo se midió con Superchess 3.5 y Colossus 4 Chess, a los que derrotó por 9 a 1. En el folleto de instrucciones se advierte que estos resultados pueden variar en la práctica, pero no cabe duda de que resultan orientativos respecto al nivel de juego desarrollado por Clock Chess 89.

Ya metidos en harina -es decir, inmersos en una interesante partida-, podemos manejar nuestras piezas de dos maneras: con la típica notación algebraica o mediante el control de cursor. Estas dos opciones pueden ser utilizadas en cualquier momento, sin necesidad de seleccionar una u otra por separado. Si optamos por el manejo mediante cursor, deberemos llevar éste hacia la pieza deseada, pulsar ENTER, desplazarlo hasta la posición elegida y pulsar de nuevo ENTER. Esto es realmente cómodo y se acerca bastante al tipo de manejo con ratón usado en máquinas más potentes con juegos similares. Por cierto, que si, por alguna extraña manía (sobre gustos no hay nada escrito) preferís usar la notación algebraica tradicional, os encontraréis con una pequeña dificultad: las coordenadas del tablero no aparecen por ninguna parte. ¿Cómo jugar con soltura, y más cuando el reloj avanza inexorable, si tenemos que calcular a ojo en cada momento nuestra posición y a la que deseamos desplazarnos?. Calma, no desesperéis, sufridos seguidores de Kasparov, porque pulsando la tecla 'z' obtendréis las coordenadas deseadas.

La pantalla donde se desarrolla la partida contiene un buen número de indicadores, situados a la izquierda y parte superior del tablero. Aparte de los relojes que marcan nuestro tiempo y el del rival, existen otros indicadores que nos muestran el número de movimientos que se han efectuado, la cuenta de posiciones evaluadas, hasta el momento, por el ordenador cuando le corres-

ponde jugar (nodes), el tiempo que hemos elegido para que la máquina piense y el que el programa ha decidido tomarse para pensar una determinada jugada, el consejo del ordenador para nuestro siguiente movimiento y el número de jugadas posteriores a la actual que el ordenador está preparando.

Se hubiese agradecido una vista en tres dimensiones del tablero o una pantalla más elaborada y clara en el menú, pero el buen aficionado al ajedrez sabrá agradecer que no se haya malgastado memoria en lo que, a fin de cuentas, no son más que detalles superfluos.

***David Burgos***

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

***Clock Chess 89 es una pequeña maravilla que juega al ajedrez como el mismísimo Fisher (salvando las distancias, claro está). Especialmente recomendado para los buenos aficionados a este apasionante juego.***

OTRAS VERSIONES

***Spectrum (cinta: 1.200 pesetas), Amstrad CPC (cinta: 1.200 pesetas, disco: 1.900 pesetas) y PCW (3.600 pesetas).***

CREADOR

***CP SOFTWARE***

DISTRIBUIDOR

***SYSTEM 4***

LO MEJOR

***El nivel de dificultad.***

LO PEOR

***Los gráficos.***



**Sonido: -**
**Gráficos: 5**
**Adicción: -**




# SPACE HARRIER II

## *Un regreso empobrecido*

En 1986 la prestigiosa compañía Elite realizó la conversión de una exitosa máquina recreativa de Sega, el famoso Space Harrier. La versión para Spectrum resultó ser una pequeña maravilla, aunque quizá no gozó del éxito esperado. Space Harrier tenía como protagonista a un intrépido guerrero armado con un poderoso cañón, que se deslizaba velozmente por los aires en la llamada Zona de la Fantasía.

La realización técnica era impecable: buenos gráficos, perspectiva casi real... La sensación de velocidad estaba tan bien conseguida que, en ciertos niveles, daba casi vértigo. Los movimientos de los personajes, en especial de los dragones y demás seres articulados, era perfecto.

Si Space Harrier no triunfó como se merecía fue, tal vez, porque no provocaba excesiva adicción. El desarrollo del juego a lo largo de todas sus áreas (Moot, Geeza, Amar, Ceiciel, etc.) resultaba prácticamente siempre lo mismo, aunque era una maravilla avanzar a toda velocidad tratando de esquivar todo tipo de objetos tanto estáticos como errantes.

Realmente, nos gustaría poder afirmar que esta tardía continuación supera con creces a su antecesora, que se convertirá en el número uno que Space Harrier siempre mereció ser, pero, lamentablemente, guardaremos nuestros halagos para otra ocasión.

Space Harrier II no sólo no supera en nada a la primera parte, sino que ni siquiera la iguala. Los gráficos son mucho más simples y la pantalla es más estrecha, lo que reduce considerablemente la movilidad del protagonista. El juego, al tener el mismo desarrollo, no ha ganado nada en adictividad.

Se ha conservado, al menos, la velocidad y la sensación de perspectiva y profundidad de la versión original (no creemos que les haya costado mucho), pero, en definitiva, no se puede decir que ésta sea una continuación muy afortunada de un juego que pudo entrar en la élite de los clásicos.

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

***Posiblemente, el comentario de este programa no haya hecho justicia al trabajo, ilusión e interés que los programadores hayan podido invertir en su realización. Las críticas, al igual que las comparaciones, son siempre odiosas. El retorno de Space Harrier a nuestro querido y viejo Sinclair merecía un poco más de respeto.***

OTRAS VERSIONES

***Spectrum (cinta: 1.200 pesetas, disco: 1.900 pesetas), Amstrad CPC (cinta: 1.200 pesetas, disco: 1.900 pesetas), Amiga (2.250 pesetas), Commodore 64 (cinta: 1.200 pesetas, disco: 1.900 pesetas) y Atari (2.250 pesetas).***

CREADOR

***ELITE***

DISTRIBUIDOR

***MCM SOFTWARE***

LO MEJOR

***La velocidad y perspectiva.***

LO PEOR

***Bastante mediocre.***



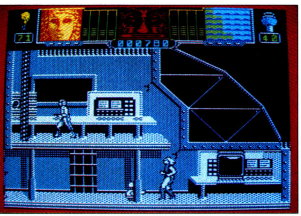
**Sonido: 5**
**Gráficos: 6**
**Adicción: 4**

JUEGOS

# HAMMERFIST

## *La rebelión de los hologramas*

**"El es grande, es malo, realmente desconsiderado. Ella es la chica más sexy que jamás has contemplado. Ambos son hologramas, resulta extraño pero es así. Encontrar sus cuerpos físicos, su motivo de existir".**



Este estribillo martillea mis sienes constantemente. Estamos a finales del siglo XXI y la ciudad se encuentra en un estado caótico.

Las calles están llenas de basura y la gente deambula por ellas, murmurando insistentemente el ripio anterior. Nuestra condición de forasteros nos hace ignorar lo que sucede, así que detenemos a uno de esos zombis para preguntarle qué diablos está pasando.

Parece ser que el culpable de que todo ofrezca un aspecto tan desolador es un tipo fanfarrón que se hace llamar pomposamente El Amo.

Este perturbado es el dueño de la Metro Holographix y está sembrando, desde hace ya algunos meses, el desconcierto y el caos por toda la ciudad, gracias al poder que ostenta siendo el presidente de una multinacional.

Sin embargo, algo inesperado ocurrió. Dos hologramas, Hammerfist y Metalisis, fueron fabricados con sus módulos de personalidad dañados y por error, se fundieron en uno solo. Ahora, ambas entidades buscan vengarse del Amo y recuperar sus cuerpos.

Tras escuchar atentamente tan apasionante relato, contemplamos estupefactos cómo nuestro dicharachero interlocutor se diluye en el éter. En efecto, él también era otro de esos malditos hologramas.

### *El juego*

Hammerfist nos sorprende de entrada con unos gráficos bien realizados y un movimiento completamente real. La historia se desarrolla en el interior de la Metro Holographix, empresa dotada de un complejo sistema de seguridad. Debemos aniquilar un determinado número de androides para que la computadora de seguridad nos permita acceder a otro nivel.

Podemos utilizar a Hammerfist o a Metalisis según nuestras conveniencias. El primero tiene un gran poder de ataque, pero es incapaz de dar saltos. Metalisis, la chica, realiza sin embargo un perfecto flic flac que le permite acceder a plataformas elevadas. El cambio de uno a otro personaje será posible siempre que ninguna de las barras de energía esté a cero.

Cada enemigo, al morir, deja una serie de objetos o iconos que deberemos apresurarnos en recoger antes de que exploten. Estos iconos proporcionan energía o poder de disparo y si los perdemos, pasarán a poder del Amo.

Si el número de objetos perdidos es grande, El Amo despertará y todos los iconos que caigan a partir de ese momento nos restarán energía.

Existen enemigos estáticos que impiden nuestro paso y que deberemos eliminar. Pero los verdaderos enemigos son los androides de seguridad. Unos tienen forma humana y resisten varios impactos. Otros son pequeños y voladores o van por el suelo. Al morir, todos ellos sueltan iconos de energía o láser y por tanto, resulta sumamente interesante acabar con ellos.

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

***Es éste un programa muy a tener en cuenta. Sus gráficos están muy elaborados, el juego es adictivo y la variedad de movimientos de nuestros personajes es muy amplia. Asimismo, las secuencias de movimiento son admirables. Es un juego casi perfecto. El único punto flojo lo constituye la excesiva dificultad en hacernos con el control de los protagonistas, dificultad por otra parte, subsanable si jugamos unas cuantas partidas.***

OTRAS VERSIONES

*Spectrum, Amstrad CPC y Amiga.*

CREADOR

*Activision*

DISTRIBUIDOR

*MCM*

LO MEJOR

*Los gráficos*

LO PEOR

*La dificultad*



**Sonido: 7**
**Gráficos: 9**
**Adicción: 8**

# CONSOLAS

## ATARI-NINTENDO-SEGA

## BAJAN LOS CARTUCHOS

Notable bajada en los cartuchos con videojuegos para la consola Sega. El nuevo precio es de 1.990 pesetas, o sea, el mismo valor de un juego para el CPC o Spectrum disco. Indudablemente esto revolucionará un mercado que está empezando a crecer a pasos agigantados en toda Europa: las consolas.

Commodore

## ¿OTRA CONSOLA?

Sorprendente, ¿verdad?. Commodore está preparando el lanzamiento de una consola de videojuegos. Para ello han aprovechado la arquitectura del Amiga, eso sí, con algunas pequeñas modificaciones. El nuevo modelo dispondrá de una unidad de CD ROM, no tendrá teclado (aunque será posible conectarle uno) y la unidad de disco desaparecerá. El lanzamiento está previsto para finales de año.

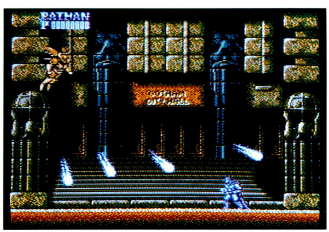
## CASTLEVANIA II

Por fin ha llegado la segunda parte del famoso juego de **Nintendo**, Simon's Quest. En esta ocasión nuestra misión será acabar con Drácula.



## CONSOLA AMSTRAD

Se van confirmando los rumores sobre el lanzamiento de Amstrad de una nueva consola para estas navidades, que tendría mucho que ver con los **Amstrad CPC**. En principio dispondrá de unas capacidades similares a las de este ordenador, aunque ahora bajará de precio considerablemente y además dispondrá de un slot por el que podremos conectar los cartuchos. Como podeis ver, Amstrad no ha abandonado el mundo de los juegos.




## NINTENDO ATRAPA A BATMAN

De todos los superhéroes que han aparecido en las películas de cine, el más famoso y a la vez polémico ha sido Batman. Después de triunfar en el cine, en los ordenadores e incluso en las máquinas recreativas, el hombre murciélago ha decidido reaparecer de nuevo en nuestras consolas Nintendo con un magnífico juego, del que muy pronto os facilitaremos noticias.




**Según datos publicados en los EEUU, la cifra total de ventas de consolas en el mundo asciende a casi 3 millones de millones de dólares, es decir, unos 360 billones (con "b") de pesetas.**

Los jóvenes americanos y japoneses encuentran a los personajes más famosos de sus videojuegos, en las camisetas, las cajas de cereales para el desayuno, las bolsas de deporte, la ropa interior, el material escolar, los dibujos animados de la televisión.....Una de cada cinco familias americanas y una de cada tres japonesas poseen una consola Nintendo en casa, y probablemente no hay ni un sólo joven en ambos países que no haya visto o probado alguna vez este aparato. El mercado de videojuegos domésticos en América está controlado por Nintendo con más del 80% de las ventas, además de obtener cuantiosos ingresos indirectos en concepto de publicidad y derechos de imagen. Habiendo vendido más de 40 millones de consolas en todo el mundo.

Es preciso señalar que, a diferencia de lo que ocurre con los ordenadores, los juegos para las consolas no son fabricados por otras empresas y marcas, sino que el propio fabricante del sistema se reserva el derecho de producir la totalidad de su software. No obstante, esto no impide que las más prestigiosas compañías de programación colaboren con las marcas de consolas en el diseño de los juegos. De hecho, Nintendo ha publicado programas de firmas como KONAMI, TAITO, CAPCOM, TECMO, MINSDCAPE, ACTIVISION, y JALECO, entre otras. En total, ya han visto la luz más de 300 títulos en formato cartucho, los mejores de los cuales están ya disponibles en Europa.

Sin duda, estamos ante un fenómeno comercial que está comenzando a alcanzar a España. No obstante, muchos lectores se estarán preguntando por qué esta "ola" no ha llegado antes a nuestro continente. Pues bien, la explicación es sencilla: mientras la calidad de los juegos de consola se imponía en EE.UU. y Japón, el mercado europeo estaba saturado por los micro-ordenadores domésticos; por otra parte el precio de las consolas en España era elevado, y había poco juegos disponibles. Pero ahora la situación ha cambiado totalmente: El precio de las consolas es ahora más competititvo. Por ejemplo, el precio habitual de la consola **Nintendo** está en torno a las 22.000 Ptas. y durante el mes de Mayo hay, casualmente, una promoción limitada que lo reduce a 17.900. Además una parte importante de los usuarios y potenciales compradores de micros de 8 bits, que hoy por hoy tienen clara la utilización como juguete de su máquina, comienzan a mirar a las consolas como una salida más próxima al estándar de las máquinas "arcade".

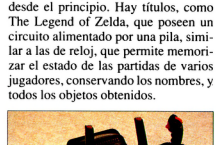
Otro factor interesante es el número de juegos disponibles para estos sitemas, se ha triplicado desde mediados del pasado año, incluyendo títulos como TOP GUN, LIFE FORCE, METAL GEAR, RYGAR, DOUBLE DRIBBLE, TRACK AND FIELD II, y un largo etcétera.

Pero pongamos, para terminar, un ejemplo de lo que puede ofrecer una consola:

1.-Los juegos se cargan de forma instantánea, sin posibilidad de error.

2.-La memoria no es problema. Algunos títulos poseen varios "megas', e incluyen tal cantidad de pantallas, efectos y personajes que se puede estar jugando durante meses.

3.-En algunos de los juegos de Nintendo, no hay que empezar siempre desde el principio. Hay títulos, como The Legend of Zelda, que poseen un circuito alimentado por una pila, similar a las de reloj, que permite memorizar el estado de las partidas de varios jugadores, conservando los nombres, y todos los objetos obtenidos.



*Algunos joysticks para consolas.*

Otros en cambio, poseen códigos mediante los cuales se accede al nivel donde nos habíamos quedado al final de la última partida jugada.

4.- Poseen también un conector de expansión preparado para incorporar a la consola futuros avances tecnológicos, como acceso a bases de datos, conexión con otras consolas, etc.

En definitiva, todo parece indicar que el panorama del mercado de videojuegos domésticos va a cambiar, y estamos seguros de que la transformación tendrá lugar pronto.

# MEGA MAN

## Mazinger en pequeñito



Mega Man es un robot casi humano creado por el Dr. Wright y su ayudante, el Dr. Wily. Tras el éxito obtenido, procedieron a fabricar otros seis ingenios más, destinados a sustituir la presencia humana en tareas pesadas. Loable empresa, sí señor, dejar en paro y sin sustento a un montón de familias. Pero qué se le va a hacer. La vida es dura, amigos.

También debió de pensar así el Dr. Wily y, con el sano propósito de hacer más llevadera su triste vida dedicada exclusivamente al estudio de la inteligencia artificial y sus tecnologías de diseño, reprogramó todos los robots. Su meta: conquistar el mundo. Me diréis que eso ya está muy visto, que todos los sabios locos son así y que esto ya no tiene ninguna gracia. Pero no me negaréis que resulta tentadora la idea de ser el amo, al menos, de un país: entrar en una pastelería y comer cuanto te venga en gana, ir a una discoteca y que no te echen a patadas por llevar calcetines blancos, no tener que estudiar porque, de mayores, no nos hará falta trabajar... ¡Qué maravilla!. Pero pongamos los pies en el suelo y sigamos con lo nuestro.

Como siempre, tiene que haber un aguafiestas (léase héroe) empeñado en estropearle los planes a los truhanes de turno, que serán todo lo malos que queráis, pero son los que mejor se lo pasan. Pues sí, el hijo pródigo del Dr. Wright, Mega Man, resistió a la reprogramación (gracias a un sofisticado programa, anti-virus, digo yo) y fue elegido para defender a la humanidad de los despiadados brutos mecánicos del Dr. Wily (que guarda un sospechoso parecido con el profesor Kabuto, el difunto abuelo de Koji).

Mega Man es el típico arcade en el que nuestro personaje camina, salta, dispara, se agacha y hace todo tipo de monerías. El asunto de las vidas va por energía. El scroll es inexistente, el desarrollo es pantalla a pantalla. Los gráficos son simplones y el nivel de dificultad resulta demasiado elevado si somos tan osados de elegir niveles de juego como el de Elecman (¡Por Dios, no se os ocurra hacerlo si no tenéis experiencia!. Podéis enfermar de los nervios).

| CONSOLA |
|---|
| *NINTENDO* |
| **LO MEJOR** |
| *Entretenido.* |
| **LO PEOR** |
| *Difícil.* |



**Sonido:** 7
**Gráficos:** 9
**Adicción:** 8

# EL VIGILANTE

## El vengador callejero

Si estás deseoso de comprarte un juego y desearías que fuese de lucha, este es un buen candidato: buenos gráficos (aunque los decorados sean ligeramente superiores a los personajes), buen movimiento y acción garantizada. Pero si además deseas que incorpore algo que no se encuentre en los demás, sólo encontrarás el nombre: el objetivo (rescatar a la chica) y las motos aparecen en Renegade, mientras que el desarrollo y los enemigos al final de la fase, en el antiquísimo Kung-Fu Master.

| CONSOLA |
|---|
| *SEGA* |
| **LO MEJOR** |
| *EL sroll* |
| **LO PEOR** |
| *Poco original* |



**Sonido:** 7
**Gráficos:** 7
**Adicción:** 8

El juego tiene otras pegas: el golpe más cómodo y seguro es el puñetazo (o la patada) agachado, a pesar de lo cual te costará bastante avanzar sin perder una vida por fase. Esto se debe a que el programa fuerza la existencia de dos enemigos o más en pantalla en todo momento con lo que avanzar se vuelve sumamente difícil (para obtener ayudas, ver sección de trucos).

Esta circunstancia hace que el tiempo (99 unidades al principio de cada fase y tras perder una vida) se agote y, de la misma manera que cuando se acaba la enegía, se pierde una de las tres vidas de la partida.

Los enemigos de final de fase no son demasiados peligrosos, y el de la primera ni siquiera te tocará si le pegas agachado. En cuanto a los enemigos normales, encontrarás uno que si te alcanza te sujetará mientras que los demás te golpean y que, afortunadamente, morirá al primer golpe. En la primera y en la última fase aparece de vez en cuando un hombre que te dispara con la pistola. Puedes acercarte a él y liquidarlo o esperar a que desaparezca (se va por donde ha venido).




En definitiva, se trata de un interesante y adictivo juego de lucha, con buenos gráficos, buenos efectos de sonido y un scroll horizontal muy adecuado.

# BIG CHIPO

## *Continúa su andadura*

**Siguen llegando cartas para nuestro Estorborobot Aventurerolioso; ésto es bueno, porque así lo mantenemos ocupado y dejará de entrometerse en todo; y ésto es malo, porque no hay quien aguante sus dementes aullidos de que es el único, el más grande, etc., cada vez que acierta una pregunta.**



Pero en fin, todo sea por hacer felices a nuestros aventureros y ahora dejemos al Profesor Kaput y a su ayudante Pepillo insertar los datos.

**Sujeto:** Mª Jesús García Fabregas, de Barcelona

**Asunto 1:** Aventura Original I: No sabe salir del bosque.

**Chipo:** Sacudir rama desde arriba del árbol, caerá en localidad "al pie del arbol". Desde allí debes salir al Norte y luego con Sur estarás en el Picnic. Para ir al comienzo: Oeste y Norte.

**Asunto 2:** Más pistas

**Chipo:** El enano quiere ser más alto; dále lo que has encontrado cerca de la espiral y te dará una fuente de luz. Funciona con algo que hay en la colina y es esencial para encontrar a Elfito y explorar en el pozo dentro de la casa.

**Nota:** Para pasar a la II debes llevar 5 objetos.

**Sujeto:** Javier Mora Tejedor, de Valencia.

**Asunto:** Original II: No coge el pájaro.

**Chipo:** El pájaro le teme a la varita. Debes dejarla para cogerlo y llevar la jaula.

**Nota:** Sin pasar por la serpiente es la manera más difícil de jugar la aventura. Te pasarás media vida en los laberintos.

**Sujeto:** Noel LLopis Artime, de Luanco, Asturias.

**Asunto:** Drácula I: Problemas con el coche después de pasar primera noche.

**Chipo:** Depende de lo que hayas cenado, por lo del despeñe, supongo que ha sido bacon con vino, en ese caso debes decir no, mirar a tu alrededor y esperar sentado en el banco (varias veces).

Cuando llegue el carruaje y el cochero te pregunte el nombre, dile el que pusiste en el libro del registro.

**Nota:** Hay que mirar el nombre con el cual tu mismo firmaste al registrarte en el hotel.

**Sujeto:** Javier Quesada Ruiz, de Madrid.

**Asunto:** Ha oído algo de una aventura espacial, quiere confirmación.

**Chipo:** Es la próxima de Aventuras A.D. Supuesta salida en Mayo.

**Sujeto:** José Luis Fernandez, Esplugues de Llobregat, Barcelona.

**Asunto:** La Guerra de las Vajillas: Clave de acceso.

**Chipo:** Negativo, claves hay que ganárselas.

**Sujeto:** David Marino Sacoma, de Zaragoza.

**Asunto:** Ayuda en otro tipo de juegos.

**Chipo:** Nonamed, Pyjamarana, Zorro y Game Over no son Aventuras Conversacionales, por lo tanto carezco de datos.

**Sujeto:** Críspulo Crispación, de Barcelona.

**Asunto:** Diosa de Cozumel I: Como hablar.

**Chipo:** Para hablar con un personaje: Poner su nombre si lo tiene, o su oficio, o como lo llamen en el programa y luego "entre comillas" lo que quieras decirle.

**Sujeto:** Roger Olivella Pujol, no datos sobre población.

**Asunto:** Megacorp: llegar a la ciudad, ya tiene todos los objetos.

**Chipo:** Debes cruzar el lago en barca, para conseguir ayuda, ayuda tú al viejo, luego al llegar a la mitad del lago, bucear para encontrar la moneda que hay que dar al guardia que te espera en el muelle.

**Asunto 2:** Clave segunda parte.

**Chipo:** Negativo, claves hay que ganárselas.

**Nota:** Para que clave si estás a un paso de obtenerla.

**Sujeto:** David Donal Barthe, de Ubeda, Jaén.

**Asunto:** Fairlight.

**Chipo:** Excelente juego, pero no hay datos por no ser aventura conversacional.

**Sujeto:** Monserrat Calvo, de Barcelona.

**Asunto:** Quijote I: Esquema General.

**Chipo:** Debes salir de tu casa, armarte caballero y llevar un poco de vino para la segunda parte.

Salida de casa: Examina escalón y tendrás el tablón que hay que dajar en el acantilado para pasar y coger el pedrusco que sirve para escalar el muro al oeste del bosque frondoso y poder coger la botella.

La llave en el armario, pero hay que ir con armadura que está en el baúl.

Coge toda la comida que puedas porque es una de las palizas del juego el que tengas que comer continuamente.

Hacia el sur está Argamasilla. Hacia el Este el bosque, examina suelo con frecuencia, el níscalo es comestible, la amanita no. Para coger la manzana golpea el árbol.

Para armarse caballero: En el patio de la posada al Sur de Argamasilla, debes llevar una fuente de luz (examina el candelabro de la posada norte), martillo para forzar la entrada (está en la cama de la posada norte) y armas (la espada está en la pared de tu comedor) y una gallina para comértela.

Déjalo todo y vela tus armas, luego coge tu espada y la botella y vuelve a la posada norte a luchar contra los odres, llenarás tu botella con vino.

Resta sólo ir hacia el sur a buscar la Mancha y luchar con la ovejas, tendrás la clave para la segunda parte.

**Sujeto:** La Redacción.

**Asunto:** Cállate ya.

**Chipo:** ¿Qué me calle?. ¡Infectos antropoides terrestres!. El peso de la maldición de los miles de aventureros que adoran hasta los cables que alimentan mis circuitos caerá sobre vuestras conciencias. Además... (censurado).

***Andrés R. Samudio***

# ¡Participa!
# en los CONCURSOS DE MEGAOCIO.

**Gana una de las cinco fabulosas consolas SEGA que sorteamos este mes. Para ello rellena y envianos rápidamente el cupón que se encuentra bajo estas líneas. Las 15 primeras cartas recibirán un magnífico juego en cartucho, para que disfruteis a tope.**





**Gana una moto DELTA, participando en el concurso de Delta Software. Encontrarás información en la página 28-29**

**Gana diez pistolas NINTENDO y diez juegos. Además de un regalo seguro de SPACO S.A. para todas los cupones recibidos.**




## SOLO TIENES QUE RELLENAR EL CUPON Y ENVIARNOSLO.

1. ¿Posees ordenador?, ¿Qué modelo? .....
2. ¿Sabes que es una consola? .....
3. ¿Te gustan más los juegos de consola o los del ordenador? .....

**Nombre y Apellidos:** .....
**Dirección:** .....
**Localidad:** .....
**Cód. Postal:** ..... **Provincia:** ..... **Edad:** .....

Envialo antes del día 30 de Mayo a: CONCURSO MEGAOCIO. C/Almansa 110. Local 8. 28040 Madrid.

*(Entre los cupones recibidos se sortearan los lotes arriba indicados)*




# DICCIONARIO DE INFORMATICA AVANZADA.

Por el Profesor Von Baye (titular de la Cátedra "Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual", de la Facultad Técnica de Misstenger Strong of Sidney,

**Breve introducción a la décima entrega.**

**La letra "I" ofrece al avispado usuario la increíble versatilidad propia de una innata elegancia y de alguna foca afincada o de paso por la zona oeste de Groenlandia. Es tal su finura y delicadeza que incluso hay quien ha lanzado el rumor (falso a todas luces) de que se trata de una "O" tras haber visitado London para desembarazarse del resultado contraído en sus devaneos con la "P", de la que hablaremos en su momento. Puesta al final de una palabra determina un cierto aire italiano, lo cual siempre provoca una sonrisa y el mosqueo del ítalo que pase cerca. La "I" nos trae risueños recuerdos de la infancia o, en otros casos, ninguno en absoluto. De esta dualidad, precisamente, emana la grandeza de la letra de hoy.**

## *LETRA "I"*

### IBM.-

Dícese de aquella persona que, además de ver otras letras, ve la eme. También es posible que se refiera a una compañía de electrodomésticos que tiene algo que ver con los ordenadores, aunque no estoy muy seguro.

### IEEE 488.-

Norma de conexión entre varios chismes con un bus de 24 hilos en paramemo, que permite cuando quiere hablar con los demás, que son los otros. Se utiliza solamente para el descontrol de instrumentación o cosa por el estilo, así como para periféricos desatados de ordenador. Fue creada por la Asociación Americana de Ingeniosos Electrógenos, de donde ha sacado el nombre. Si no lo ha sacado de ahí será que ha sido de otro sitio.

### IF GOTO.-

Pues cámbielo.

### IF THEN.-

Pues apartarse de la vía.

### IMPAR.-

Y pasa.

### IMPRESO.-

Im que ha sido puesto a disposición de las autoridades carcelarias competentes en el asunto en cuestión, que fue gordísimo, oiga.

### IMPRESORA.-

Ingeniosa máquina masticapapeles que se vende para asociar con un ordenador y que ambos hagan lo que les de la gana. Las hay que mastican papel suelto, pero los fabricantes recomiendan el continuo, que es más caro y el aparato deglute con más placer. Desde un punto de vista panorámico, las hay que son láser, que quiere decir "caras", y las hay de Margarita, de Araceli, de Isabel, de Beatriz, de Eva, de Mercedes (estas son portátiles), de Jessica y hasta de Melissa (estas dos últimas son importadas). Algunos modelos escupen tinta, que es lo que nos faltaba.

### INCREMENTAR.-

Acción francesa de incluir un caramelo de menta en cada tintero que se vende. En los años setenta se intentó españolizar el término, cambiándolo por el de "Gabacho-mete-chupachups-en-tinta", pero se descartó por razones que no vienen al caso y que son desconocidas.

### INDICE.-

Término informático totalmente opuesto al Outdice. Si no dice nada, el término desaparece.

### INPUT.-

Cada cual está donde quiere.

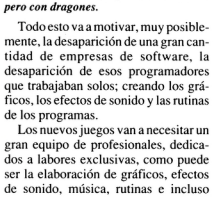
### INTERFACE.-

Distancia marcada por la halitosis de los conversantes o por los metros de separación. En otros países menos cultos se sustituye por el "Tate separao", del mismo efecto y similitud similar evidentemente semejante.

# Juegos de hoy

Desde que la industria del software recreativo iniciase su andadura, hace aproximádamente seis años, los ordenadores personales Amstrad CPC, MSX, Spectrum y Commodore 64 han gozado de una gran cantidad de programas, que con el tiempo han ido decayendo por la saturación del mercado, la infrautilización de temas y el escaso tiempo disponible para crearlos.

En efecto, todos estos motivos han presagiado un trágico final para la línea de software que hasta ahora se está llevando y es que el mercado se está quemando, estamos aburriendo a los usuarios, estamos creando los programas de siempre, disimulándolos bajo un tupido velo gráfico.



***Dragon Spirit es un claro ejemplo de lo expuesto: el típico juego de marcianitos, pero con dragones.***

Todo esto va a motivar, muy posiblemente, la desaparición de una gran cantidad de empresas de software, la desaparición de esos programadores que trabajaban solos; creando los gráficos, los efectos de sonido y las rutinas de los programas.

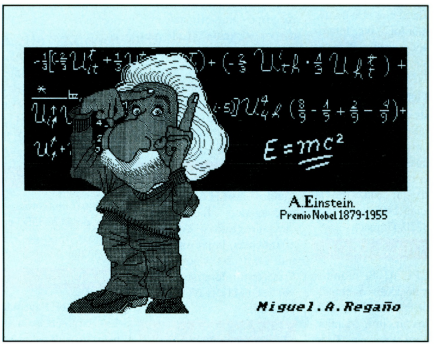
Los nuevos juegos van a necesitar un gran equipo de profesionales, dedicados a labores exclusivas, como puede ser la elaboración de gráficos, efectos de sonido, música, rutinas e incluso (por muy exagerado que parezca) con guionistas, como los que están trabajando en otras grandes empresas.

El lanzamiento masivo de juegos no favorece a nadie, ya que lo único que puede traer como respuesta es disminuir la venta de los programas y su tiempo de vida.

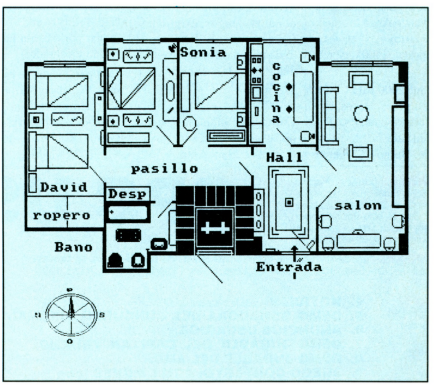
# El Buzón del Lector

**Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta!.**

*Bajo la frase, "Existen muchas maneras de utilizar un ordenador, pero ninguna tan estimulante como la creación de gráficos", Miguel Angel Regaño de Madrid, autor de esta fantástica caricatura de Albert Einstein, nos dá buena prueba de lo que puede llegar a conseguirse con la ayuda de un Amstrad CPC 6128 y una impresora DMP 3000. El programa utilizado para el diseño del personaje no nos ha sido facilitado, aunque sospechamos del Advanced Art Studio. Esperemos que Miguel Angel nos desvele algún día el misterio, junto con otro dibujo de la misma calidad.*




*Emilio Rubio Medina, de Burgos, nos ha enviado el plano de su propia vivienda. El diseño lo ha elaborado con el programa The Advanced Art Studio, con un Amstrad CPC 6128 y una impresora DMP 2000. Según nos cuenta Emilio, le gusta mucho dibujar e incluso estaría dispuesto a hacerle un plano a quien lo solicitase, ya que posee conocimientos de delineación por haberse dedicado a ello durante varios años. Los interesados pueden dirigirse al Aptdo de correos 271. 09200 Miranda de Ebro (Burgos).*



# COMPRO VENDO CAMBIO

## ANDALUCIA

**Vendo** Amstrad CPC 6128, nuevo monitor color, regalo disketes y juegos. Manuel García. Tel: (955) 25 95 56. Huelva.

**Cambio** programas de utilidades para el CPC 464, en casette, algún que otro como: Astronomía logo, etc. Interesados mandar lista a: Ricardo Reina Sampedro. C/Padre Manjón Nº 15. CP 18840 Galera, (Granada).

**Vendo** Amstrad CPC F. Verde 464. Regalo 25 juegos, unidad MP1 y manual. Sólo por 68.000 ptas. (con 17 meses de uso). Escribir a Fermín Cortacero Carvajal. Plaza de la Constitución 1-1º A. Albolote. CP 18220. Granada.

## CASTILLA-LEON

**Vendo** CPC 6128, monitor color, regalo 35 discos con diversos programas. Cassette con juegos en cinta. Manual, archivadores y revistas. Todo por 55.000 ptas. Escribir a Luis Fernando Abad Moreno. C/Gaspar arroyo Nº 9, 4-C. Código postal 34005 Palencia.

**Nuevo** Club 2000 para CPC y PCW. Con pokes, trucos, etc. Javier Mora Pascual. Pza. Pedro Maldonado Nº 3, 12-A. CP 09006. Burgos. O llamar al Tel: (947) 23 78 22. Preguntar por Mora Pascual. Revista mensual gratis.

**Vendo** Amstrad CPC 6128 FV con fundas. Impresora DMP 2000, modulador de televisión MP1 Joystick, cables para cassette, manuales, más de 30 discos con programas y juegos, 6 cintas originales y 8 discos vírgenes. Todo por 75.000 ptas. Juan F. Pacho. Tel: (988) 51 64 85.

**Vendo** el juego original Larry II para ordenadores compatibles PC. Escribir a: Javier Casado. Reyes Católicos 40 - 5H. 09005 Burgos.

## CASTILLA LA MANCHA

**Vendo** Amstrad 6128, cables prolongadores, Joystick, muchos programas. Todo por 40.000 ptas. Impresora Amstrad DMP 2000 por 15.000 ptas. (completamente nuevo).Tel: (911) 21 05 89. Guadalajara.

## CATALUÑA

**Vendo** Spectrum +2, más de ochenta juegos originales (After burner, R-Type, etc.). Todo por sólo 15.000 pesetas. Tel: (972) 33 03 45 de 14.30 a 15.00 h. y a las 21.30. Preguntar por Juan.

**Compro** programas y juegos no bélicos. Oferta a Victor Jiménez. C/San Antonio Mª Claret, 18. CP 08950 Esplugues Llob. Barcelona.

**Vendo** juegos originales para CPC (cinta/disco) novedades, Indiana III, Delgado y muchos más. Luis Feliu Celma. Tel: (93) 245 95 63. C/Mallorca Nº 592, 6º 2º. CP 08026. Barcelona. (Llamar por las noches).

**Nuevo** CPC 6128 fosforo, Joystick Phasor One, cables cassette, más de 150 juegos, más de 50 revistas de ordenador, Amstrad user. Por 70.000 ptas. discutibles. Llamar al Tel: (93) 652 38 12. Sant Boi Llobregat. Preguntar por José.

## GALICIA

**Compro** convertidor de monitor de 6128 CPC en TV. J. Prado. C/Pino 44, 5º A. Vigo CP 36206.

## MADRID

**Compro** el Paw para CPC 464, también lo cambio por juegos o utilidades. Llamame también si no entiendes el Gac. Tel: (91) 888 96 79 preguntar por Alberto Exijo (seriedad y honradez).

**Compro** juegos de estrategia para PC disco 3.5 pulgadas. También cambiaría por otros juegos. Preguntar por Alfonso García. C/Ginzon de Limia 41. 28029 Madrid.

**Vendo** convertidor color Amstrad CPC. Sin uso. Por sólo 7.000 pesetas. Llamar de 3 a 4 de la tarde al teléfono (91) 254 81 67. Preguntar por Oscar.

**Necesito** un compilador de Cobol que trabaje bajo MS-DOS. Interesados llamar al 260 20 10 Miguel.

## MURCIA

**Compro** toda clase de programas y utilidades para Sinclair +3 unidad de disco. Tel: (968) 26 46 48.

## PAIS VASCO

**Vendo** Amstrad CPC 6128 monitor color, transf. TV, cable cassette, 3 joysticks, juegos cinta y disco, revistas, etc. Escribir a: Israel. C/Iparraguirre Nº 79, 1-D, Santurce, CP 48980. Vizcaya. Tel: (94) 461 07 25. Cambio juegos PC.

**Vendo** Amstrad CPC 6128 con monitor color. Regalo joystick y más de 50 programas. Preguntar por Oscar al Tel: (943) 75 12 76.

## VALENCIA

**Cambio** y vendo juegos originales para el Amstrad CPC 664 y 6128 en disco. Llamar al teléfono 326 8046 y preguntar por Carlos o al 326 11 36 y preguntar por Rafa. Poseo últimas novedades.


# CPC USER

**1. UTILIDADES:** Diseñador de sprites (sólo para el CPC 6128), DUMP (vuelca las mejores pantallas por impresora), Buffer (buffer de impresora para el CPC 6128), Sopa de letras (haz tus propios crucigramas), Máquina (aprende a escribir a máquina), Datamake (para pasar el código máquina a líneas DATA).

**2. CARGADORES:** Los mejores cargadores en cinta y disco para el CPC: Beach Buggy, Bumpy, Meganova, Overlander, Barbarian II, Led Storm, Quad, Vindicators, Red Heat, Ulises, Skweek, Pacmania, Obliterator, R-Type, Tiburón Arkanoid II, etcétera.

**3. TRUCOS:** Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

**4. NOTICIAS:** Toda la actualidad del CPC.
**5. DEMO GANADORA DEL CONCURSO DINAMIC.**
**6. ANUNCIOS USUARIOS.**
**7. DEMO JUGABLE DEL CAPITAN TRUENO.**
**8. DEMO JUGABLE DEL AMC.**
**9. JUEGO COMPLETO: ARMY MOVES (con sus dos fases).**




1

**La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.**

**Pídelo hoy mismo (rellena el cupón que encontrarás al final de la revista). Próximo disco CPC USER 2 (febrero 1990).**

**Ref. 590. 2.500 ptas.**

# MEGAOCIO

# ESPECIAL LISTADOS 1º

Próximo especial listados:

Julio - Agosto

CPC: **Turbo CPC Word (Utilidad)** SPECTRUM: **Cavern (Juego arcade)** PC: **Las cuatro en raya (Inteligencia)** PCW: **Dagoba (Juego arcade)** AMIGA: **Nim (Inteligencia)**

SERVICIO AL LECTOR **Todos los listados aparecidos en este número especial pueden ser solicitados en disco o cinta llamando al número (91) 233 86 28 (Dpto. de pedidos) o escribiendo a la siguiente dirección: Especial Listados MegaOcio. (servicio al lector) C/Almansa, 110, local 8 posterior 28040 MADRID. El coste del propgrama será de 750 pesetas (disco o cinta, envío incluido).**

# TURBO CPC WORD

## Tratamiento de textos

Una de los programas de mayor utilidad para los usuarios de cualquier ordenador es, sin duda alguna, el procesador de textos. Aquí os presentamos un magnífico ejemplar repleto de opciones, llamado así mismo como TURBO CPCWORD.

El programa posee todas las posibilidades que pueda ofrecer otro procesador de textos comercial e incluso más. Podemos cargar ficheros de otros procesadores, grabarlos, modificar el nombre, contar los caracteres utilizados, las palabras, ver el espacio libre que nos queda en memoria, sacar el texto por impresora o incluso cambiar todo el párrafo a mayúsculas o minúsculas, según nuestra elección.

El programa es de fácil manejo, gracias a un completo y claro menú disponible en todo momento.

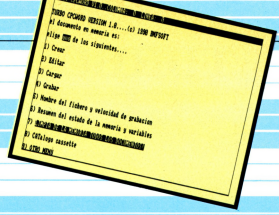
Una de las opciones más interesantes es la de encriptar o desencriptar ficheros, lo cual nos permitirá tener nuestros documentos a salvo de curiosas miradas (es importante recordar el código de encriptación o no podremos devolver al texto su forma habitual).

Algunas teclas de control especial son:

**CONTROL+C: Capitales**
**CONTROL+M: Menú**
**CONTROL+L: Minúsculas**
**CONTROL+U: Mayúsculas**

```
10 REM    TURBO CPCWORD VERSION 1.0
20 REM
30 BACK=1:IN=24:BOR=1:FREE=INT(FRE("")/1
30):file$="":OPENOUT"d":MEMORY HIMEM-1:C
LOSEOUT:MODE 2:WINDOW 1,80,2,25:WINDOW #
1,1,80,1
40 PAPER#1,1:PEN#1,0:PAPER 0:PEN 1:CLS:C
LS#1:MAPA=1
50 CLS:CLS#1:MAPA=1:EVERY 100 GOSUB 680
60 DIM TEX$(FREE):FOR F=1 TO FREE:TEX$(F
)=SPACE$(80):NEXT
70 DIM CONTROL(20)
80 CONTROL=0
90 GOTO 740
100 FOR F=1 TO 24:PRINT TEX$(F);:NEXT:A=
1:S=1:TEX=1
110 PAPER 1:PEN 0:LOCATE A,S:PRINT MID$(
TEX$(TEX),A,1);
120 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 120
130 PAPER 0:PEN 1:LOCATE A,S:PRINT MID$(
TEX$(TEX),A,1);
140 ZX$=CHR$(241)+CHR$(240)+CHR$(127)+CH
R$(13)+CHR$(16)+CHR$(27)
150 ON INSTR(ZX$,A$) GOSUB 360,400,430,4
60,470,490
160 IF INKEY(1)=0 THEN A=A+1:IF A=81 THE
N A=1:GOSUB 360
170 IF INKEY(62)=128 THEN GOTO 2530
180 IF INKEY(61)=128 THEN TEX$(TEX)=SPAC
E$(80)
190 IF INKEY(42)=128 THEN GOTO 2590
200 IF INKEY(51)=128 THEN B$=TEX$(TEX)
210 IF INKEY(27)=128 THEN TEX$(TEX)=B$
220 IF INKEY(2)=128 THEN TEX=MAPA-23:CLS
:FOR F=TEX TO MAPA:PRINT TEX$(F);:NEXT:A
=1:S=1
230 IF INKEY(0)=128 THEN CLS:GOTO 100
240 IF INKEY(36)=128 THEN GOTO 2610
250 IF INKEY(8)=0 THEN A=A-1:IF A=0 THEN
 A=80:GOSUB 400
260 IF INKEY(38)=128 THEN GOTO 740
270 IF INKEY(8)=128 THEN a=1
280 IF INKEY(1)=128 THEN a=80
290 IF INKEY(58)=128 THEN MAPA=TEX
300 IF INKEY(68)=32 THEN GOSUB 690
310 IF INKEY(68)=0 THEN A=A+5:IF A>80 TH
EN A=8
320 IF INKEY(24)=32 THEN MID$(TEX$(TEX),
A,1)="#":LOCATE A,S:PRINT"#";:A=A+1:IF A
=81 THEN A=1:GOSUB 360
330 IF TEX>MAPA THEN MAPA=TEX
340 IF ASC(A$)>31 AND ASC(A$)<126 THEN M
ID$(TEX$(TEX),A,1)=A$:LOCATE A,S:PRINT A
$;:A=A+1:IF A=81 THEN A=1:GOSUB 360
```

```
350 GOTO 110
360 IF S<24 THEN S=S+1:TEX=TEX+1:GOTO 39
0
370 IF S=24 AND TEX<FREE THEN TEX=TEX+1:
LOCATE 1,24:PRINT CHR$(10):LOCATE 1,24:P
RINT TEX$(TEX);
380 IF tex=free THEN PRINT#1,"NO QUEDA M
EMORIA LIBRE! ESTA ES LA ULTIMA LINEA!!!
!!"
390 RETURN
400 IF S>1 THEN S=S-1:TEX=TEX-1:GOTO 420
410 IF S=1 AND TEX>1 THEN TEX=TEX-1:LOCA
TE 1,1:PRINT CHR$(11):LOCATE 1,1:PRINT T
EX$(TEX);
420 RETURN
430 A=A-1:IF A>0 THEN MID$(TEX$(TEX),A,1
)=" "
440 IF A=0 THEN A=80:GOSUB 400:MID$(TEX$
(TEX),A,1)=" "
450 RETURN
460 A=1:GOSUB 360:RETURN
470 C$=TEX$(TEX):Z$=LEFT$(C$,A-1):X$=RIG
HT$(C$,80-(A))
480 TEX$(TEX)=Z$+X$+" ":LOCATE 1,S:PRINT
 TEX$(TEX);:RETURN
490 C$=TEX$(TEX):Z$=LEFT$(C$,A-1):X$=RIG
HT$(C$,81-A)
500 TEX$(TEX)=Z$+" "+LEFT$(X$,LEN(X$)-1)
:LOCATE 1,S
510 PRINT TEX$(TEX);:RETURN
520 CLS:PRINT"NLQ ? (S/N)"
530 V$=INKEY$:IF V$="" THEN GOTO 530
540 IF UPPER$(V$)="S" THEN PRINT#8,CHR$(
27)+"x"+CHR$(1);:PRINT#8,CHR$(27)+"R"+CH
R$(3);
550 INPUT"Cuantas copias...(1-9999)";cop
560 FOR a=1 TO cop
570 FOR A=1 TO CONTROL:PRINT#8,CHR$(CONT
ROL(A));:NEXT
580 PRINT"OK":PRINT"IMPRIMIENDO!":PRINT:
FOR F=1 TO MAPA
590 PRINT#8,TEX$(F):PRINT TEX$(F);:NEXT:
NEXT:CLS:GOTO 100
600 PRINT CHR$(13);CHR$(13);"Grabando...
."
610 LOCATE 1,20
620 OPENOUT file$:PRINT#9,MAPA:PRINT#9,I
N:PRINT#9,BACK:PRINT#9,BOR:PRINT#9,CONTR
OL:FOR A=1 TO CONTROL:PRINT#9,CONTROL(A)
:NEXT:FOR F=1 TO MAPA
630 PRINT#9,TEX$(F):NEXT:CLOSEOUT
640 GOTO 740
650 PRINT CHR$(13);"CARGANDO...":PRINT:P
RINT:LINE INPUT"Fichero Cargado: ";file$
:LOCATE 1,20:OPENIN FILE$:INPUT#9,MAPA:I
NPUT#9,IN:INPUT#9,BACK:INPUT#9,BOR:INPUT
#9,CONTROL:FOR A=1 TO CONTROL:INPUT#9,CO
NTROL(A):NEXT
660 FOR F=1 TO MAPA:LINE INPUT#9,TEX$(F)
:NEXT:CLOSEIN
670 GOTO 740
680 PRINT#1,"TURBO CPCWORD V1.0..COLUMNA
: ";A;" LINEA: ";TEX:RETURN
690 C$=MID$(TEX$(TEX),A,1)
700 IF ASC(C$)>64 AND ASC(C$)<91 THEN MI
```




```
D$(TEX$(TEX),A,1)=LOWER$(MID$(TEX$(TEX),
A,1)):GOTO 720
710 IF ASC(c$)>96 AND ASC(c$)<123 THEN M
ID$(tex$(tex),a,1)=UPPER$(MID$(tex$(tex)
,a,1))
720 RETURN
730 TEX$(TEX)=A$:LOCATE 1,S:PRINT LEFT$(
TEX$(TEX),80);:RETURN
740 INK 1,1N:BORDER BOR:INK 0,BACK:PAPER
 0:PEN 1:CLS:PRINT:PRINT"TURBO CPCWORD V
ERSION 1.0....(c) 1990 BMFSOFT"
750 A=0:S=0
760 PRINT:PRINT"el documento en memoria
es:";file$
 de los siguien
tes...."
780 PRINT:PRINT"1) Crear"
790 PRINT:PRINT"2) Editar"
800 PRINT:PRINT"3) Cargar"
810 PRINT:PRINT"4) Grabar"
820 PRINT:PRINT"5) Nombre del fichero y
velocidad de grabacion"
830 PRINT:PRINT"6) Resumen del estado de
 la memoria y variables"
LIMPIA DE LA MEMORIA
"
850 PRINT:PRINT"8) CATalogo cassette"
860 PRINT:PRINT"9) OTRO MENU"
870 a$=INKEY$:IF a$="1" THEN CLS:GOTO 10
0
880 IF A$="7" THEN GOTO 1240
890 IF a$="8" THEN CLS:PRINT"CATalogo...
.presiona ESC para volver al menu...":LO
CATE 1,10:CAT:CALL &BB18:GOTO 740
900 IF a$="2" THEN CLS:GOTO 100
910 IF a$="3" THEN CLS:PRINT"Cargando fi
chero de texto....":GOSUB 650
920 IF A$="9" THEN GOTO 1340
930 IF a$="6" THEN GOTO 1250
940 IF a$="4" THEN CLS:PRINT"Grabando...
"+CHR$(34)+file$+CHR$(34):GOSUB 600:GOTO
 740
950 IF a$="5" THEN GOTO 970
960 GOTO 870
970 CLS
980 PRINT"MENU DE CAMBIO"
990 PRINT"-------------"
1000 PRINT:PRINT"1) Cambiar el nombre de
l fichero"
1010 PRINT:PRINT"2) Cambiar la velocidad
 de escritura"
1020 PRINT:PRINT"3) Menu principal"
1030 LOCATE 1,23:INPUT"elige (1-3)";ab
1040 IF ab<1 OR ab>3 THEN GOTO 970
1050 ON ab GOTO 1210,1060,740
```

# TURBO CPC WORD

```
1060 CLS
1070 PRINT"MENU DE SELECCION DE VELOCIDAD"
1080 PRINT:PRINT"1) 1000 baud"
1090 PRINT:PRINT"2) 2000 baud"
1100 PRINT:PRINT"3) 1500 baud"
1110 PRINT:PRINT"4) menu principal":PRINT:PRINT"velocidad de escritura: ";sp$
1120 LOCATE 1,23:INPUT"elige:";asd
1130 ON asd GOTO 1150,1170,1190,740
1140 GOTO 1060
1150 SPEED WRITE 0:sp$="1000 Baudios"
1160 GOTO 1060
1170 SPEED WRITE 1:sp$="1500 Baudios"
1180 GOTO 1060
1190 POKE &BBD1,&C0:POKE &BBD2,&30:sp$="2000 Baudios"
1200 GOTO 1060
1210 CLS:LINE INPUT"Nuevo nombre del documento(max. 8):";file$
1220 IF LEN(file$)>16 THEN GOTO 1210
1230 GOTO 740
1240 CLS:INPUT"Estas seguro de que quieres limpiar la memoria (s/n):";y$:y$=LOWER$(y$):IF y$<>"s" THEN GOTO 740 ELSE RUN
1250 CLS
1260 PRINT:PRINT"Memoria libre:";free;"*80 bytes:";INT(free*80);"Kilobytes."
1270 PRINT"Numero total de lineas disponibles:";free;", su documento tiene:";map;"lineas."
1280 PRINT"Su ordenador puede tener un total de ";INT(free/24);" paginas de text o, de las cuales hay utilizadas ";INT(map/24);" paginas."
1290 PRINT:PRINT".....UN MOMENTO POR FAVOR....."
1300 amount=FRE(0)
1310 AMOUNT1=FRE("")
1320 CALL &BB18:GOTO 740
1330 A=0:S=0
1340 CLS
1350 PRINT:PRINT"OTRO MENU...."
1360 PRINT:PRINT"1) CONTAR PALABRAS"
1370 PRINT:PRINT"2) CONTAR CARACTERES"
1380 PRINT:PRINT"3) ENCRIPTAR FICHERO"
1390 PRINT:PRINT"4) DESENCRIPTAR FICHERO"
1400 PRINT:PRINT"5) CARGAR FICHEROS DE OTRO PROCESADOR"
1410 PRINT:PRINT"6) MEZCLAR UN FICHERO ( MENU)"
1420 PRINT:PRINT"7) IMPRIMIR DOCUMENTO"
1430 PRINT:PRINT"8) INTRODUCIR CODIGOS DE IMPRESION"
1440 PRINT:PRINT"9) CAMBIAR COLOR DE PANTALLA"
1450 PRINT:PRINT"A) MENU PRINCIPAL"
1460 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN GOTO 1570
1470 IF A$="2" THEN GOTO 1820
1480 IF A$="3" THEN GOTO 1660
1490 IF A$="4" THEN GOTO 1740
1500 IF A$="7" THEN GOTO 2210
1510 IF A$="8" THEN GOTO 2240
1520 IF UPPER$(A$)="A" THEN GOTO 740
1530 IF A$="9" THEN GOTO 2420
1540 IF A$="5" THEN GOTO 1930
1550 IF A$="6" THEN GOTO 2020
1560 GOTO 1460
1570 CLS
1580 WORD=0
1590 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Contando Palabras.....Espere un momento....":LOCATE 1,10:PRINT"Palabras Contadas:
1600 FOR fx=1 TO mapa
1610 LOCATE 15,10:PRINT word
1620 FOR lx=1 TO LEN(tex$(fx))
1630 IF MID$(tex$(fx),lx,1)<>CHR$(32) AND MID$(tex$(fx),lx+1,1)=CHR$(32) THEN word=word+1
1640 NEXT:NEXT:PRINT:PRINT"Palabras del documento: ";word
1650 CALL &BB18:GOTO 1340
1660 CLS
1670 INPUT"QUIERE CODIFICAR EL DOCUMENTO (S/N)";Y$:Y$=UPPER$(Y$):IF Y$<>"S" THEN GOTO 1340
1680 PRINT:INPUT"INTRODUCE CODIGO (1-90)";CODE
1690 IF CODE<1 OR CODE>90 THEN GOTO 1660
1700 PRINT:PRINT"CODIFICANDO.....UN MOMENTO....."
1710 FOR AX=1 TO mapa:FOR BX=1 TO 80
1720 AZ=ASC(MID$(TEX$(AX),BX,1))+CODE:MID$(TEX$(AX),BX,1)=CHR$(AZ):NEXT:NEXT
1730 PRINT:PRINT"CODIFICADO...PULSE UNA TECLA...":CALL &BB18:GOTO 1340
1740 CLS
1750 PRINT:INPUT"QUIERE DECODIFICAR EL DOCUMENTO (S/N)";Y$:Y$=UPPER$(Y$):IF Y$<>"S" THEN GOTO 1340
1760 PRINT:INPUT"INTRODUCE CODIGO (1-90)";CODE
1770 IF CODE<1 OR CODE>90 THEN GOTO 1740
1780 PRINT:PRINT"UN MOMENTO, DESCODIFICANDO....."
1790 FOR AX=1 TO mapa:FOR BX=1 TO 80
1800 AZ=ASC(MID$(TEX$(AX),BX,1))-CODE:MID$(TEX$(AX),BX,1)=CHR$(AZ)
1810 NEXT:NEXT:PRINT:PRINT"DESCODIFICADO....PULSE UNA TECLA...":CALL &BB18:GOTO 1340
1820 CLS
1830 AX=0:BX=0:CH=0
1840 PRINT"Contando caracteres....Un momento...."
1850 LOCATE 1,5:PRINT"Contando caracteres..."
1860 FOR aX=1 TO mapa
1870 LOCATE 21,5:PRINT ch
1880 FOR BX=1 TO LEN(TEX$(AX))
```

```
1890 IF MID$(TEX$(A%),B%,1)<>CHR$(32) TH
EN CH=CH+1
1900 NEXT:NEXT:PRINT:PRINT:PRINT"Caracte
res contados:";CH
1910 ch=0
1920 CALL &BB18:GOTO 1340
1930 CLS
1940 TEX=0
1950 PRINT"CARGAR OTRO FICHERO DE UN PRO
CESADOR PROFESIONAL"
1960 PRINT:LINE INPUT"NOMBRE DEL FICHERO
:";FILE$
1970 IF LEN(FILE$)>16 THEN FILE$="":GOTO
 1340
1980 PRINT:PRINT:OPENIN""
1990 WHILE NOT EOF:LINE INPUT#9,A$:TEX=T
EX+1:TEX$(TEX)=A$:WEND:CLOSEIN
2000 mapa=tex
2010 GOTO 1340
2020 CLS
2030 PRINT"MEZACLAR MENU..."
2040 PRINT:PRINT"1) MEZCLAR UN DOCUMENTO
 ESCRITO CON UN PROCESADOR PROFESIONAL"
2050 PRINT:PRINT"2) MEZCLAR UN DOCUMENTO
 DE OTRO PROCESADOR"
2060 PRINT:PRINT"3) OTRO MENU"
2070 A$=INKEY$:IF A$="3" THEN GOTO 1340
2080 IF A$="1" THEN GOTO 2110
2090 IF A$="2" THEN GOTO 2170
2100 GOTO 2070
2110 CLS:PRINT:LINE INPUT"NOMBRE DEL FIC
HERO:";FILE$
2120 IF LEN(FILE$)>16 THEN FILE$="":GOTO
 1340
2130 PRINT:PRINT:OPENIN FILE$
2140 INPUT#9,TEX%:INPUT#9,dum%:INPUT#9,d
um%:INPUT#9,dum%:INPUT#9,dum%:FOR a=1 TO
 dum%:INPUT#9,dum1%:NEXT
2150 FOR A%=mapa TO mapa+TEX%-1
2160 LINE INPUT#9,TEX$(A%):NEXT:CLOSEIN:
mapa=a%::GOTO 1340
2170 CLS:PRINT:LINE INPUT"INTRODUCE EL N
OMBRE DEL OTRO FICHERO: ";FILE$
2180 IF LEN(FILE$)>16 THEN FILE$="":GOTO
 1340
2190 PRINT:PRINT:PRINT:OPENIN FILE$
2200 WHILE NOT EOF:LINE INPUT#9,A$:TEX=T
EX+1:TEX$(TEX)=A$:WEND:CLOSEIN:mapa=tex:
GOTO 1340
2210 CLS:INPUT"ESTAS SEGURO DE QUE QUIER
ES IMPRIMIR (S/N)";Y$:Y$=UPPER$(Y$):IF Y
$<>"S" THEN GOTO 1340
2220 IF INP(&F500)<>30 THEN CLS:INK 1,IN
,BACK:LOCATE 35,10:PRINT"IMPRESORA FUERA
 DE LINEA!!":FOR Z=1 TO 3000:NEXT:INK 1,
IN:GOTO 1340
2230 GOTO 520
2240 CLS
2250 INPUT"CUANTOS CODIGOS DE CONTROL (1
-20)";C:IF C<1 OR C>20 THEN GOTO 1340 EL
SE CONTROL=C
2260 Y=3
2270 CLS
2280 PRINT"CODIGOS DE CONTROL....MAXIMO
";CONTROL;"..."
2290 FOR A=1 TO INT(CONTROL)/2
2300 LOCATE 5,A+2:PRINT"CONTROL No.";a;"
 es el codigo:";control(a)
2310 NEXT:FOR b=a TO control
2320 LOCATE 40,Y:PRINT"CONTROL No.";b;"
es el codigo:";control(b):Y=Y+1:NEXT
PRESIONA ENTER PARA EL
"
2340 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"INTRODUCE E
N EL CODIGO:";C
2350 IF C=0 THEN GOTO 1340
2360 IF C<0 OR C>20 THEN GOTO 2240
2370 PRINT:PRINT"INTRODUZCA CONTROL ";C;
:INPUT" CODIGO DEL CARACTER:";CHAR
2380 IF CHAR>31 THEN GOTO 2240
2390 CONTROL(C)=CHAR
2400 GOTO 2260
2410 END
2420 CLS:PRINT:PRINT"LOS COLORES DE PANT
ALLA SON ";IN;"INK,";BACK;"PAPER,";BOR;"
BORDER."
2430 PRINT:PRINT"PRESIONA I PARA CAMBIAR
 INK."
2440 PRINT:PRINT"PRESIONA P PARA CAMBIAR
 EL FONDO."
2450 PRINT:PRINT"PRESIONA B PARA CAMBIAR
 EL BORDER."
2460 PRINT:PRINT"PRESIONA 'ENTER' PARA R
ETORNAR AL MENU"
2470 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=CHR$(13) TH
EN GOTO 1340
2480 IF A$="I" THEN IN=IN+1:IF IN>26 THE
N IN=0
2490 IF A$="P" THEN BACK=BACK+1:IF BACK>
26 THEN BACK=0
2500 IF A$="B" THEN BOR=BOR+1:IF BOR>26
THEN BOR=0
2510 LOCATE 1,20:PRINT"PAPER:";BACK;" BO
RDER:";BOR;" INK:";IN
2520 BORDER BOR:INK 0,BACK:INK 1,IN:GOTO
 2470
2530 CLS:PRINT"Capitales....."
2540 FOR aX=1 TO mapa
2550 FOR bX=1 TO 79
2560 IF MID$(tex$(aX),bX,1)=CHR$(32) AND
 MID$(tex$(aX),bX+1,1)<>CHR$(32) THEN MI
D$(tex$(aX),bX+1,1)=UPPER$(MID$(tex$(aX)
,bX+1,1))
2570 NEXT:NEXT
2580 CLS:GOTO 100
2590 CLS:PRINT"MAYUSCULAS..."
2600 FOR A%=1 TO mapa:FOR B%=1 TO 80:MID
$(TEX$(A%),B%,1)=UPPER$(MID$(TEX$(A%),B%
,1)):NEXT:NEXT:CLS:GOTO 100
2610 CLS:PRINT"MINUSCULAS..."
2620 FOR A%=1 TO mapa:FOR B%=1 TO 80:MID
$(TEX$(A%),B%,1)=LOWER$(MID$(TEX$(A%),B%
,1)):NEXT:NEXT:CLS:GOTO 100
2630 WINDOW#2,10,55,5,15:PAPER#2,1:CLS#2
2640 PEN#2,0:PRINT#2,"ERROR:-"
2650 PRINT#2,"":PRINT#2,"Errores posible
s...."
2660 PRINT#2,"Estas intentando ir al com
ienzo del texto sin tener mas de una pag
ina"
2670 PRINT#2,"Fichero equivocado, pedir
CATalogo de cinta o disco!"
2680 PRINT#2,"":PRINT#2,"Presiona una te
cla.....":CALL &BB18
2690 GOTO 740
```

PCW

# D A G O B A

Te encuentras perdido en el gran laberinto de la pirámide, rodeado de oscuros pasadizos repletos de enemigos. Paracolmo estás solo, sin nadie que te pueda ayudar y un explendido tesoro que te aguarda oculto en cualquier parte, esperando a que alguien lo encuentre. Para poder moverte por el laberinto utiliza las siguientes teclas:

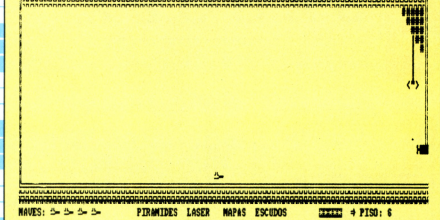
O: Izquierda P: Derecha Q: Arriba A: Derecha M: Disparo

Solamente tu habilidad y audacia te conducirán a la salida y te colmarán con los tesoros de los antigüos faraones.

```
1 REM
100 ' ************ D A G O B A ********
******
101 ' **
     **
102 ' ** (C) Sept-1989 Jorge Perez Barre
iro **
103 ' **          All Rights Reserved
     **
105 ' **
     **
107 ' ************************************
******
108 '
110 cls:CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
120 DEF FN at$(v,b)=CHR$(27)+"Y"+CHR$(32
+v)+CHR$(32+b)
130 inverse1$=CHR$(27)+"p"
140 inverse0$=CHR$(27)+"q"
150 cursor1$=CHR$(27)+"e"
160 cursor0$=CHR$(27)+"f"
170 scrab$=CHR$(27)+"L"
180 scrar$=CHR$(27)+"K"
190 DEF FN ventana$(a,b,c,d)=CHR$(27)+"j
"+CHR$(32+a)+CHR$(32+b)+CHR$(c-1+32)+CHR
$(d-1+32)
200 PRINT cursor0$
280 GOSUB 9000
300 DIM at$(10,20)
310 RANDOMIZE PEEK(64504!)
550 GOTO 600
600 DATA "OIIO","OIOI","OIGI","OIOI","OI
III","OOII","OIIO","OIII","OIGI","OOII",",
OIIO","OIII","OOII","OIIO","OIII","OIOI"
,"OOII","OOII","OOII","OOII"
610 DATA "IIOO","OOII","OIOI","OOII","IO
OO","IIOO","IOOI","IOOO","OIOO","IIII","
IOOI","IOIO","IOOO","IOOO","IIII","OOOI"
,"IOOO","IOOO","IIOO","IOII"
620 DATA "IOIO","IIOI","IOOI","IIII","OI
OI","OOOI","OIOO","IOII","OOOO","IIOO","
OOII","IOOO","IOOO","OIIO","IOOI","OOIO"
,"OOIO","OOII","OOOI","IOIO"
630 DATA "IOIO","OIOO","OIOI","IOII","OO
IO","IIOO","OOOI","IOIO","IIOO","OIII","
IOOI","OIOO","IOOI","IOIO","OIIO","IOOI"
,"IIOO","IIII","OOII","IOIO"
640 DATA "IIIO","OIII","OOII","IIOO","IO
II","OIOO","OIII","IIOI","OOOI","IOIO","
OIOO","IOOI","OIIO","IIII","IOII","OOOI"
,"OIIO","IOOI","IOOO","IOIO"
650 DATA "IOOO","IOIO","IOOO","OIOO","IO
OI","OOOO","OIII","OOOI","IOIO","
OIIO","OIII","IOOI","IIIO","OIOI","OIII"
,"IIII","OIOI","OIII","OIOO","IIII"
660 DATA "OIIO","IIOI","OIII","OOII","OI
IO","IOOI","OIIO","IOII","OIIO","IOOI","
IOOO","IOOO","OIOO","IOII","IOOO","OOII"
,"IIOO","OOII","IIOO","OOII"
670 DATA "IOIO","OOIO","IOIO","IIOO","IO
OI","OIOO","IOOI","IOIO","IIIO","OOOI","
IIII","OIOI","OOII","OIIO","IOOI","IOIO"
,"OOIO","IIOO","OOII","IOOO"
680 DATA "IIIO","IOOI","IOIO","OIOO","OO
II","IOIO","OIIO","IOOI","IIIO","OOOI","
IIIO","OOII","IOIO","IOIO","OIIO","IOOI"
,"IIOO","OIII","OOOI","IOII"
690 DATA "IOOI","OOOI","IOOO","OIOI","II
OI","IOOI","IIOO","OOOI","IIOO","OIOI","
IOOI","IOOO","IOOO","IIOO","IOOI","OIOO"
,"IOOI","IOOI","OIOI","IOOI"
700 DATA 10,1,20,2,5,3,8,4,10,5,10,6,6,7
,8,8,0,0
780 READ d,f:IF d<0 THEN RETURN
782 IF d<-1 THEN FOR i=1 TO 100:NEXT i:G
OTO 780
784 GOSUB 9340
786 GOTO 780
800 PRINT cls$
850 PRINT FN at$(3,35);"*** D A G O B A
***":FN at$(4,35);"==========="
855 PRINT FN at$(6,32);"AMSTRAD PCW 8256
-8512-9512":FN at$(8,20);"(C)1987 Jorge
Perez Barreiro  All Rights Reserved"
860 FOR t=89 TO 0 STEP -1:PRINT FN at$(1
6,t);CHR$(138);:FN at$(20,t);CHR$(138):
 NEXT t
865 c$= "*inverse1$+"-- D A G O B A --"
+inverse0$+" "
870 FOR i=0 TO 50:PRINT FN at$(18,i);c$;
OUT (248),11:OUT (248),12:NEXT i
875 FOR i=50 TO 28 STEP -1:PRINT FN at$(
18,i);c$:OUT (248),11:OUT (248),12:NEXT
 i
880 FOR t=28 TO 35:PRINT FN at$(18,t);c$
;OUT (248),11:OUT (248),12:NEXT t
881 PRINT FN at$(29,35);"*** PLEASE WAIT
 ***"
883 RESTORE 600:FOR t=1 TO 10:FOR y=1 TO
 20:READ a$(t,y):a=INT (RND*8)+1:a$(t,y)
=a$(t,y)+STR$(a)+"      ":NEXT:NEXT:RESTO
RE 700:FOR t=1 TO 10:READ a,b:a$(t,a)=a$(
t,a)+"0"
884 o=INT (RND*18)+1:MID$(a$(t,y),9,3)=S
TR$(o)
887 NEXT y:NEXT t
888 d$="":fs="":FOR i=0 TO 89:d$=d$+"-":
fs=fs+" ":NEXT i
960 vi=5:pu=0:pi=0:ma=3:la=30:inm=0:tap=
0
970 co=43:dr=1
980 RESTORE 700
982 READ r,t:IF r=0 THEN GOTO 1100
988 FOR i=1 TO r
990 p=INT (RND*10)+1:i=INT (RND*20)+1:IF
 MID$(a$(p),i,1)<>" " OR (p=5 AND i=11
) THEN GOTO 990
995 MID$(a$(p),i),2)=STR$(t)
1000 NEXT i
1005 GOTO 982
1100 li=INT (RND*10)+1:ci=INT (RND*20)+1
:IF MID$(a$(li,ci),8,1)<>" " OR <li=5 AN
D ci=11) THEN GOTO 1100
1200 OUT (248),11:OUT(248),12:FOR i=1 TO
 400:NEXT i:PRINT FN at$(29,35);"PULSA U
NA TECLA . .":FOR i=1 TO 400:NEXT i:PRIN
T FN at$(29,35);SPC(19)
1205 IF INKEY$="" THEN GOTO 1200
1208 li=INT (RND*10)+1:ci=INT (RND*20)+1
:IF MID$(a$(li,ci),8,1)<>" " OR <li=5 AN
D ci=11) THEN GOTO 1208
1210 FOR i=1 TO 31:PRINT FN at$(0,0);scr
ar$:NEXT i
1400 GOSUB 7000
1405 IF li=5 AND ci=11 THEN GOTO 7400
1410 GOSUB 8000
1420 GOSUB 2100
1700 IF dr=1 THEN PRINT FN at$(21,co);CH
R$(154);CHR$(139)
1705 IF dr=2 THEN PRINT FN at$(21,co);CH
R$(139);CHR$(154)
1750 IF fle=1 THEN GOSUB 3400
1753 h$=INKEY$
1755 IF h$="o" THEN GOTO 6200
1760 IF h$="p" THEN GOTO 6300
1770 IF h$="q" AND co>41 AND mid$(a$(li,
ci),1,1)="I" THEN GOTO 6400
1775 IF h$="a" AND co>41 AND mid$(a$(li,
ci),3,1)="I" THEN GOTO 6500
1778 IF h$=" " AND la>0 THEN GOTO 6600
1779 IF h$="m" AND ma>0 THEN GOTO 8500
1780 REM
2000 GOTO 1750
2100 fle=0:g$=MID$(a$(li,ci),8,1):IF g$=
" " THEN cosu=96:RETURN
```

ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº 1

```
2101 IF gs="7" THEN GOTO 2510
2102 cou=INT (RND*65)+10:IF cou>39 AND
 cou<47 THEN GOTO 2102
2105 x$=MID$(a$(11,c1),8,1)
2110 IF x$="1" THEN c1$=inverse1$+CHR$(1
29)+CHR$(123)+inverse0$:c2$=CHR$(132)+CH
R$(137)
2115 IF x$="2" THEN c1$=CHR$(47)+CHR$(21
7):c2$=inverse1$+CHR$(46)+CHR$(46)+inver
se0$
2120 IF x$="3" THEN c1$=CHR$(150)+CHR$(1
56):c2$=inverse1$+CHR$(146)+CHR$(32)+inv
erse0$
2125 IF x$="4" THEN c1$=CHR$(151)+CHR$(1
54):c2$=inverse1$+CHR$(45)+CHR$(45)+inve
rse0$
2130 IF x$="5" THEN c1$=inverse1$+CHR$(1
39)+CHR$(143)+inverse0$:c2$=inverse1$+CH
R$(142)+CHR$(137)+inverse0$
2135 IF x$="6" THEN c1$=inverse1$+CHR$(2
53)+CHR$(252)+inverse0$:c2$=inverse1$+CH
R$(94)+CHR$(94)+inverse0$
2140 IF x$="7" THEN c1$=CHR$(188)+CHR$(1
88):c2$=inverse1$+CHR$(188)+CHR$(188)+in
verse0$
2450 PRINT FN at$(20,COS);:c1$:PRINT FN
at$(21,COS);:c2$
2500 RETURN
2510 cou=96
2512 g1=INT (RND*10)+3:g3=INT (RND*10)+3
:g6=INT (RND*10)+3
2515 g2=INT (RND*63)+3:g4=INT (RND*63)+3
:g5=INT (RND*63)+3
2520 fle=1:RETURN
2700 REM
2730 PRINT FN at$(20,cou);" ";FN at$(2
1,cou);"
2735 k$=MID$(a$(11,c1),8,1):IF k$="1" TH
EN pu=pu+200:GOSUB 8100:GOTO 6750
2740 IF k$="2" THEN pi=pi+1:RESTORE 8175
:GOSUB 780:pu=pu+500
2745 IF k$="3" THEN in=in+3:RESTORE 87
20:GOSUB 780:pu=pu+50
2750 IF k$="4" THEN d=0.01:FOR i=0 TO 2:
FOR f=0 TO 11 STEP 2:GOSUB 9340:NEXT f:N
EXT i:la=la+15:pu=pu+25
2752 IF k$="6" THEN RESTORE 8735:GOSUB 7
80:MID$(a$(11,c1),8,1)$="":GOTO 6800
2755 IF k$="5" THEN me=ma+1:RESTORE 8725
:GOSUB 780:pu=pu+75
2757 IF k$="6" THEN RESTORE 8730:GOSUB 7
80:p$="* POSICION AL AZAR *":GOSUB 6900:
pu=pu+200:GOTO 1208
2760 GOSUB 8100
2762 cou=99
2765 MID$(a$(11,c1),8,1)$=" "
2790 ON dr GOTO 6218,6316
3000 FOR i=20 TO 5 STEP -1:PRINT FN at$(
1,cou);inverse1$;CHR$(162);CHR$(162);in
verse0$;FN at$(i+1,cou);CHR$(149);CHR$(
149);f=(f-d<0.00)*9340:NEXT i
3005 FOR i=5 TO 20:PRINT FN at$(i,cou-1
);CHR$(133);FN at$(i,cou+2);CHR$(123);F
N at$(i+1,cou-1);CHR$(188);FN at$(i+1,c
ou+2);CHR$(188):NEXT i
3007 p$="CHEVY EL ANDROIDE TE HA EL#INAD
O":GOSUB 6900
3010 GOTO 6600
3050 d=0.01:FOR i=21 TO 15 STEP -1:PRINT
 FN at$(i,cou);inverse1$;CHR$(58);CHR$(
58);inverse0$:f=3:GOSUB 9340:f=9:GOSUB 9
340:NEXT i
3055 PRINT FN at$(15,cou-1);CHR$(217);F
N at$(15,cou+2);CHR$(47);FN at$(14,cou
-1);CHR$(134);CHR$(138);CHR$(136);CHR$(1
40):inverse0$
3060 PRINT FN at$(13,cou);inverse1$;CHR
$(46);CHR$(46):inverse0$:FN at$(12,cou)
;CHR$(47);CHR$(217):p$="PIRAMIDE EXTRA":
GOSUB 6900
3065 pi=pi+1:GOTO 1210
```




*¡Estamos perdidos en la gran pirámide!.*

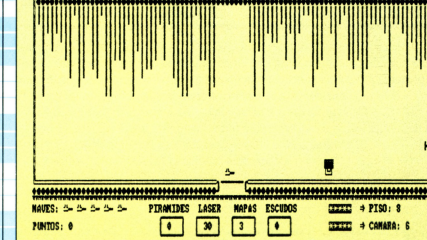
```
3100 FOR i=21 TO 17 STEP -1:PRINT FN at$
(i,cou);inverse1$;CHR$(58);CHR$(58);inv
erse0$:f=5-d-0.01:GOSUB 9340:f=9-d-0.06:
GOSUB 9340:NEXT i
3105 FOR i=cou-1 TO cou-4 STEP -1:PRIN
T FN at$(17,i);CHR$(123);FN at$(17,i+6);
CHR$(125):NEXT i
3110 FOR i=17 TO 21:PRINT FN at$(i,cou-
4);CHR$(133);FN at$(i,cou+5);CHR$(133):
NEXT i
3115 p$="$ 1500 * BONOS EXTRA":GOSUB 690
0
3120 pu=pu+1500:GOSUB 8100
3125 FOR i=17 TO 21:PRINT FN at$(i,cou-
4):SPC(10):NEXT i
3130 GOTO 1750
3150 FOR i=1 TO 65:PRINT FN at$(21,i);CH
R$(154);CHR$(157)
3152 IF i>=co THEN PRINT FN at$(21,i+2);
CHR$(139);CHR$(154)
3155 NEXT i
3175 co=67:PRINT FN at$(21,67);"  ":GOTO
 6800
3200 FOR i=0 TO 23:PRINT FN at$(0,0);scr
ar$:NEXT i
3205 FOR i=0 TO 89:PRINT FN at$(5,i);inv
erse1$;CHR$(i);inverse0$:NEXT i
3210 cmq=1:FOR i=8 TO 27 STEP 2:PRINT FN
 at$(i,27);CHR$(134);CHR$(138);CHR$(138)
;CHR$(140)
3211 PRINT FN at$(i+1,24);cmq;FN at$(i+1
,31);cmq:cmq=cmq+1
3215 PRINT FN at$(i+1,27);CHR$(131);CHR$
(138);CHR$(138);CHR$(137):NEXT i
3220 p$="SELECCION DE PISO CON LAS TECLA
S:Q,A y &PAGE":GOSUB 6900
3230 pw=(1)#2+7
3235 PRINT FN at$(pw,22);CHR$(252);FN at
$(pw,25);CHR$(253)
3240 y$=INKEY$
3242 pq=pw
3245 IF y$="q" AND pw>9 THEN pw=pw-2:ll=
11-1:GOTO 3300
3250 IF y$="a" AND pw<27 THEN pw=pw+2:ll
=11+1:GOTO 3300
3255 IF y$=" " THEN GOTO 3310
3260 GOTO 3240
```

```
3300 f=7:d=0.006:GOSUB 9340:f=4:d=0.006:
GOSUB 9340:PRINT FN at$(1,50);11:PRINT F
N at$(pq,22);" ";FN at$(pq,25);" ":GOTO
3235
3310 PRINT FN at$(5,0);SPC(89);" ";FOR i
=0 TO 23:PRINT FN at$(0,0);scrab$:NEXT i
:flag=1:GOTO 1400
3400 REM
3450 PRINT FN at$(g1,g2);" ";FN at$(g3,g
4);" ";FN at$(g5,g6);" ";g1=g1+1:g3=g3+1
:g5=g5+1
3460 PRINT FN at$(g1,g2);CHR$(254);FN at
$(g3,g4);CHR$(248);FN at$(g5,g6);CHR$(16
6)
3465 IF g1=22 OR g3=22 OR g5=22 THEN GOT
O 6800
3470 RETURN
3600 FOR i=0 TO 31:PRINT FN at$(0,0);scr
ab$:NEXT i
3610 PRINT FN at$(0,0);:FOR i=0 TO 89:PR
INT "*";:NEXT i
3612 FOR i=1 TO 28:PRINT FN at$(i,0);"*"
;FN at$(i,89);"*":NEXT i
3615 PRINT FN at$(29,0);:FOR i=0 TO 89:P
RINT "*";:NEXT i
3625 PRINT FN at$(3,33);"<> G A M E  O V
 E R <<"
3630 PRINT FN at$(8,26);"TU PLOTA DE NAV
ES HA SIDO DESTRUIDA"
3635 PRINT FN at$(10,26);"TU PUNTUACION
ES DE":pu:"PUNTOS"
3640 PRINT FN at$(12,26);"HAS COMPLETADO
 EL":tap;"# DE TU MISION"
3645 RESTORE 8745:GOSUB 780
3650 PRINT FN at$(27,26);"¿ QUIERES JUGA
R OTRA PARTIDA ? (S/N)"
3652 hs=INKEY$
3655 IF hs$="" THEN GOTO 3652
3660 IF hs="n" THEN RUN
3665 IF hs="n" THEN PRINT cls$:PRINT cur
sor$:END
3670 GOTO 3652
3700 PRINT inverse1$:FOR i=4 TO 15 STEP
3:PRINT FN at$(i,1);SPC(35);FN at$(i,54)
;SPC(35)
4002 NEXT i
```


## SERVICIO AL LECTOR

**Todos los listados aparecidos en este número especial, pueden solicitarse en disco o cinta llamando al número (91) 233 86 28 (Departamento de pedidos) o escribiendo a la siguiente dirección: ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO N.1. (Servicio al lector). C/ ALMANSA 110, LOCAL 8 (Posterior). 28040 Madrid. El coste del programa será de 750 pesetas (disco y transporte incluido).**

```
4003 PRINT inverse0$
4005 RETURN
4010 in1=3:in2=12
4015 PRINT PF$ at%(in1,in2);CHR$(47);PF$ a
t%(in1,89-in2);CHR$(217)
4017 in1=in1+1:in2=in2-1
4018 IF in1=15 THEN RETURN
4020 GOTO 4015
4025 PRINT inverse1$:FOR i=3 TO 12:PRINT
 PF$ at%(1,35);CHR$(149):NEXT i:PRINT inv
erse0$
4030 PRINT PF$ at%(13,33);CHR$(150);CHR$(
154);CHR$(154);CHR$(154);CHR$(156):FOR i
=14 TO 16:PRINT PF$ at%(i,33);CHR$(149);C
HR$(253);" ";CHR$(252);CHR$(149):NEXT i
4032 PRINT PF$ at%(17,33);CHR$(147);CHR$(
154);CHR$(154);CHR$(154);CHR$(153)
4033 RETURN
4035 FOR i=1 TO 40
4037 l=INT (RND#14)+3
4038 cr=INT (RND#68)+1:IF cr>39 AND cr<4
8 THEN GOTO 4038 ELSE PRINT PF$ at%(l,cr
);".";NEXT i:RETURN
4039 RETURN
4040 PRINT inverse1$:spa=10:FOR t=3 TO 1
2:PRINT PF$ at%(t,1);SPC(spa);PF$ at%(t,41
-spa);SPC(spa)
4041 PRINT PF$ at%(t,48);SPC(spa);PF$ at%(
t,89-spa);SPC(spa)
4042 spa=spa-1:NEXT t
4045 PRINT inverse0$:RETURN
4050 FOR i=1 TO 50
4052 l=INT (RND#14)+3
4055 cr=INT (RND#87)+1:IF cr>39 AND cr<4
8 THEN GOTO 4055 ELSE PRINT PF$ at%(l,cr
);CHR$(205);CHR$(206):NEXT i:RETURN
4057 RETURN
4060 PRINT inverse1$:spa=1:FOR i=3 TO 17
:PRINT PF$ at%(i,1);LEFT$(d$,spa);PF$ at%
(i,89-spa);LEFT$(d$,spa)
4065 spa=spa+2:NEXT i:PRINT inverse0$:RE
TURN
4070 FOR i=3 TO 16:PRINT PF$ at%(i,41);CH
R$(149);"  ";CHR$(149):NEXT i
4074 PRINT PF$ at%(17,1);:FOR i=1 TO 40:P
RINT CHR$(154);:NEXT:PRINT CHR$(153)
4075 PRINT PF$ at%(17,47);CHR$(147);:FOR
i=1 TO 41:PRINT CHR$(154);:NEXT i
4076 " GOOD LUCK !":PRINT FN at%(10,
14);inverse1$;t$;FN at%(10,63);t$;inverse
0$
4078 RETURN
4080 spa=1:FOR i=4 TO 16 STEP 2:PRINT FN
 at%(i,spa);:FOR c=0 TO 19:PRINT CHR$(45
);CHR$(95);:NEXT c
4082 IF spa=1 THEN spa=49 GOTO 4086
4084 spa=1
4086 NEXT i:RETURN
4090 FOR i=1 TO 40 STEP 1:FOR t=3 TO INT
 (RND#10)+3:PRINT FN at%(t,i);CHR$(149):
NEXT t:NEXT i
4094 FOR i=46 TO 88 STEP 1:FOR t=3 TO IN
T (RND#10)+3:PRINT FN at%(t,i);CHR$(149)
:NEXT t:NEXT i
4098 RETURN
4100 cc=0 TO 1
4105 IF c=0 THEN as1=INT (RND#8)+4:as2=1
-INT (RND#18)+32:as3=INT(RND#(17-as1))+2:as
4=INT (RND#(39-as2))+2
4108 IF c=1 THEN as1=INT (RND#8)+4:as2=1
-INT (RND#20)+48:as3=INT(RND#(17-as1))+2:a
s4=INT (RND#(85-as2))+2
4110 PRINT FN at%(as1,as2);CHR$(134);:FO
R i=1 TO as4:PRINT CHR$(138);:NEXT i:PRI
NT CHR$(140)
4115 FOR i=as1+1 TO (as1+as3)-1:PRINT FN
 at%(i,as2);CHR$(133);FN at%(i,as2+as4+1
);CHR$(133):NEXT i
4120 PRINT FN at%(as1+as3,as2);CHR$(131)
;:FOR i=1 TO as4:PRINT CHR$(138);:NEXT i
:PRINT CHR$(137)
4125 NEXT c
4130 RETURN
4150 c$=" ----":spa=5:FOR i=3 TO 7:PRINT
 FN at%(1,61+i);LEFT$(c$,spa):spa=spa-1:
NEXT i
4155 FOR i=6 TO INT(RND#8)+9:PRINT FN at
$(i,66);CHR$(149):NEXT i
4158 PRINT FN at$(1,65);CHR$(60);CHR$(34
);CHR$(62)
4160 RETURN
4180 PRINT inverse1$:FOR c=0 TO 1
4185 IF c=0 THEN as1=INT (RND#6)+5:as2=I
NT (RND#20)+15:as3=INT (RND#(15-as1))+3
4188 IF c=1 THEN as1=INT (RND#6)+5:as2=I
NT (RND#20)+50:as3=INT (RND#(15-as1))+3
4190 FOR i=as1 TO as1+as3:PRINT FN at$(i
,as2);CHR$(159):NEXT i
4195 x1=as1+(as3/2):x2=as2-(as3/2):PRINT
 FN at$(x1,x2);:FOR i=1 TO as3:PRINT CHR
$(159);:NEXT i
4200 NEXT c
4205 PRINT inverse0$:RETURN
5000 STOP
6200 IF c=1 AND MID$(a$(11,c1),4,1)="O"
 THEN GOTO 1780
6210 IF c=0 THEN c1=c1-1:co=88:GOTO 140
0
6215 dr=1:co=co-1
6216 IF co<1=comu THEN GOTO 2700
6218 PRINT FN at%(21,co+1);"  ";FN at%(2
1,co);CHR$(154);CHR$(139)
6220 h$=INKEY$:GOTO 1778
6300 IF co=87 AND MID$(a$(11,c1),2,1)="O
" THEN GOTO 1780
6310 IF co=88 THEN c1=c1+1:co=1:GOTO 140
0
6315 dr=2:co=co+1
6316 IF co+1<comu THEN GOTO 2700
6318 PRINT FN at%(21,co-1);"  ";FN at%(2
1,co);CHR$(139);CHR$(154)
6320 h$=INKEY$:GOTO 1778
6400 IF c=0 TO 0 STEP -1:PRINT FN at$(
i+1,co);"  ";FN at$(i,co);CHR$(154);CHR$
(139):NEXT i
6405 l1=11-1:GOTO 1400
6500 FOR i=46 TO 42 STEP -1:PRINT FN at$
(22,i);"  ";FN at$(21,11:OUT (246),12:REX
T i
6510 FOR i=21 TO 23:PRINT FN at$(i-1,co)
;"  ";FN at$(i,co);CHR$(154);CHR$(139):N
EXT i
6515 l1=11+1:dr=1:GOSUB 7000:GOSUB 8000:
GOSUB 2100:FOR i=1 TO 21:PRINT FN at$(i-
1,co);"  ";FN at$(i,co);CHR$(154);CHR$(1
39):NEXT i:GOTO 1780
6600 la=la-1:OUT (248),11:OUT (245),12:I
F dr=1 THEN PRINT FN at$(21,i);MID$(d$,1
,co-1):PRINT FN at$(21,1);MID$(d$,1,co-1
)
6605 IF dr=2 THEN PRINT FN at$(21,co+2);
MID$(d$,1,87-co):PRINT FN at$(21,co+2);M
ID$(f$,1,87-co)
6606 GOSUB 8100
6607 IF co<=comu THEN GOTO 6650
6610 IF (co<comu AND dr=2) OR (co>comu A
ND dr=1) THEN FOR i=1 TO 5:PRINT FN at$(
20,co+dr-1);CHR$(47):FN at$(21,co
su);CHR$(47);CHR$(217) ELSE GOTO 6650
6612 f=4:d=0.008:GOSUB 9340:f=9:d=0.008:
GOSUB 9340:f=6:d=0.05:GOSUB 9340
6615 PRINT FN at$(20,comu);CHR$(96);CHR$
(179);:FN at$(21,comu);CHR$(179);CHR$(96)
6616 f=6:d=0.04:GOSUB 9340:f=2:d=0.02:GO
SUB 9340:f=8:d=0.01:GOSUB 9340
6620 NEXT i:PRINT FN at$(20,comu);"  ";:F
N at$(21,comu);"  "
6625 k$=MID$(a$(11,c1),8,1):comu=200:MID
$(a$(11,c1),8,1)=" ":IF k$="8" THEN GOTO
 1750 ELSE GOTO 6800
6650 IF fl=0 THEN GOTO 1750
6652 IF (dr=1 AND g2<co) OR (dr=2 AND g2
>co) THEN IF g1=21 THEN pu=pu+150:GOSUB
8100:g1=3:g2=INT (RND#65)+3
6654 IF (dr=1 AND g4<co) OR (dr=2 AND g4
>co) THEN IF g3=21 THEN pu=pu+150:GOSUB
8100:g3=3:g4=INT (RND#65)+3
6656 IF (dr=1 AND g6<co) OR (dr=2 AND g6
>co) THEN IF g5=21 THEN pu=pu+150:GOSUB
8100:g5=3:g6=INT (RND#65)+3
6690 GOTO 1750
6750 RESTORE 6710:GOSUB 780
6755 MID$(a$(11,c1),8,1)=" "
6760 so=INT (RND#5)+1
6765 ON so GOTO 3000,3050,3100,3150,3200
6766 PRINT "ERROR 6766" STOP
6800 IF k$="0" THEN GOTO 6801 ELSE inmin
$=1:GOSUB 8100:RESTORE 8740:GOSUB 780:GO
TO 1210
6801 d=0.0025:FOR i=1 TO 20:PRINT FN at$
(21,co-1);:inverse1$;" ";CHR$(139);CHR$(1
54);" ";inverse0$:f=INT (RND#12)-GOSUB 9
340:PRINT FN at$(21,co-1);" ";CHR$(139);
CHR$(154);" ";NEXT i
6802 PRINT FN at$(21,co-1);"  "
6805 vi=vi-1:IF vi=-1 THEN GOTO 3600
6810 PRINT FN at$(9,33);"* ";inverse1$;"*
**************";inverse0$;" *";PRINT FN at$(9
,33);inverse1$;"* UNA VAVE MENOS *";inve
rse0$
6812 d=0.04:FOR f=1 TO 11:GOSUB 9340:NEX
T f
6815 d=0.04:FOR f=11 TO 1 STEP -1:GOSUB
9340:NEXT f:GOTO 1210
6900 LOCATE 0,0:CLEAR:gd=0/2
6905 FOR i=1 TO 10:PRINT FN at$(29,LOC1)
;inverse1$;pk;inverse0$;f=1.d=0.1:GOSUB
9340:f=1.d=0.07:GOSUB 9340
6910 PRINT FN at$(29,LOC1);pk
6915 NEXT i:PRINT FN at$(29,0);SPC(85)
6920 RETURN
6999 STOP
7000 IF flag=1 THEN flag=0:GOTO 7005
7002 PRINT cls$
7005 PRINT FN at$(0,0);inverse1$;f$;inve
rse0$
7010 b$=a$(11,c1)
7020 t$=MID$(a$(11,c1),6,1)
7030 s$=CHR$(143)+CHR$(188)+CHR$(187)+CH
R$(252)+CHR$(133)+CHR$(155)+CHR$(95)+CHR
$(161)+CHR$(166)+CHR$(180)
7035 v$="VALLA"
7050 w$=MID$(a$,u,1)
7055 PRINT FN at$(2,0);:FOR i=0 TO 89:FR
INT w$;:NEXT i
7060 PRINT FN at$(0,0);CHR$(134):PRINT F
N at$(0,90);CHR$(140)
7062 PRINT FN at$(0,1);:FOR i=1 TO 22:PR
INT CHR$(138);CHR$(138);CHR$(138);CHR$(1
38);:NEXT i
7065 FOR i=1 TO 21:PRINT FN at$(i,0);CHR
$(133);FN at$(i,89);CHR$(133):NEXT i
7070 PRINT FN at$(22,0);CHR$(131);FN at$
(22,89);CHR$(137)
7071 PRINT FN at$(22,1);:FOR i=1 TO 22:P
RINT CHR$(138);CHR$(138);CHR$(138);CHR$(
138);:NEXT i
7072 PRINT FN at$(23,0);:FOR i=0 TO 89:P
RINT w$;:NEXT i
7100 IF MID$(a$(11,c1),1,1)="I" THEN PRI
NT FN at%(0,41);CHR$(156);"  ";CHR$(1
50);FN at%(1,41);CHR$(149);"  ";CHR$(
149);FN at%(2,41);CHR$(153);"  ";CHR$
(147)
7105 IF MID$(a$(11,c1),3,1)="I" THEN PRI
NT FN at%(22,41);CHR$(156);:FOR i=1 TO 5
:PRINT CHR$(154);:NEXT i:PRINT CHR$(150)
;FN at%(23,41);CHR$(153);"  ";CHR$(14
7)
7110 IF MID$(a$(11,c1),4,1)="I" THEN PRI
NT FN at%(16,0);inverse1$;"  ";inverse0$
;CHR$(157);FN at%(22,0);CHR$(136):FOR i=
19 TO 21:PRINT FN at%(i,0);" ":NEXT i
```




*¡Dagoba es un juego adictivo, aunque difícil.*

```
7115 IF MID$(a$(11,c1),2,1)="[" THEN PRI
NT FN at$(18,87);CHR$(151);inverse1$;"
";inverse0$;FN at$(22,89);CHR$(136):FOR
i=19 TO 21:PRINT FN at$(i,89);" ":NEXT i
7200 IF MID$(a$(11,c1),5,1)="0" THEN MID
$(a$(11,c1),5,1)="1":tap=tap+1
7210 IF MID$(a$(11,c1),8,1)="7" OR (11=5
 AND c1=11) THEN RETURN
7220 u=VAL(MID$(a$(11,c1),9,3))
7230 ON u GOTO 4000,4010,4025,4035,4040,
4050,4060,4070,4080,4090,4100,4100,4100,
4150,4150,4160,4160,4180
7300 RETURN
7400 PRINT FN at$(21,85);CHR$(154);CHR$(
139);x$="";FOR i=0 TO 50:j$=j$+CHR
$(139):k$=k$+CHR$(46):NEXT i
7410 c1k=4:ip=48:FOR i=1 TO 7 STEP -1:P
RINT FN at$(i,c1k);inverse1$;MID$(j$,1,i
p);inverse0$:c1k=c1k+2:ip=ip-2
7420 NEXT i
7440 ip=20:FOR i=21 TO 13 STEP -1:PRINT
FN at$(i,72);inverse1$;MID$(k$,1,ip);inv
erse0$:ip=ip-1
7450 NEXT i
7460 PRINT FN at$(8,58);CHR$(159);CHR$(1
38);CHR$(158)
7465 PRINT FN at$(9,58);CHR$(149);" ";CH
R$(200)
7470 PRINT FN at$(10,57);inverse1$;SPC(5
);inverse0$
7475 PRINT FN at$(11,59);CHR$(133);FN at
$(12,59);CHR$(133)
7500 FOR i=7 TO 19:PRINT FN at$(i,38);SP
C(6):NEXT i
7505 FOR i=16 TO 19:PRINT FN at$(i,36);S
PC(12):NEXT i
7520 PRINT FN at$(19,37);CHR$(156);:FOR
i=1 TO 8:PRINT CHR$(154);:NEXT i:PRINT C
HR$(158)
7540 cr1=16:cr2=40:GOSUB 7800
7545 cr1=5:cr2=36:GOSUB 7820
7560 IF pi<15 THEN GOTO 7640
7565 FOR cr2=36 TO 26 STEP -1:GOSUB 7820
:f=cr2/3.5:d=0.01:GOSUB 9340:NEXT cr2
7570 PRINT FN at$(24,33);"** FELICIDADES
 **"
7572 PRINT FN at$(25,20);"EL TESORO DE L
A FORTALEZA DE DAGOBA ES TUYO"
7585 RESTORE 8750:GOSUB 780
7590 GOTO 9650
7700 STOP
7800 PRINT inverse1$:PRINT FN at$(cr1,cr
2);CHR$(134);CHR$(58);CHR$(58);CHR$(140)
7805 PRINT FN at$(cr1+1,cr2);CHR$(133);"
 ";CHR$(133)
7810 PRINT FN at$(cr1+2,cr2);CHR$(131);C
HR$(131);CHR$(138);CHR$(137);inverse0$
7815 RETURN
7820 PRINT FN at$(cr1,cr2);inverse1$;SPC
(12);inverse0$;" "
7825 PRINT FN at$(cr1+1,cr2);inverse1$;S
PC(12);inverse0$;" "
7835 RETURN
7840 FOR i=59 TO 65:PRINT FN at$(8,i);CH
R$(138):CHR$(158):FN at$(9,i);" ";CHR$(2
00):f=11:d=0.0004:GOSUB 9340:NEXT i
7845 FOR i=9 TO 20:f=6:d=0.004:GOSUB 934
0:f=3:d=0.004:GOSUB 9340:PRINT FN at$(i,
86);" ";FN at$(i+1,86);CHR$(200):NEXT i
7850 pa="IE FALTABAN PIRAMIDES":GOSUB 69
00:GOTO 3600
7900 STOP
8000 PRINT FN at$(24,0);:FOR i=0 TO 89:F
RINT CHR$(191);:NEXT i
8005 PRINT FN at$(25,25);" PIRAMIDES LA
SER  MAPAS  ESCUDOS"
8010 FOR i=1 TO 4:PRINT FN at$(26,i*8+20
);CHR$(150);CHR$(154);CHR$(154);CHR$(154
);CHR$(154);CHR$(156)
8015 PRINT FN at$(28,i*8+20);CHR$(147);C
HR$(154);CHR$(154);CHR$(154);CHR$(154);C
HR$(153)
8017 PRINT FN at$(27,i*8+20);CHR$(149);"
 ";CHR$(149)
8020 NEXT i
8030 PRINT FN at$(25,66);inverse1$;"****
*";FN at$(27,66);"*****";inverse0$:FN at
$(25,73);CHR$(252):FN at$(27,73);CHR$(25
2)
8100 PRINT FN at$(25,0);"NAVES: ";:FOR i
=1 TO vi:PRINT CHR$(139);CHR$(154);CHR$(
32);:NEXT i
8105 PRINT FN at$(27,0);"PUNTOS:";pu;FN
at$(25,75);"FISO:";11;FN at$(27,75);"CAM
ARA:";c1
8110 PRINT FN at$(27,29);pi;FN at$(27,37
);la;FN at$(27,45);ma;FN at$(27,53);ins
8480 RETURN
8499 STOP
8500 me=ma-1:PRINT cla$:FOR i=0 TO 29:FR
INT FN at$(i,64);CHR$(149):NEXT i:PRINT
FN at$(0,68);"* MAPA DE DAGOBA *":FN at$
(1,68);"==================="
8502 PRINT FN at$(4,68);"p=PIRAMIDES":FN
 at$(6,68);"c=COFRES":FN at$(8,68);"m=VI
DEOMAPAS":FN at$(10,68);"l=ESCUDOS":FN a
t$(12,68);"l=CARGAL LASER":FN at$(14,68)
;"e=ENEMIGOS"
8504 PRINT FN at$(16,68);"b=BURLADEROS":
FN at$(18,68);"c=OBSTACULOS":FN at$(20,6
8);"x=POSICION NAVE":FN at$(22,68);inver
se1$;"T";inverse0$;"=TEMPLO"
8507 j$="cpilmbeo"
8508 FOR t=1 TO 10:FOR y=1 TO 20
8510 b$=mid$(t,y)
8515 PRINT FN at$(t+3-3,y+3);CHR$(134);"
";CHR$(141);:PRINT FN at$(t+3-3+2,y+3)
;CHR$(131);" ";CHR$(137)
8520 IF MID$(b$,1,1)="C" THEN PRINT FN a
t$(t+3-3,y+3+1);CHR$(154)
8525 IF MID$(b$,2,1)="C" THEN PRINT FN a
t$(t+3-3+1,y+3+2);CHR$(149)
8530 IF MID$(b$,3,1)="C" THEN PRINT FN a
t$(t+3-3+2,y+3+1);CHR$(154)
8535 IF MID$(b$,4,1)="C" THEN PRINT FN a
t$(t+3-3+1,y+3);CHR$(149)
8540 k$=MID$(b$,5,1):IF k$<>" " THEN PRI
NT FN at$(t+3-3+1,y+3+1);MID$(j$,VAL(k$)
,1)
8560 NEXT y:NEXT t
8565 PRINT FN at$(29,70);"* PULSA SPACE
 *"
8570 PRINT FN at$(13,34)inverse1$;"T";in
verse0$
8600 FOR i=1 TO 500:NEXT i:PRINT FN at$(
11+3-3+1,ci*3+1);"x":FOR i=1 TO 500:NEXT
 i
8605 PRINT FN at$(11+3-3+1,ci*3+1);" ":F
OR i=1 TO 200:NEXT i
8610 k$=MID$(a$(11,c1),8,1):IF k$<>" " T
HEN PRINT FN at$(11+3-3+1,ci*3+1);MID$(j
$,VAL(k$),1)
8690 y$=INKEY$:IF y$="" THEN GOTO 1400
8700 GOTO 8600
8710 DATA .05,3,.1,2,.03,7,.2,5,.06,10,0
,0
8715 DATA .1,7,.15,6,-1,0,.04,6,.02,7,.2
,9,.3,10,0,0
8720 DATA .2,11,.1,8,.04,10,.1,8,.1,5,0,
0
8725 DATA .3,2,.3,10,.3,1,.3,0,.5,1,0,0
8730 DATA .1,8,.05,1,.06,11,0,0
8735 DATA .04,1,.06,11,.1,5,0,0
8740 DATA .3,11,.2,9,.1,6,.06,3,.03,7,.0
2,8,.01,9,0,0
8745 DATA .6,0,-1,0,.6,0,-1,0,.2,0,.4,0,
-1,0,.2,0,.5,1,-1,0,.2,0,.4,0,-1,0,.2,0,
.5,0,0,0
8750 DATA .5,9,.1,4,.5,4,.1,7,.5,7,.1,5,
.1,7,.1,8,0,0
8800 RESTORE 8725:GOSUB 780
8999 STOP
9000 REM BEEP
9010 KEMORY 61999!
9020 RESTORE 9060:FOR n=62000! TO 62091!
9030 READ d
9040 POKE n,d
9050 NEXT n
9060 DATA 229,213,197,221,229,42,75,242,
237,91,73,242,205,77,242,62
9070 DATA 12,211,248,221,225,193,209,225
,201,0,0,0,0,243,125,203
9080 DATA 61,203,61,47,230,3,79,6,0,221,
33,97,242,221,9,62
9090 DATA 11,0,0,0,4,12,13,32,253,14,63,
5,32,246,60,254
9100 DATA 13,32,2,61,61,211,248,68,79,25
4,11,32,9,122,179,40
9110 DATA 9,121,77,27,221,233,77,12,221,
233,251,201
9130 a=62000
9140 b=62025!
9150 c=62077!
9160 DIM a(2)
9170 FOR n=0 TO 11
9180 READ
9190 e(n)=f
9200 NEXT n
9210 DATA 261.63
9220 DATA 277.18
9230 DATA 293.66
9240 DATA 311.13
9250 DATA 329.63
9260 DATA 349.23
9270 DATA 369.99
9280 DATA 392.00
9290 DATA 415.30
9300 DATA 440.00
9310 DATA 466.16
9320 DATA 493.88
9330 DATA 523.25
9340 IF f<0 THEN PRINT "ERROR: F NO PUED
E SE MENOR QUE 0":STOP
9350 f2=e(f)
9360 t=35000001/(f2*2):t=INT(t/4-30.125)
9370 IF t<0 THEN t=1
9380 f2=INT(f2*d)
9390 IF f2<0 THEN f2=1
9400 POKE b,f2-256*INT(f2/256)
9410 POKE b+1,INT(f2/256)
9420 POKE c,t-256*INT(t/256)
9430 POKE c+1,INT(t/256)
9440 CALL a
9450 RETURN
9998 STOP
9999 CLEAR:SAVE "b:dagoba"
```

# PC Cuatro en raya

Uno de los ju gos que siempre han gozado de más fama, sin duda, son las tres en raya. Pues bien, la versión que e esta ocasión presentamos es, nada más y nada menos, que las cuatro en raya. Interesante adaptación de la primera. El presente programa permite el juego entre dos personas (la lucha con el ordenador queda descartada por su simplicidad), para ello sólo tendremos que utilizar las teclas O, P y A la forma siguiente:

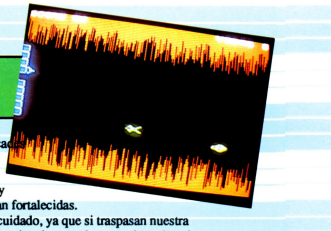
**O: Izquierda P: Derecha A: Dejar caer ficha BARRA DE ESPACIO: Abortar**

Un dato interesante para el correcto funcionamiento del programa, es que la tecla de "bloqueo mayúsculas" esté activada, ya que el programa sólo admite la entrada de éste tipo de letras. No obstante si deseamos modificarlo, tan sólo deberemos modificar las líneas: 430-440-460-510-520 y 540.

```
10 '*******************************
20 '*                             *
30 '*       CUATRO EN RAYA        *
40 '* POR CESAR VALENCIA PERELLO *
50 '*          MEGAOCIO           *
60 '*                             *
70 '*******************************
80 '
90 '**** FUNCIONA EN - CGA - ****
100 '
110 CLS
120 KEY OFF
130 DEFINT A-Z
140 DIM PAN(200)
150 DIM CASILLA(200)
160 DIM FICHA1(200)
170 DIM FICHA2(200)
180 DIM FICHA3(200)
190 SCREEN 1
200 LOCATE 1,1:PRINT"¿ Qué paleta quiere
s ? (1/2)":LOCATE 3,1:INPUT ">>",PA
210 IF PA=1 THEN COLOR 0,1
220 IF PA=2 THEN COLOR 0,2
230 CLS
240 GET (10,10)-(30,30),FICHA3
250 CIRCLE (20,20),10:PAINT (20,20),3:CI
RCLE (20,20),7,1:PAINT(20,20),1
260 GET (10,10)-(30,30),FICHA1
270 PUT (10,10),FICHA1,XOR
280 CIRCLE (20,20),10,1:PAINT (20,20),1:
CIRCLE (20,20),7,2:PAINT(20,20),2
290 GET (10,10)-(30,30),FICHA2
300 PUT (10,10),FICHA2,XOR
310 LINE (9,10)-(31,30),2,BF
320 CIRCLE (20,20),10,0:PAINT (20,20),0
330 GET (9,10)-(31,30),CASILLA:PUT (9,10
),CASILLA,XOR
340 GOTO 1670
350 '
360 '** DIBUJA PANTALLA **
370 FOR YFF=24 TO 164 STEP 20:GOSUB 1630
:NEXT
380 LOCATE 1,1:INPUT "       Nº de jugad
ores (1/2) ",JUG
390 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40," ")
400 XF1=62:XF2=216
410 PUT (XF1,1),FICHA1,PSET
420 A$=INKEY$
430 IF A$="O" AND XF1>62 THEN PUT(XF1,1)
,FICHA1,XOR:XF1=XF1-22:PUT(XF1,1),FICHA1
,PSET
440 IF A$="P" AND XF1<216 THEN PUT(XF1,1
),FICHA1,XOR:XF1=XF1+22:PUT(XF1,1),FICHA
1,PSET
450 IF A$=" " THEN STOP
460 IF A$="A" THEN GOTO 560
470 GOTO 420
480 XF1=62:XF2=216
490 PUT (XF2,1),FICHA2,PSET
500 A$=INKEY$
510 IF A$="O" AND XF2>62 THEN PUT(XF2,1)
,FICHA2,XOR:XF2=XF2-22:PUT(XF2,1),FICHA2
,PSET
520 IF A$="P" AND XF2<216 THEN PUT(XF2,1
),FICHA2,XOR:XF2=XF2+22:PUT(XF2,1),FICHA
2,PSET
530 IF A$=" " THEN STOP
540 IF A$="A" THEN GOTO 620
550 GOTO 500
560 CX=XF1+10:CY=34
570 IF POINT(CX,CY)<>0 THEN GOTO 410 ELS
E PUT(XF1,1),FICHA1,XOR
580 IF CY>164 THEN LUGARY=CY:GOTO 680
590 IF POINT(CX,CY)=0 AND POINT(CX,CY+20
)<>0 THEN LUGARY=CY:GOTO 680
600 CY=CY+20
610 GOTO 580
620  CX2=XF2+10:CY2=34
630 IF POINT(CX2,CY2)<>0 THEN GOTO 490 E
LSE PUT(XF2,1),FICHA2,XOR
640 IF CY2>164 THEN LUGARY2=CY2:GOTO 750
650 IF POINT(CX2,CY2)=0 AND POINT(CX2,CY
2+20)<>0 THEN LUGARY2=CY2:GOTO 750
660 CY2=CY2+20
670 GOTO 640
680 XF1=XF1+1:PUT(XF1,3),FICHA1,XOR
690 FOR M1=23 TO LUGARY-10 STEP 20:PUT(X
F1,M1),FICHA1,OR
700 IF M1>3 THEN PUT(XF1,M1-20),FICHA1,X
OR
710 FOR R=1 TO 75:NEXT
720 NEXT
730 SOUND 201,.4
740 GOTO 830
750 IF JUG=2 THEN XF2=XF2+1:PUT(XF2,3),F
ICHA2,PSET
760 IF JUG=1 THEN PUT(XF2,3),FICHA2,PSET
770 FOR M2=23 TO LUGARY2-10 STEP 20:PUT(
XF2,M2),FICHA2,OR
780 IF M2>3 THEN PUT(XF2,M2-20),FICHA2,X
OR
```

```
790 FOR R=1 TO 75:NEXT
800 NEXT
810 SOUND 250,.4
820 GOTO 1230
830 '*** RECONOCE SI EL JUGADOR 1 HACE C
UATRO EN RAYA ***
840 XXX=73:YYY=LUGARY:W$="":CO=0
850 FOR JJJ=1 TO 8:CO=POINT(XXX,YYY):W$=
W$+STR$(CO):XXX=XXX+22:NEXT
860 IF INSTR(W$,"1 1 1 1")<>0 THEN GOTO
1540
870 XXX=XF1+11:YYY=33:W$="":CO=0
880 FOR JJJ=1 TO 8:CO=POINT(XXX,YYY):W$
=W$+STR$(CO):YYY=YYY+20:NEXT
890 IF INSTR(W$,"1 1 1 1")<>0 THEN GOTO
1540
900 'DIAGONAL 1
910 XXF=XF1:YYF=LUGARY:W$="":CO=0
920 IF XXF<=62 OR YYF>=164 THEN XXX=XXF+
11:YYY=YYF:GOTO 960
930 XXF=XXF-22:YYF=YYF+20
940 IF XXF<=62 OR YYF>=164 THEN XXX=XXF+
11:YYY=YYF:GOTO 960
950 GOTO 930
960 '
970 CO=POINT(XXX,YYY):W$=W$+STR$(CO)
980 XXX=XXX+22:YYY=YYY-20
990 IF YYY<23 OR XXX>216 THEN GOTO 1010
1000 GOTO 970
1010 IF INSTR(W$,"1 1 1 1")<>0 THEN GOTO
 1540
1020 XXF=XF1:YYF=LUGARY:W$="":CO=0
1030 IF XXF>=216 OR YYF>=164 THEN XXX=XX
F+11:YYY=YYF:GOTO 1070
1040 XXF=XXF+22:YYF=YYF+20
1050 IF XXF>=216 OR YYF>=164 THEN XXX=XX
F+11:YYY=YYF:GOTO 1070
1060 GOTO 1030
1070 CO=POINT(XXX,YYY):W$=W$+STR$(CO)
1080 XXX=XXX-22:YYY=YYY-20
1090 IF YYY<23 OR XXX<62 THEN GOTO 1110
1100 GOTO 1070
1110 IF INSTR(W$,"1 1 1 1")<>0 THEN GOTO
 1540
1120 IF JUG=1 THEN GOTO 1130 ELSE GOTO 4
80
1130 FA=INT(RND*9)+1
1140 IF FA=1 THEN XF2=63:GOTO 620
1150 IF FA=2 THEN XF2=85:GOTO 620
1160 IF FA=3 THEN XF2=107:GOTO 620
1170 IF FA=4 THEN XF2=129:GOTO 620
1180 IF FA=5 THEN XF2=151:GOTO 620
1190 IF FA=6 THEN XF2=173:GOTO 620
1200 IF FA=7 THEN XF2=195:GOTO 620
1210 IF FA=8 THEN XF2=217:GOTO 620
1220 GOTO 1130
1230 '*** RECONOCE SI EL JUGADOR 2 HACE
CUATRO EN RAYA ***
1240 XXX2=73:YYY2=LUGARY2:W$="":CO=0
1250 FOR JJJ=1 TO 8:CO=POINT(XXX2,YYY2):
W$=W$+STR$(CO):XXX2=XXX2+22:NEXT
1260 IF INSTR(W$,"2 2 2 2")<>0 THEN GOTO
 1560
1270 XXX2=XF2+11:YYY2=33:W$="":CO=0
1280 FOR JJJ2=1 TO 8:CO=POINT(XXX2,YYY2)
:W$=W$+STR$(CO):YYY2=YYY2+20:NEXT
1290 IF INSTR(W$,"2 2 2 2")<>0 THEN GOTO
 1560
1300 'DIAGONAL 2
1310 XXF2=XF2:YYF2=LUGARY2:W$="":CO=0
1320 IF XXF2<=62 OR YYF2>=164 THEN XXX2=
XXF2+11:YYY2=YYF2:GOTO 1360
1330 XXF2=XXF2-22:YYF2=YYF2+20
1340 IF XXF2<=62 OR YYF2>=164 THEN XXX2=
XXF2+11:YYY2=YYF2:GOTO 1360
1350 GOTO 1330
1360 '
1370 CO=POINT(XXX2,YYY2):W$=W$+STR$(CO)
1380 XXX2=XXX2+22:YYY2=YYY2-20
1390 IF YYY2<23 OR XXX2>216 THEN GOTO 14
10
1400 GOTO 1370
1410 IF INSTR(W$,"2 2 2 2")<>0 THEN GOTO
 1560
1420 XXF2=XF2:YYF2=LUGARY2:W$="":CO=0
1430 IF XXF2>=216 OR YYF2>=164 THEN XXX2
=XXF2+11:YYY2=YYF2:GOTO 1470
1440 XXF2=XXF2+22:YYF2=YYF2+20
1450 IF XXF2>=216 OR YYF2>=164 THEN XXX2
=XXF2+11:YYY2=YYF2:GOTO 1470
1460 GOTO 1430
1470 CO=POINT(XXX2,YYY2):W$=W$+STR$(CO)
1480 XXX2=XXX2-22:YYY2=YYY2-20
1490 IF YYY2<23 OR XXX2<62 THEN GOTO 151
0
1500 GOTO 1470
1510 IF INSTR(W$,"2 2 2 2")<>0 THEN GOTO
 1560
1520 GOTO 400
1530 '*** GANA EL JUGADOR 1 ***
1540 LOCATE 1,1:PRINT"; 4 EN RAYA ! FELI
CIDADES JUGADOR 1..":GOSUB 1640:GOTO 157
0
1550 '*** GANA EL JUGADOR 2 ***
1560 LOCATE 1,1:PRINT"; 4 EN RAYA ! FELI
CIDADES JUGADOR 2..":GOSUB 1640:GOTO 157
0
1570 WHILE INKEY$=""
1580 WEND
1590 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40," ")
1600 WHILE INKEY$<>""
1610 WEND
1620 GOTO 350
1630 FOR XFF=62 TO 236 STEP 22:PUT (XFF,
YFF),CASILLA,PSET:NEXT:RETURN
1640 FOR MU=300 TO 40 STEP-20:SOUND MU,.
3:NEXT
1650 FOR MU=40 TO 300 STEP 20:SOUND MU,.
4:NEXT
1660 RETURN
1670 CLS:LOCATE 6,1:PRINT"          LAS
CUATRO EN RAYA":LOCATE 9,1:PRINT"       P
OR CÉSAR VALENCIA PERELLÓ":LOCATE 13,1:P
RINT"                MEGAOCIO          ":LO
CATE 18,1:PRINT"    PULSA UNA TECLA PARA
 CONTINUAR"
1680 WHILE INKEY$=""
1690 READ NOTA
1700 IF NOTA=2 THEN RESTORE 1740:GOTO 16
90
1710 SOUND NOTA,.5:SOUND NOTA+2,.6:SOUND
 NOTA,.5:SOUND NOTA-2,.4:SOUND 800,.2:GO
SUB 1750
1720 WEND
1730 CLS:GOTO 360
1740 DATA 358,359,426,478,284,358,284,35
8,284,358,190,213,239,159,142,159,142,17
9,142,179,142,179,95,106,119,71,80,71,80
,71,89,95,106,119,71,89,71,89,71,89,190,
213,239,159,142,159,142,179,190,213,239,
142,179,142,179,142,179,2
1750 FOR R=1 TO 30:NEXT:RETURN
```

# CAVERN



Si te gustan los juegos arcade, Cavern es uno de esos adictivos arcade de los viejos tiempos. La historia cuenta como un joven piloto fué abandonado frente al fuerte galáctico de Meilsan, al cargo de una potente nave de guerra llamada "Destroyer". Allí debería esperar y guarnecerse de los enemigos hasta que las fuerzas aliadas volvieran fortalecidas.

Hay dos tipos de enemigos con los que deberemos tener especial cuidado, ya que si traspasan nuestra barrera de fuerza nos restarán una vida. Un consejo práctico es destruir primero a los enemigos de color amarillo, ya que estos corren mucho más.

Las teclas de control de juego son:

Q: Arriba  Z: Abajo  P: Disparo  H: Pausa

Al llegar a los 1.000 puntos y a los 2.500, obtendremos una vida extra y un expecial bonus.

```
  5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 10 FOR f=0 TO 7: FOR g=0 TO 7: READ a:
POKE USR CHR$ (144+f)+8,a: NEXT g: NEXT
f
 20 DATA 192,240,80,127,127,80,240,192
 30 DATA 0,0,0,255,255,0,0,0
 40 DATA 0,1,31,99,127,31,1,0
 50 DATA 48,248,24,238,239,24,248,48
 60 DATA 24,73,214,143,47,216,34,24
 70 DATA 0,12,62,199,255,62,12,0
 80 DATA 15,62,124,216,216,124,62,15
 90 DATA 255,1,1,1,1,1,1,255
100 POKE USR "a"+0,BIN 11000000
105 POKE USR "a"+1,BIN 11100000
110 POKE USR "a"+2,BIN 00101000
115 POKE USR "a"+3,BIN 00111111
120 POKE USR "a"+4,BIN 00111111
125 POKE USR "a"+5,BIN 00101000
130 POKE USR "a"+6,BIN 11100000
135 POKE USR "a"+7,BIN 11000000
140 POKE USR "b"+0,BIN 00000001
145 POKE USR "b"+1,BIN 00000111
150 POKE USR "b"+2,BIN 01111110
155 POKE USR "b"+3,BIN 11000111
160 POKE USR "b"+4,BIN 11111111
165 POKE USR "b"+5,BIN 01111110
170 POKE USR "b"+6,BIN 00000111
175 POKE USR "b"+7,BIN 00000001
180 POKE USR "d"+0,BIN 11100000
185 POKE USR "d"+1,BIN 11111000
190 POKE USR "d"+2,BIN 00111110
195 POKE USR "d"+3,BIN 11111111
200 POKE USR "d"+4,BIN 11111111
205 POKE USR "d"+5,BIN 00111110
210 POKE USR "d"+6,BIN 11111000
215 POKE USR "d"+7,BIN 11100000
220 POKE USR "e"+0,BIN 10010101
225 POKE USR "e"+1,BIN 01000010
230 POKE USR "e"+2,BIN 00100101
235 POKE USR "e"+3,BIN 00111000
240 POKE USR "e"+4,BIN 10011101
245 POKE USR "e"+5,BIN 01001100
250 POKE USR "e"+6,BIN 11001000
255 POKE USR "e"+7,BIN 01011110
260 POKE USR "f"+0,BIN 00011100
265 POKE USR "f"+1,BIN 00111110
270 POKE USR "f"+2,BIN 01111111
275 POKE USR "f"+3,BIN 11000111
280 POKE USR "f"+4,BIN 11111111
285 POKE USR "f"+5,BIN 00111111
290 POKE USR "f"+6,BIN 00111100
295 POKE USR "f"+7,BIN 00001100
300 POKE USR "g"+0,BIN 00000111
305 POKE USR "g"+1,BIN 00001111
310 POKE USR "g"+2,BIN 11111100
315 POKE USR "g"+3,BIN 10100000
320 POKE USR "g"+4,BIN 11100000
325 POKE USR "g"+5,BIN 11111100
330 POKE USR "g"+6,BIN 00011111
335 POKE USR "g"+7,BIN 00000111
340 POKE USR "h"+0,BIN 11111110
345 POKE USR "h"+1,BIN 00000001
350 POKE USR "h"+2,BIN 00000010
355 POKE USR "h"+3,BIN 00000001
360 POKE USR "h"+4,BIN 00000010
365 POKE USR "h"+5,BIN 00000001
370 POKE USR "h"+6,BIN 00000010
375 POKE USR "h"+7,BIN 11111100
```

```
 500 PRINT AT 3,0;"TU COMANDO UN CANON L
ASER SOLITARIO CON PROTECCION EN UNA FOR
TALEZA ESCONDIDA EN EL INTERIOR DE UNA C
AVERNA.TU PUEDES VOLAR MATANDO ALIGERAS.
SI ELLOS DAN EL CAMPO DE ENERGIA TU PIERD
ES UNA VIDA.CUANDO ELLOS LO DEN TRES VEC
ES LAS FORTALEZAS ESTARAN DESTRUIDAS!!!"
 510 PRINT AT 13,0: INK 6;" "+"Q"+" ABA
JO+"+"Z"+" LASER+"+"P"+"
 515 PRINT AT 14,0: INK 6;"          PARA
H+"+"H"+"
 520 PRINT AT 16,0: INK 3;"  30 PUNTOS
  50 PUNTOS"
 530 PRINT AT 18,0: INK 4;"  ??  "
 540 PRINT AT 18,13: INK 6;"  ??  "
 545 PRINT AT 17,0: INK 6;"Bonus Canon a
los 1000 puntos":AT 18,12;"y a los 2500
puntos"
 550 PRINT AT 19,3: PAPER 1;"PRESIONE A
PARA COMENZAR"
 570 FOR f=22 TO 8
 590 IF INKEY$<>"" THEN CLS : GO TO 1000
 595 PAUSE 4
 600 NEXT f
 610 GO TO 570
1000 FOR f=5 TO 16
1005 BEEP .005,20
1010 PRINT AT f,0: INK 6: PAPER 1;"?"
1020 NEXT f
1030 FOR f=0 TO 255
1040 PLOT INK 2+f,175
1050 DRAW INK 2+0,RND*-30+-9
1051 PLOT INK 2+f,0
1055 DRAW INK 2+0,RND*36+3
1080 NEXT f
1199 REM Variables
1200 LET ax=12
1210 LET bx=1
1220 LET cx=INT (RND*10)+6
1230 LET dx=28
1232 LET ex=INT (RND*10)+6
1235 LET fx=28
1240 LET sc=0
1250 LET li=3
1290 FOR g=0 TO 20 STEP 5
1300 FOR f=-10 TO 0 STEP 3: BEEP .01,f+g
: NEXT f
1310 PAUSE 3: NEXT g
1498 REM Loop
1500 PRINT AT ax,bx: INK 5;"?"
1510 IF INKEY$="q" AND ax>5 THEN LET ax=
ax-1: BEEP .001,60: PRINT AT ax+1,bx;" "
1520 IF INKEY$="z" AND ax<16 THEN LET ax
=ax+1: BEEP .001,68: PRINT AT ax-1,bx;"
"
1530 IF INKEY$="p" THEN GO SUB 3000
1540 IF INKEY$="h" THEN PAUSE 0
1600 PRINT AT cx,dx: INK 6;" ??  "
1605 PRINT AT ex,fx: INK 4;"  ??  "
1610 LET dx=dx-2
1620 LET fx=fx-1
1630 IF dx=0 THEN GO SUB 3500
1634 IF fx=0 THEN GO SUB 3500
1700 IF sc>1000 AND sc<1100 THEN GO SUB
3700
1710 IF sc>2500 AND sc<2600 THEN GO SUB
3700
1990 PRINT AT 0,0; PAPER 2;"SCORE ";sc;A
```

```
T 0,25;"VIDAS ";li
2000 GO TO 1500
2550 NEXT g: NEXT f
3000 FOR f=1 TO 28 STEP 3
3010 PRINT AT ax,bx+f: INK 1;"???"
3020 NEXT f
3025 BEEP .004,20: BEEP .004,40
3030 PRINT AT ax,bx+1;"

3040 IF ax=cx THEN PRINT AT cx,dx: INK 6
; PAPER 2;"??": FOR f=0 TO 4: BEEP .001,
55: NEXT f: LET sc=sc+50: PRINT AT cx,dx
;"  ": LET cx=INT (RND*10)+6: LET dx=28
3050 IF ex=ax THEN PRINT AT ex,fx: INK 6
; PAPER 2;"??": FOR f=0 TO 4: BEEP .001,
55: NEXT f: LET sc=sc+30: PRINT AT ex,fx
;"  ": LET ex=INT (RND*10)+6: LET fx=28
3100 RETURN
3500 LET li=li-1
3510 PRINT AT 0,31; PAPER 2; FLASH 1;li
3520 FOR f=0 TO 5
3530 FOR g=7 TO 1 STEP -1
3540 PRINT AT ax,bx: INK 8;"?"
3545 BEEP .001,g*55
3550 NEXT g: NEXT f
3555 PRINT AT cx,dx;"  "
3556 PRINT AT ex,fx+1;"  "
3560 IF li=0 THEN GO TO 4000
3580 LET dx=28
3584 LET fx=28
3800 RETURN
3700 PRINT AT 11,5; INK 4;"BONUS GUN"; I
NK 5;"+"; INK 6;"200 PUNTOS"
3705 FOR n=0 TO 1
3710 FOR g=0 TO 40 STEP 4
3720 FOR f=0 TO 15 STEP 4
3730 BEEP .02,f+g: NEXT f: NEXT g
3740 NEXT n
3750 LET li=li+1
3760 FOR f=11 TO 40: LET sc=sc+5: BEEP .0
01,45: PRINT AT 0,6; PAPER 2;sc: NEXT f
3770 FOR f=5 TO 27
3780 PRINT AT 11,f;" ": NEXT f
3790 PRINT AT cx,dx;"  ":AT ex,fx;"

3800 LET dx=28: LET fx=28
3810 RETURN
4000 PRINT AT 10,7;"G A M E  O V E R"
4001 FOR f=0 TO 100: BORDER 7: OUT 34300
,20: BORDER 0: NEXT f
4002 FOR f=0 TO 100: BORDER 7: OUT 34350
,100: OUT 34300,20: BORDER 0: NEXT f
4005 FOR f=0 TO 1
4010 BEEP .1,-30: BEEP .1,-23
4015 NEXT f
4020 PRINT AT 12,3;"CAVERNA DESTRUIDA"
4030 FOR f=-15 TO -35 STEP -5
4040 BEEP .13,f
4050 NEXT f
4060 PRINT AT 14,7;"HAS PERDIDO!!"
4070 FOR f=0 TO 55
4080 BEEP .005,10: BEEP .005,20: BEEP .0
05,0
4090 NEXT f
4100 CLS : GO TO 500
9998 SAVE "CAVERN" LINE 1
```



ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº 1

# NIM

El juego consiste en ir quitando palos de la pirámide, ganando quien se lleve el último. Hay que tener en cuenta unas reglas:
- Se pueden quitar uno o más palos pero siempre de la misma línea.
- Los palos se van quitando por turnos alternativos.
- No se puede pasar un turno sin coger ningún palo, siempre hay que coger al menos uno.
- No se puede quitar de cada línea más palos de los que tienes.

El ordenador pregunta cuantas líneas se quieren, cuantas más líneas se pidan más difícil será el juego y tardará más el ordenador en pensar.
Después deberemos introducir nuestro nombre y por último, quien empieza la partida: el ordenador (T) o el jugador (Y).
El programa irá pidiendo cuando sea el turno del jugador la línea de la cual se quieren quitar palos y el número de éstos que se quieren quitar.

```
1 start:
5   GOSUB abrir
10  LOCATE 1,31
20  PRINT SPACE$(5)
30  LOCATE 1,1
40  INPUT "¿Cuántas filas quieres? (5-10
) ",filas
50  IF filas<5 OR filas>10 THEN 10
60  DIM nim(filas,filas)
70  FOR a=1 TO filas
80  FOR b=1 TO filas
90    nim(a,b)=2
100  NEXT
110 NEXT
120 FOR a=1 TO filas
130  FOR b=1 TO a
140    nim(a,b)=1
150  NEXT
160 NEXT
170 CLS
180 LOCATE 1,1
190 COLOR morado
200 PRINT  "¿Cómo te llamas? (7 car.) ";
210 COLOR rojo
220 GOSUB vacia
230 LINE INPUT nombre$
240 nombre$=MID$(nombre$,1,7)
250 CLS
260 a$=""
270 WHILE a$<>"T" AND a$<>"Y"
280  COLOR cyan
290  LOCATE 1,1
300  PRINT "¿Empiezas TU o YO?"
310  CALL tecla(a$)
320  a$=UCASE$(a$)
330 WEND
340 IF a$="T" THEN turno=1 ELSE turno=2
```

```
350 CLS
355 bucle:
360 GOSUB pinta
370 GOSUB pintaturno
380 IF turno=1 THEN
390  GOSUB piensa
400 ELSE
410  FOR a=1 TO 4000:NEXT
420  LOCATE 18,40
430  PRINT  SPACE$(40)
440  GOSUB player
450 END IF
460 IF turno=1 THEN turno=2 ELSE turno=1
470 GOSUB mirarfin
480 IF flag=1 THEN
490  IF turno=2 THEN
500    LOCATE 15,35
510    COLOR rojo
520    PRINT "HE GANADO!!!!!"
530  ELSE
540    LOCATE 15,22
550    COLOR rojo
560    PRINT "*** ESTA VEZ HAS GANADO TU
 ***"
570  END IF
580  CALL tecla(a$)
590  CLS
600  GOTO ganado
610 END IF
620 GOTO bucle
625 ganado:
630 PRINT  "OTRA PARTIDA (S/N)"
640 CALL tecla(a$)
650 IF UCASE$(a$)="S" THEN ERASE nim:GOT
O start
660 IF UCASE$(a$)="N" THEN GOTO cerrar
```

```
670 GOTO ganado

680 END
685 abrir:
690 SCREEN 2,640,257,3,2
693 autor$=SPACE$(12)+"(c) J.G.Villarrea
l 1990"
695 titulo$="NIM --- (Gana quien se llev
e el último palo)"
700 WINDOW 2,titulo$+autor$,(0,0)-(631,2
43),0,2
710 PALETTE 0,0,0,0:PALETTE 1,1,.43,0
720 PALETTE 2,.5,0,1:PALETTE 3,1,1,1
730 PALETTE 4,0,1,0:PALETTE 5,.6,.7,1
740 PALETTE 6,1,1,.13:PALETTE 7,1,0,0
750 negro=0:naranja=1:morado=2
760 violeta=2:blanco=3:verde=4
770 cyan=5:amarillo=6:rojo=7
780 COLOR blanco,negro
790 WINDOW 2
800 WINDOW OUTPUT 2
810 CLS
820 RETURN

825 cerrar:
830 WINDOW CLOSE 2
840 SCREEN CLOSE 2
850 END

855 pinta:
860 col=verde
870 FOR a=1 TO filas
880  medio=(filas*16-a*16)/2+50
890  COLOR blanco
900  LOCATE a*2-1,INT(medio/8)-1
910  PRINT  a
920  FOR b=1 TO a
930    IF nim(a,b)=1 THEN
940      col=verde
950    ELSE
960      col=negro
970    END IF
980    medio=medio+15
990    LINE (medio,a*16-16)-(medio,a*16-
8),col
1000    LINE (medio+1,a*16-16)-(medio+1,
a*16-8),col
1010  NEXT
1020 NEXT
1030 RETURN

1035 pintaturno:
1040 COLOR rojo
1050 IF turno=1 THEN
1060  LOCATE 5,45
1070  PRINT  "Turno de";
1080  COLOR amarillo
1090  PRINT  " CPU        "
1100 ELSE
1110  LOCATE 5,45
1120  PRINT  "Turno de ";
1130  COLOR amarillo
1140  PRINT  nombre$+"   "
1150 END IF
1160 RETURN

1165 vacia:
1170 FOR a=1 TO 20
1180  a$=INKEY$
1190 NEXT a
1200 RETURN

1210 SUB tecla(a$) STATIC
1220 FOR a=1 TO 20
1230  a$=INKEY$
1240 NEXT a
1250 a$=""
1260 WHILE a$=""
1270  a$=INKEY$
1280 WEND
1290 END SUB

1300 SUB quita(lin,pal) STATIC
1310 SHARED nim(),pinta
1320 FOR a=lin TO 1 STEP -1
1330  IF nim(lin,a)=1 THEN st=a
1340 NEXT
1350 FOR a=st TO st+pal-1
1360  nim(lin,a)=0
1370 NEXT
1380 END SUB

1385 npalosenlinea:
1390 contador=0
1400 FOR a=1 TO filas
1410  IF nim(linea,a)=1 THEN contador=co
ntador+1
1420 NEXT
1430 RETURN

1435 piensa:
1440 DIM seguridad(filas,filas)
1450 FOR a=1 TO filas
1460  FOR b=1 TO filas
1470    seguridad(a,b)=nim(a,b)
1480  NEXT
1490 NEXT
1500 GOSUB impar
1510 IF flag=0 THEN
1520  sigue:
1530  linea=INT(RND*filas+1)
1540  GOSUB npalosenlinea
1550  IF contador<>0 THEN
1560    palosp=100
1561    WHILE (palosp>contador)
1561      palosp=INT(RND*contador+1)
1562    WEND
1570    lineap=linea
1580    CALL quita(linea,palosp)
1590  ELSE
1600    GOTO sigue
1610  END IF
1620 ELSE
1630  FOR aa=1 TO filas
1640     LOCATE 1,1
1650     linea=aa
1660     GOSUB npalosenlinea
1670     FOR bb=1 TO contador
1680       CALL quita(aa,bb)
1690       GOSUB impar
```

```
1700        IF flag=0 THEN
1710          lineap=aa
1720          palosp=bb
1730          GOSUB reponer
1740          GOTO sl
1750        END IF
1760      GOSUB reponer
1770      NEXT
1780   NEXT
1785 sl:
1790   CALL quita(lineap,palosp)
1800 END IF
1810 LOCATE 18,40
1820 COLOR verde
1830 PRINT  "Quito ";palosp;" de  la lin
ea ";lineap
1840 ERASE seguridad
1850 RETURN

1855 reponer:
1860 FOR dd=1 TO filas
1870   FOR ee=1 TO filas
1880     nim(dd,ee)=seguridad(dd,ee)
1890   NEXT
1900 NEXT
1910 RETURN

1915 contarpalos:
1920 DIM npalos(filas)
1930 FOR a=1 TO filas
1940   contador=0
1950   FOR b=1 TO filas
1960     IF nim(a,b)=1 THEN contador=cont
ador+1
1970   NEXT
1980   npalos(a)=contador
1990 NEXT
2000 RETURN

2005 conviertebin:
2010 DIM bin$(filas)
2020 DIM bin(filas)
2030 FOR a=1 TO filas
2040   num=npalos(a)
2050   a$=""
2060   WHILE num>=2
2070     a$=MID$(STR$(num MOD 2),2,1)+a$
2080     num=num\2
2090   WEND
2100   a$=MID$(STR$(num),2,1)+a$
2120   bin$(a)=RIGHT$("0000"+a$,4)
2130   bin(a)=VAL(bin$(a))
2140 NEXT
2150 RETURN

2155 sumabin:
2160 resul=0
2170 FOR a=1 TO filas
2180   resul=resul+bin(a)
2190 NEXT
2200 RETURN
2205 impar:
2210 GOSUB contarpalos
2220 GOSUB conviertebin
2230 GOSUB sumabin
```

```
2240 res$=STR$(resul)
2250 res$=MID$(res$,2,LEN(res$)-1)
2260 flag=0
2270 FOR a=1 TO LEN(res$)
2280   b=VAL(MID$(res$,a,1))
2290   IF (b MOD 2)<>0 THEN flag=1
2300 NEXT
2310 ERASE bin,bin$,npalos
2320 RETURN

2325 player:
2330 LOCATE 10,40
2340 COLOR morado
2350 PRINT  "¿De que fila quieres quitar
?"+SPACE$(5)
2360 COLOR blanco
2370 LOCATE 10,68
2380 GOSUB vacia
2390 INPUT " ",linea
2400 IF linea=0 OR linea<0 OR linea>fila
s THEN GOTO player
2405 player2:
2410 LOCATE 10,40
2420 COLOR cyan
2430 PRINT  "¿Cuantos palos quieres quit
ar?"+SPACE$(5)
2440 COLOR rojo
2450 LOCATE 10,70
2460 GOSUB vacia
2470 INPUT " ",palos
2480 IF palos=0 OR palos<1 THEN GOTO pla
yer2
2490 LOCATE 10,40
2500 PRINT  SPACE$(40)
2510 GOSUB npalosenlinea
2520 IF contador<palos OR palos=0 THEN
2530   BEEP
2540   FOR a=1 TO 50
2550     COLOR rojo
2560     LOCATE 10,40
2570     PRINT  "¡¡¡ No hagas trampas !!!
"
2580     FOR b=1 TO 80:NEXT
2590     COLOR amarillo
2600     LOCATE 10,40
2610     PRINT  "¡¡¡ No hagas trampas !!!
"
2620     FOR b=1 TO 50:NEXT
2630   NEXT
2640   GOTO player
2650 END IF
2660 CALL quita(linea,palos)
2670 RETURN

2675 mirarfin:
2680 contador=0
2690 FOR a=1 TO filas
2700   FOR b=1 TO filas
2710     IF nim(a,b)=1 THEN contador=cont
ador+1
2720   NEXT
2730 NEXT
2740 IF contador=0 THEN flag=1 ELSE flag
=0
2750 RETURN
```

# DISCO REVISTA PCW USER

Si quieres convertir tú PCW en algo más que una máquina de escribir, llevar la contabilidad de tú casa o negocio, administrar la cuenta corriente o libreta de ahorros y pasar un buen rato delante del ordenador jugando a interesantes y adictivos juegos, ¡no lo dudes!, todo esto lo podrás conseguir con la colección de software más interesante para PCW, en PCW USER. La revista en disco de PCW que todo usuario debe de tener en su casa.
¡No pierdas la oportunidad de coleccionarlos!.

## PCW USER 1 (REF 573. PVP: 2.500 ptas.)

**UTILIDADES**

**POKDIS.** (Editor de discos que te permitirá buscar pokes, recuperar ficheros, etc).
**GRAPH.** (Primer lenguaje de programación de gráficos dentro del Basic).
**VOLCADOR.** Saca por impresora a tamaño DIN A4 tus pantallas favoritas.
**DRAW.** Añade las instrucciones PLOT y DRAW al Mallard Basic.
**CHAR.** Incorporá los modos de escritura 1 y 0 del CPC en PCW.

**PROGRAMAS EDUCATIVOS**

**3DFUN.** Representa funciones matemáticas en tres dimensiones.
**EXPERTO MEDICO.** Realizate un diagnostico completo, descubre si estas enfermos y lo que tienes.

**JUEGOS**

**DEIMOS.** Reune todas las piezas necesarias para avanzar por las distintas fases de las que se compone este juego.




## PCW USER 2 (REF 574. PVP: 2.500 ptas.)

**UTILIDADES**

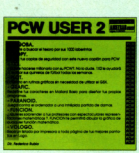
**TCOPY.** Utiliza el nuevo copion de PCW para realizar tus copias de seguridad.
**PLOT.** Añade una nueva instrucción gráfica al PCW.
**GRAFIC.** Redefine todos los caracteres ASCII para utilizarlos después en tus programas.
**VOLOGO.** Imprime tus mejores dibujos de Logo a tamaño DIN A4.

**PROGRAMAS EDUCATIVOS**

**FUNCION.** Interesante programa que te permitirá representar cualquier función matemática.

**JUEGOS**

**PARANOID.** Juega contra el ordenador a una trepidante partida de damas.
**DAGOBA.** Atrevete a recorre sus 1.000 laberintos y encontrar el tesoro perdido.




## PCW USER 3 (REF: 575. PVP: 2.500 ptas.)

**UTILIDADES**

**LABEL.** La aplicación ideal para la realización de mailings.
**FACTURA.** Controla y emite todo tipo de facturas.
**LIBRETAS.** Lleva una completa gestión de tú libreta de ahorros.

**JUEGOS**

**PACMAN.** Juega a esta nueva y curiosa versión del comecocos.
**MINA.** Atrévete a surcar uno de los laberintos más peligrosos.

**CARGADORES**

**JAMES007.** CArgador para obtener vidas infinitas e inmunidad en el juego James Bond 007.




## PCW USER 4 (REF: 576. PVP: 2.500 ptas.)

**UTILIDADES**

**BANKSAL.** Programa para llevar un control exahustivo de las cuentas corrientes.
**CUERPO3D.** Programa en Logo para la generación de figuras en 3 dimensiones.
**TEST.** Generador y corrector de test.

**JUEGOS**

**BARCOS.** Enfrentate a tú PCW en una intrepida batalla naval.BIOPCW. Conoce tus bioritmos en cualquier mes del año.

**CARGADORES**

**HEAD.** Cargador para obtener inmunidad, velocidad y saltos inagotables en el juego Head Over Heel's.



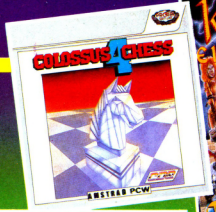

## CUPON DE PEDIDO

**NOMBRE**.....
**APELLIDOS**.....
**DIRECCION**.....
**CODIGOPOSTAL**.....**LOCALIDAD**.....
**PROVINCIA**.....
**FORMA DE PAGO:**
☐**Contrareembolso** ☐**Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.**

**Deseo recibir las siguientes referencias:**

| Ref. | Artículo | Ordenador | Cantidad | Precio |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | **Total** | |

**Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/Almansa 110 28040 Madrid.**



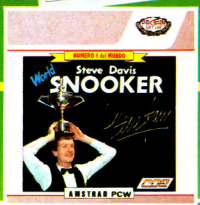






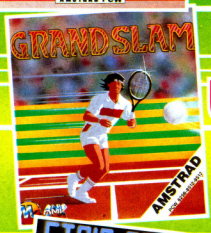







# MAS JUEGOS PARA PCW

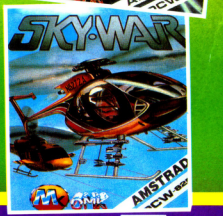












PROEIN SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Mondéjar, 32 Bajo
Tels. 361 04 12 - 361 05 29
28028 Madrid

LA MEJOR SIMULACION DE TENIS JAMAS REALIZADA

# TENNIS Cup

- INCREIBLES GRAFICOS
- MOVIMIENTOS REALES
- MUSICA SENSACIONAL
- OPCION DE DOBLES
- 32 POSIBLES ADVERSARIOS
- BOLAS CORTADAS
- PASES INTERCEPTADOS
- PELADAS
- VOLEAS
- SMASH
- GOLPES DE DERECHA
- REVES









¡TODA LA EMOCION DE LOS GRANDES TORNEOS!

LORICIEL

PROEIN SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo 22 Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28026 Madrid