

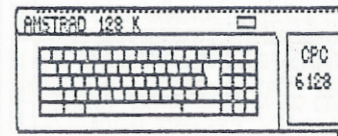
PASSWORD

REVISTA BIMENSUAL GRATUITA
PARA LOS CPCs.

TURBO-TRON.

C/Calvario, 86

46117 BETERA. VALENCIA.-



NUMERO .-

DICIEMBRE 90 - ENERO 91

1

Editorial :-

Evidentemente, las revistas españolas han olvidado los CPCs. Aparte de dejarlos de lado lo mismo que si no existieran, algunas se limitan a poner un listado o dos y ya está.

Ejemplo vivo de ello es MEGAOCIO, la antes bien querida AMSTRAD OCIO o AMSTRAD USER.

Algunos, bastantes, pensabamos que el BIG MAG, supliría esta falta, pero no es suficiente sacar un ejemplar cada tres meses o mas.

Ante este vacío, os animo a escribir vosotros, vuestra Revista, y enviarla a vuestros amigos, aquellos con quienes cambias, compras, etc... Os lo agradecerán. Si por el contrario, no podeis, colaborar con alguna.

HASTA EL NUMERO 2. EN FEBRERO DE 1991.-

SUMARIO

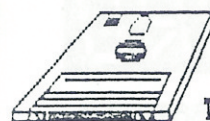
- Pagina 1. EDITORIAL-SUMARIO
- Pagina 2. PUBLICIDAD-TOP's
- Pagina 3. LISTADOS.
- Pagina 4. ESPECIAL PASSWORD's
- Pagina 5. CURSOS: Mapa de la Memoria.
- Pagina 6. TEST de Juegos.
- Pagina 7. TEST de Utilidades.
- Pagina 8. CONTRAPORTADA.

HAZME UNA COPIA Y
ENVIAME A TUS AMI-
GOS, PERO NO ME
VENDAS.SOY GRATIS.



EL ANIMO DE LA REVISTA ES SACAR MAS NUMEROS DE PAGINAS Y ESTAS
SECCIONES. SEGURAMENTE SERAN FIJAS.

PUBLICIDAD



Lee CRACK-UP
& HACK'REVUE
FANZINES EN DISCO
TOTALMENTE GRATUITOS.

Direcciones:

CRACK-UP (TURBO-TRON)
C/Calvario, 86
46117 Betera. VALENCIA.-

HACK'REVUE
APTDO. DE CORREOS 1063
50080 ZARAGOZA.-

REVISTAS ESPAÑOLAS

BIG MAG.- Procedente del BIG CLUB, autores del BIG COPIERS I y II, tiene en estas fechas 5 números, dedicados casi exclusivamente a comentar juegos, añade siempre una lista de las últimas novedades, que poseen.

CRACK-UP.- En la actualidad un solo número, pero esperados que sean más, sus redacciones son FAST TACKER, THE CRACKER Y TURBO TRON.

HACK'REVUE.- Tiene 3 números o ediciones, como queráis llamarlo, En el se congregan los principales hacker's. Se une a la revista interesantes utilidades, que a mi parecer son poco explicadas. Como todos los anteriores son gratis, aunque sabemos de algunos señores que se dedican a venderlos, esperados dejen esa actitud.

FANZINES FRANCESES.-

EN FRANCIA, ACTUALMENTE HAY EN VIGOR, CERCA DE 30 FANZINES DIFERENTES EN PAPEL Y OTROS 10 EN DISCO, SUMADOS LOS DOS DAN 40.
EN ESPAÑA, ACTUALMENTE HAY SOLO 2 EN PAPEL Y 3 EN DISCO, RESULTADO FINAL:

FRANCIA 40 - ESPAÑA 05
Y LO VERDADERAMENTE ATRACTIVO DE ESTO, ES QUE LO PODEIS COMPROBAR. ESCRIBIR A LA REDACCION PREGUNTANDO POR ELLOS, PUES EN NUESTRO PAIS LOS DISTRIBUYE TURBO-TRON.

ESTATE ATENTO A NUESTRAS NOTICIAS, EN ELLOS PODRAIS ENCONTRAR ARTICULOS Y CURSOS QUE DE VERDAD OS DEJARAN PERPLEJOS Y ATADOS A LA SILLA DE VUESTRO CPC.

EN EL SUPUESTO QUE NO SEPAIS FRANCÉS, DEBERAIS LEER NUESTRA REVISTA, PUES ANADE ARTICULOS DE ESTAS REVISTAS, TRADUCIDOS Y COMENTADOS. DE TODAS FORMAS, DEBEIS SABER, QUE NO EN ESTE PAIS ES TODO MALO, PUES SI VEIS LOS JUEGOS PREFERIDOS DE NUESTROS VECINOS, SON MADE IN SPAIN.

EN ESTE AÑO LOS PRINCIPALES JUEGOS DE LAS LISTAS TOP'S ERAN:

- ASTRO MARINE CORPS.
- AFTER THE WAR.
- CAPITAN TRUENO.

Y CON ELLOS HAN ESTADO OTROS DE OTROS PAISES QUE TAMBIEN SE MERECIAN ESOS PUESTOS: BUNNY, CHASE-HQ, X-OUT, BLOODWICH, ETC...

ESPERO QUE OS ANIMEIS A HACER FANZINES AQUI EN ESPAÑA, O AYUDEIS A HACERLAS.

POR NUESTRA PARTE, PODEIS ESCRIBIR A LA REDACCION ENVIANDO VUESTRAS IDEAS, JUEGOS PREFERIDOS, POKES, ANUNCIOS, ETC.....

HASTA PRONTO!!!!!!!!!!!!!!

TOP'S

LOS 5 MEJORES JUEGOS DEL MES DE NOVIEMBRE.

- 1.- CHASE-HQ
- 2.- TURRICAN
- 3.- SHERMAN M-4
- 4.- AVENTURA ESPACIAL
- 5.- SHADOW WARRIORS.

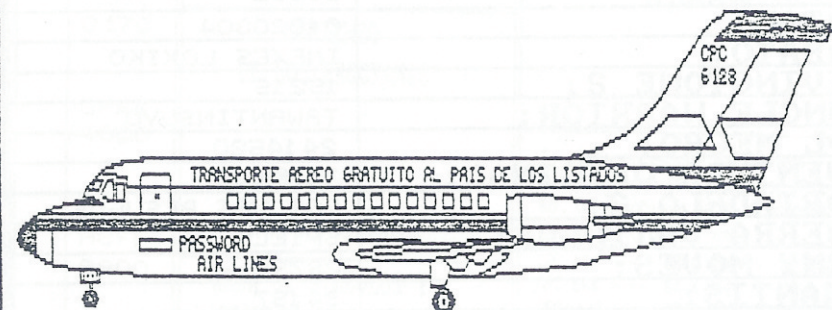


PASSWORD NUM.1

PAGINA 2

Listados

Bajo este nombre, os ofreceremos listados para vuestros CPC's en los que habrán tanto programas enteros, como trucos, debeis saber así mismo que el fanzine frances llamado MICROZINE, se dedica exclusivamente a listados, y un apartado interesante de el son los llamados UNELIGNES, en una línea, y aqui os ofrecemos 5 ejemplos, de una línea, en los que encontrareis, sabrosos trucos que podeis aprovechar en vuestros programas. ADELANTE TECLEARLOS!!!!



```
10 FOR N=1000 TO 0 STEP -50:
PRINT CHR$(7):FOR M=1 TO N:
PRINT #8,CHR$(7):FOR M=1 TO
N:NEXT:NEXT:NEXT
```

```
10 MODE 2:SYMBOL AFTER 32:FOR
N=40964 TO 41708 STEP 2:POKE
N,PEEK(N) AND 85:POKE N+1,PEEK
(N+1) AND 170:NEXT
```

```
10 MODE 0:SYMBOL AFTER 32:SYM
BOL 48,0:SYMBOL 49,85,85,85,8
5,85,85,85,85:A$="MICROZINE E
N ESPAÑA DISTRIBUIDO POR TURB
O-TRON !!!":FOR N=1 TO LEN(A$)
:C=40955+((ASC(MID$(A$,N,1))-3
2)*8):FOR M=0 TO 7:LOCATE 7,25
:PRINT BIN$(PEEK(C+M),8)CHR$(1
0):NEXT:NEXT:RUN
```

```
10 MODE 1:U=16:FOR M=40 TO 360 STEP 40:
U=U:FOR N=40 TO 360 STEP 40:PLOT N+120+
U,M+U,1:DRAW N+120+U,M-U:DRAW N+120+U,M
-U:DRAW N+120+U,M+U:DRAW N+120+U,M+U:U=
U-2:NEXT:U=U-2:NEXT:CALL &BB06
```

```
10 MODE 0:POKE &BB5B,PEEK(&BD2C):POKE
&BB5C,PEEK(&BD2D):CAT:CALL &BD37
```

PRUEBA ESTE MISMO PROGRAMA CAMBIANDO EL MODE 0 POR MODE 1 Y MODE 2: SI NO TIENES IMPRESORA, ES INUTIL ESCRIBIR ESTE LISTADO Y EL PRIMERO A LA IZQUIERDA, PERO EL RESTO LOS ENCONTRARAS BASTANTE ATRACTIVOS.

**ENVIA TUS LISTADOS
A LA REDACCION, Y
HAZ CONOCER TUS DO-
TES DE PROGRAMADOR.**

ENVIARLOS A: TURBO-TRON (PASSWORD)
CALVARIO, 86
46117 BETERA. VALENCIA.-

PASSWORD NUM.1

PAGINA 3



PASSWORD



PASSWORD.- Podria llamarse tambien "santo y seña" que es generalmente lo que hace la Casa Dinamic en Juegos de

2 cargas o fases. Aqui y ahora os ofrecemos una recopilacion de Password's para vuestros Juegos, para aquellos que se os resistan.

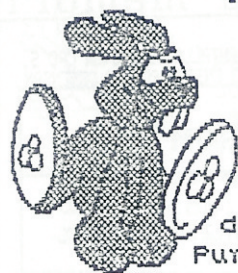
TURBO-TRON

A.M.C:		DAGOBAH
AFTER THE WAR:		94656981
TITANIC:		SUSIE
SATAN:		01020304
JABATO:		INEXES LOXIKO
LIVINGSTONE 2:		15215
JUNGLE WARRIOR:		TAWANTINSUYU
SOL NEGRO:		2414520
AVENTURA ORIGINAL:		TIMACUS
MORTADELO 2:		LOS MAS BESUGOS
GUERRA VAJILLAS:		SPIELBERG
ARMY MOVES:		28750
PHANTIS:		84187
QUIJOTE DE LA MANCHA:		EL INGENIOSO HIDALGO
CAPITAN TRUENO:		141084
NAVY MOVES:		63723
THUNDERBIRDS:	FASE 2 FASE 3 FASE 4	RECOVERY ALOYSIUS ANDERSON
ASPAR:	GP. ESPANA: GP. PORTUGAL: GP. ITALIA: GP. ALEMANIA: GP. HOLANDA: GP. YUGOSLAVIA: CAMPEON DEL MUNDO:	152D11F91014003 252A21EA21B8103 352731DB321C203 452451CC43E0303 552E61BD5344405 652871AE64B8505 552481BF75AC603
SABAGE:	FASE 2 FASE 3	SABBATTA FERGUS
MEGANOVA:	FASE 2 FASE 3	26719 16640
UINDICATOR:	FASE 2 FASE 3	VALSALVA MANOEUVRE EUSTACHIAN TUBES

CURSOS : Mapa de la memoria

ENTRE LOS PROXIMOS CURSOS A FIGURAR EN PASSWORD ESTAN: MEMORIA DE LA PANTALLA, BASIO EN CPC'S, RUTINAS SISTEMA OPERATIVO, CURSO DE OVERSCAN, PROTECCIONES BASIC, CURSO ENFAMBLADOR Y DESFAMBLADOR.

DIRECCION (HEX)	RAM	ROM
0000 003A 003B	AREA DE INSTRUCCIONES RST	ROM INFERIOR SISTEMA OPERATIVO
	AREA PARA INTERRUPCIONES DE USUARIO	
016F 0170	CONTIENZO DE LOS PROGRAMAS	
3FFF 4000	EN BASIC. ZONA DE USUARIO.	
A8FF A900	AREA DE SIMBOLOS Y VARIABLES DEFINIBLES POR EL USUARIO Y POR ROM SECUNDARIAS.	El microprocesador de los CPC's es el Z80A de Zilog, con CPU, capaz de direccionar 64 Kb. de Memoria y 64 K. a puertos de E/S. Cada modelo direcciona: CPC 464 ---- 64 K RAM Y 32 K ROM CPC 664 ---- 64 K RAM Y 48 K ROM CPC 6128 ---- 128 K RAM Y 48 K ROM LA MEMORIA COMUN es: - 16 K ROM con el Sistema Operativo - 64 K RAM desde el BASIC. LOS 16 K superiores forman la memoria de la PANTALLA; direcciones de 0000 a FFFF. - 16 K de ROM superior, con el BASIC de que disponemos, es la version que utilice. El CPC 472 utiliza el BASIC 1.0 - 64 K para direccionar a tu Santa Voluntad en los Puertas de Entrada/Salida. Los CPC's 664 y 6128, tienen 16 K de ROM superior, con Sistema Operativo en Disco. El CPC 6128 tiene aparte de todo esto 64 K RAM en bloques de 16 K, que se consultan con el resto. Ver Capitulo del Anual, acerca de esta memoria. Programa para consultar es PAMEM. unido a discos Sistema Operativo.
ABFF AC00	BLOQUE DE CONTROL VARIABLES DEL SISTEMA DATOS DE ROM PRIMARIA.	
BOFF B110	PILA, BLOQUE DE SALTOS FIRMWARE Y DATOS.	
BFFF C000	MEMORIA DE LA PANTALLA	
FFFF		ROM SUPERIOR BASIC + DISCO



TEST: Juegos

En esta sección comentaremos los Juegos que hayan aparecido en los dos últimos meses, poniéndoles una calificación de 0 a 20. El porque es sencillo, pues son el comprendio de 4 notas de 0 a 5.

Puntuaran los graficos, la musica, el interes personal y la originalidad.



VENDETTA.- CON UNOS GRAFICOS EN LOS QUE DESTACAN DOS COSAS, POR UN LADO EN 3-D POR OTRO CARECE DE COLORIDO, BASTANTE MALO EN GENERAL, LA CASA SYSTEM 3 NO SE HA ESNERADO EN ABSOLUTO EN ESTE JUEGO, LA PANTALLA DE PRESENTACION ES COMO EL JUEGO, BEUFF!! SONIDO NORMALILLO, Y ADICCION NULA. NOTA.- 13/20.



RASTER RUNNER.- CASA MASTERTRONIC, SI HAS VISTO EL FILM "TRON", NO HACEN FALTA COMENTARIOS, PUES SIMULA UNO DE ESTOS JUEGOS, PARECIDO AL "BLOKKER", PERO CON GRAN COLORIDO, MUSIQUILLA NORMAL, POSIBILIDAD DE DOS JUGADORES, ASI PUES EL JUEGO MEJORA EN UN 50 %, ATRACTIVO EN UNA PALABRA, NOTA.- 17/20.



KARATEKA.- INFINIDAD DE TRAMPAS Y COMBATES. CASA MICROIDS. GRAFICOS ACEPTABLES MOVIMIENTOS TUVOS ESCASOS, TAN SOLO 5 O 6. MUSICA BASTANTE LOGRADA, Y LA ORIGINALIDAD POR EL SUELO, DEBES RESCATAR A TU PRINCESA A TRAVES DE NIVELES Y DE IZQUIERDA A DERECHA. EL FUJI-YAMA, ES VISIBLE TODO EL RATO, Y LO PEOR ES QUE EL ORDENADOR TOMA EL MANDO TUYO ENTRE FASE Y FASE, MATANDOTE INCLUSO ALGUNA VEZ. NOYTA.- 16/20.

SHERMAN M-4.- SIMULADOR DE UN TANQUE, QUE AL MISMO TIEMPO ES JUEGO DE ESTRATEGIA, Y JUEGO NORMAL. PUEDES CONDUCIR 4 TANQUES A LA VEZ Y QUE SE INTERCOMUNICAN CUANDO SON ATACADOS. TIENES DOS MISIONES A ELEGIR DE UN MENU AL COMIENZO DEL JUEGO, LA MUSICA SE LIMITA AL DISPARO Y EXPLOSIONES. NOTA.- 18/20.

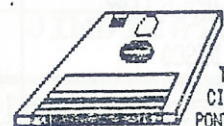
BOUNTY HUNTER.- DESPERADO II, YA ESTA DICHO TODO. VAS MATANDO Y COGIENDO MUNICION AL TIPO COMMAND O IKARI WARRIORS, MUSICA MEJOR. INCREMENTA TU BOLSA DE MONEYS. NOTA.- 15/20.



MEGAPLAY II.- JUEGOS DE IMPORTACION, SE TRATA DE UN PACK EXTRANJERO, AL ESTILO DE AQUI, PACK A TODA MAQUINA, SUPER 88 ERBE, Y ASI MUCHOS MAS. 5 JUEGOS A ELEGIR: F-16 FIGHTER FALCON, BILLI THE KID BRONX STREET COP, AMERICAN TURBO KING Y JUNGLE WARFARE. A DESTACAR QUE EL PRIMERO ES IGUALITO AL M16 29. EL SEGUNDO Y TERCERO A PROHIBITION, EL CUARTO A CUALQUIERA DE COCHES Y EL ULTIMO A CABAL. TOTAL NADA DEL OTRO MUNDO. NOTA 15/20.

BLOODWICH.- JUEGO DE AVENTURA, INSPECCIONAS MULTITUD DE PASADIZOS MATANDO CANTIDAD DE MONSTRUOS, AL FINAL NO ES MAS QUE UN LABERINTO, SI TE PIERDES O NECESITAS UN MAPA, ESCRIBE A LA REDACCION, PREGUNTANDO POR EL FANZINE FRANCES "COCO PASSION" NUM.3, Y ALLI TENDRAS LA SOLUCION, CLARO ESTA EN FRANCES, PERO LOS MAPAS TE SERAN UTILES. TIPO DEL JUEGO DE ROLE. NOTA 17/20.

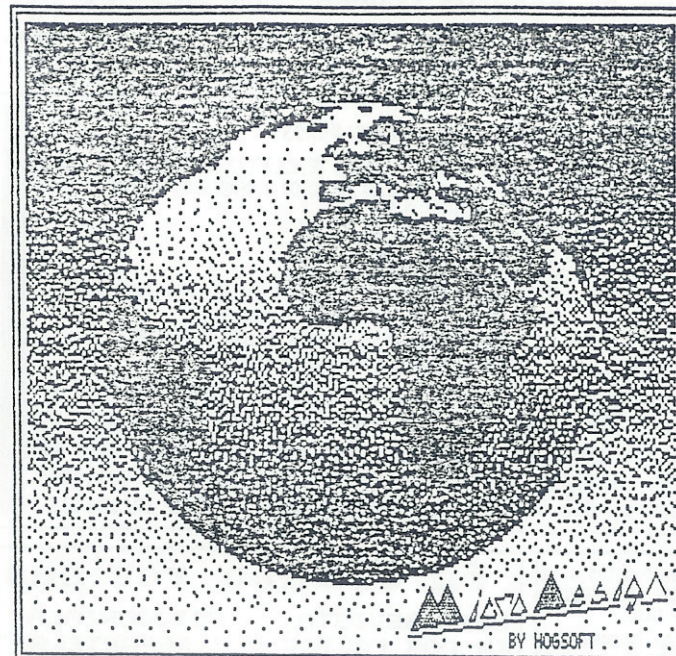
LA AVENTURA ESPACIAL.- GRAFICOS BASTANTE MEJORADOS EN COMPARACION CON LAS DEMAS AVENTURAS CONVERSACIONALES DE AD.DYNAMIC ESTA VEZ, EL MONBRE LO DICE TODO, Y LA VENTAJA DE TENER UN SUBMENU A TU DISPOSICION. BUSCA LA REDACCION GENTE QUE RESUELVA AVENTURAS CONVERSACIONALES PONTE EN CONTACTO. NOTA.- 17/20.



UTILIDADES: Microdesign

CASA: HOGSOFT

UTILIDAD: AUTOEDICION



ESTA SECCION, TRATAREMOS DE EXPLICAR TODOS LOS SECRETOS DE LAS UTILIDADES. DIGAMOS QUE VIENE A SER LECCIONES DE UTILIDADES. DE LAS QUE EMPEZAMOS CON ESTE FANTASTICO PROGRAMA, CON EL CUAL ESTA HECHO ESTA REVISTA. CUANDO ACABE LA SECCION DEL MICRO-DESIGN, EMPEZARA OTRA, Y ASI SUCESIVAMENTE HASTA PULIRLAS TODAS. EN PREPARACION ESTAN: AMX PAGEMAKER PRINT MASTER OCP ART STUDIO.

Este programa es llamado en el extranjero OXFORD PAO, y tiene muchisimas aplicaciones, como hacer periodicos, pancartas, panfletos, decorar cartas y sobres, etc.

Es necesario para la parte de la impresion una impresora matricial y para su carga logicamente un CPC con aplicacion de memoria o un 6128 sencillamente.

Una vez cargado el programa, RUN"MD, aparece en la pantalla, otras subpantallas que contienen, la central un folio, la de la derecha arriba el MENU principal que hay en ese momento, abajo de este otra pantalla con el MENU de las teclas de Funcion (aquellas que tienen F y un numero, encima de las flechas) y al lado otra pantalla o ventana que tiene los ICONOS y un cuadrado que simboliza el que podeis utilizar en ese momento.

Las teclas principales son Cursores, teclas de Funcion, Return, Intro, Mays, Fija Mays, TAB y ESC.

Para Ejecutar una funcion se utiliza F0.

Para Abandonar una funcion se utiliza el punto que se encuentra junto a los cursores.

Contraportada

CON ESTE PEQUEÑO DETALLE NAVIDEÑO OS
DEJAMOS HASTA EL PROXIMO NUMERO, QUE PA-
SEIS UNAS FELICES FIESTAS Y A TODOS:
FELIZ AÑO NUEVO 1991 !!!!



De parte nuestra, os regalamos, estos pokes:

CONTINENTAL CIRCUS: BUSCA LA CADENA 7E,93,27,77,00 Y CAMBIA 93 POR 00
COSMIC SHERIFF: BUSCA 25,75,FB,3E,04,32,00,08 Y CAMBIA 04 POR FF.
KLAX: BUSCA 1A,BE,28,01,30,12 Y CAMBIA 30 POR 00.
CIBERNOID: BUSCA 3E,04,32,AE Y CAMBIA 04 POR FF.
CRAZY CARS: BUSCA 3D,27,77,20 Y CAMBIA 3D POR 00.
COMMANDO: BUSCA FB,3E,05,32,66 Y CAMBIA 05 POR FF.
FIRE & FORGET: BUSCA 28,01,35,CD,DO Y CAMBIA 35 POR 00, POR OTRO LADO
BUSCA 3A,35,60,96,32 Y CAMBIA 96 POR 00.

THE LAST NINJA 2: BUSCA 61,06,3E,06,32,8B Y CAMBIA 06 POR FF.

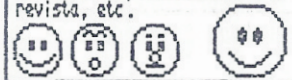
GHOULS 'N' GHOST: BUSCA 00,3E,03,32,3C Y CAMBIA 03 POR FF.

Breve explicacion del poke: Continental Circus, tiempo infinito;
Cosmic Sheriff, 255 vidas; Klax, elimina los drops; Cibernoid, vi-
das infinitas; Crazy Cars, mas vidas; Commando, mas vidas otra vez
Fire & Forget, Gasolina infinita y seguro obligatorio de vehiculo.
The last Ninja 2, 255 Shurikiens; Gouls'n'ghost, Vidas Infinitas.

Enviad vuestras sugerencias a la
redaccion, seran todas contestadas
e incluso os haremos caso.

Podéis colaborar con la revista
mandando artículos, pokes, anuncios
ideas, o simplemente escribir pa-
ra pedir la revista.

En el numero 2, tenemos previsto
grandes cosas: Concursos para los
aventureros, como abonarse a la
revista, etc.



En cuanto recibas

ESTA REVISTA, "FOTOCOPIALA"
EN DOS FOLIOS Y "REPARTELA"
ENTRE TUS AMIGOS.

SI ALCANZAMOS LA CIFRA DE 100
ABONADOS, SACAREMOS EL PROXI-
MO NUMERO A PRIMEROS DE ENERO

EN EL NUMERO 2, TENDREIS OPORTUNIDAD DE GANAR UN
PREMIO Y DE COLABORAR CON NOSOTROS.

ESCRIBE A LA REDACCION:

turbo-tron

C/CALVARIO, 86
46117 BETERA.-
VALENCIA

Pregunta por Richard
al (96) 169.04.02
De 8 a 23 horas.