

SPEKTRA

FANZINE GRATUITO PARA LA GAMA CPC Y CPC PLUS DE AMSTRAD.



Para este numero tenemos...

POKES

Son POKES y TRUCOS ineditos y originales, son las astucias de los redactores de SPEKTRA, son como deben ser... GENIALES

ver Pg.4

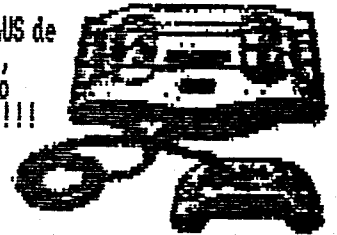


NUEVOS CPC'S +

de AMSTRAD: la revolucion se ha desatado...

SPEKTRA te desvela hasta el ultimo detalle de sus posibilidades, características que publicamos en principio solo para nuestros abonados.

Apuntate con nosotros a la gama PLUS de Amstrad. Descubre los nuevos 464+, 6128+ y la consola GX4000. Y cuidado porque no es apto para cardiacos!!!!



SI TE ATREVES PULSA UNA TECLA

Y PASA RAPIDAMENTE A LA Pg. 4

TESTS DE JUEGOS

Las ultimas novedades para nuestros CPC's comentadas con rigurosidad e independencia. Consulta a SPEKTRA antes de comprar un programa, seguro que no te fallamos. Por ahora 7 tests y un resumen de la calidad de los ultimos programas aparecidos.

CURSO EFECTIVO

Y encima poco a poco te vamos a enseñar como dominar el CPC. Empezaremos desde el principio aunque tambien habra articulos para avanzados.

Y ADENMAS:-

- EDITO y PUBLICIDAD.
- DOSSIER FANZINES.
- DUDAS, PROYECTOS...
- Y mas mucho mas

AMSTRAD

AMSTRAD, CPC464 (plus) y CPC6128 (plus) son marcas registradas de AMSTRAD Consumer Electronics Plc
Cualquiera otra infraccion de copyright no es voluntaria

DIRECTOR DE LA PUBLICACION:

ALBERTO PEREZ GARIN

REDACCION: APARTADO DE CORREOS 1863
50000 ZARAGOZA

ASISTENTES ARTISTICOS: ART STUDIO y
DART SCANNER

MAQUETISTA Y GENIALIDAD: SPANY

FOTOCOMPOSICION: AMX PAGEMAKER

IMPRESION: DMP 3000 PAGINAS: 8+1

PUBLICIDAD: LA QUE NOS ENVIETS Y POR
AHORA GRATUITAMENTE OS LA PUBLICAMOS.

PRECIO: LOS GASTOS NADA MAS.

Nº1
NAVIDAD
1991

PAGINA 1

EDITORIAL

Que duda cabe amigos de que desde hace un tiempo nuestro querido CPC ha ido perdiendo la importancia de la que un día disfruto en el panorama informático. Los 16-bits nos han comido el terreno. Pero quien dice que el CPC está muerto... Yo no, y creo que aun le queda mecha. Pero también es necesario que alguien encienda esta mecha y ya no queda ni una sola revista que se preocupe de ello. Todas se han ido: AMSTRAD USER, AMSTRAD ACCION, AMSTRAD SEMANAL y encima las que quedan no dedican ni dos páginas a nuestro CPC. Pero por eso está aquí SPEKTRA, para hacer revivir tu máquina, para sacarle lo más posible, lo que creías que no se puede hacer... ¡sí! se puede, solo necesitas una dosis de SPEKTRA. Una vez que habeis visto nuestras intenciones, os animo a colaborar y ayudarnos en la realización de este fanzine, que creemos será bimensual, cada 2 meses. Sin más recibe un saludo de . . .



LA REDACCION

SE VENDE

- 1- Ampliación de memoria DR'TRONICS de 256K
Precio: 11000 Pts
 - 2- Disco de silicio de 256K
marca DR'TRONICS.
Precio: 7000 Pts
- Ambos con instrucciones en castellano. Si estás interesado contacta con Alberto en el (978)31.70.34 o en la dirección de la revista.

ATENCIÓN

FANZINE EN PLENA EXPANSION PRECISA COLABORADORES PARA SUS DIVERSAS SECCIONES: CODIGO MAQUINA, POKES, BRICOLAGE ELECTRONICO TESTS Y GRAFICOS. FREELANCERS Y DEMAS CONTACTAR CON LA REDACCION. GRACIAS. OS ESPERAMOS.

FANZINES - FANZINES - FANZINES - FANZINES - FANZINES - FANZINES - FANZINES

La publicación de fanzines como SPEKTRA no está muy extendida por nuestro país, aunque contamos con algunos, pero en cantidad no hay ni comparación con la vecina Francia, donde estos se cuentan por decenas e incluso se hallan asociados. Esto es debido a la gran difusión del CPC en Francia... ¡similar a la nuestra! y sin embargo un abismo en dedicación. Volviendo al tema del artículo vamos a enumerar los distintos fanzines AMSTRAD existentes aquí. Recordad que también existen los fanzines DISCO, que se distribuyen a base de copiarlos...

PASSWORD: Con sus ya 3 números publicados son casi unos veteranos. Empezaron con un formato un poco reducido (8 páginas de medio folio) pero ya se han pasado al formato folio (6 páginas). Contiene Noticias, Trucos, Listados, Cursos, etc.. Absolutamente recomendada. DIRECCION: C/ Calvario, 86 - 46117 BETERA (VALENCIA)

BIG MAG: Con seis números publicados es la más veterana que ha existido, y hablamos en pasado porque ya ha dejado de publicarse. Esperamos que SPEKTRA rellene el vacío dejado por la pionera de los fanzines.

FANTASTIC MAG: Ya debe haber salido su número 3, y si no poco le faltará. Esto sí que es una revista en lo que al número de páginas se refiere (unas 18), aunque la mitad vayan medio vacías (o medio llenas según como se mire). También os la recomendamos. DIRECCION: C/ Calatrava, 26 5ª 1ª - 08017 BARCELONA

SOFTBUSTERS: Este fanzine va en disco y ya van por su número 4, todo un éxito. A cada número han ido mejorando su apariencia, incluyendo últimamente imágenes digitalizadas y movimiento en alguna de sus pantallas. Por ahora cada número ocupa una cara de disco. DIRECCION: C/ Isabel la Católica, 5 - 02400 HELLIN (ALBACETE)

CRACK-UP: Fanzine en disco que nos ha sorprendido gratamente. En él participa el editor de PASSWORD, lo cual se nota, pues algunos artículos se toman de dicha revista. Como SOFTBUSTERS también ocupan una cara de disco. Por el momento creo que hay 3 números editados. DIRECCION: Apartado 118 - 46117 BENETUSER (VALENCIA)

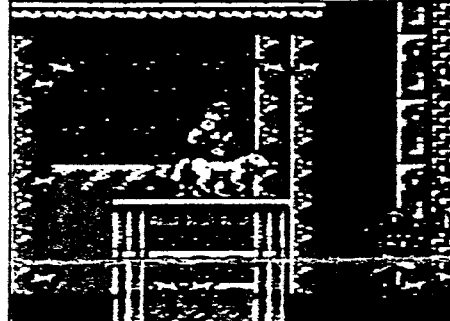
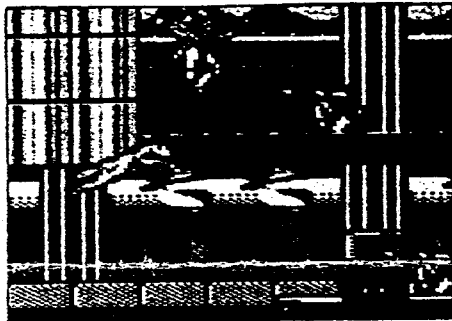
HACK-RABET: Fanzine al que le hace falta un poco de ayuda. Si podéis alguien echarle una mano pues la necesita. Hay 2 números con bonitos gráficos. DIRECCION: C/ Magallanes, 23 - 38108 TACO (TENERIFE)

Estos son los que nosotros conocemos, si tu editas o conoces otro fanzine haznoslo saber y le haremos publicidad entre nuestros más de 200 lectores. Por último recordarte que para conseguir alguno de estos fanzines dirígete directamente a ellos. Si son en disco mandales un disco y 200pts en sellos (además de tu dirección) y si son en papel con 75pts en sellos bastará. Hasta la próxima...

#TESTS#

SHADOW DANCER

Os acordais de SHINOBI...pues por fin hemos podido jugar a su segunda parte que dicho sea de paso nos ha sorprendido gratamente.El juego ya lo conoceris muchs pues es una adaptacion de maquina recreativa en la que ayudados por un bonito perro blanco nuestro ninja se adentra en un aeropuerto tomado por un grupo terrorista.Debes llegar hasta el avion donde se esconden los jefes y durante el camino desactivar bombas situadas en el aeropuerto.Hasta aqui la teoria.En la practica nos encontramos con una de las mejores adaptaciones de un juego de salon y ya hacia tiempo que no veiamos juegos tan buenos.Los graficos son impecables y en color impresionantes, carece de musica favoreciendo la velocidad del juego.Cono en la maquina podemos ayudarnos del perro (Abajo+Disparo) y de 3 nagias con las que haremos desaparecer todo bicho que se mueva(Espacio).Vanos, que os lo recomendamos y si no ver la nota que le damos a este esplendido juego.



NOTA
81%

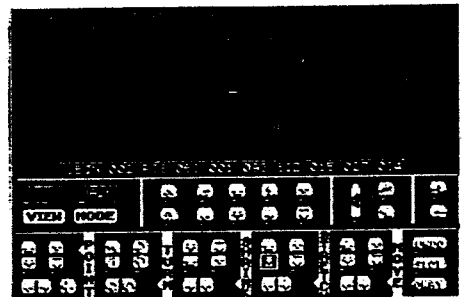


SPEKTRA
ES UN FANZINE GRATUITO CUYA UNICA ASPIRACION ES LLEGAR AL MAYOR NUMERO DE LECTORES. NO ME VENDAIS, PERO FOTOCOPIAME Y DISTRIBUYEME A TODOS TUS AMIGOS.
1-Gratis salvo las fotocopias y envio.

3D CONSTRUCTION KIT^{de} INCENTIVE

Seguro que casi todos vosotros habeis oido hablar alguna vez del FREESCAPE, una revolucionaria tecnica que utilizan juegos como TOTAL ECLIPSE, DARK SIDE y DRILLER para generar sus graficos.Pues este programa os va a permitir crear vuestros propios programas, vuestros propios escenarios en 3D,podreis moveros e incluso volar por estos espacios virtuales creados.El juego podria resultar un poco complicado pero el magnifico manual que incorpora os sera muy util.Por ultimo comentar que DRD SOFT patrocina un concurso con premios para los mejores programas creados con el 3D CONSTRUCTION KIT. Suerte ...

NOTA: 89%



MENU DE OPCIONES DE 3D C.K.

PICK'N'PILE

PICK'N'PILE continua con la linea de programas de reflexion y reflejos que TETRIS inauguro hace ya algun tiempo. El objetivo es que al juntar dos o mas piezas estas desaparecen.Juntar de dos en dos es facil pero cuando el numero de piezas totales de un mismo color es impar la cosa se complica, tanto como cada vez que pasas de Fase.Para pasar el rato.

NOTA: 78%

SWITCHBLADE

Asi se llama el ultimo superlanzamiento de GREMLIN GRAPHICS realizado con una tecnica muy avanzada: hasta 10 colores en pantalla!!! y todos diferentes.Hasta 4 colores en la pantalla de juego y otros 6 en los marcadores.Todo ello en MODE 1 de alta resolucion. Los sprites no son muy grandes pero estan realmente muy bien definidos. Aunque no tiene pantalla de presentacion es muy completo pues antes de empezar a jugar te explica cual es el argumento y tu objetivo.Eres Hiro y debes explorar las profundidades de THRAXX, donde como supondreis no os esperan anables duendes y dulces princesas sino bueno, mejor que lo descubrais vosotros porque merece la pena. El juego en su desarrollo es similar en estilo al ya legendario RICK DANGEROUS 1 y 2.

NOTA: 94%

YA ESTAN AQUI . . .

Hace ya un año que salió la gana CPC PLUS de ANSTRAD, y como ocurre con todo lo relacionado con nuestro ordenador nadie se ha preocupado de explicarnos nada al respecto, ni conentarnos sus diferencias, sus ventajas ni como aprovechar las nuevas posibilidades que ofrece. En resumen, que no le han hecho ni caso. Pero para que estamos nosotros en SPEKTRA, pues para eso mismo. Nosotros vamos a desvelarte a ti, afortunado poseedor de un CPC+, los mas profundos secretos que encierra tu ordenador. Hoy vamos a enpezar por una vision general de su estructura y posibilidades:

- * Tienen un nuevo look mas profesional, es de color blanco excepto las teclas de funcion y cursor que son grises para una mejor diferenciacion. Ligeramente inclinado es agradable de teclear.
- * La unidad de disco, tambien de 3 pulgadas, se encuentra en el lateral derecho (como en AMIGA).
- * El port para cassette ha desaparecido, dejando lugar a 2 port para joystick, un port analogico que podra utilizarse para raton o joysticks de alta precision con hasta 4 disparos diferentes.
- * El monitor con nueva carroceria tambien en blanco contiene dos altavoces estereo!!!.
- * Para interes de los mas profesionales el CRTIC 6045 (el controlador de video) y el PPI (gestion de Entradas/Salidas) han desaparecido para integrarse en el ASIC, del que hablaremos mas tarde. Por supuesto continua nuestro viejo amigo el Z80 de Zilog y una version mejorada del excelente procesador sonoro AY-3-8912(/P) de Yamaha. El controlador de disketera FDC 765(A) tambien ha sido mejorado proporcionando una mayor rapidez y economia en el consumo. Vamos ... una maravilla.

* El ASIC es el nuevo circuito integrado de ANSTRAD que permite realizar cosas imposibles en los CPC clasicos como gestion por hardware de hasta 16 sprites. Esto es utilisimo pues estos sprites son muy rapidos y no estropean el fondo, y ademas poseen sus propios colores, que se pueden elegir de una paleta de 4096 colores (si has leído bien: cuatro mil noventa y seis). Tambien es posible ampliarlos en pantalla por 2 y por 4. Son posibles hasta 32 colores a la vez en pantalla. Tiene facilidades de scroll horizontal y vertical pixel a pixel, ademas de poder utilizar facilmente dos modos diferentes a la vez en pantalla. Bueno y todo esto es solo un adelanto. En el proximo numero y en exclusiva absoluta te enseñaremos como hacer uso de todo esto.

PARA CUALQUIER DUDA QUE TENGAS EN SPEKTRA ESTAMOS PARA SOLUCIONARTELA NO TE CORTES Y CONTACTA CON LA REDACCION



Asi que se os resiste ese maldito juego, y tampoco podeis pasar de la segunda fase ... pero no, ¡NO! escacheis vuestro teclado ni decapiteis vuestro joystick, ha llegado POKE, la nueva bebida isotonica con la cual venceras a todo tipo de marcianos, bandidos y cyborgs que aparezcan en vuestras CPC pantallas. Antes veamos sus ingredientes:

SWITCHBLADE: Para obtener energia infinita en este excelente juego debeis buscar la cadena 44-0A-7E-91-28-05-FA y cambiar el 91 por un A7. Y grabadlo!!!

PREDATOR 2: Si te parecen pocos los credits que te ofrece este programa te bastara con buscar la cadena 3E-03-3D-28-46-32-49-95 y reemplazar el 3D por un 00. Si eres ambicioso y tambien quieres vidas infinitas busca la cadena CA-33-95-D6-02-32-36-97 y cambia el 02 por un 00. Y no dejes nada vivo...

NARC: Para este juego de OCEAN tambien te ofrecemos credits infinitos, nada mas simple que buscar 21-6D-11-7E-3D-27-77 y reemplazar 3D-27 por 00-00. Si aun asi se te resiste busca 31-32-19-3E-00-32-61-11 y en vez de 00 pon un numero de 00 a 06 dependiendo del nivel en que desees comenzar. Tambien redefiniendo las teclas como G,R,U,N,I,S (en este orden) obtendras vidas infinitas.

TOTAL RECALL: Podreis terminaros este DESAFIO TOTAL (para los anglofobos) si seguís estos pasos: 1) Jugar una partida puntuando lo suficiente para escribir record. 2) Introducir "THE END IS NIGH" (incluyendo los espacios pero no las comillas) y 3) pulsa RETURN. Entonces durante el juego basta con pulsar RETURN para pasar de fase. (Taclea lo siguiente mientras juegues a cada fase

REGRESO AL FUTURO III: FASE 1: "ROTTEN CHEAT" FASE 2: "LOUSY CHEAT" FASE 3: "LOW DOWN CHEAT" (todos sin comillas...)

Y por ultimo veamos unos POKES para unos clasicos del joystick. Os dejo con ellos y HASTA LA PROXIMA ...
la REDAC

IKARI WARRIORS	Vidas	3E,06,32	06 por 45
LIGHT FORCE	Vidas	3E,05,32	05 por FF
WEC LE MANS	Tiempo	D6,01,27,77,23	01 por 00
EXOLON	Vidas	1B,3D,32,D4,1B,3E	3D por 00

NEW KIDS BLOCK

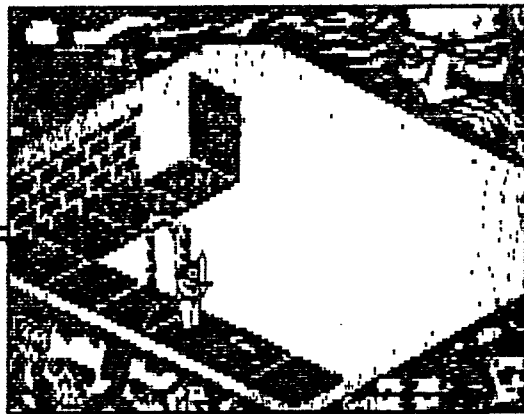
Esta columna es para los que como tu todavia no sabeis como introducir los POKES con DISCOLOGY. No lo repeteis mas:

- 1) Ejecutar DISCOLOGY segun vuestra version RUN"DISCO" o ICPM.
- 2) Seleccionar el EDITEUR con los cursores o directamente pulsando la letra E.
- 3) Una vez en el editor seleccionar en MODES la opcion EDITION DISQUE y pulsar RETURN cuando pregunte por PISTE DEBUT, FIN y COURANTE.
- 4) Ahora en FONCTIONS elegir la opcion RECHERCHER y pulsar "H" en HEXA ou ASCII.
- 5) Y ya introducís la cadena que os damos sin las comas. Pulsando RETURN al final.
- 6) Si la encuentra irós a la opcion COURANTE, desde donde cambiareis lo que indicamos y por ultimo acordaros de grabarlo con ECRIRE.

Y MAS TESTS...



Este programa de GREMLIN es indispensable para las largas y frias noches de invierno que se avecinan, para ello nada como un juego de rol. De ello se trata, en H.Quest podemos controlar hasta 4 personajes a la vez. Para cada uno dispondremos de tantos movimientos como la suerte del dado depare. Ademas podremos buscar trampas, tesoros y puertas secretas, defenderse con armas o hechizos, comprar nuevas armas, etc... Con cada avance descubriaras nuevas estancias, pasadizos... Esto si que es aventura. En cuanto a la tecnica notar el uso de MODE 1 con unos muy aceptables graficos. Una melodia nos acompañara durante el juego. **NOTA: 94%**



GP 500cc 2

Algunos quiza recordéis la primera parte de este juego de MICROIDS. Pues de Francia nos llega su continuacion. Ahora podemos elegir nuestra moto y cualquiera de los circuitos del mundo. El movimiento es muy rapido y bueno. Graficos buenos y una excelente presentacion. **NOTA: 86**

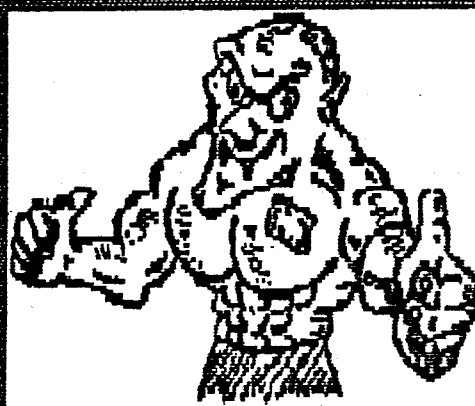
TERMINATOR 2

Por fin Terminator 2 se ha estrenado cuando el juego ya llevaba unas cuantas semanas rondando por nuestros ordenadores. Sobre la pelicula no vamos a decir nada, pues no es el lugar, pero hablemos del juego ... Primeramente los graficos son muy buenos, e incluye dos pantallas digitalizadas, una de presentacion y otra de carga de fase. La estructura es tipica de OCEAN con mezcla de fases de arcade (luchas, persecuciones) y de pensar (puzzles). Todas las fases son en MODE 8 con 16 colores. El movimiento es bueno pero en algunas fases resulta un poquitin lento. Por lo demas no esperabamos menos del bombazo navideño. **NOTA: 91%**



DARKMAN

Nos encontramos con otro de los tipicos juegos de OCEAN, fases de arcade y fases de estrategia (estas ultimas en menor proporcion). Pero no por tipico es malo, al contrario, las fases arcade del estilo BATMAN (tambien de Ocean) son de gran calidad y adiccion. Los graficos son muy buenos (Mode 8, 16 colores) y el mapeado de algunas fases es muy extenso. **NOTA: 83%**



GUAY!



PSE!



PUAG!

THE LIGHT CORRIDOR (****)

MEGA PHOENIX (****)

EXTREME (***)

SUPER SKWEEK (*****)

GOLDEN AXE (*****)

PANZA'S KICK BOXING (*****)

THE NINJA REMIX (****)

SUPER MONACO G.P. (****)

LOOPZ (****)

Estos juegos son los que a los redactores de SPEKTRA nos han parecido mejores. Aunque tambien para gustos los colores... ..

HAMMER BOY 1-2 (***)

CLASICOS TITUS II (****)

NIGHT SHIFT (**)

MARC (***)

MERCS (****)

NEW YORK WARRIORS (****)

PICK'N'PILE (****)

HUNT FOR RED OCTOBER (**)

CHIP'S CHALLENGE (**)

PREDATOR II (**)

Hay otros juegos que sin ser excelentes ni mediocres no te acaban de convencer. Estos son.

STAR CONTROL (0)

NOTA: Es cierto que un juego por malo que sea siempre merecera un cierto respeto, por lo menos para con el autor, que con su mas sana intencion ha invertido su tiempo en el. Pero tambien es cierto que hay programas que pasan la linea que separa la buena intencion del engaño y este es el caso. Es inaceptable que este tipo de programas se vendan y esperamos que no se repita...

VENDO COMPRO CLUBS

- AMPLIACION DE 256K MARCA D'TRONICS CON INSTRUCCIONES EN CASTELLANO POR 11000 PESETAS. PARA ELLO CONTACTAR CON SPEKTRA.
 - SILICON DISC DE 256K CON SISTEMA OPERATIVO EN ROM POR 7000 Pts. IGUALMENTE CONTACTAR CON LA REDACCION.
 - DISCOS DE SEGUNDA MANO VARIAS MARCAS. NO ESTAN GARANTIZADOS. PRECIO: 250 CADA UNO.

- ROMBOX QUE ESTE EN BUEN ESTADO. MAXIMO 6000 Pts. CONTACTAR CON SPEKTRA.
 - RELOJ ROLEX 24 QUILATES SUMERGIBLE, INOXIDABLE E IRROMPIBLE. GENEROSAMENTE OFREZCO HASTA 300 Pts
 - DUROS A CUATRO PESETAS.
 - PARA ESTOS DOS ULTIMOS COMO SIEMPRE CONTACTAR CON SPEKTRA Y SUS MAGNIFICOS REDACTORES. GARANTIZAMOS EL ANONIMATO.

- SOFTBUSTERS, JUEGOS A GO-GO, FANZINES, ETC. C/ISABEL LA CATOLICA, 5 02400 HELLIN (ALBACETE)
 - CLUB DE AMIGOS DE LA MARIPOSA ROSA EN PELIGRO DE EXTINCION. PARA MAS INFORMACION LLAMA AL (00)0032.4323.01 DE LA SELVA AMAZONICA



NOTA: Sentimos haber monopolizado esta seccion pero como comprendereis este es el primer numero y no teniamos anuncios para publicar. Para el proximo numero los esperamos !!! y ya estais tardando en mandarnos !!!.

YO QUERRIA...

Como? que no sabes como contactar con nosotros ... que tienes alguna duda... que tienes algo interesante para nosotros ... En un momento te sacaremos de toda duda

- ... MANDAROS POKES PARA QUE LOS PUBLIQUEIS. Pues tan facil como enviarnos directamente y apareceran en el siguiente numero por supuesto junto a vuestro nombre y siempre que sean originales vuestros. Ah!, tambien valen trucos, apas, soluciones a conversacionales, etc...
- ... PONER UN ANUNCIO. Idea. Nos enviáis el texto del anuncio (sin pasaros) y os lo publicaremos gratuitamente. Podeis elegir la seccion COMPRO, VENDO, CAMBIO, CLUBS, EMPLEO, OBJETOS PERDIDOS o lo que se os ocurra. (NOTA: La pirateria de software no es legal)
- ... QUE NE PUBLIQUEN UN ARTICULO QUE ... Vale, de acuerdo nos lo mandas y hecho. Eso si el tema interesa como puede ser: Hardware,Codigo Maquina, Nuevos Complementos, etc...
- ... CONSEGUIR OTROS FANZINES COMO SPEKTRA. Entonces o bien os podeis dirigir directamente a ellos (ver pagina 2) que seria lo mejor o pedirnoslos a nosotros (os costara lo mismo eh!).
- ... QUE NE RESOLVIERAI UNA DUDA. Ningun problema. Nos la mandais por escrito sobre el tema que sea (Basic, Codigo Maquina, Utilidades, cualquier cosa). Os la resolveremos personalmente y si es de interes general la publicaremos en la revista.
- ... SUSCRIBIR A UN AMIGO. Con SPEKTRA es todo tan facil !!!. Simplemente mandanos lo tipico: nombre, direccion, C.P. y poblacion, telefono ... y pasara a formar parte de la familia.
- ... DONAR DESINTERESADAMENTE UNOS CUANTOS MILLONES. Muy importante, en este caso contactar SOLO con el redactor jefe (yo) y el se encargara de darles el mejor uso posible (enviados especiales a Hawaii, etc..)

Esperamos haberos resuelto las dudas, ahora a mandarnos cartas .



Desde la redacción de SPEKTRA y con motivo de las entrañables fechas que se acercan queremos desearos a todos vosotros una FELIZ NAVIDAD y un PROSPERO AÑO NUEVO.

CODIGO MAQUINA

SPEKTRA pone en exclusiva al alcance de tu mano un libro unico en su genero en el que se te desvela como programar tu CPC en codigo maquina. El libro se acompaña de un diskette con los programas necesarios para empezar: ensamblador, desensamblador, monitor, etc... Son casi cien paginas encuadradas divididas en temas como estos:

- >> Iniciacion a la programacion
- >> Los Registros (8 y 16 bits)
- >> Herramientas del programador
- >> Los Flags y Saltos Relativos
- >> Instrucciones de Transferencia
- >> El Casette y el Amstrad
- >> Gestion del Disco ... y muchos mas.

Quizá no comprendas algunos de los terminos pero seguro que despues de leer el libro todas tus dudas estaran despejadas y habras entrado en el apasionante mundo del C/M. Podras investigar en tus juegos preferidos y con practica incluso pasartelos de cinta a disco, podras tambien emular a los mas famosos DEMOmakers y realizar tus propias creaciones.

El precio del libro incluido el diskette con los programas es de 2500 pts. Si estas interesado solo tienes que pedirlo y lo recibiras contra-reembolso.

FELIZ COMO EMPEZO TODO

Con esta primera leccion vamos a intentar comprender un poquitin mas nuestro AMSTRAD y mas en concreto su Basic. Para los mas tecnicos notamos que hay cuatro versiones: BASIC 1.0 (464normal), BASIC 1.1 (464 y 6128nor) y las nuevas BASIC 1.0 (464plus) y BASIC 1.1 (6128plus). Los BASIC del normal y del plus solo se diferencian en una instruccion (un RSX) pero entre los 6128 y 464 si que hay algunas diferencias que veremos en posteriores capitulos. Todas las versiones han sido programadas por LOCOMOTIVE SOFTWARE. Tras esta breve nota tecnica nos

lanzamos de cabeza a por el Basic empezando por responder una pregunta tan evidente como ¿que es el BASIC?. Parece ser que todos los entendidos estan de acuerdo en que por los menos son las siglas de: Beginners' All-purpose Symbolic Instruction Code, o como dicen en mi pueblo:Codigo de instrucciones simbolicas de uso general para principiantes, que ya es algo. Lo explico:

Como habras oido los ordenadores solo entienden de unos y ceros (los bits) y como no era plan estar como idiotas tecleando unos y ceros delante del ordenador (ademas livaya ordenador, solo dos teclas!!) a algun espabilado se le ocurrio inventar un programa interprete que tradujera palabras logicas como por ejemplo PRINT (Imprimir) a unos y ceros, que ya es comprensible por los ordenadores (lmenuda alegria se llevaron los fabricantes de teclas de ordenador!!). Pues bien ese programa interprete no es ni mas ni menos que ..tachan..tachan.. eee! ¡¡¡¡ BASIC !!!! Facil de entender... ¿no? ... Ademas entre los famosos unos y ceros y el BASIC aun podemos intercalar otro interprete con instrucciones no tan evidentes como PRINT (imprimir) o INPUT (introducir), este es el temido CODIGO MAQUINA, o mejor deberia decirse lenguaje ensamblador. Una instruccion BASIC puede estar formada por mas de 50 instrucciones ensamblador (Imaginar teclear 30 comandos ensamblador para conseguir un simple CAT y que si por casualidad te equivocas en una de ellas pierdes el control del ordenador y debes volver a empezar... De ahí lo de temido).

Y para complicarlo un poco mas os informo de que cada instruccion en codigo maquina (o ensamblador) puede a su vez estar formada por hasta 5 bytes, cada uno de los cuales (¡¡el colm!!) esta de nuevo formado por 8 bits (¡¡and!! otra vez los unos y los ceros) ... Pues si, este es el unico lenguaje que nuestro ordenador entienda. De todas formas esto basta con saberlo, pues nunca creo (¡¡rezar por ello!!) que os veais obligados a programar en el, a lo sumo en ensamblador (... y no es un reto, ¡¡el, ¡¡el!).

En la Tabla podeis ver un ejemplo que os recomendaria al menos investigar. Para el proximo programa (perdon, articulo) ya dispondremos de una carilla completa en la que ademas resolveremos dudas que os puedan surgir y que por supuesto os invito a consultarlas mandando las cartas a la redaccion.

Bueno, nada mas, practicar mucho estas Navidades y a ver si no manchais vuestros teclados de turrón ni Mazapan ¡¡¡que suele pasar!!!. FELIZ NAVIDAD a todos. Agur, Adeu, Bye-Bye, Adiossss.

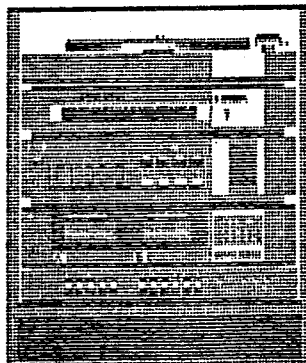
SPANY con champán...

BASIC	CODIGO MAQUINA	DECIMAL	BINARIO
PRINT "A"	LD A, 65	62, 65	00111110 01000001
	CALL 47962	205, 80, 187	11001101 01011010 10111011
	RET	201	11001001
Instrucciones del BASIC.	Instrucciones del ensamblador tambien llamados "anemonicos"	BYTES: numeros entre 0 y 255. Se unen para formar anemonicos.	BITS: Los unos y los ceros. Cada 8 forman un byte
1 instruccion Basic	= 3 instrucciones codigo maquina	= 6 bytes en codigo decimal	= 48 bits en binario

HARDWARE

En esta seccion que oficialmente comenzara en el proximo numero nos encargaremos de comentar y juzgar los perifericos que existen para nuestro ordenador, desfilaran productos ineditos como:

- (*) Unidades de 3½ y 5¼" para CPC. Estudiando sus dos posibles sistemas RODOS y ROMDOS.
 - (*) Modem NIGHTINGALE. Sus posibilidades.
 - (*) ROMBOX: Programas en ROM existentes.
 - (*) Programador de EPROMs: Como crear tus propias ROMs
 - (*) MULTIFACE II, HACKER v7.0, AMPLIACIONES DE MEMORIA, SILICON DISC ...
- Ademas propondremos sencillos proyectos (conecta tu CPC a una cadena HIFI). Descubriras que tu CPC no esta solo sino que va muy bien armado ...



DEMOCLUB

Bajo el nombre de DEMOCLUB y a partir del proximo numero editaremos unas recopilaciones de las mejores "DEMOS" creadas para nuestro ordenador. Cada una sera monografica, es decir, por ej.: DEMOCLUB 1 (demos alemanas), DEMOCLUB 2 (francesas), etc... Para entonces ya tendre unas cuantas preparadas para ser disfrutadas. Ademas seran gratuitas, salvo el disco y los gastos de envio ...

PROXIMAMENTE

Si, esta ya es la ultima pagina de tu fanzine preferido, pero tranquilo, pronto llegara el proximo numero, no es necesario que llores. Ademas ya estamos pensando en como sera el proximo numero y lo que nos espera. Te adelantamos que comentaremos novedades como CISCO HEAT, TURRICAN 2, TORTUGAS NINJA 2 (the Arcade Game), ROBOZONE, DICK TRACY (cartucho), LORD OF CHAOS, DISCOLOGY para CPC+, B.A.T., HYDRA y mas, muchos mas.

Tambien un articulo tecnico sobre como utilizar el OVERSCAN en el CPC. El OVERSCAN consiste en utilizar al completo la pantalla del CPC, incluyendo el BORDER por todos los lados. Esta tecnica aparecio por primera vez en la pantalla del CRAZY CARS 2, luego tambien en el KNIGHT FORCE y ahora ya estan apareciendo juegos completos en OVERSCAN como XYPHOES PHANTASY y KILLING FIST de los que tambien os informaremos en el proximo numero.

Y por supuesto los primeros numeros de la saga DEMOCLUB ya estaran preparados. Podras disfrutar de las mas bellas demos creadas para CPC. La mayoria de los programadores de estas DEMOS ya han sido contratados por importantes casas de software como SILMARILS o TITUS. Tu podras disfrutar de sus primeras creaciones.

Y pokes, y trucos, y ... Todo, todo lo que necesitas para seguir en la onda del CPC, para no quedarte colgado, para conocer que se mueve, porque aunque haya quien se empeñe en decir que estamos muertos y sin futuro, aun nos queda algo que decir...

Tambien el curso de BASIC continuara, y esperamos que nos pregunteis vuestras dudas, que si nos es posible resolveremos.

Ya nada mas, solo pediros que fotocopiéis la revista y la distribuyais a cuanta mas gente podais, porque nuestro futuro depende de vosotros, de los lectores. Sin mas, Felices Fiestas y hasta la proxima ...

GRACIAS MUCHAS A...

Esta revista nunca podria haber sido editada sin la colaboracion de algunas personas. Por ello damos gracias a ... :

AMSTRAD por crear nuestro maravilloso y unico CPC.

ADVANCED MEMORY SYSTEMS por programar el ANX PAGERAKER que es el programa con el que esta hecha la revista.

DART ELECTRONICS por inventar el unico scanner disponible para CPC, con el cual hemos "scaneado" los graficos.

RAINBIRD por el ART STUDIO, el mejor programa de dibujo del mundo, sin duda.

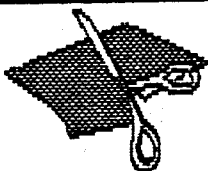
CORREOS por difundir la revista.

CANON por sus fotocopiadoras, sin las cuales no existiria SPEKTRA.

y a VOSOTROS por la paciencia necesaria para leerlos ...



FELIZ NAVIDAD



Recorta, copia, fotocopia o calca el cupon que hay justo debajo pues es la unica forma de que sigas recibiendo puntualmente tu fanzine preferido. Si suscribes a algun amigo rellena otro cupon para el. ... Y nos lo mandais urgentemente ... YA!

Si, es verdad, mucho que nos mandeis cosas pero a donde? ... la direccion brillaba por su ausencia. La razon es sencilla: no repetirla cada vez. Pero como ya se nos esta acabando la revista ... Esta es:

SPEKTRA
Apartado 1063
50080 ZARAGOZA



Si, quiero...

... suscribirme a la magnifica y unica SPEKTRA por un total de __ numeros para lo cual solo pago __ x 75pts. en sellos. Mis datos son:

NOMBRE: _____ APELLIDOS: _____ EDAD: _____
DIRECCION: _____
C.P., POBLACION y PROVINCIA: _____
TELEFONO: (____) _____ POSEO UN: <464> <664> <6128> <464+> <6128+>
MIS COMENTARIOS: _____