

# STAK

# ATARI

Yogi  
Zybex  
F 29  
Gobliins

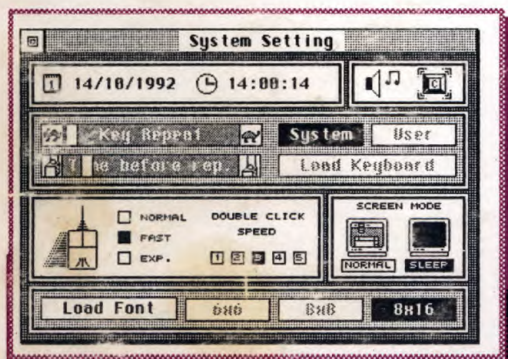
Video T. Shop  
Ventanas  
Harlekin  
Revolver

Assembler  
Stak Out  
Basic  
T.O.S.

Novedades  
Clásicos  
Cargadores  
Trucos

AÑO 1 NUMERO 5 1992 800XL-65/130XE-520/ST/STFM/STE

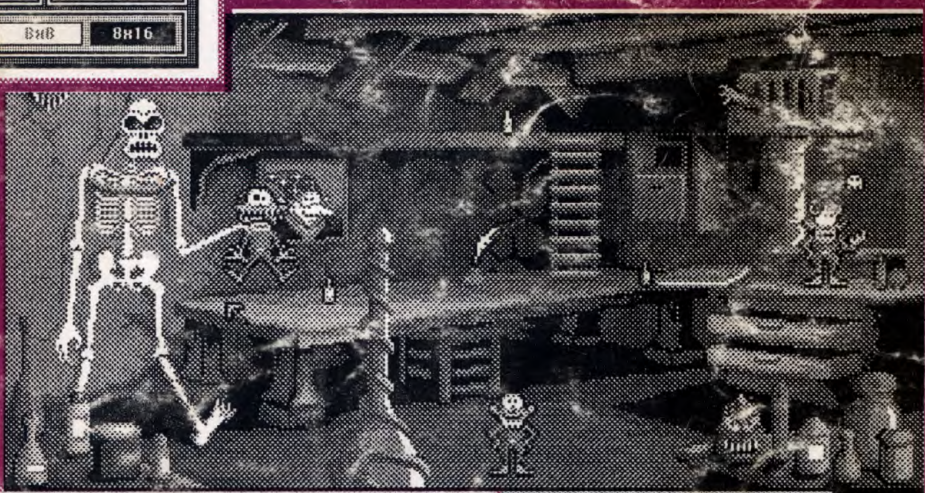
\$1200



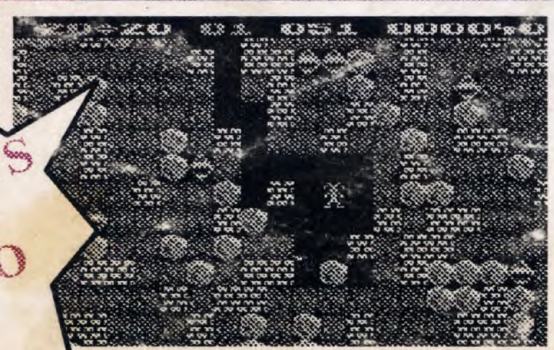
# HARLEKIN

## VENTANAS EN 8 BITS

**GOBLIINS**  
**BLINKYS**  
**SCARY SCHOOL**  
**ZYBEX**  
**CHIMERA**  
**F 29**  
**YOGI and The**  
**GREED**  
**MONSTER**



**EFFECTOS  
PARA  
VIDEO**



**CURSOS DE BASIC**  
**TOS Y ASSEMBLER**  
**EFFECTO**  
**DISTORSION**  
**REVOLVER**  
**SNAPSHOT**

## Editor Revista STAK:

Aprovecho esta oportunidad para felicitarlos por su revista y tengo una duda:

¿Qué debo hacer para cambiar en un programa de diskette a cassette?

Espero una pronta respuesta, me despido de Uds.

Sebastián Rojas Valenzuela  
La Florida, Santiago.

### Respuesta:

Estimado Sebastián, la anterior es la reproducción exacta de la "carta" que nos enviaste y tu pregunta nos parece, por decirlo de alguna manera, muy poco clara. ¿A qué programas te refieres? ¿Quieres pasar juegos de diskette a cassette? Te sugerimos que nos envíes otra carta (no es necesario que sea certificada, la menos que mandes comida, Compact Disks o chocolitos!) y nos escribas detalladamente a que apunta tu consulta. O si lo prefieres puedes acercarte a nuestra oficina (con los regalos adecuados, por supuesto!) para que nos expongas personalmente tu pregunta.



## Sres. Revista STAK:

Primero que nada les agradezco que hayan publicado mi primera carta (número 1) y hayan esclarecido todas mis dudas.

Ahora me han surgido nuevas dudas que no dudo (idemasiadas dudas!) que Uds. me puedan responder, aquí van:

1. ¿Qué significa que una pantalla sea PAL?
2. Es posible hacer trabajar 2 o más programas al mismo tiempo, en un lenguaje como el BASIC.
3. ¿Qué significan las siglas XL/XE/ST/STE/STIM?
4. Sería posible crear un CARGADOR para THE DOMAIN OF UNDEAD (llamado también CEMENTERIO)
5. ¿Siendo un simple conocedor de juegos, podría llegar a ser un columnista de la Revista STAK?

Bueno, les deseo mucha suerte y que sigan con el éxito que ya han obtenido, que yo creo ha sido y será beneficioso para todos.

Atte.

Eduardo Vera C.

Llay-Llay

Amigo Eduardo:

Gracias por escribirnos nuevamente y desearnos éxito y suerte en nuestra empresa. Te tenemos gran aprecio ya que fuiste nuestro primer lector, que sabiendo que la revista aparecía, nos escribió para apoyarnos y darnos ánimo. Bien, a continuación te respondemos a tus consultas.

1. A lo que te refieres con PAL es al sistema de TV utilizado en la mayor parte de los países europeos (Alemania, Holanda, Polonia, etc.). Este sistema tiene mas líneas scan por cuadro (312) en comparación con el nuestro NTSC que tiene 262. Es por ello que algunos juegos producidos en europa, no aparecen en su totalidad en nuestros televisores, perdiéndose algunas líneas en la parte superior e inferior.

2. En BASIC, ¡NO! En lenguaje de máquina y

BASIC, sí. Esto dependerá exclusivamente de lo que quieras hacer con los dos programas.

3. El significado de las siglas es el siguiente:

ST Sixteen-Thirty two (refiriéndose a computadores de 16 y 32 bits.)

STE Sixteen-Thirty two-Extended (16 y 32 bits, extendido)

STFM Sixteen-Thirty two-Floppy-Monitor (16 y 32 bits con monitor y disketera. Es decir, se puede utilizar cualquier televisor como monitor).

De las siglas XL y XE, lamentablemente no encontramos su significado exacto por lo que esperamos que algún lector nos escriba si lo sabe.

4. Investigaremos si es posible hacer un cargador para este difícilísimo juego.

5. Cualquier persona puede ser COLABORADOR de nuestra revista enviándonos algún programa o trabajo realizado por él. Para ser COLUMNISTA es necesario que las colaboraciones sean constantes, es decir que en la mayoría de los números aparezca algún artículo suyo. Si alguien quiere enviar algún artículo referente a algún juego o tema determinado, sólo le pedimos que lo envíe escrito a máquina (si no tiene impresora) y si es posible una copia magnética (diskette o cassette) si lo escribe con un procesador de texto.

## Señores Editorial STAK:

De mi consideración:

Hoy, con fecha 15 de Octubre, ha llegado a mis manos el No. 1 de la revista STAK, la que me ha parecido de mucho interés, por lo que, siendo el ejemplar correspondiente al mes de mayo, pedí al suplementero los números de Junio a Octubre, expresándole éste que no había llegado más que el de Mayo. Igual suerte tuve con los restantes quioscos de revistas de esta ciudad.

En atención a ello, les agradeceré me informen sobre la existencia de todos los números que hayan aparecido hasta esta fecha, y la posibilidad de obtenerlos a través de una suscripción anual a contar desde el No.1, la que debería consistir en el despacho de los ejemplares por correo certificado a mi dirección postal.

Saluda Atte. a Uds.

Arnaldo Rossel Moreno

Los Angeles

Estimado Arnaldo:

Por el momento sólo estamos distribuyendo la revista STAK, a través de kioscos, en la ciudad de Santiago; para provincias, ofrecemos la posibilidad de suscribirse. Todavía es posible hacerlo desde el número uno (que está prácticamente agotado) y le enviamos a su casilla postal toda la información necesaria para hacerlo.

Aprovecho la oportunidad para invitarlo a que divulgue la existencia de la revista entre sus amigos o conocidos que posean computadores ATARI, para de esta manera poder llegar a más público. Desde nuestros cuarteles generales se lo agradecemos de todo corazón.

# CARTAS al Editor



## EDITOR

Rodrigo Gómez J.

## DIRECTOR y REPRESENTANTE LEGAL

Héctor Ayet C.

## ARTES GRAFICAS

Orlando Espinoza L.

## PRODUCCION

EDITORIAL SIAK

## IMPRESION LASER

M.C.D. Computación

## DISEÑO PORTADA

Revista SIAK

## COLUMNISTAS

Orlando Espinoza L.

Héctor Ayet C.

Rodrigo Gómez J.

Max Veuthey

Manuel Tapia V.

## COLABORADORES

Rodrigo Cabrera

Néstor Mercado

SIE Man y AROD 8

Máximo Fuentes

## NO COLABORARON

Por esta vez no hay nombres. La próxima sí.

Revista de circulación mensual Nacional. Destinada a los usuarios de computadores ATARI como material educativo y didáctico.

Esta es una publicación independiente, que no tiene ninguna relación con los fabricantes o representantes de computadores ATARI. Prohibida la reproducción total o parcial de esta revista.

ATARI es marca registrada de ATARI CORPORATION.

Revista STAK es una publicación de EDITORIAL SIAK.

Domicilio: Manjitas 843 Of. 901  
Galería Consistorial, Edificio B,  
Santiago Centro.

Para la realización de esta revista se utilizaron íntegramente equipos ATARI ST y 8 bits.

Toda la correspondencia a la Revista STAK, debe remitirse a la casilla 51552, Correo Central, Santiago, Chile.

Imprenta: Impresora Nuble  
Cóndor 1076

AÑO I NUMERO 5

# STAK

LA REVISTA ATARI

## UTILITARIOS ATARI XL/XE

- 4 VIDEO TITLE SHOP, por Manuel Tapia  
Presentaciones para sus películas caseras.
- 8 VENTANAS, por Billie Yesterday  
Creación de menús para sus programas.
- 21 DISTORSION, por New Age  
Efectos para presentaciones.

## JUEGOS ATARI XL/XE

- 3 YOGI and the GREED MONSTER, por el Staff  
La novedad del mes.
- 15 ZYBEX, por Bill Yesterday y Néstor Mercado  
Un cargador para vidas infinitas.
- 20 BLINKY, por Bill Yesterday y Néstor Mercado  
Cargador para vidas infinitas.
- 24 CHIMERA, por Rodrigo Cabrera  
Análisis y Mapa completo del juego.

## ATARI ST

- 27 HARLEKIN, por Rodrigo Gómez  
Programa Accesorio Múltiple.
- 30 GOBLIINS, por Max Veuthey  
Juego de Ingenio y Humor.
- 34 ARCADES, por Lord Spine  
La sensación de matar.
- 36 REVOLVER, por Rodrigo Gómez  
Multiproceso?.
- 37 F-29, por Orlando Espinoza  
Lo mejor en simulación aérea.

Luis Pedro Baeza Quevedo  
Ingeniero de Ejecución Informático  
Universidad Tecnológica Metropolitana

## SECCIONES

- 2 EDITORIAL
- 3 NOVEDADES 8 BITS
- 12 CLASICOS 8 BITS
- 13 CURSO DE BASIC ATARI
- 16 CURSO DE ASSEMBLER
- 23 TRUCOS DE JUEGOS XL/XE
- 38 TRUCOS DE JUEGOS ST
- 39 CURSO DE T.O.S.



STAK

# Editorial

"Hace algunos años, cuando tuve mi primer computador ATARI, un 800XL, tuve la idea de aprender a programar. Para ello, nada mejor que un buen proyecto, que me permitiera explorar el para mí, nuevo mundo de las instrucciones del lenguaje Basic (en ese tiempo no existía la revista STAK). Por ello decidí hacer un programa de calendarios, que me mostrará en pantalla, luego de ingresada la fecha correspondiente, el diagrama del mes en cuestión. Cuando tuve la primera parte lista, (luego de estudiar los cálculos para años bisiestos, fórmulas para calcular los días entre dos fechas dadas, etc), pensé indicar los días festivos correspondientes al mes y me encontré con algunos problemas, como por ejemplo, cuando cae la celebración de semana santa, ya que no es igual para cada año. Por ello me dediqué a investigar, incluso conversando con algunos sacerdotes y finalmente llegué a la conclusión de que estaba directamente relacionada con los ciclos lunares. ¡Más investigación!, más trabajo! y finalmente ahí estaban los días festivos, los ciclos lunares e incluso el bioritmo personal con sus tres sinusoidales. A esa altura yo estaba realmente orgulloso de mi programa y para terminar le agregue opciones de impresión para usarlo con mi AI 1029 y un sistema de agenda, para agregar notas y recordatorios en la fecha que yo deseara. Seis meses de arduo trabajo donde había aprendido mucho haciéndolo y por fin estaba terminado. "Y llegó el día que cometí el fatal error. Ingenuamente pensé que un programa tan útil podría ser de interés para muchas personas y quizás podría ganar un poco de dinero si lo distribuyera en una forma adecuada. Después de todo había sido un largo y arduo trabajo."

"Partí entonces decidido a un distribuidor de software ATARI, al que ya conocía, y le conté de mi programa; de cuanto me había

demorado en hacerlo, de todas las opciones que tenía y de mi intención de poder distribuirlo en forma comercial."

"Y él, mirándome en forma complaciente me contesta: "Traigamelo y se lo cambio por cualquier otro programa." Di media vuelta y volví a mi casa, pensando que jamás volvería a programar nada en ningún computador."

"Hoy poseo un ATARI SI, y no me interesa para nada programar. ¿Para que? Hay suficientes programas para hacer de todo y pienso que no vale la pena gastar tanto tiempo en algo que probablemente otra persona hará y yo podré conseguir cambiando. El computador lo uso con juegos, programas de dibujo y algunos utilitarios que me permiten resolver asuntos personales. El programa de calendarios para el ATARI 800XL nunca lo pase a nadie y está en algún lugar de mi casa como mudo testimonio de mi experiencia de programador."

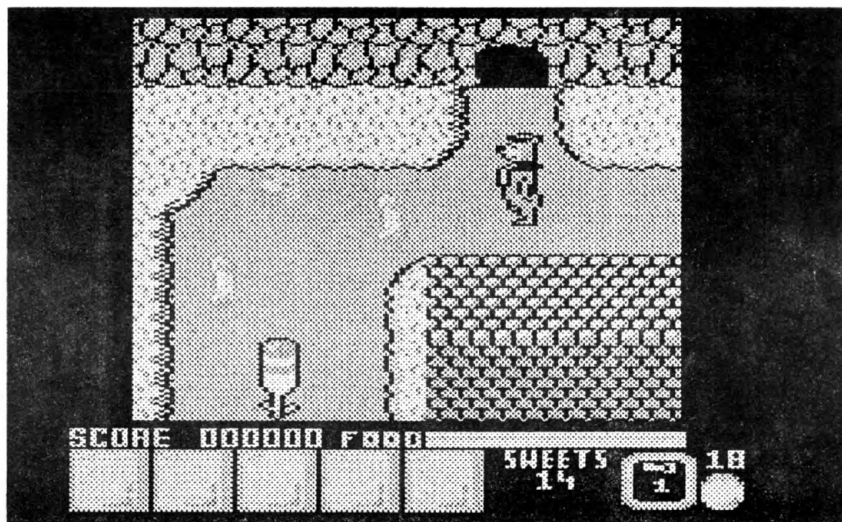
Esta historia es real y me la contó un lector de la revista. He querido relatarla para ustedes por la pena que me causó escucharla. Dejo a los programadores y usuarios para que saquen sus propias conclusiones de esta historia.

Espero que disfruten el número de este mes ya que viene muy variado e interesante.

EDITOR REVISTA STAK

# Yogi

and  
the  
Greed  
Monster



¡Nuevamente llega YOGI a la pantalla de nuestros computadores, con una peligrosa misión que cumplir!

DON GATO llega apresuradamente al cuartel general de los BUSCADORES DE TESOROS DE YOGI con la noticia de que: «Todos los juguetes del mundo han sido robados por el GRAN MONSTRUO DE LA CODICIA»

Nuestros héroes, tan despiertos como siempre, hacen un plan para recuperar los juguetes, pero caen en una trampa preparada por el maloso y son tomados prisioneros. El único que se salva de ser atrapado es YOGI (¡por algo es el oso más listo que la mayoría de los osos!) y por tanto su misión consistirá en rescatar a sus amigos y de paso tratar de recuperar la mayor cantidad posible de juguetes.

Tras ingresar a la fortaleza oculta del malvado MONSTRUO, debe recorrerla evitando los peligros que allí le esperan: guardias despistados e ingeniosos mecanismos de defensa.

Por supuesto que no todo puede ser tan malo y en su viaje encuentra también: **canastas de comida** (la debilidad de YOGI), que le permiten recuperar la energía perdida y **frascos de miel**, que le ayudan a avanzar más rápido.

Los juguetes que debe recuperar se distinguen fácilmente y son: **casas de**

muñecas, carritos y cosas como esas con las que juegan los chiquillos.

Además, no debe olvidar tomar las **llaves** (son seis en total) que va encontrando tiradas en el suelo, claro que sólo puede llevar una por vez. Para cambiar la que lleva por otra, simplemente necesita hacer contacto con ella. Todos sus amigos están encerrados, por lo que **obligatoriamente** tiene que recordar donde las va dejando a fin de ir abriendo las distintas puertas y rescatar a sus compañeros. (SUGERENCIA: es conveniente ir dibujando un mapa para no perderse.)

La gráfica es aceptable para un juego de esta naturaleza (aventuras y habilidad), claro que los colores de los guardias y objetos se confunden un poco con el fondo. El personaje de YOGI está bastante bien logrado y nadie podría pasarse de listo y decir que se trata del OSO FUMAROLA, por ejemplo.

El sonido es poco por no decir escaso. Esto último es algo que muchos juegos tienen en común y se le debe echar toda la culpa a los programadores, porque no es posible que desaprovechen la excelente capacidad sonora que tienen los ATARI. Como muestra recuerden a los famosos DRACONUS y ZYBEX, por nombrar sólo un par.

En suma, YOGI AND THE GREED MONSTER es un juego entretenido que hará pasar muchas horas de entretención a los fanáticos de los videojuegos, ya que contiene la dosis de adicción necesaria para ello.



Por  
M  
A  
N  
U  
E  
L  
T  
A  
P  
I  
A

En este número de la Revista Stak comentaremos un programa que le permitirá dar a sus películas caseras un "toque" más profesional. Me refiero a el Video Tittle Shop. Con el podrá diseñar pantallas de presentación, las cuales podrá utilizar en bautizos, casamientos, cumpleaños, partidos amistosos (no tanto), paseos, etc., y sorprender a sus amigos con algo extraordinario.

Bueno, como se darán cuenta, nunca falta el motivo para hacer una fiesta, en la que alguien tiene una cámara de video y graba para la posteridad esos inolvidables momentos, que muchas veces al verlos por segunda vez, producen diversos sentimientos como felicidad, emoción, risa, enojo, etc.

Bién, después de este preámbulo, entraremos a explicar como se usan todas sus opciones.

### CARGA DEL PROGRAMA

Colocar el diskette con el programa en la disketera y encender el computador con OPTION. Aparece la pantalla de presentación con un paisaje marino, y en la parte superior todos los comandos que se han usado para diseñar esa pantalla.

### COMANDOS

Todos los comandos se acceden con CONTROL más una tecla y estos son los siguientes:

#### CONTROL-L

Este comando permite cargar diversos tipos de archivos:

Canvas (dibujo) *Draw, Copy*

Black canvas

Sequence (secuencia previamente grabada)

Black sequence (para empezar a diseñar una secuencia)

#### CONTROL-A

Permite escoger diversos efectos para utilizar en sus páginas (Page). Estos son:

Timed

Scroll

Cycle

Wipe

Fizzle

Paint by brush

Paint by letter

Fade

Manual

#### CONTROL-H

Permite cambiar los colores (cuatro) con los que trabaja este programa, además de alterar la luminosidad de ellos.

## CONTROL-P

Da la posibilidad de copiar nuevamente el dibujo en que está trabajando, con la alternativa de colocar otro texto en él.

## CONTROL-F

Se pueden cargar dos diferentes fonts (tipos de letras) y escoger entre siete tamaños.

## CONTROL-E

Editor de Texto: Aquí puede escribir el mensaje que desee.

## CONTROL-D

Borrar páginas (\*Deletearlas\*).

## CONTROL-R

Para copiar cualquiera de las páginas.

## CONTROL-G

Goto page, para ir a determinada página.

## CONTROL-J

Para justificar el texto (ya sea izquierda, derecha o centro).

## CONSEJOS PRACTICOS

Presionar ESC para acceder a cualquier comando. Usar los cursores arriba o abajo (con CONTROL) y RETURN para elegir cualesquiera de ellos.

Para el efecto FIZZLE, (esfumato) es necesario duplicar la página que está diseñando, (solamente el dibujo) y escribir el texto en la página siguiente con el mismo dibujo de fondo.

Dejar siempre una página de un solo color al inicio de la secuencia y poner efecto TIMED con 5 seg. Esto es para poder sincronizar la partida de la secuencia con el VCR (Video cassette recorder).

Presionar SELECT para ver los efectos de la página que ha diseñado y START para ver el efecto completo de la secuencia.

Formatear un diskette de trabajo y trasladar a éste las canvas y fonts a usar. Con este método es más fácil trabajar.

Al empezar a trabajar en BLACK SEQUENCE queda un caracter que debe ser borrado.

Use las teclas + y - para avanzar o retroceder por páginas.

Pero el consejo más útil es que Ud. grabe por parte sus efectos en el diskette de trabajo ya que el programa se trabaja continuamente.

## EMPEZAMOS

En este momento, conociendo todos los comandos entraremos a explicar en forma práctica como se usa el programa y nada mejor que diseñar pantallas para un matrimonio.

Comenzaré con el matrimonio Civil.

Teniendo el programa cargado, presionar ESC. Aparecen los comandos: presionar CONTROL-L y usar la opción BLACK SEQUENCE, page 1. Dejar ésta de un solo color con CONTROL-H. Opté por el color 4-PINK luminosidad:3.

CONTROL-A: Efecto TIMED, con 5 seg.

CONTROL-E para poder borrar caracteres que aparecen en la página; usando CONTROL-cursor ir sobre caracter y presionar DELETE y RETURN. Luego, ESC para comandos.

Usar CONTROL-R para duplicar página (page 2). Aquí escribiré el texto inicial.

**MATRIMONIO CIVIL  
EFECTUADO EN  
TALAGANTE  
EL DIA 24-09-92**



CONTROL-F para cargar font. Usé el font AR8X24 F26 con justificación CENTRE.

Pulsar ESC., y escoger el comando MOVE OBJET; usando CONTROL-cursores centrar el texto hasta dejarlo en la posición deseada.

CONTROL-A: Usé el efecto FIZZLE, pause 5 seg.

CONTROL-P: Page 3

CONTROL-L: CANVAS; cargar dibujo de librería y elegir heart. Tengo en la página 3 un corazón en el que escribiré el nombre de los testigos, con el mismo font y usando el efecto PAINT BY BRUSH.

CONTROL-F: Font f26, RETURN

CONTROL-E: Editar texto, ESC.  
 NOVIOS  
 MEL GIBSON  
 Y  
 MARCELA

CONTROL-Cursores para centrar mensaje y RETURN.

CONTROL-A: Elegir efecto PAINT BY BRUSH; RETURN. Factor 255; RETURN.



Pause 5 seg; RETURN.

CONTROL-R: Copiar página 1. Aparece página 4. Aquí escribiré el nombre de los testigos del matrimonio Civil, usando el efecto SCROLL.

CONTROL-H: Cambio de color; RETURN. Color 4-pink luminosidad 1; RETURN.

CONTROL-F: Font.

CONTROL-E: Escribir texto.

**TESTIGOS MATRIMONIO CIVIL:**

**KIEFER SUTHERLAND  
 ANDREA AHUMADA C.  
 JOHNNY DEEP W.  
 CLAUDIA TAPIA LL.**

CONTROL-Cursores para mover objeto al extremo superior de la pantalla, hasta que quede una sola línea.

CONTROL-A: SCROLL; RETURN.

CONTROL-Cursores: Tiempo: 00007-20 seconds; RETURN.

Con START puede ver lo que se ha diseñado hasta este momento.

CONTROL-S: Save; Grabar SEQUENCE dándole un nombre adecuado como por ejemplo: MARCELA.SEQ

En este momento UD. puede grabar en el VCR los efectos del Matrimonio Civil y editar lo que filmado de éste.

**A continuación los efectos para el matrimonio religioso.**

Para ello usaré como CANVAS una iglesia.



CONTROL-L: BLACK SEQUENCE; RETURN (PAGE 1).

CONTROL-H: RETURN.

CONTROL-CURSORES: Color=5 Luminosidad=0; RETURN.

CONTROL-A: TIMED 5 seg. RETURN.

CONTROL-R: COPY PAGE 1; RETURN. (PAGE 2)

CONTROL-L: CANVAS; RETURN.

CONTROL-CURSORES: elegir CHURCH; RETURN.

CONTROL-F : Elegir FONT F15

CONTROL-E : Editar texto

**MATRIMONIO  
 RELIGIOSO  
 EFECTUADO EN  
 PARROQUIA  
 INMACULADA  
 CONCEPCION TLGTE.  
 EL DIA 24-10 92**



CONTROL-CURSORES: Centrar texto; RETURN.

CONTROL-A: Usaré efecto PAINT BY LETTER; RETURN.

Show page:

Factor 255 pause 5 seg

CONTROL-R: Copiar PAGE 1, (PAGE 3)

CONTROL-H: Color 7-BLUE

LUMINANCE 0

CONTROL-A: TIMED 00001-00 Seg.



CONTROL-P: Copia PAGE 3 (PAGE 4)  
CONTROL-A: WIPE show page: Wipe  
from the left.

Factor: 180 pause 00004.80 seg.

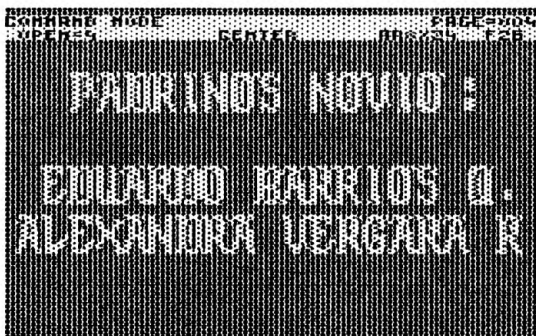
CONTROL-F: Font F26

CONTROL-E: Editar texto

#### PADRINOS NOVIQ:

EDUARDO BARRIOS Q.

ALEXANDRA VERGARA R.



CONTROL-CURSORES: Centrar texto.

CONTROL-P: Copiar PAGE 4 (PAGE 5)

CONTROL-H: COLOR 4-PINK

LUMINACE 3

CONTROL-F: F26

CONTROL-E: Escribir texto

#### PADRINOS NOVIA:

FELIPE TAGLE R.

VALENTINA RUIZ T.

CONTROL-CURSORES: Centrar  
mensaje; RETURN.

CONTROL-A: SHOW PAGE=CYCLE  
COUNT 00005; RETURN.

SHOW = 000002-00 seg; RETURN.

Por último, para finalizar esta  
secuencia hagamos:

CONTROL-P: Copiar PAGE 5 (PAGE 6)

CONTROL-A: TIMED 00005-00 seg.  
RETURN.

CONTROL-H: 6 violet luminosidad 0.

Presionar START para ver el efecto  
completo, grabar en el VCR y seguir  
editando lo filmado en el matrimonio  
religioso. Esperamos que este artículo  
haya servido como guía inicial al manejo  
del programa. Hasta la próxima y  
experimenten con el programa hasta  
dominarlo por completo.

#### CONCURSO DE DEMOS

Todavía se reciben y con plazo máximo al  
24 de Noviembre, los trabajos para nuestro gran  
concurso de DEMOS. Estos pueden ser  
programados en BASIC o ASSEMBLER, y deben ser  
entregados en medio magnético (diskette o  
cassette), e impresos si es posible. Deben ser  
originales, y no sacados o modificados de otras  
revistas (Las tenemos todas) u otros programas.  
Todos los trabajos enviados pasan a ser  
propiedad de la revista y los que no sean  
premiados no serán devueltos.

El DEMO debe consistir en mostrar las  
capacidades y posibilidades gráficas del ATARI 8  
bits (800XL, 65XE, 130XE, XE GAME SYSTEM).  
Scrolling vertical, horizontal, redefinición de  
caracteres, letras gigantes, animación, rotación  
de gráfica, etc., son algunas posibilidades que  
pueden explorar. El uso de música es opcional (si  
es digital, mejor).

#### LOS PREMIOS

PRIMER PREMIO UN LAPIZ DE LUZ

SEGUNDO PREMIO UNA SUSCRIPCION  
POR 6 MESES A LA REVISTA STAK

PARTICIPEN: Recuerden que la creación es  
lo más estimulante en computación (o no?).

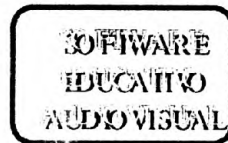
# PRISMA



SOFTWARE PARA COMPUTADORES  
ATARI 800XL - 65XE - 130XE  
EN CASSETTE - DISKETTE  
CARTRIDGE

EXTENSA LISTA DE PROGRAMAS  
EDUCATIVOS - UTILITARIOS - JUEGOS  
FORMATO DE GRABACION NORMAL

INJEKTOR



SOFTWARE ST

SERVICIO TECNICO

NOVEDADES CASSETTE  
MISSION SHARK - YOGI GREAT  
ESCAPE - JOE BLADE II -  
RUFF & REDDY  
TRELLIS II - YOGI MONSTER  
NIGHT NIGHT Y MUCHOS M.S...

MODIFICAMOS  
TU XF-551 PARA  
QUE FORMATEE  
POR EL LADO B  
DEL DISKETTE  
M.R.

SAN DIEGO 31 Of: 308 ☎ 6722011 Fa x 6994227



*Este artículo fué escrito a propósito de una carta enviada por el lector OMAR AGUIRRE C. de Santiago, en la que nos pedía que explicáramos*

Código	Código de
ATASCII	PANTALLA
0 - 31	sumar 64
32 - 95	restar 32
96 - 127	permanecen igual
128 - 159	sumar 64
160 - 223	restar 32
224 - 255	permanecen igual

como crear ventanas de comunicación del mismo tipo que DESIGN MASTER o CALC MAGIC.

#### El BLA-BLA usual

Creemos que no es necesario que comentemos que las ventanas se han convertido en la forma más utilizada para colocar mensajes de alerta o para elegir opciones, en los distintos computadores: ST, AMIGA, MACINIOSH, etc.; así es que no diremos nada más y seguiremos adelante...

#### El Programa en BASIC

El programa en BASIC (listado 1) es sólo un ejemplo de como se podría utilizar este tipo de ventanas en programas creados por los mismos lectores. Después de tipearlo y comprobar que todas las líneas DATA se encuentran bien, se debe escribir RUN para ejecutarlo. El programa revisará las líneas DATA, se LIS tará a sí mismo (esto es sólo para efectos demostrativos) y en la parte inferior de la pantalla aparecerá un mensaje indicando que se debe presionar una tecla de consola: SIAR I, SELECI u OP IION, y de acuerdo a esto se activará una ventana con un mensaje. Recuerden que este programa solamente es un pequeño ejemplo a fin de que Uds. lo modifiquen de acuerdo a sus proyectos y necesidades.

En nuestro ejemplo hemos definido tres ventanas almacenadas en los STRINGS M1\$, M2\$ y M3\$ que pueden contener un máximo de 200 caracteres. Para mensajes más grandes se deberá multiplicar el ANCHO del mensaje por el ALTO y colocar el resultado en las sentencias DIM que dimensionan los STRINGS. Si por ejemplo se desea una ventana de 15 x 15 en el string MENS\$, se puede hacer un DIM MENS\$(225), or otra parte la máxima ventana que se puede crear es de 40 x 24 que es: ¡la pantalla completa!

Es necesario destacar que se deben hacer dos llamadas a la rutina VENTANA (1536) para que aparezca y desaparezca. Asimismo, es necesario darle un TIMER a fin de mantenerlas en pantalla, como en nuestro programa de ejemplo. Este está bastante comentado por lo que no debiera haber mayores problemas en entenderlo.

#### FUNCIONAMIENTO

Su funcionamiento es bastante simple y consta de dos rutinas en máquina (CONVIERTE y VENTANA) que aceleran notablemente la conversión de los mensajes (que están en código ATASCII) a códigos de pantalla utilizados por el computador, y de la rutina que se encarga de estampar la ventana en la pantalla. Es perfectamente posible realizar estas dos operaciones en lenguaje BASIC pero siempre es interesante mezclar algunas rutinas en máquina con programación en BASIC, con el fin de acelerar los procesos.

#### CONVIERTE

Debido al sistema que utiliza ATARI para manejar los datos de pantalla, es necesario hacer una pequeña conversión entre los mensajes en ATASCII a códigos de pantalla. Esto se realiza en base a la siguiente tabla:

**NOTA:** Es necesario aclarar que cuando en BASIC se efectúa un PRINT "HOLA", por ejemplo, el computador convierte el mensaje que está en código ATASCII a código interno y lo ubica en pantalla. Con esta rutina estamos haciendo esa conversión. La llamada de la rutina CONVIERTE es la siguiente:

**X=USR(1680,ADR(MENSAJE\$))**

Donde:

**1680** = Dirección de la rutina CONVIERTE

**MENSAJE\$** = Mensaje de la Ventana VENTANA

Esta rutina cumple la función de estampar el mensaje en la pantalla de acuerdo a las coordenadas dadas por el programa. Pero antes de poner el mensaje, va almacenando en el mismo STRING el contenido de la pantalla, caracter por caracter, a fin de recuperarlo cuando se devuelva el contenido de la pantalla a su sitio original. Su formato de llamada es el siguiente:

**X=USR(1536,ADR(MENSAJE\$),ANCHO,ALTO,POSX,POSY)**

Donde:

**1536** = Dirección de la rutina VENTANA

**MENSAJE\$** = STRING con el mensaje a imprimir en pantalla. En nuestro programa de ejemplo es: **M1\$, M2\$ y M3\$**.

**ALTO** = Alto de la ventana en caracteres

**ANCHO** = Ancho de la ventana en caracteres

**POSX** = Coordenada X de la parte superior izquierda de ventana

**POSY** = Coordenada Y de la parte superior izquierda de ventana

**POSX y POSY** se utilizan de la misma forma que la instrucción POSITION.

#### Los Programas en ASSEMBLER

Estos dos listados (2 y 3) se han incluido a fin de que los lectores que tengan algún conocimiento de ASSEMBLER y estén interesados en saber como funcionan las rutinas en máquina.

El listado 2 es la rutina encargada de convertir los códigos en ATASCII a códigos de pantalla del computador.

El listado 3 es la rutina que genera las ventanas de acuerdo a los parámetros ingresados en la llamada de la rutina USR.

Esperamos que investiguen, modifiquen y hagan los cambios que se les ocurran a estos programas para adecuarlos a sus necesidades. ¡Desempolven sus computadores y a trabajar!

# LISTADO I

```
1000 REM *****
1010 REM * Revista STAK presenta: *
1030 REM * V E N T A N A S *
1050 REM * Por: Bill Yesterday *
1070 REM * Revista STAK # 5 *
1090 REM *****
1110 REM * Dimensiona STRING5 para *
1120 REM * almacenar las VENTANAS *
1130 REM
1140 DIM M1$(200),M2$(200),M3$(200)
1150 REM
1160 REM * POKEa Rutinas a Memoria *
1170 REM
1180 GRAPHICS 0:PRINT "Revisando DATOS
..."
1190 RESTORE 2140:REV=0
1200 FOR I=1536 TO 1668
1210 READ A:POKE I,A:REV=REV+A
1220 NEXT I
1230 IF REV<>19276 THEN GRAPHICS 0:PRIN
T "Ha tipeado MAL los DATOS. REVISE..
":END
1240 RESTORE 2240:REV=0
1250 FOR I=1680 TO 1738
1260 READ A:POKE I,A:REV=REV+A
1270 NEXT I
1280 IF REV<>8255 THEN GRAPHICS 0:PRIN
T "Ha tipeado MAL los DATOS. REVISE...
":END
1290 REM ** Define Primer Mensaje **
1300 REM ** de 23 x 5 **
1320 M1$(LEN(M1$)+1)="
"
1330 M1$(LEN(M1$)+1)="
"
1340 M1$(LEN(M1$)+1)=" HA PRESIONADO
START "
1350 M1$(LEN(M1$)+1)="
"
1360 M1$(LEN(M1$)+1)="
"
1370 REM
1380 REM ** Define Segundo Mensaje **
1390 REM ** de 17 x 4 **
1410 M2$(LEN(M2$)+1)="
"
1420 M2$(LEN(M2$)+1)=" HA PRESIONADO
"
1430 M2$(LEN(M2$)+1)=" SELECT
"
1440 M2$(LEN(M2$)+1)="
"
1450 REM
1460 REM ** Define Tercer Mensaje **
1470 REM ** de 14 x 5 **
1490 M3$(LEN(M3$)+1)="
"
1500 M3$(LEN(M3$)+1)=" HA
"
1510 M3$(LEN(M3$)+1)=" PRESIONADO
"
1520 M3$(LEN(M3$)+1)=" Option
"
1530 M3$(LEN(M3$)+1)="
"
1550 REM ** Convierte mensajes a **
1560 REM ** Codigos de pantalla **
1580 X=USR(1680,ADR(M1$),LEN(M1$))
1590 X=USR(1680,ADR(M2$),LEN(M2$))
1600 X=USR(1680,ADR(M3$),LEN(M3$))
1610 REM
1620 REM *** Linea inferior ***
1640 LIST
1650 POSITION 0,23
```

```
1660 PRINT " Presione alguna tecla
de Consola ";
1670 REM
1680 REM ** Espera que se presione **
1690 REM ** alguna tecla de consola**
1700 REM ** OPTION, SELECT o START **
1710 REM ** OPTION = 3 SELECT =5 **
1720 REM ** START = 6 **
1740 IF PEEK(53279)=6 THEN 1820
1750 IF PEEK(53279)=5 THEN 1900
1760 IF PEEK(53279)=3 THEN 1980
1770 REM
1780 GOTO 1740
1790 REM
1800 REM ** Estampa Ventana 1 **
1810 REM
1820 X=USR(1536,ADR(M1$),23,5,9,8)
1830 GOSUB 2070
1840 REM * Desaparece Ventana 1 *
1850 X=USR(1536,ADR(M1$),23,5,9,8)
1860 GOTO 1740
1870 REM
1880 REM ** Estampa Ventana 2 **
1900 X=USR(1536,ADR(M2$),17,4,23,18)
1910 GOSUB 2070
1920 REM * Desaparece Ventana 2 *
1930 X=USR(1536,ADR(M2$),17,4,23,18)
1940 GOTO 1740
1950 REM
1960 REM ** Estampa Ventana 3 **
1980 X=USR(1536,ADR(M3$),14,5,0,17)
1990 GOSUB 2070
2000 REM * Desaparece Ventana 3 *
2010 X=USR(1536,ADR(M3$),14,5,0,17)
2020 GOTO 1740
2030 REM
2040 REM * Timer para un par de *
2050 REM * segundos de espera *
2070 T=PEEK(19)
2080 IF T=PEEK(19) THEN 2080
2090 RETURN
2100 REM
2110 REM ** Datos de Estampador **
2120 REM ** de Ventanas **
2140 DATA 104,104,133,204,104,133,203,
104,104,133,205,104,104,133,206,104,10
4,133,207,104,104,133,208,169
2150 DATA 0,133,213,165,208,10,38,213,
10,38,213,10,38,213,133,209,165,213,13
3,210,165,209,10,38
2160 DATA 213,10,38,213,24,101,209,133
,211,165,213,101,210,133,212,24,165,21
1,101,207,133,214,165,212
2170 DATA 105,0,133,215,24,165,214,101
,88,133,214,165,215,101,89,133,215,160
,0,177,214,170,177,203
2180 DATA 145,214,138,145,203,200,196,
205,208,241,24,165,203,101,205,133,203
,144,2,230,204,24,165,214
2190 DATA 105,40,133,214,144,2,230,215
,198,206,208,213,96
2200 REM
2210 REM ** Conversor ATASCII a **
2220 REM ** Codigo de pantalla **
2230 REM
2240 DATA 104,104,133,204,104,133,203,
104,133,206,104,133,205,160,0,177,203,
41,128,133,207,177,203,41
2250 DATA 127,201,32,176,4,105,64,208,
7,201,96,176,3,56,233,32,5,207,145,203
,230,203,208,2
2260 DATA 230,204,198,205,208,217,198,
206,16,213,96
2270 REM ** FIN DEL PROGRAMA **
```

# LISTADO 2

```

1000 ;
1010 ; Revista STAK presenta:
1020 ;
1030 ; Conversor de Codigos ATASCCII a
1040 ; Codigos de Pantalla
1050 ;
1060 ; Por: Bill Yesterday
1070 ;
1080 ; Revista STAK # 5
1090 ;
1100 ;
1110 ; Variables y miscelanea
1120 ;
1130 ;
1140 MENSAJE = 5CB
1150 CUANTOS = 5CD
1160 INVERSO = 5CF
1170 ;
1180 ;
1190 ; Esta rutina es reubicable
1200 ;
1210 ; * = 1600
1220 COMIENZO
1230 PLA ; #de parametros
1240 PLA ; Direccion de
1250 STA MENSAJE+1 ; STRING
1260 PLA ; a Convertir
1270 STA MENSAJE
1280 PLA ; Cantidad de
1290 STA CUANTOS+1 ; CARACTERES a
1300 PLA ; Transformar
1310 STA CUANTOS
1320 ;
1330 ;
1340 ; La conversion es simple y se
1350 ; rige por la siguiente tabla:
1360 ;
1370 ; Codigos Codigos de
1380 ; ATASCCII Pantalla
1390 ;
1400 ; 0 - 31 sumar 64
1410 ; 32 - 95 restar 32
1420 ; 96 - 127 sin alterar
1430 ;
1440 ; A los caracteres en inverso se
1450 ; les suma 128 y siguen la misma
1460 ; regla de la tabla. En nuestra
1470 ; rutina, al caracter se le
1480 ; efectua un AND #128 para ver
1490 ; si es inverso. Si es asi, la
1500 ; variable INVERSO tendra un 128
1510 ; en caso contrario un 0
1520 ;
1530 LDY #0
1540 CONVIERTE
1550 LDA (MENSAJE),Y ; Caracter
1560 AND #128 ; Es inverso?
1570 STA INVERSO ; 128=inverso
1580 LDA (MENSAJE),Y
1590 AND #57F ; Sin inversos
1600 CMP #32 ; Es mayor a 31
1610 BC5 MAYOR.31 ; Si. Salte
1620 ADC #64 ; No. Sume 64
1630 BNE SIGUE.1 ; Salta siempre
1640 MAYOR.31
1650 CMP #96 ; Es mayor a 96
1660 BC5 SIGUE.1 ; Si. Nada cambia
1670 SEC ; No. Reste 32
1680 SBC #32
1690 SIGUE.1
1700 ORA INVERSO ; Si es inverso..
1710 STA (MENSAJE),Y ; Por fin!
1720 ;
1730 ; ajusta puntero de mensaje y
1740 ; decrementa cantidad de bytes
1750 ;
1760 INC MENSAJE
1770 BNE SIGUE.2
1780 INC MENSAJE+1
1790 SIGUE.2
1800 DEC CUANTOS
1810 BNE CONVIERTE
1820 DEC CUANTOS+1
1830 BPL CONVIERTE
1840 ;
1850 ; No habiendo mas bytes, vamos
1860 ; de vuelta a nuestro querido
1870 ; y nunca bien ponderado BASIC!
1880 ;
1890 ; RTS

```

# LISTADO 3

```

1000 ;
1010 ; Revista STAK presenta:
1020 ;
1030 ; V E N T A N A S
1040 ;
1050 ; Por: Bill Yesterday
1060 ;
1070 ; Revista STAK # 5
1080 ;
1090 ;
1100 ; Esta rutina se llama desde
1110 ; BASIC con el siguiente formato:
1120 ;
1130 ; X=USR(DIRECCION,ADR(MENSAJES),
1140 ; ANCHO,ALTO,PO5X,PO5Y)
1150 ;
1160 ; DIRECCION= Esta rutina
1170 ; mensaje$= el mensaje
1180 ; ANCHO= ancho del mensaje
1190 ; ALTO = alto del mensaje
1200 ; PO5X = Posicion horizontal
1210 ; PO5Y = Posicion vertical
1220 ;
1230 ;
1240 ; Almacenamiento y Miscelanea
1250 ;
1260 MEM.PAN = 550
1270 MENSAJE = 5CB
1280 ANCHO = 5CD
1290 ALTO = 5CE
1300 PO5X = 5CF
1310 PO5Y = 5D0
1320 MULT8 = 5D1
1330 MULT40 = 5D3
1340 AUX = 5D5
1350 PUNTERO.PAN = 5D6
1360 ;
1370 ; Esta Rutina es reubicable!
1380 ;
1390 ; * = 1536
1400 COMIENZO
1410 PLA ; # de param.
1420 PLA ; Direccion
1430 STA MENSAJE+1 ; de memoria
1440 PLA ; donde esta
1450 STA MENSAJE ; el MENSAJE
1460 PLA
1470 PLA ; Ancho entre
1480 STA ANCHO ; (1 y 40)
1490 PLA
1500 PLA ; Alto entre
1510 STA ALTO ; (1 y 24)
1520 PLA
1530 PLA ; Posicion X
1540 STA PO5X ; entre (0-39)
1550 PLA
1560 PLA ; Posicion Y
1570 STA PO5Y ; entre (0-23)
1580 ;
1590 ;
1600 ; Esta rutina multiplica la
1610 ; coordenada Y por 8, la al-
1620 ; cena; luego la multiplica por
1630 ; 32
1640 ;
1650 ;
1660 LDA #0 ; Limpiamos Re-
1670 STA AUX ; gistro AUXiliar
1680 LDA PO5Y
1690 ASL A ; * 2
1700 ROL AUX
1710 ASL A ; * 4
1720 ROL AUX
1730 ASL A ; * 8
1740 ROL AUX
1750 STA MULT8 ; PO5Y * 8 se al-
1760 LDA AUX ; macena
1770 STA MULT8+1
1780 LDA MULT8
1790 ASL A ; * 16
1800 ROL AUX
1810 ASL A ; * 32
1820 ROL AUX
1830 ;
1840 ;
1850 ; Se suman los resultados de la
1860 ; multiplicacion por 8 y 32 para
1870 ; obtener la multiplicacion por
1880 ; 40
1890 ;
1900 ;
1910 CLC
1920 ADC MULT8
1930 STA MULT40
1940 LDA AUX
1950 ADC MULT8+1
1960 STA MULT40+1
1970 ;
1980 ; Aqui se suma la coordenada X
1990 ; al resultado de lo anterior
2000 ; a fin de convertir todo a
; una Matriz unidimensional

```

```

2010 ;
2020 ; CLC
2030 ; LDA MULT40
2040 ; ADC PO5X
2050 ; STA PUNTERO.PAN
2060 ; LDA MULT40+1
2070 ; ADC #0
2080 ; STA PUNTERO.PAN+1
2090 ;
2100 ; Luego se calcula la posicion
2110 ; de pantalla en la cual se
2120 ; estampa la ventana por fin!
2130 ;
2140 ; CLC
2150 ; LDA PUNTERO.PAN
2160 ; ADC MEM.PAN
2170 ; STA PUNTERO.PAN
2180 ; LDA PUNTERO.PAN+1
2190 ; ADC MEM.PAN+1
2200 ; STA PUNTERO.PAN+1
2210 ;
2220 ; Finalmente el mensaje se
2230 ; estampa, intercambiando lo
2240 ; que esta en la pantalla con
2250 ; el contenido del STRING que
2260 ; tiene el mensaje.
2270 ; X actua solo como auxiliar
2280 ;
2290 DE.NUEVO
2300 LDY #0
2310 ARRIBA
2320 LDA (PUNTERO.PAN),Y
2330 TAX
2340 LDA (MENSAJE),Y
2350 STA (PUNTERO.PAN),Y
2360 TXA
2370 STA (MENSAJE),Y
2380 INY
2390 CPY ANCHO
2400 BNE ARRIBA
2410 ;
2420 ; Ajuste para proxima linea a
2430 ; estampar
2440 ;
2450 ; CLC
2460 ; LDA MENSAJE
2470 ; ADC ANCHO
2480 ; STA MENSAJE
2490 ; BCC SIGUE.1
2500 ; TNC MENSAJE+1
2510 ;
2520 ; Ajuste para proxima direccion
2530 ; de pantalla
2540 ;
2550 SIGUE.1
2560 CLC
2570 LDA PUNTERO.PAN
2580 ADC #40
2590 STA PUNTERO.PAN
2600 BCC SIGUE.2
2610 TNC PUNTERO.PAN+1
2620 SIGUE.2
2630 DEC ALTO
2640 BNE DE.NUEVO
2650 ;
2660 ; Si no hay mas lineas vuelve a
2670 ; BASIC
2680 ;
2690 ; RTS

```



Cansado de tipear?

Suscribase HOY MISMO a la Revista STAK con DISKETTE o CASSETTE y tenga todos los programas para tipear que aparecen en cada número, junto a los listados fuente de Assembler y algunas sorpresas extras. Se encuentran disponibles separadamente a un costo de \$850 el Diskette y \$1200 el Cassette, en nuestras oficinas centrales en el centro de Santiago, tambien puede solicitarlos por correo a nuestra casilla postal, agregando \$200 por gastos de envío.



CONTACTO es una sección gratuita y puede ser usada por cualquier auténtico entusiasta Atari para contactarse con otros usuarios. Cualquier anuncio puede ser incluido con excepción de aquellos que ofrezcan Software para venta, intercambio, o que no tengan relación alguna con computadores Atari. Se destaca el hecho que esta sección está reservada sólo a particulares no pudiendo ser utilizada para fines profesionales o comerciales.

Se debe incluir el nombre, dirección, ciudad y teléfono (si procede) en la carta.

El Editor se reserva el derecho para omitir cualquier aviso que no cumpla las normas mencionadas anteriormente

Envíe su CONTACTO a Revista STAK, Casilla 51552 Correo Central, Santiago de Chile. Agradeceremos que escriba sus anuncios en páginas separadas y no como parte de una carta.

Anuncios:

Compro Cartridge y/o manual  
DIAMOND GOS. Llamar al fono 6966883 los fines de semana o dejar recado.  
Omar.



S A N	MONJITAS	E S T A D O	PLAZA DE ARMAS
A N T O N I O	LA POLAR	GC	2 1
	LDIFICIO B	AO	
	PISO 9	LN	D E
	OI 901	ES	
	ASCENSOR	RI	M A Y O
		SA T O R I A L	

## SUSCRIPCIONES

La suscripción es anual (12 números) o por seis meses (6 números). Por favor indique a partir de que número desea suscribirse.

### SUSCRIPCION SOLO A LA REVISTA

	1 AÑO	6 MESES
TODO EL PAIS	\$12.000	\$7.000
EXTRANJERO	US\$50	US\$30

### SUSCRIPCION con DISKETTE

	1 AÑO	6 MESES
TODO EL PAIS	\$17.000	\$10.500
EXTRANJERO	US\$70	US\$50

### SUSCRIPCION CON CASSETTE

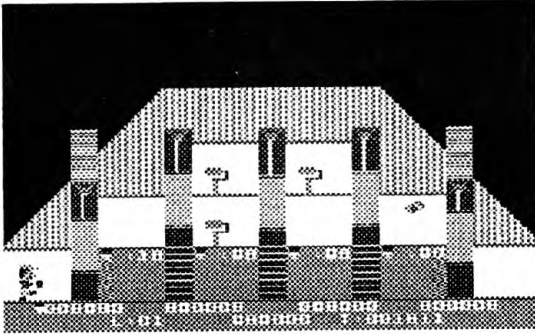
	1 AÑO	6 MESES
	\$20.000	\$12.000

Los programas que vienen en la suscripción con Diskette o Cassette son para ATARI 8 bits y estos también se venden separadamente a \$850 el diskette y \$1200 el cassette.

Haga sus órdenes de pago, giros o cheques nominativos a nombre de nuestro Representante Legal: HECTOR AYET CERNA, y envíelos a: EDITORIAL STAK, Casilla 51552, Correo Central, Santiago de Chile.

Esta Revista es una edición limitada y por lo tanto sólo podrá ser adquirida mediante suscripción, en los locales autorizados, o bien directamente en nuestras oficinas centrales en pleno centro de Santiago. (A pasos de la Plaza de Armas).

Revista STAK de acuerdo a su línea de difusión de material Atari, recibirá artículos, programas y contribuciones en general, para ser editadas en los próximos números. Las contribuciones serán analizadas por nuestro Departamento Editorial y publicadas conforme a las necesidades de edición y la disponibilidad de espacio. Los artículos deben enviarse escritos en procesador de texto (Atari Writer / FirstXlent Processor / First Word+, etc). Los programas deberán venir en algún soporte magnético (Cassette / Diskette) y además, listados por impresora. Toda contribución, por el hecho de ser publicada, se convierte en propiedad de Revista STAK.



## BRISTLES

He querido hacer yo el recuento de este juego, quizás porque antes lo jugaba mucho. El ansia por avanzar de nivel, el odio que me producían los enemigos e inconvenientes (de todo tipo), me tenían a veces hasta largas horas de la noche en este difícil oficio de pintar casas. Pueden jugar de 1 a 4 jugadores, en distintos niveles de dificultad y asignándole personaje masculino o femenino a cada jugador. La música del juego (la original) es de **Tchaikowsky** (corrijanme si lo escribi mal) y finalmente después de jugar por una hora lo termina a uno volviendo loco, a pesar de estar muy bien lograda. Bueno, como ya dije, la idea es ir pintando casas; parece fácil decirlo y al comenzar uno está convencido de que es así, ya que la primera casa (tipo A), es pequeña y despoblada, con algunas moscas (a veces pienso que son muy grandes para ser moscas) que estorban y un par de ascensores a los cuales hay que subir a tiempo para no salir expelido hacia el suelo al compás de otra música mas insana que la anterior. Luego, al ir pasando de nivel, pareciera que ya son mansiones las que hay que "apirular", puesto que son de varios pisos, disponen incluso de servidumbre, más ascensores y unos personajes como extraterrestres que no tengo idea como llegaron ahí. Cuando tengan casi terminada la casa, una simpática damisela pondrá sus manos como loca por toda la casa y tendrán que volver a pintarla nuevamente. En ese momento sentirán quizás las ganas de apagar todo e irse a dormir, pero no, perseveren por unas horas más y lograrán pasar otra etapa. Si se les acaba la pintura consigan otra brocha y sigan pintando, porque si no se los dije antes, se los digo ahora: **Es con Tiempo limitado.**

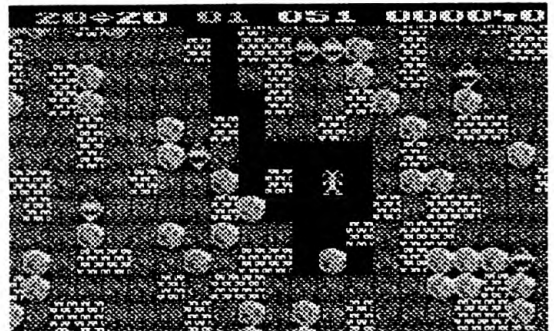
En resumen, **BRISTLES** es realmente un juego entretenido una vez que se supera la neurosis producida por la música y la dificultad del juego, y prueba que **mientras mas animosidad produce un juego más adictivo es.** Lo recomiendo de frentón.



## BOULDER DASH (o La Gran Odisea de Rockford).

Para mí, sin duda, debe estar entre los mejores juegos para **ATARI**. La música inicial, (a veces lo cargo sólo para escucharla) los efectos sonoros, la gráfica y originalidad del juego, lo convierten rápidamente en favorito para miles de **Atarianos**. La historia es simple: **Rockford** (una hormiga como hay muchas), debe recoger una cierta cantidad de gemas, (o diamantes) que algún descuidado millonario dejó caer por los alrededores. Esta tarea que para algunos pudiera parecer sencilla y hasta obsesiva, desgraciadamente no lo es tanto. Cientos de piedras a punto de despeñarse, multicolores mariposas, inundaciones y otros inconvenientes que no detallaré por ahora, pondrán a prueba toda la rapidez y pericia de esta simpática hormiga, para evitar ser convertida en puré. Muevan las piedras, cojan las gemas rápidamente (ojo, que el tiempo vuela), **aprendan a sacar la tierra sin moverse** y por sobre todo recuerden que siempre hay sorpresas que los esperan. Cada cuatro etapas hay una pantalla de Bonos y éstas sí que son endemoniadas.

En resumen la serie de los **BOULDER DASH**, no puede estar ausente por ningún motivo en la juegoteca de un atariano de corazón. Para muestra les digo que conozco varias personas que lo juegan hasta alta horas de la madrugada con riesgo de su trabajo y salud mental. ¡Y es cierto!



# BASTO

Por Héctor Ayet

## CAPITULO Cuarto (IV)

**RESTORE** se utiliza preferentemente cuando se necesita acceder a gran cantidad de datos o se necesita volver a utilizarlos dentro de un programa.

Del mismo modo estas instrucciones se pueden utilizar con las **VARIABLES ALFANUMERICAS**. Por supuesto es preciso **DIMensionarlas** primero. Ejemplo:

```
100 DIM NOMBRES$(10)
110 FOR I=1 TO 4
120 READ NOMBRES$
130 PRINT NOMBRES$
140 NEXT I
150 END
160 DATA PEDRO, JUAN, DIEGO, JORGE
```

En este ejemplo hemos utilizado un pequeño ciclo **FOR-NEXT** para leer los cuatro nombres.

En ocasiones necesitamos trabajar con ambos tipos de datos: numéricos y alfanuméricos. No hay ningún problema, y sólo es preciso asegurarse que la lectura de las variables no se confunda, es decir, cambiar variables numéricas por alfanuméricas o viceversa. Ejemplo:

```
100 DIM C$(20)
110 FOR I=1 TO 6
120 READ C$,EDAD
130 PRINT C$,EDAD
140 NEXT I
150 END
160 DATA JUANITO,10,LUCHITO,9
170 DATA DIEGUITO,8,CUCHITO,6
180 DATA JORGITO,7,LALITO,9
```

En este programa se lee el nombre que se almacena en el **STRING C\$** y la edad que se almacena en la variable **EDAD**, y a continuación se imprimen.

En los ejemplos anteriores hemos visto que los datos que se almacenan en las variables, se pierden al momento de leer los siguientes. Es en estos momentos que necesitamos de algún tipo de **ARREGLO** o **MATRIZ**.

*En esta oportunidad nos corresponde darle un vistazo a la forma en que se puede manejar gran cantidad de información a fin de utilizarla posteriormente. Como vimos en un capítulo anterior, era posible almacenar en una variable algún tipo de dato, con la desventaja que teníamos que definirlo o ingresarlo desde teclado cada vez que lo necesitaríamos. ¿Existirá otra manera que no sea ésta? Precisamente de eso se trata este capítulo, así es que continuemos...*

### Las sentencias **READ**, **DATA**, **RESTORE**

Todas estas sentencias o instrucciones trabajan en conjunto y su funcionamiento es extremadamente sencillo. **READ** (leer) lee datos desde las líneas **DATA** (datos) que son apuntadas por la instrucción **RESTORE** (restablecer). Un pequeño ejemplo de esto lo vemos a continuación:

```
100 RESTORE 200
110 READ A,B,C,D
120 PRINT A
130 PRINT B
140 PRINT C
150 PRINT D
160 END
200 DATA 40,62,86,420
```

Aquí vemos que en la línea **100**, **RESTORE** apunta a los datos que contiene la línea **200**. A continuación en la línea **110** se leen estos datos y se almacenan en las variables **A**, **B**, **C** y **D**, respectivamente. Luego se imprimen estos datos y el programa se termina.

Hay que tener muy presente que cada número está separado por una coma.

**Nota:** Cuando la sentencia **RESTORE** se omite, los datos comenzarán a ser leídos a partir de la **PRIMERA** línea que contenga la sentencia **DATA**.

## Los ARREGLOS o MATRICES

No es necesario que el lector tenga algún conocimiento sobre matrices ni mucho menos, sólo debe conocer la idea central.

Un arreglo unidimensional es de la forma:

```
dato 0
dato 1
dato 2
dato 3
dato 4
dato 5
.....
dato n
```

Con los datos partiendo desde 0 hasta n, siendo n el último dato del arreglo.

En nuestro caso computacional se utiliza la instrucción DIM para DIMensionar un arreglo. Ejemplo:

```
100 DIM A(10)
110 FOR I=1 TO 10
120 READ B
130 A(I)=B
140 NEXT I
150 FOR I=1 TO 10
160 PRINT A(I)
170 NEXT I
180 END
200 DATA 20,40,60,80,52
210 DATA 32,78,39,76,28
```

Primero que nada se DIMensiona el arreglo o matriz de nombre A. No hay que confundir esta matriz A con la variable A, ino tienen nada que ver ya que ni siquiera se conocen!

A continuación se leen los datos por medio de un ciclo FOR-NEXT (los recuerdan, supongo...). Luego se van asignando por medio del índice I al arreglo de nombre A. Finalmente se imprimen.

Para que todo quede más claro veremos como queda el arreglo después de leídos los datos.

```
A(1) contiene un 20
A(2) contiene un 40
A(3) contiene un 60
A(4) contiene un 80
A(5) contiene un 52
A(6) contiene un 32
A(7) contiene un 78
A(8) contiene un 39
A(9) contiene un 76
A(10) contiene un 28
```

Este tipo de arreglos se pueden utilizar para manejar gran cantidad de datos. (Teóricamente hasta que se acabe la memoria del computador).

Por supuesto que no solamente se pueden utilizar en conjunto con READ-DATA sino que también con INPUT, claro que en este caso los datos deben ser ingresados desde el teclado. Ejemplo:

```
100 DIM A(8)
110 FOR I=1 TO 8
120 INPUT C
130 A(I)=C
140 NEXT I
150 END
```

La última Nota: Supongo que no es necesario recordarles que, para ejecutar o correr todos los ejemplos anteriores, se debe escribir RUN. Por eso no les recordaré nada...

## UNAS PALABRAS FINALES, POR AHORA...

A medida que se van conociendo más y más instrucciones, los programas van creciendo y ya no es posible escribirlos cada vez que se vayan a ocupar, por lo tanto es necesario almacenarlos (o grabarlos) para su uso posterior en cassette o diskette.

Para los usuarios de Cassette:

```
CSAVE
```

Para los usuarios de Diskette:

```
SAVE"D:NOMBRE.BAS
```

Y para cargarlos:

Usuarios de Cassette:

```
CLOAD
```

Usuarios de Diskette:

```
LOAD"D:NOMBRE.BAS
```

(Por supuesto que los usuarios de diskette pueden cambiar el NOMBRE, por el nombre que se les ocurra, con un máximo de 8 caracteres)

Quizás todo lo anterior puede parecerles innecesario de mencionar a muchos lectores, pero, sin embargo, tienen que recordar que son muchos los recién llegados a este fascinante mundo de los computadores ATARI.

Ahora sí, nos despedimos hasta el siguiente número, con la secreta esperanza, que hayan aprendido algo nuevo en éste...



**VISITA TODOS LOS MUNDOS Y LLEGA  
FINALMENTE A ZYBEX CON ESTE CARGADOR  
DE VIDAS INFINITAS!**

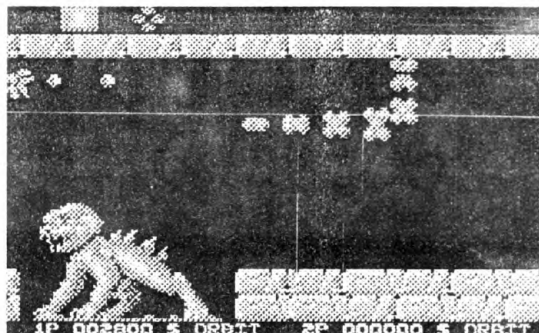
Recorrer los 16 mundos de ZYBEX no es tarea nada fácil, ni siquiera para el jugador más experto. Son tantos los bichos que aparecen (iy tan traicioneros, arrastrados y solapados, además...!), que el viaje no resulta apacible para nada. Es por ello que te presentamos este CARGADOR de VIDAS INFINITAS (para los dos jugadores) que te permitirá jugar tranquilamente y casi sin preocupaciones (¿Qué ilegal, no?)

Como siempre, tipea CUIDADOSAMENTE el siguiente listado, poniendo especial atención en las líneas que contienen las sentencias DATA; graba una copia a diskette o cassette (¡por si acaso caes en la-la-landia...!), ejecuta el programa con un RUN y sigue las indicaciones que aparecerán en la pantalla. ¡Suerte en tu aventura!

(A propósito, este CARGADOR sirve también para el ZYBEX II y ZYBEX III, por si no tienes las versiones de los mismos con vidas infinitas.)

NOTA: El CARGADOR de VIDAS INFINITAS para ZYBEX aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de: CARZYBEX.BAS

*Nota del Editor: Quisiera una explicación más detallada de donde está "La la landia". Gracias.*



```

310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con ZYBEX "
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)<>6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM **** REVISAS LINEAS DATA ****
420 TRAP 500
430 FOR I=D TO H STEP 24:SUM=0:N=1
440 FOR J=I TO I+23:READ A
450 SUM=SUM+A*N:N=N+1:POKE J,A
460 NEXT J
470 READ B:L=PEEK(183)+PEEK(184)*256:I
F L<>LIN THEN GRAPHICS 0:POKE 710,64:?
"Error en Numero de linea ";L:END
480 IF SUM=B THEN 510
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
DATA en linea ";LIN:END
500 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Faltan L
ineas DATA":END
510 LIN=LIN+10
520 NEXT I
530 RETURN
540 REM **** DATOS DEL CARGADOR ****
600 DATA 169,48,133,12,169,6,133,13,16
9,1,133,9,169,255,141,248,3,141,1,211,
169,0,141,68,32832
610 DATA 2,162,0,169,0,157,0,7,232,208
,250,238,31,6,173,31,6,201,192,208,238
,76,116,228,41690
620 DATA 169,0,133,82,133,8,133,9,169,
1,141,240,2,162,100,160,6,32,66,198,16
9,0,133,20,27908
630 DATA 165,19,197,19,240,252,32,32,1
,162,255,154,173,118,1,208,8,169,12,14
1,252,2,76,128,33970
640 DATA 198,76,152,197,125,29,160,195
,193,210,199,193,196,207,210,160,160,1
60,218,160,217,160,194,160,53892
650 DATA 197,160,216,160,160,160,210,1
97,214,201,211,212,193,160,211,212,193
,203,160,185,178,160,155,0,51216
660 DATA 169,6,162,1,160,52,76,92,228,
169,106,141,226,2,169,1,141,227,2,96,8
,32,41,1,25448
670 DATA 32,78,1,173,119,1,240,10,169,
95,141,34,2,169,28,141,35,2,40,76,95,
228,173,68,31275
680 DATA 40,201,206,208,5,169,173,141,
68,40,173,100,40,201,206,208,8,169,173
,141,100,40,238,119,39732
690 DATA 1,96,173,119,1,208,6,32,78,1,
32,32,1,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5544

```

```

100 REM *****
110 REM * CARGADOR ZYBEX I-II-III *
120 REM * *
130 REM * Revista STAK # 5 1992 *
140 REM *****
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:? "REVISTA S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 8,4:? "Cargador ZYBEX I-I
I-III"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1678:GOSUB 420
210 D=288:H=375:GOSUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
(S/N) ";:GOSUB 400
240 IF S$<>"S" AND S$<>"M" THEN 230
250 IF S$="S" THEN F=F+1
260 IF NOT F THEN GRAPHICS 0:END
270 POSITION 6,20:? " (D)iskette o (C)
assette? ";:GOSUB 400
280 IF S$<>"D" AND S$<>"C" THEN 270
290 IF S$="D" THEN POKE 374,1
300 POSITION 7,20:POKE 752,1

```

# Capítulo

Por Héctor Ayet

# Quinto

## ¡Sumas y restas, nada complicado...!

Siguiendo con nuestro curso de ASSEMBLER, nos corresponde conocer la forma en que el 6502 (el procesador del ATARI, por si alguien no lo recuerda...) efectúa operaciones aritméticas simples, como son la suma y la resta.

Primero daremos un vistazo a las instrucciones por separado y después examinaremos unos ejemplos con las dos instrucciones.

### ADC

#### ADD WITH CARRY (Sumar con Carry)

Esta instrucción es la que se encarga de **sumar** los contenidos del Acumulador o de alguna celda de memoria con los contenidos de otra celda de memoria o de un valor inmediato. «Sumar con Carry», se refiere a que en esta instrucción se utiliza el Flag de acarreo o **Carry**, como veremos en los ejemplos. Al sumar, **siempre** es necesario que el **Carry** esté apagado, esto se consigue con la instrucción **CLC**. Si lo anterior no se hiciera, se producirían resultados inesperados.

Los siguientes son todos los modos de direccionamiento que tiene esta instrucción:

ADC #arg	Inmediato
ADC arg	Página Cero (arg: \$00 - \$FF)
ADC arg,X	Página Cero indexada por X
ADC arg	Absoluto (arg: \$0100 - \$FFFF)
ADC arg,X	Absoluto indexado por X
ADC arg,Y	Absoluto indexado por Y
ADC (arg,X)	Indexado indirecto
ADC (arg),Y	Indirecto indexado

Hemos conocido la mayor parte de estos modos de direccionamiento, con excepción del Indexado Indirecto, el que debido a su poco uso, será visto más adelante en el curso.

### SBC

**SUBTRACT WITH BORROWED Carry** (Restar con Carry prestado)

Justamente, esta instrucción es la encargada de restar los contenidos que se encuentran en alguna celda de memoria o valor inmediato, de los contenidos del acumulador o de otra zona de memoria. La expresión «Restar con Carry prestado» se refiere a que si la resta produce un número menor que cero, **SBC** tomará (no pedirá prestado, realmente...) el contenido del **Carry**. Es necesario destacar que **siempre** que se realiza alguna resta, se debe encender el **Carry** con la instrucción **SEC** (**SET Carry**), en caso contrario pueden ocurrir resultados incorrectos en la resta. Los siguientes son los distintos modos de direccionamiento que se pueden utilizar con esta instrucción:

SBC #arg	Inmediato
SBC arg	Página Cero (arg: \$00 - \$FF)
SBC arg,X	Página Cero indexada por X
SBC arg	Absoluto (arg: \$0100 - \$FFFF)
SBC arg,X	Absoluto indexado por X
SBC arg,Y	Absoluto indexado por Y
SBC (arg,X)	Indexado indirecto
SBC (arg),Y	Indirecto indexado

Antes de sumar y restar es necesario conocer dos nuevas instrucciones: **CLC** y **SEC**

Estas instrucciones, cuyo único modo de direccionamiento es el **IMPLICITO**, se ocupan principalmente en las operaciones aritméticas simples, como la suma y la resta, pero también se utilizan en otro tipo de operaciones a nivel de **bit**, que veremos cuando corresponda.

**CLC** (**CLEAR CARRY**), apaga el flag **Carry** y **SEC** (**SET CARRY**), enciende el flag **Carry**. Apagar se refiere a poner un **cero** en el **bit** correspondiente y encender se refiere a poner un **uno** en el **bit** correspondiente. Como recordarán (eso esperamos...) el **Carry** es un **bit** especial que tiene el **Processor Status** (¿Cómo que cuál Processor Status?), junto al flag Negativo y Cero, pero eso es otra historia. Sigamos...

## SUMANDO

Sumar en ASSEMBLER no tiene ninguna ciencia y sólo es preciso seguir una simple regla: **Siempre apagar el Carry**. Lo anterior, que puede resultar majadero repetirlo, es muy importante porque de lo contrario no obtendremos los resultados esperados con nuestros programas. A continuación veremos un ejemplo de como se suma:

Sumaremos los números **25 (\$19)** y **42 (\$2A)**, y el resultado de la suma lo almacenaremos en la dirección **1680 (\$0690)**.

```
1000 * = 1536
1010 CLC
1020 LDA #25
1030 ADC #42
1040 STA 1680
```

Al ensamblar y ejecutar este ejemplo, la dirección de memoria **1680 (\$0690)** contendrá un **67 (\$43)**. **ADC** funciona del mismo modo con todos los otros modos de direccionamiento. Intentenlo Uds. mismos para comprobarlo.

## SUMANDO NUMEROS DE DOS BYTES

De vez en cuando se necesita sumar números mayores que **255 (\$FF)** (recuerden que un **byte** puede contener un número entre **0** y **255**, o **\$00** y **\$FF** si lo prefieren) o el resultado de la suma es mayor que **255**, es en esos momentos cuando debemos echar mano del **carry** como lo muestra el siguiente ejemplo:

```

1000 AUX= 1551
1010 *= 1536
1020 LDA #0 ;SE LIMPIA LA DIRECCION
1030 STA AUX ;1551 ($060F)
1040 LDA #20 ;CARGA EL ACUMULADOR CON
UN 20 ($14)
1050 ADC #250 ;SUMARLE UN 250 ($FA)
1060 STA 1550 ;Y ALMACENARLO EN 1550
($060E)
1065 ;YA QUE LA SUMA ES > A 255 EL CARRY
SE ENCIENDE
1070 LDA AUX ;CONTIENE UN CERO
1080 ADC #0 ;SUMA CON CARRY
1090 STA AUX ;AUX TIENE AHORA UN 1

```

En este ejemplo, **1550** contendrá un **14** (**\$0E**) y **1551** un **1**, por lo que el resultado real de la suma será el número de dos bytes: **\$010E** o **270**.

Ahora sumaremos dos números de 16 bits es decir dos bytes. El número **18644** (**\$48D4**) más **22402** (**\$5782**). Primero es necesario descomponer los números en byte menor y byte mayor (o LSB y MSB, si prefieren...)

```

Byte menor de $48D4: $D4
Byte mayor de $48D4: $48
Byte menor de $5782: $82
Byte mayor de $5782: $57

```

Luego sumamos los bytes menores y mayores por separado y el resultado lo guardamos en **1690** y **1691**:

```

1000 *= 1536
1010 CLC
1020 LDA #5D4
1030 ADC #582
1040 STA 1690
1050 LDA #548
1060 ADC #557
1070 STA 1691

```

El contenido de las celdas de memoria **1690** y **1691** será de: **\$56 (86)** y **\$A0 (160)** respectivamente, lo que forma el número de dos bytes **\$A056** (siempre va primero el Byte Mayor o MSB). Prueben con otros modos de direccionamiento y prevean los resultados antes de ensamblar y ejecutar los programas, esto es muy provechoso para el aprendizaje del ASSEMBLER.

### RESTANDO

Al igual que la suma, la resta no presenta mayores dificultades, pero es preciso seguir otra regla simple: **Siempre encender el carry**. Veamos un ejemplo:

A **80 (\$50)** le restaremos **30 (\$1E)** y el resultado lo guardaremos en **1680 (\$0690)**

```

1000 *= 1536
1010 SEC
1020 LDA #80

```

```

1030 SBC #30
1040 STA 1680

```

Ensamblen y ejecuten el programa y prueben con otros modos de direccionamiento.

### RESTANDO NUMEROS DE DOS BYTES

Al igual que con la suma, muchas veces se debe trabajar con números de 16 bits (2 bytes, otra vez...), como veremos en el siguiente ejemplo:

Restar **23420 (\$5B7C)** de **42320 (\$A550)** (NO son direcciones de memoria sino números de dos bytes). El resultado de la resta se almacenará en las direcciones de memoria consecutivas **1680** y **1681**.

Primero separamos los Bytes Menores y Menores respectivamente (o MSB y LSB, si lo prefieren):

```

LSB de $5B7C: $7C
MSB de $5B7C: $5B
LSB de $A550: $50
MSB de $A550: $A5

```

**Nota:** Hemos exagerado un poco (como siempre...) en estos ejemplos a fin de que reconozcan cuales son los MSB (bytes mayores o más significativos) y los LSB (bytes menores o menos significativos), para que no queden dudas que pueden resultar fatales. Ahora sigamos con nuestro ejemplo:

```

1000 *= 1536
1010 SEC
1020 LDA #550
1030 SBC #57C
1040 STA 1680
1050 LDA #A5
1060 SBC #5B
1070 STA 1681

```

Las direcciones de memoria **1680** y **1681** contendrán un **\$D4 (212)** y un **\$49 (73)** respectivamente, por lo que el resultado es **\$49D4 (18900)**.

Así como en los ejemplos anteriores, usen otros modos de direccionamiento para familiarizarse completamente con esta instrucción.

Sumar y restar no es nada complicado como pueden ver y sólo tienen que recordar que:

Para sumar: **SIEMPRE APAGAR EL CARRY (CLC)**

Para restar: **SIEMPRE ENCENDER EL CARRY (SEC)**

Lo anterior, que ha sido bastante repetido a lo largo de este capítulo, es algo que muchos estudiantes del lenguaje ASSEMBLER omiten, y esperamos que Uds. no lo olviden.

### La promesa...

La multiplicación y la división se llevan a cabo de una manera bastante primitiva con las instrucciones **ASL** y **LSR**, pero eso lo conoceremos en nuestro próximo capítulo que estará dedicado a la multiplicación y división en ASSEMBLER, ¡hasta entonces y practiquen lo aprendido!

Continuamos con los laaargos listados de nuestro juego STAKOUT. En esta oportunidad nos corresponde ver el código correspondiente al movimiento de la paleta y la pelota. Al ensamblar el listado con los dos anteriores, ya es posible jugar, claro que todavía los ladrillos no desaparecen, ni tampoco la pelota se sale de la pantalla, así como tampoco se decretan las paletas y tampoco...

# STAKOUT



V PARTE

Después de tipear el listado adjunto, graben una copia a cassette o diskette según corresponda:

Usuarios de Diskette:

**LIST#D: STAKOUT3.SRC**

Usuarios de Cassette:

**LIST#C:**

A continuación realizar lo siguiente:

1. Cargar el LISTADO 1 (el del número 3) con ENTER"D:STAKOUT1.SRC o ENTER"C:, según sea el caso)

2. Cargar el LISTADO 2 (el del número 4) con ENTER"D:STAKOUT2.SRC.M o ENTER"C:M

3. Finalmente cargar el listado que viene a continuación (LISTADO 3) con ENTER"D:STAKOUT3.SRC.M o ENTER"C:M

4. Grabar una copia de los tres listados ya mezclados.

5. Ensamblar a Diskette o Cassette y ejecutar.

Nota: Si en el número anterior grabaron una copia de los dos listados ya mezclados, sólo deben partir desde el punto 3.

Si todo ha resultado bien y no han cometido ningún error, debiera aparecer la pantalla de fondo (icomo siempre...!), con los ladrillitos, la pelotita y la paletita, pero ahora la pelotita se mueve y también podemos controlar la paletita. Claro que todavía falta para que STAKOUT esté completo. Y como el espacio se acaba (icomo siempre...!), los dejo investigando el listado y recordándoles que se aprende más investigando que simplemente leyendo una explicación. Y si tienen alguna consulta referente a STAKOUT, siéntanse libres de escribirnos a nuestra dirección postal usual. ¡Nos veremos!

```

1240 DELTA.X .BYTE 0
1260 DELTA.Y .BYTE 0
1440 POS.PELOTA.Y.INI .BYTE 33
1440 POS.PELOTA.MATRIZ .BYTE 152
1480 LIM.DERECHO.PAL .BYTE 144
1500 LIM.IZQUIERDO.PAL .BYTE 64
1520 LIM.DERECHO.PEL .BYTE 156
1540 LIM.IZQUIERDO.PEL .BYTE 64
1560 LIM.SUPERIOR.PEL .BYTE 40
1580 LIM.INFERIOR.PEL .BYTE 208
1600 DIRECCION.PEL .BYTE 0
1620 ;0=ARRIBA.DER 1=ABAJO.DER
1640 ;2=ABAJO.IZQ 3=ARRIBA.IZQ
1820 TABLA.ANGULO .BYTE 0,1,1,2,2
1840 INDICE .BYTE 0
1980 ;
2000 MATRIZ.AUXILIAR .BYTE 0
2020 ;
2620 ;
2820 ;
2920 AQUI.VAMOS
2940 JSR LEE.JOYS
2960 LDX INDICE
2980 LDA TABLA.ANGULO,X
3000 CMP #2
3020 BNE NO.FIN.TABLA
3040 LDA #0
3060 STA INDICE
3080 LDX INDICE
3100 NO.FIN.TABLA
3120 LDA TABLA.ANGULO,X
3140 BNE NO.HORIZONTAL
3160 JMP HORIZONTAL
3180 NO.HORIZONTAL
3200 JMP VERTICAL
3460 LEE.JOYS
3480 LDA 632 ; 632 =
JOYSTICK
3500 CMP #7
3520 BNE NO.DERECHA
3540 LDA POS.PALETA
3560 CMP LIM.DERECHO.PAL
3580 BEQ SALE.LEE.JOYS
3600 INC POS.PALETA

3620 RTS
3640 NO.DERECHA
3660 CMP #11
3680 BNE SALE.LEE.JOYS
3700 LDA POS.PALETA
3720 CMP LIM.IZQUIERDO.PAL
3740 BEQ SALE.LEE.JOYS
3760 DEC POS.PALETA
3780 SALE.LEE.JOYS
3800 RTS
3820 ;
4520 ;
4540 VERTICAL
4560 LDA DIRECCION.PEL
4580 BEQ SALTO.ARRIBA
4600 CMP #3
4620 BNE ABAJO
4640 SALTO.ARRIBA
4660 JMP ARRIBA
4680 ;
4700 ABAJO
4720 LDA POS.PELOTA.Y
4740 CMP LIM.INFERIOR.PEL
4760 BNE NO.LIMITE.INF
4780 LIMITE.INFERIOR
4800 JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
4802 JSR VER.ANGULO.SALIDA
4804 JMP AQUI.VAMOS
4860 NO.LIMITE.INF
4880 CMP #196
4900 BNE NO.COLISION
4920 COLISION.POSIBLE
4940 LDA POS.PELOTA.X
4960 CMP POS.PALETA
4980 BEQ COLISION
5000 LDX #3
5020 LL.1
5040 CLC
5060 ADC #1
5080 CMP POS.PALETA
5100 BEQ COLISION
5120 DEX
5140 BPL LL.1
5160 LDA POS.PELOTA.X

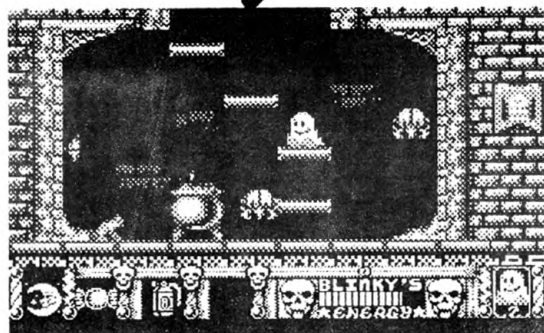
5180 LDX #12
5200 LL.2
5220 SEC
5240 SBC #1
5260 CMP POS.PALETA
5280 BEQ COLISION
5300 DEX
5320 BPL LL.2
5340 JMP NO.COLISION
5360 COLISION
5400 JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
5420 JSR VER.ANGULO.SALIDA
5440 JMP AQUI.VAMOS
5460 NO.COLISION
5480 LDA DELTA.Y
5500 BNE NO.TOPA.INFERIOR
5520 TOPA.INFERIOR
5540 LDA POS.PELOTA.MATRIZ
5560 CLC
5580 ADC #8
5600 STA MATRIZ.AUXILIAR
5620 TAX
5640 LDA MATRIZ,X
5660 CMP #1 ;E5 LADRILLO?
5680 BNE NO.LADRILLO.ABAJO
5700 E5.LADRILLO.ABAJO
5760 JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
5780 JMP AQUI.VAMOS
5800 NO.LADRILLO.ABAJO
5820 LDA DELTA.X
5840 CMP #9
5860 BCC MOVER.ABAJO
5880 INC MATRIZ.AUXILIAR
5900 LDA MATRIZ.AUXILIAR
5920 TAX
5940 LDA MATRIZ,X
5960 CMP #1 ;E5 LADRILLO?
5980 BNE MOVER.ABAJO
6040 JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
6060 JMP AQUI.VAMOS
6080 MOVER.ABAJO
6100 JSR MOVER.ABA
6120 LDA POS.PELOTA.MATRIZ
6140 CLC

```

6160	ADC #8	8140	LDA MATRIZ,X	010180	JMP AQUI.VAMOS
6180	STA POS.PELOTA.MATRIZ	8160	CMP #1 ;ES LADRILLO?	010200	CAMBIA.SEN.VERTICAL
6200	INC INDICE	8180	BNE NO.LADRILLO.IZQUIERDA	010220	LDA #0
6220	LDA #7	8240	JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL	010240	STA INDICE
6240	STA DELTA.Y	8260	JMP AQUI.VAMOS	010260	LDA DIRECCION.PEL
6260	INC POS.PELOTA.Y	8280	NO.LADRILLO.IZQUIERDA	010280	BNE NO.E5.0
6280	JMP AQUI.VAMOS	8300	LDA DELTA.Y	010300	INC DIRECCION.PEL
6300	NO.TOPA.INFERIOR	8320	CMP #2	010320	RT5
6320	JSR MOVER.ABA	8340	BCC MOVER.IZQUIERDA	010340	NO.E5.0
6340	INC POS.PELOTA.Y	8360	LDA MATRIZ.AUXILIAR	010360	CMP #1
6360	INC INDICE	8380	SEC	010380	BNE NO.E5.1
6380	DEC DELTA.Y	8400	SBC #8	010400	DEC DIRECCION.PEL
6400	JMP AQUI.VAMOS	8420	STA MATRIZ.AUXILIAR	010420	RT5
6420	;	8440	TAX	010440	NO.E5.1
6440	ARRIBA	8460	LDA MATRIZ,X	010460	CMP #2
6460	LDA POS.PELOTA.Y	8480	CMP #1 ;ES LADRILLO?	010480	BNE SI.E5.3
6480	CMP LIM.SUPERIOR.PEL	8500	BNE MOVER.IZQUIERDA	010500	INC DIRECCION.PEL
6500	BNE NO.LIMITE.SUP	8560	JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL	010520	RT5
6520	LIMITE.SUPERIOR	8580	JMP AQUI.VAMOS	010540	SI.E5.3
6560	JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL	8600	MOVER.IZQUIERDA	010560	DEC DIRECCION.PEL
6580	JMP EXIT.ARRIBA	8620	JSR MOVER.IZQ	010580	RT5
6600	NO.LIMITE.SUP	8640	INC INDICE	010600	CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
6620	LDA DELTA.Y	8660	DEC POS.PELOTA.MATRIZ	010620	LDA #0
6640	CMP #1	8680	LDA #11	010640	STA INDICE
6660	BNE NO.TOPA.SUPERIOR	8700	STA DELTA.X	010660	LDA DIRECCION.PEL
6680	NO.TOPA.SUPERIOR	8720	DEC POS.PELOTA.X	010680	BNE NO.0
6700	LDA POS.PELOTA.MATRIZ	8740	JMP AQUI.VAMOS	010700	LDA #3
6720	SEC	8760	NO.TOPA.IZQUIERDA	010720	STA DIRECCION.PEL
6740	SBC #8	8780	JSR MOVER.IZQ	010740	RT5
6760	STA MATRIZ.AUXILIAR	8800	INC INDICE	010760	NO.0
6780	TAX	8820	DEC DELTA.X	010780	CMP #1
6800	LDA MATRIZ,X	8840	DEC POS.PELOTA.X	010800	BNE NO.1
6820	CMP #1 ;ES LADRILLO?	8860	JMP AQUI.VAMOS	010820	INC DIRECCION.PEL
6840	BNE NO.LADRILLO.ARRIBA	8880	;	010840	RT5
6900	JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL	8900	DERECHA	010860	NO.1
6920	JMP AQUI.VAMOS	8920	LDA POS.PELOTA.X	010880	CMP #2
6940	NO.LADRILLO.ARRIBA	8940	CMP LIM.DERECHO.PEL	010900	BNE NO.2
6960	LDA DELTA.X	8960	BNE NO.LIMITE.DERECHO	010920	DEC DIRECCION.PEL
6980	CMP #9	9000	JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL	010940	RT5
7000	BCC MOVER.ARRIBA	9020	JMP EXIT.DERECHA	010960	NO.2
7020	INC MATRIZ.AUXILIAR	9040	NO.LIMITE.DERECHO	010980	LDA #0
7040	LDA MATRIZ.AUXILIAR	9060	LDA DELTA.X	011000	STA DIRECCION.PEL
7060	TAX	9080	CMP #8	011020	RT5
7080	LDA MATRIZ,X	9100	BNE NO.TOPA.DERECHA	011040	VER.ANGULO.SALIDA
7100	CMP #1 ;ES LADRILLO?	9120	NO.TOPA.DERECHA	011060	RT5
7120	BNE MOVER.ARRIBA	9140	LDA POS.PELOTA.MATRIZ	011080	;
7180	JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL	9160	CLC	012140	STA MISSIL5+POS.PELOTA.Y,X
7200	JMP AQUI.VAMOS	9180	ADC #1	012860	JSR ESPERA
7220	MOVER.ARRIBA	9200	STA MATRIZ.AUXILIAR	012900	;
7240	JSR MOVER.ARR	9220	TAX	012920	MOVER.ARR
7260	INC DELTA.Y	9240	LDA MATRIZ,X	012940	CLC
7280	DEC POS.PELOTA.Y	9260	CMP #1 ;ES LADRILLO?	012960	LDA POS.PELOTA.Y
7300	INC INDICE	9280	BNE NO.LADRILLO.DERECHA	012980	ADC #7
7320	JMP AQUI.VAMOS	9340	JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL	013000	TAY
7340	NO.TOPA.SUPERIOR	9360	JMP AQUI.VAMOS	013020	LDA #0
7360	JSR MOVER.ARR	9380	NO.LADRILLO.DERECHA	013040	STA MISSIL5.Y
7380	DEC POS.PELOTA.Y	9400	LDA DELTA.Y	013060	LDY POS.PELOTA.Y
7400	INC INDICE	9420	CMP #2	013080	DEY
7420	INC DELTA.Y	9440	BCC MOVER.DERECHA	013100	JSR MUEVE.ARRABA
7440	LDA DELTA.Y	9460	LDA MATRIZ.AUXILIAR	013120	RT5
7460	CMP #8	9480	SEC	013140	;
7480	BNE EXIT.ARRIBA	9500	SBC #8	013160	MOVER.ABA
7500	LDA #0	9520	STA MATRIZ.AUXILIAR	013180	LDY POS.PELOTA.Y
7520	STA DELTA.Y	9540	TAX	013200	DEY
7540	LDA POS.PELOTA.MATRIZ	9560	LDA MATRIZ,X	013220	LDA #0
7560	SEC	9580	CMP #1 ;ES LADRILLO?	013240	STA MISSIL5.Y
7580	SBC #8	9600	BNE MOVER.DERECHA	013260	LDY POS.PELOTA.Y
7600	STA POS.PELOTA.MATRIZ	9660	JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL	013280	INY
7620	EXIT.ARRIBA	9680	JMP AQUI.VAMOS	013300	JSR MUEVE.ARRABA
7640	JMP AQUI.VAMOS	9700	MOVER.DERECHA	013320	RT5
7660	;	9720	JSR MOVER.DER	013340	;
7680	;	9740	INC DELTA.X	013360	MUEVE.ARRABA
7700	HORIZONTAL	9760	INC POS.PELOTA.X	013380	LDX #0
7720	LDA DIRECCION.PEL	9780	INC INDICE	013400	MV.1
7740	BEQ DERECHA	9800	LDA DELTA.X	013420	LDA DATOS.PELOTA,X
7760	CMP #1	9820	CMP #12	013440	STA MISSIL5.Y
7780	BEQ DERECHA	9840	BNE EXIT.DERECHA	013460	INY
7800	;	9860	LDA #0	013480	INX
7820	IZQUIERDA	9880	STA DELTA.X	013500	CPX #8
7840	LDA POS.PELOTA.X	9900	INC POS.PELOTA.MATRIZ	013520	BME MV.1
7860	CMP LIM.IZQUIERDO.PEL	9920	EXIT.DERECHA	013540	RT5
7880	BNE NO.LIMITE.IZQUIERDO	9940	JMP AQUI.VAMOS	013560	;
7920	JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL	9960	NO.TOPA.DERECHA	013580	ESPERA
7940	JMP AQUI.VAMOS	9980	JSR MOVER.DER	013600	LDX #7
7960	NO.LIMITE.IZQUIERDO	010000	INC INDICE	013620	W.0
7980	LDA DELTA.X	010020	INC POS.PELOTA.X	013640	LDY #0
8000	BNE NO.TOPA.IZQUIERDA	010040	INC DELTA.X	013660	W.1
8020	NO.TOPA.IZQUIERDA	010060	LDA DELTA.X	013680	INY
8040	LDA POS.PELOTA.MATRIZ	010080	CMP #12	013700	BNE W.1
8060	SEC	010100	BNE EXIT.DERECHA	013720	DEX
8080	SBC #1	010120	LDA #0	013740	BNE W.0
8100	STA MATRIZ.AUXILIAR	010140	STA DELTA.X	013760	RT5
8120	TAX	010160	INC POS.PELOTA.MATRIZ	013780	;

# BLINKY's

Por Bill Y.  
y Netol



## SCARY SCHOOL

¡Ayuda al simpático y tierno fantasma  
BLINKY a convertirse en un verdadero fantasma!

El único sueño de BLINKY es convertirse en un fantasma de verdad que sea capaz de asustar a las seres humanos. Para ello, debe reunir una serie de ingredientes que deberá mezclar a fin de lograr su propósito. Claro que lo anterior no es muy fácil que digamos, ya que diversas criaturas como: arañas, sapos, pirañas, etc., tratarán por todos los medios de evitar que BLINKY cumpla su misión.

Para ayudarle a cumplir su tan ansiado sueño le presentamos el siguiente cargador de vidas infinitas. Como siempre tipea cuidadosamente el listado que viene a continuación, poniendo especial atención a las líneas que contienen las sentencias DATA. Luego, graba una copia a diskette o cassette (por si algo resulta mal y viajas a la-la-landia), escribe RUN, presiona RETURN y sigue las indicaciones que aparecerán en la pantalla. ¡No olvides el papel higiénico y la linterna o estarás perdido en el submundo de las lineablas para siempre!

Nota: El CARGADOR de VIDAS INFINITAS para BLINKY aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de: CARBLINK.BAS

```

100 REM *****
110 REM *   CARGADOR   'BLINKY' *
120 REM *
130 REM *   Revista STAK # 5 1992 *
140 REM *****
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:? "REVISTA S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 12,4:? "Cargador BLINKY"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"

```

```

200 D=1536:H=1678:G0SUB 420
210 D=341:H=416:G0SUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
(5/N) ";;G0SUB 400
240 IF S$(<)"5" AND S$(<)"N" THEN 230
250 IF S$="5" THEN F=F+1
260 IF NOT F THEN GRAPHICS 0:END
270 POSITION 6,20:? " (D)iskette o (C)
assette? ";;G0SUB 400
280 IF S$(<)"D" AND S$(<)"C" THEN 270
290 IF S$="D" THEN POKE 415,1
300 POSITION 7,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare "
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con BLINKY"
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)<>6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM ***** REVISAS LINEAS DATA ****
420 TRAP 500
430 FOR I=D TO H STEP 24:SUM=0:N=1
440 FOR J=I TO I+23:READ A
450 SUM=SUM+A*N:N=N+1:POKE J,A
460 NEXT J
470 READ B:L=PEEK(183)+PEEK(184)*256:I
F L<>LIN THEN GRAPHICS 0:POKE 710,64:?
"Error en Numero de linea ";;L:END
480 IF SUM=B THEN 510
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
DATA en linea ";;LIN:END
500 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Faltan L
ineas DATA":END
510 LIN=LIN+10
520 NEXT I
530 RETURN
540 REM **** DATOS DEL CARGADOR ****
600 DATA 169,48,133,12,169,6,133,13,16
9,1,133,9,169,255,141,248,3,141,1,211,
169,0,141,68,32832
610 DATA 2,162,0,169,0,157,0,7,232,208
,250,238,31,6,173,31,6,201,192,208,238
,76,116,228,41690
620 DATA 169,0,133,82,133,8,133,9,169,
1,141,240,2,162,100,160,6,32,66,198,16
9,0,133,20,27908
630 DATA 165,19,197,19,240,252,32,85,1
,162,255,154,173,159,1,208,8,169,12,14
1,252,2,76,128,34968
640 DATA 198,76,152,197,125,29,160,195
,193,210,199,193,196,207,210,160,160,1
94,160,204,160,201,160,206,54309
650 DATA 160,203,160,217,160,160,210,1
97,214,201,211,212,193,160,211,212,193
,203,160,185,178,160,155,0,51325
660 DATA 169,6,162,1,160,105,76,92,228
,169,147,141,226,2,169,1,141,227,2,96,
8,32,94,1,27436
670 DATA 32,131,1,173,160,1,240,10,169
,95,141,34,2,169,228,141,35,2,40,76,95
,228,173,181,34298
680 DATA 130,201,198,208,8,169,165,141
,181,130,238,160,1,96,173,160,1,208,6,
32,131,1,32,85,29338
690 DATA 1,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,193

```

Comenzamos  
una serie  
con efectos  
visuales para  
pantallas de  
presentación

# Distort

por New Age

```

1 REM EFFECTO ESPECIAL 'DISTORSION'
2 REM (Basado en un juego de ST)
3 REM Por: New Age 1992
1000 GRAPHICS 0
1010 PRINT "Revisando DATOS..."
1020 REM *****
1030 REM * FLOAD$: Rutina Rapida *
1040 REM * Para Lectura de DISK/CASS*
1050 REM *****
1060 DIM FLOAD$(56)
1070 RESTORE 1910:SUMA=0
1080 FOR I=1 TO 56
1090 READ A
1100 FLOAD$(LEN(FLOAD$)+1)=CHR$(A)
1110 SUMA=SUMA+A
1120 NEXT I
1130 IF SUMA<>5550 THEN 1290
1140 REM *****
1150 REM * POKEa Rutina *
1160 REM * 'DISTORSION' *
1170 REM * en Memoria (1536-1696) *
1180 REM *****
1190 RESTORE 1990:SUMA=0
1200 FOR I=1 TO 161
1210 READ A:POKE 1535+I,A
1220 SUMA=SUMA+A
1230 NEXT I
1240 IF SUMA=21186 THEN 1320
1250 REM *****
1260 REM * Pantalla Roja y Grafico 0*
1270 REM * Si hay error en los DATOS*
1280 REM *****
1290 GRAPHICS 0:POKE 710,66
1300 PRINT "DATOS mal tipeados... Veri-
fique..."
1310 END
1320 GRAPHICS 15+16
1330 REM *****
1340 REM * Espera hasta que se *
1350 REM * Presione START y carga *
1360 REM * una Pantalla en formato *
1370 REM * Micropainter (62 sect.) o*
1380 REM * 7680 bytes +4 de colores.*
1390 REM * (Si no tiene pantalla, *
1400 REM * lea texto del Articulo) *
1410 REM *****
1420 IF PEEK(53279)<>6 THEN 1400
1430 OPEN #1,4,0,"D:NOMBRE.EXT"
1440 TRAP 1500

```

```

1450 X=USR(ADR(FLOAD$),1,33104,7680)
1460 GET #1,A:POKE 712,A
1470 GET #1,A:POKE 708,A
1480 GET #1,A:POKE 709,A
1490 GET #1,A:POKE 710,A
1500 CLOSE #1:TRAP 40000
1510 REM *****
1520 REM * Ajuste de Lista de *
1530 REM * Despliegue para Rutina *
1540 REM * 'DISTORSION' *
1550 REM *****
1560 POKE 559,0:DL=124*256
1570 FOR I=0 TO 1023
1580 POKE DL+I,0
1590 NEXT I
1600 POKE DL,112:POKE DL+1,112:POKE DL
+2,112
1610 FOR I=3 TO 576 STEP 3
1620 POKE DL+I,78
1630 POKE DL+I+1,0
1640 POKE DL+I+2,127
1650 NEXT I
1660 POKE DL+579,65:POKE DL+580,0:POKE
DL+581,124
1670 POKE 560,0:POKE 561,124
1680 REM *****
1690 REM * Se activa la Rutina *
1700 REM *****
1710 POKE 559,34
1720 POKE 203,1:POKE 204,2:POKE 205,19
3:POKE 1536+26,2
1730 POKE 1536+157,65:POKE 1536+158,12
6:POKE 1536+159,40:POKE 1536+160,159
1740 X=USR(1536,1536+10,7)
1750 IF PEEK(203)=1 THEN 1750
1760 X=USR(1536,49802,7)
1770 REM *****
1780 REM * Se repite hasta el fin de*
1790 REM * los tiempos o hasta apagar*
1800 REM * el computador. Lo que *
1810 REM * suceda primero... *
1820 REM *****
1830 GOTO 1720
1840 REM
1850 REM *****
1860 REM * DATOS DE FLOAD$ *
1870 REM * (FLOAD: Fast LOAD) *
1880 REM * (o Carga Rapida) *
1890 REM *****
1900 REM

```

1910 DATA 216,173,1,211,9,2,141,1,211,  
104,104,104,10,10,10,10,170,169,7,157,  
66,3,104,157  
1920 DATA 69,3,104,157,68,3,104,157,73  
,3,104,157,72,3,32,86,228,132,212,160,  
0,132,213,173  
1930 DATA 1,211,41,253,141,1,211,96  
1940 REM  
1950 REM \*\*\*\*\*  
1960 REM \* Rutina 'Distorsion' \*  
1970 REM \*\*\*\*\*  
1980 REM  
1990 DATA 104,104,170,104,168,104,104,  
76,92,228,216,165,203,208,3,76,98,228,  
198,204,240,3,76,98  
2000 DATA 228,169,2,133,204,198,205,20  
8,7,169,0,133,203,76,98,228,165,205,17  
0,173,157,6,133,206

2010 DATA 173,158,6,133,207,173,159,6,  
133,208,173,160,6,133,209,169,1,133,18  
6,133,187,160,0,165  
2020 DATA 208,145,206,200,165,209,145,  
206,202,208,31,173,157,6,56,233,3,176,  
3,206,158,6,141,157  
2030 DATA 6,173,159,6,56,233,40,176,3,  
206,160,6,141,159,6,76,98,228,198,186,  
208,25,230,187  
2040 DATA 165,187,201,16,144,2,169,16,  
133,187,133,186,165,208,56,233,40,176,  
2,198,209,133,208,165  
2050 DATA 206,56,233,3,176,2,198,207,1  
33,206,76,69,6,0,0,0,0  
2060 REM  
2070 REM \*\*\* FIN DEL PROGRAMA \*\*\*

### EFFECTO DISTORT por New Age

Muchas veces en un programa o juego se desea mostrar una pantalla de dibujo como presentación del mismo. Para salir de lo corriente, es bueno de disponer de algunos efectos para darle a esta pantalla un "toque" particular. A partir de este número iremos mostrando algunos efectos posibles y nunca vistos en ATARI 8 bits que podrán agregar a sus propios programas para hacer aparecer sus pantallas.

El efecto de este mes se denomina DISTORT, y está basado en uno visto en el juego SUPER SPRINT, para ATARI ST. Este, hace aparecer la pantalla de dibujo como una gota de líquido (al menos eso creo yo).

El programa a tipear está para ser usado con una pantalla en gráfico 7 1/2 (o 15), formato Micropainter (no comprimida). Si no tienen una a mano, pónganse a trabajar en una con cualquier programa de dibujo en 7 1/2 que tengan arrumbado por ahí.

El listado está lo suficientemente documentado y estudiado luego de tipearlo correctamente. Si desean modificarlo para GRAFICO 9, cambien la línea 1320 por: 1320 GRAPHICS 9 y la línea 1610 por: 1610 POKE DL+1.79. En la línea 1430 deben colocar el nombre del archivo de pantalla. Para los usuarios de cassette deben poner: 1430 OPEN #1,4,0."C:".

Esperamos que les guste y en el próximo número irá otro efecto de nuestro experto en efectos especiales New Age. Nota del Editor: Estamos esperando que te pongas las pilas y hagas nuevos efectos.



**LASERGAME**  
HUERFANOS 1055 OF.201  
PJE.EDWARDS 2 PISO  
SANTIAGO CENTRO

EL MAYOR SURTIDO DE JUEGOS- UTILITARIOS  
MANUALES-EDUCATIVOS PARA CASSETTE Y  
DISKETTE. NOVEDADES EXCLUSIVAS IMPORTADAS  
DE EUROPA Y U.S.A.

ATARI 800XL-65XE-130XE  
PARA SU MAYOR COMODIDAD GRABACIONES  
NORMALES- COMPRIMIDAS-INJEKTOR

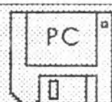
### ! NOVEDADES !

MISSION SHARK	KICK OFF	STACK UP
JOL BLADE II	DRACONUS III	ATARI TRIS I-II
RUFF & REDDY	MADJAX	HEAD O HILLS
THE GUILD OF THIEVES	YOGI G. ESCAPE	SNOOKER II
YOGI G. ESCAPE	YOGI G. MONSTER	GAUNTLET II
FIGHT NIGHT	ZYBEX III	SPACE RIDER
	MAS DL 2000 PROGRAMAS.	



### SERVICIO TECNICO ATARI XL-XE-ST

AMPLIO STOCK DE JUEGOS PARA IBM-  
PC COMPATIBLES.  
JUEGOS Y UTILITARIOS PARA  
COMMODORE DISKETTE Y CASSETTE



TENEMOS LA MAS COMPLETA  
COLECCION DE JUEGOS Y  
UTILITARIOS PARA SU ATARI ST.  
ULTIMAS NOVEDADES EUROPEAS  
AMPLIACIONES DE MEMORIA

SENSIBLE SOCCER	ALCATRAZ	11 GRAND PRIX
TI TORNADO	CHUCK ROCK	Kick Off I-2
INTRUDER	WOLF PACK	KNIGHTS OF SKY
F15-II	HOOK	PARASOL S IARS
HOVERSPRINT	VIDLO KID	SHADOWLANDS
MERCUS	LEANDER	BARBARIAN II
CALAMUS	ARABESKE PRO	O-LINE
LDW POWLR	DE LUXE PAIN I	DALI 4.0
QUARIL I STREO	MEGAPAIN I 4.0	WORD FLAIR
Y MUCHISIMOS MAS (MAS DE 800 TITULOS)		

DESPOCHOS A PROVINCIA  
PARA LISTADOS GRATIS  
INCLUYA ESTAMPILLAS

(C)1992 DISTRIBUIDORES  
DE STAK  
LA REVISTA ATARI

CASSETTE-DISKETTE





# SOCORRO

## HACKER

Para este inclasificable juego de espías, tenemos algunos datos a compartir:

la clave para ingresar al juego inmediatamente, sin pasar por la exhaustiva prueba del principio es AUSTRALIA. Las cuatro claves de seguridad, que el programa requiere son:

- 1 MAGMA, LTD.
- 2 AX-O31O479
- 3 HYDRAULIC
- 4 AUSTRALIA

Los pasos a seguir para completar la misión con éxito son:

	PAIS	QUE DAR	COMPRAR
1	SUIZA	\$5000	TODO
2	EGIPTO	CRONOGRIFO	TODO
3	ROMA	ESCARABAJO	NADA
4	INDIA	TUTANKAMON	NADA
5	NEW YORK	CHALET	BONOS
6	TOKYO	BONOS	TODO
7	CHINA	PERLAS	JADE
8	CUBA	JADE	NADA
9	LONDRES	CAMARA	LP DE BEATLES
10	SAN FCO.	LP DE BEATLES	NADA
11	WASHINGTON	Dar documento al agente del FBI.	

En ese momento, si tienen la impresora encendida (obviamente si poseen una) y un poco de suerte, obtendrán su diploma de .... sino, Bad Luck!

Por Bill Yesterday y  
Anónimos del siglo XX.

## CONAN EL BARBARO

Para obtener vidas infinitas, presionar la T, durante la carga del juego.

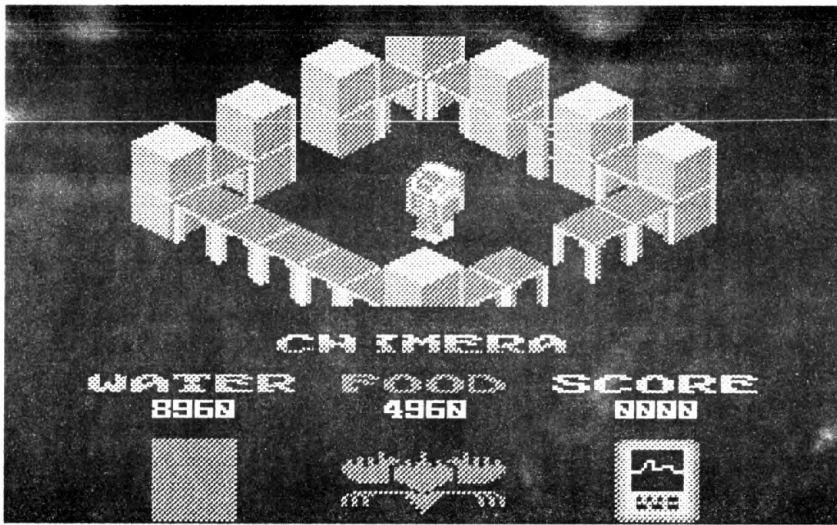
## LODE RUNNER

Para este estupendo juego de habilidad e ingenio, les entregamos algunas pillerías. Aquí van:

CTRL U	Avanza a la siguiente pantalla.
CTRL F	Va sumando vidas extras.
CTRL K	Para jugar por teclado.
CTRL J	Para jugar con joystick.
←	Disminuye la velocidad del juego.
→	Aumenta la velocidad del juego.

## PLASTRON

Al estar jugando tipear STEVE BAK. En ese momento, tendrás inmunidad contra los enemigos y obstáculos. Sin embargo, ¡Cuidado con tu energía!. Deberás tomar 6 "Efes", para poder pasar de nivel.



Por Rodrigo Cabrera

*Si tu eres de los que prefieren aquellos juegos en que solamente hay que matar a los malos o sacudir joysticks hasta romperlos, no sería una buena idea que leyeras esto, ya que este juego esta catalogado entre los difíciles.*

**CHIMERA:** "Te hará pensar como ningún otro juego lo ha hecho antes; si terminas este juego en un mes tienes un C.I. igual al de Einstein", esto es lo que dicen sus autores en la presentación del juego, pero evidentemente esto no va para tí, por lo que verás mas adelante).

La vida de millones de personas está en juego; una base espacial está a la deriva y los científicos prevén que hará colisión contra la tierra dentro de quince horas. El androide **CHIMERA** tiene bajo su responsabilidad la importante misión de evitar la catástrofe. Este cometido solo puede cumplirse adecuadamente activando las cuatro cargas explosivas esparcidas en las sesenta y cuatro salas de la base errante.

Con la ayuda del **MAPA** podrás orientarte por los intrincados pasillos para así localizar los elementos que te ayudarán en tu causa. Cada una de las cargas explosivas está dividida en dos segmentos; estos deben ser unidos y llevados a cualquiera de los cuartos azules (en el mapa aparecen con vértices curvos, para su pronto ensamblaje y conexión.

Los elementos a buscar son los siguientes:

La llave de tuercas (**SPANNER**) y la tuerca (**SCREW**), forman una carga.

La llave (**KEY**) y el candado (**PADLOCK**), forman otra carga.

Enciende la linterna (**TORCH**) en el cuarto Oscuro (**DARK ROOM**) y obtendrás la próxima carga.

La pirámide Inversa (**PIRAMUD**) y la pirámide Normal (**PIRAMID**) que forman la cuarta carga, son las más difíciles de unir, ya que se encuentran en salas demasiado alejadas.

Todos los objetos deben ser cógidos en un cierto orden, y este lo debes descubrir tú mismo (¡La Dura!).

Pero no es fácil cumplir con tu misión, **CHIMERA**, por ser tan perfecto, posee cualidades humanas, y por ello debe alimentarse constantemente durante el transcurso del juego con el pan y el agua que encuentre en el camino. Debido a que estos alimentos son limitados **hay que saber muy bien cuando utilizarlos**. También encontrarás unos detestables radiadores que harán que tus reservas de agua se agoten rápidamente y ocasionen la destrucción del androide.

Las reservas de pan se terminan muy lento así es que no te preocupes mucho respecto a esto, pero **¡OJO!**, hay muy poco pan y están muy lejos uno de otro. Debes prestar mucha atención a algunas paredes ya que hay alimento "fondeado" (es decir escondido) en ellas.

Debido ha que si continuo explicando este juego, tu lo terminarás de inmediato y esa no es la gracia, mis fauces quedaran herméticamente selladas por siempre.

**Nota del Editor:** "Siempre" es mucho tiempo, pero de cualquier manera felicitaciones a Rodrigo Cabrera por este excelente artículo y el detallado mapa, locayo tenía que ser! Ojalá que nos sigas mandando otras colaboraciones tan buenas como esta. Un ejemplo a seguir por los flojos.

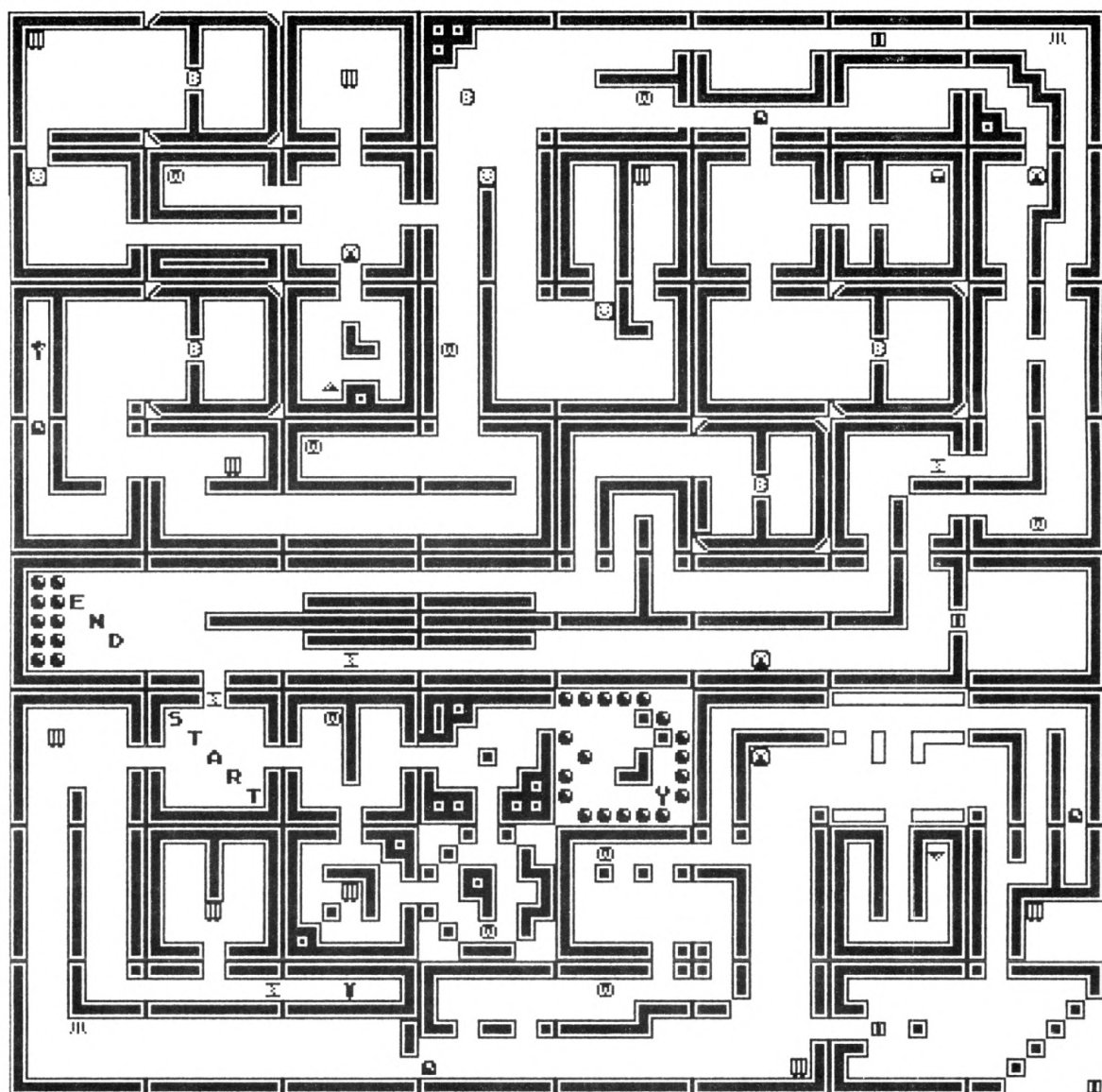
**FE DE ERRATA:** En el NUMERO 3 de la revista, en el listado Assembler del STAKOUT, hay varias líneas del tipo LDA # NOMBRE o LDA # NOMBRE, que no ensamblan en el EDITOR ASSEMBLER. Ellas deben ser cambiadas por:  
 Las del tipo LDA # NOMBRE por LDA #NOMBRE/256.  
 Las del tipo LDA # NOMBRE por LDA #NOMBRE&256.  
 Las líneas que deben cambiar son: 14300, 14340, 14380, 14940, 14980, 15020 y 15060.

# Mapa del Chimera

Por Rodrigo Cabrera

## CHIMERA

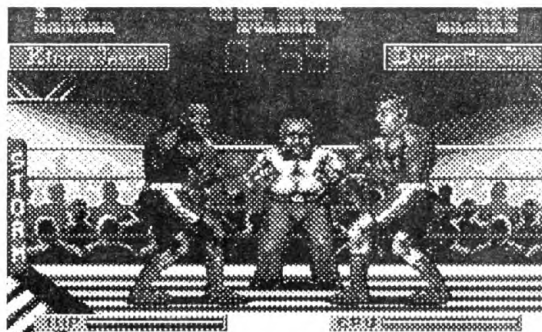
- |   |    |                |   |    |                |
|---|----|----------------|---|----|----------------|
| ⊠ | == | ELECTRIC FENCE | ⊠ | == | PANDORA BOX    |
| ⊠ | == | MUG OF WATER   | ⊠ | == | WALL           |
| ⊠ | == | LOAF OF BREAD  | ⊠ | == | DOOR           |
| ⊠ | == | RADIATOR       | ⊠ | == | COMPUTER       |
| ⊠ | == | TOAST          | ⊠ | == | REV. HOURGLASS |
| ⊠ | == | SPANNER        | ⊠ | == | PADLOCK        |
| ⊠ | == | SCREW          | ⊠ | == | PIRAMUD        |
| ⊠ | == | KEY            | ⊠ | == | PIRAMID        |
| ⊠ | == | TORCH          | ⊠ | == | DARK ROOM      |



# JUEGOS: ATARI ST

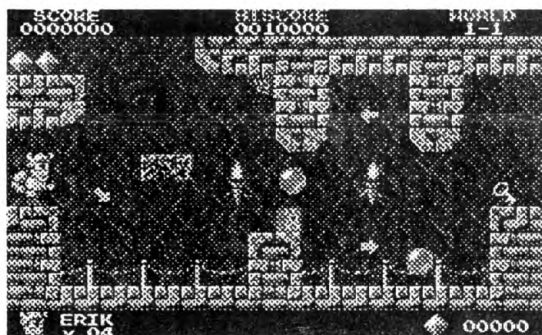
Por Rod Rubber

# Los Nuevos Los Clásicos



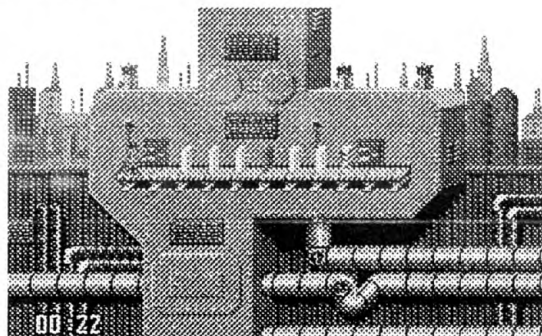
## HOT RUBBER

Excelente programa de carreras de moto. Múltiples opciones de juego.



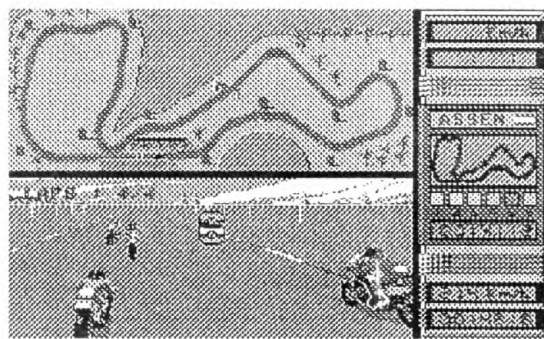
## INTERNATIONAL NINJA RABBIT

Osos panda, conejos y dragones en este colorido juego de peleas de artes marciales.



## FINAL BLOW

Emocionante juego de peleas de Box. Sprites Grandes y quizás por eso un poco lento.



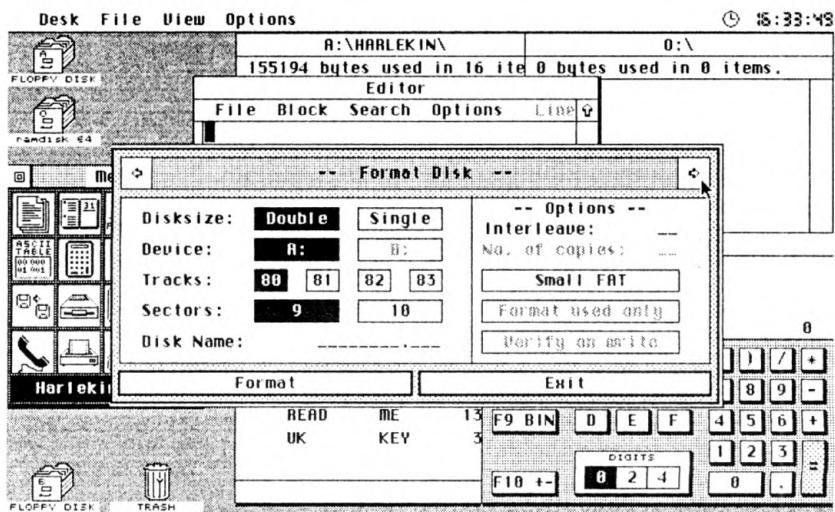
## ERIK

Entretenido juego de habilidad y plataformas.



## PUSH OVER

Un entretenido juego de ingenio. Una simpática hormiga debe resolver variados puzzles.



# HARLEKIN

*Sin duda todos los poseedores de un ATARI ST, conocerán las ventajas de los programas accesorios. Poder acceder rápidamente a calculadoras, procesador de texto, agenda de notas, selectores de archivos más avanzados de los que trae el sistema, editores de sectores, etc., sin tener que abandonar el programa en que se está trabajando, puede llegar a ser a veces cosa de vida o muerte. Este mes les hablaremos de un fabuloso programa accesorio múltiple, cuya única desventaja podría ser que es solamente para resolución alta (es decir monocromático). Sin embargo pronto esperamos que se encuentre en nuestro país la versión también para color.*

Por  
Rodrigo  
Gómez

Desde aquí es posible asignar la memoria destinada a cada opción en el menú **Default Settings**.

Así mismo es posible crear o programar el teclado de la forma más conveniente para el usuario. De esta manera, fácilmente puede disponer de las vocales acentuadas, eñes y caracteres especiales en las teclas que usted prefiera. La visualización y redefinición de los fonts del sistema es posible para lo que gustan (y tienen el tiempo) de hacerlo.

Algo a tener en cuenta: En el submenú **Macro Keys** se pueden programar un juego de teclas (esto quiere las teclas control o shift o alternate o una combinación de ellas más una tecla normal) para llamar los submenús del **HARLEKIN** sin necesidad de tener que llamarlos desde el menú principal, o algunas otras opciones como una reset o partida en frío del computador sin necesidad de apagarlo.

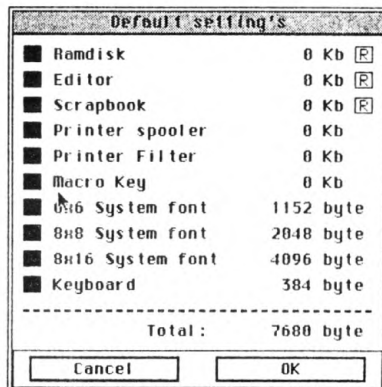
Una vez que haya terminado de configurar su programa y esté satisfecho, grabe al disco esta configuración con **Save Settings**.

La "gracia" que posee este programa es que es totalmente configurable en su funcionamiento. Es decir, cuando uno lo quiera colocar en un diskette con algún programa determinado, se pueden setear sus opciones de tal manera de adecuarlo lo mejor posible a esa situación.

**HARLEKIN** es, como decíamos, un programa accesorio múltiple y dispone de las siguientes opciones accesibles desde su menú o por medio del teclado, configurándolo antes para este propósito:

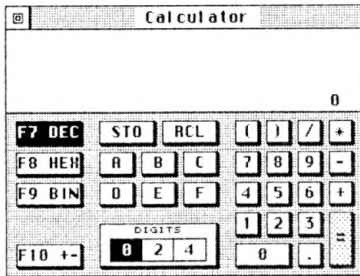
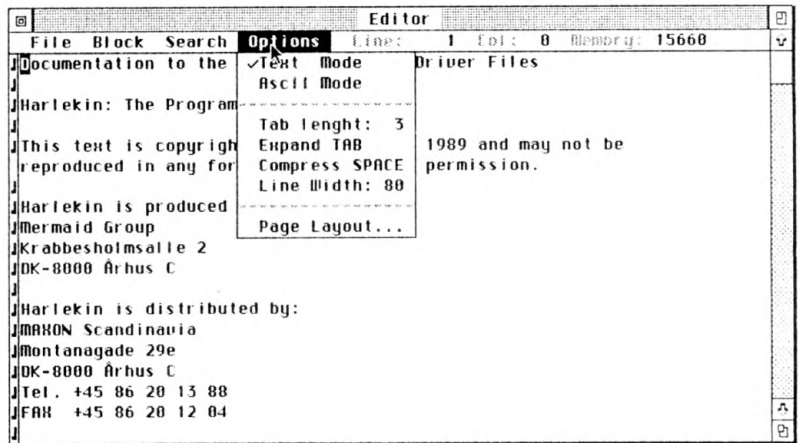
## CONFIGURACION DEL HARLEKIN

El **HARLEKIN** es totalmente configurable. Esto se realiza a través de un archivo incluido en el paquete de software llamado **CONFIG.PRG**. Hay que considerar eso si, la memoria disponible del computador y el programa al que estará asociado el **Harlekin** como accesorio. Es preciso hacer una copia del **Harlekin** antes de configurarlo, puesto que se escribirán datos y archivos en la configuración.



## PROCESADOR DE TEXTO

Este es, sin ser realmente profesional, capaz de brindarle todo lo necesario para poder escribir sin ningún problema cualquier tipo de carta o documento rápido. Carga y grabación, tratamiento de Bloques de texto, Opciones de búsqueda y reemplazo, formato de la página, etc., son fácilmente operables desde los menús en la parte superior del procesador. La memoria disponible para texto, dependerá de la configuración inicial que se le haya dado.

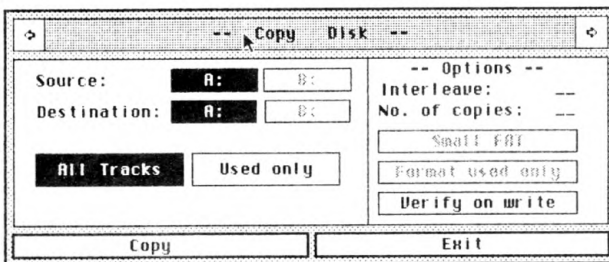
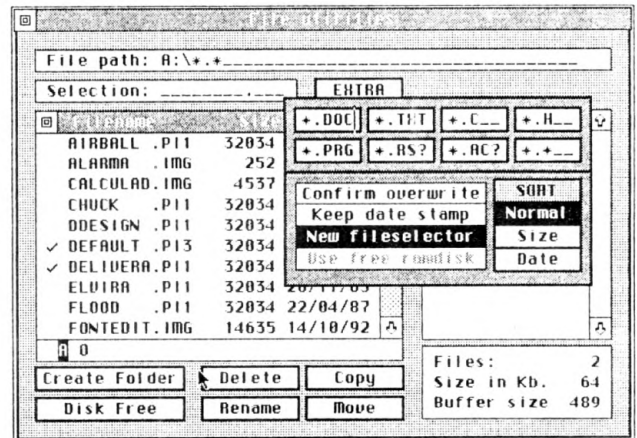


## CALCULADORA

¿Quien no necesita de pronto una buena calculadora que lo saque de apuro?. Para operaciones comunes (¡No es programable, exigentes!) en Decimal, Binario, Hexadecimal, esta pequeña calculadora que dispone además de memoria, no lo defraudará.

## FILE UTILITIES (UTILITARIOS DE ARCHIVO)

Crear Sub-Directorios (Carpetas), copiar, mover, borrar, renombrar archivos, ver directorios, es posible desde acá. En el sub-menú de EXTRAS, se pueden setear, extensiones de búsqueda, confirmación de escritura, orden de despliegue de los archivos, etc. Por ejemplo si desea borrar varios archivos de un diskette, simplemente vaya marcándolos y estos aparecerán en la ventana de la derecha (Selected), luego marque la opción Delete y previa confirmación todos serán borrados.

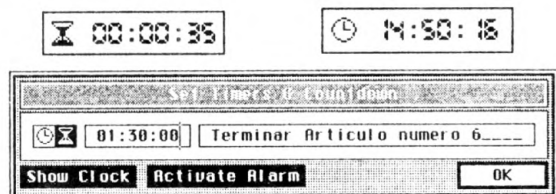


## DISK UTILITIES (UTILITARIOS DE DISKETTE)

Para formatear diskettes, con 80, 81, 82 u 83 tracks, a 9 o 10 sectores por track, o copiar diskettes ya sea completos o sólo por sectores usados. *Apuntando el mouse en las flechas de la parte superior del submenú se cambia entre uno u otra opción.* Algunas opciones más están disponibles.

## RELOJ Y ALARMA

Harlekin dispone de un reloj configurable que se puede instalar en la parte superior derecha de la pantalla. También dispone de una alarma con un contador en regresiva. Unas campanadas con un mensaje (colocado por el usuario), le avisarán que su tiempo ha llegado.



## MONITOR

En esta sección se puede examinar la memoria del computador, el diskette (ya sea por sectores o tracks) y archivos del diskette. Para los que entiendan más en materia de estructura del diskette o archivos disponen de varias opciones más con las cuales pueden buscar información específica, cambiarla, etc.

### TABLA DE CARACTERES ASCII

Siempre es útil disponer de una tabla con los caracteres ASCII. Marcando cualquiera de ellos en la tabla, aparecerá su valor hexadecimal y decimal correspondiente.

A:0001F0 - D: 0		Monitor	
1F0 -	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 A2E6	.....	
000 -	0000 00FF 4F00 0560 0007 8000 09A0 000B	...0...	
010 -	C000 0DE0 000F 0001 1120 0113 4001 1560	...e..	
020 -	0117 8001 19A0 011B C001 1DE0 011F 0002	.....	
030 -	FFFF FF23 4002 2560 0227 8002 29A0 022B	...%*...+	
040 -	C002 2DE0 022F 0003 3120 0333 4003 3560	.../.1.3E.5	
050 -	0337 8003 39A0 033B C003 3DE0 033F 0004	.7.9...=?.	
060 -	4120 0443 4004 4560 0447 8004 49A0 04FF	A.CE.E'.G.I..	
070 -	CF04 4DE0 044F 0005 FFFF FFFF 4F05 5560	..m..0....0.U	
080 -	0557 8005 59A0 055B C005 5DE0 055F 0006	.w..v..[...]	
090 -	6120 0663 4006 6560 0667 8006 69A0 066B	a.c.e'.g...i..k	
0A0 -	C006 6DE0 066F 0007 7120 0773 4007 7560	..m..o..q..s.e.u	
0B0 -	0777 8007 79A0 077B C007 7DE0 077F 0008	.w..y..{...}..Δ.	
0C0 -	8120 0883 4008 FF6F 0887 8008 89A0 088B	.....	
0D0 -	C008 8DE0 088F 0009 9120 0993 4009 9560	...e..	
0E0 -	0997 8009 99A0 09FF FFFF FFEF 099F 000A	.....	

Goto Print Ascii Drive:A Sector File Memory  
 Search Write Flush Side:0 Sector:01 Track:00

## MODEM (COMUNICACIONES)

Todo una interfaz de comunicaciones también se encuentra disponible para el que disponga del hardware adecuado.

Name	Phone Number	Baud
Mermaid Group BBS	86202016	1200 8 N 1
-----	-----	1200 8 N 1
-----	-----	1200 8 N 1
-----	-----	1200 8 N 1
Hangup: +!+!+ATH0	Dial: ATDT	Return: \$

Edit Exit

## RAMDISK

Como ya dijimos en la sección de configuración, es posible disponer de una disketera virtual en memoria. El tamaño de ella dependerá obviamente del sistema en que se esté trabajando. Una opción bastante interesante del Harlekin es la capacidad de grabar en un archivo, todo lo que se encuentra en un momento determinado en la Ramdisk. Este mismo archivo ya grabado, es posible cargarlo otro día de tal manera de disponer rápidamente de toda la información idéntica a como se encontraba antes. Por ejemplo, supongamos que usted usa la Ramdisk para tener instalados fonts para un programa. Luego de copiarlos a la ramdisk haga un **SAVE** para crear un archivo (póngale un nombre ad hoc) que los contenga. En otra oportunidad sólo tendrá que cargar este archivo para disponer de los mismos fonts en la ramdisk.

-- Ramdisk --

Size: 0 KB Drive: D

Autoload Ramdisk:  Yes  No

File: REVISTAS.TAK

Cancel OK

RAMDISK

Drive : 0

Disk Size: 60 KB.

Used: 0 B.

Save Load

Exit

## AGENDA DE NOTAS (SCRAPBOOK)

Sin duda la agenda de notas que está disponible en HARLEKIN es muy completa. Dispone desde 1980 hasta 1999, con todos los meses, días y horas correspondientes. Solamente un usuario realmente interesado en usarla podrá sacarle todo el provecho, puesto que sus opciones son muchas y complejas.

Scrapbook		Scrapbook	
File	Options	File	Options
	Thu 14 Oct 1992 Week 41		Thu 14 Oct 1992 Week 41
		Mon	Tue
		Wed	Thu
		Fri	Sat
		Sun	
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			

--- EMPTY NOTE ---

Thu 14 Oct 1992 Liste

## MAS OPCIONES

Aparte de la opciones ya detalladas, HARLEKIN dispone de algunas otras tales como, manejo de filtros e impresora, carga de archivos macro, Información del sistema, RS 232, etc. En el menú de System Setting (Configuración del sistema), se encuentran otras tales como: selección de fonts, protección de pantalla, rapidez del mouse y respuesta de los botones, respuesta y sonido del teclado, reloj y alarma, etc.

## EN RESUMEN

Sin ninguna duda, este programa es totalmente necesario para un usuario realmente serio. Su presentación, amigabilidad, sus múltiples y bien realizadas funciones, lo convierten en un software de alto nivel. Esperamos en un próximo número echar un vistazo a la nueva versión a color. Hasta la próxima.



## EN LA TRINCHERA

Por Max Veuthey

*Esto no es idea mía. Yo tenía en mis planes revisar un arcade que muchas veces repaso y ya estaba por colocar su título, que dicho sea de paso es "JU... Ah? ... que el editor en jefe me está llamando?.....No quiere, no quiere un arcade en mi columna, quiere que vuelva a las aventuras, que no tengo dedos para el piano, que no capto las ideas modernas, que mi idiosincracia y qué se yo cuántas otras cosas; así que esta vez acompañaremos a los Goblins en sus andanzas, y punto. No es mi culpa.*

**Nota del Editor:** A veces me siento un Goblin, tratando de hacer caber el texto en la Revista.

Simpáticos personajes estos, los goblins (o duendes si lo prefiere).

Pero empecemos por el principio: estamos en un real comedor, real porque hay un rey en él, y una reina y toda la familia real, incluso una real mascota (perro?) o debo decir una regia mascota?

Se almuerza, o cena (da lo mismo); mucha cháchara, un abuelo pidiendo más vino, música, (parece un cantautor, pero de la época, o sea un trovador), un lindo día, un hombre pájaro (?) se observa a través de las ventanas el cual sufre un pequeño percance que no tiene absolutamente nada que ver con esta historia pero que la caracteriza a través de todo su desarrollo. En fin, una familia feliz. De pronto usted ve una imagen (parcial) que a mí me recordó a la macumba y que al rey le hace dar un alarido que no tiene nada de regio pero sí mucho de real. Observamos que alguien, no sabemos quién, le está haciendo "MAL" al rey a través de una imagen (un pequeño muñeco a imagen y semejanza de él) que es torturada con un alfiler, (dolor), una araña (terror), una pluma de ave (cosquillas desesperantes), un mazo (terrible dolor de cabeza, ya que le aforró en la real testa) etc. Una excelente pantalla de presentación a mi modo de ver, que resume en forma clara, entretenida y simpática el meollo de la aventura.

**Misión:** usted, controlando tres duendes debe entregar varios elementos a un poderoso mago, quien podrá liberar al rey del suplicio a que está sometido.

Para empezar, deberá ser un diamante y luego algunas cosas más que se le indicarán durante el desarrollo de la aventura. Esta tiene un marcado sentido del humor y no me cabe duda que lo sabrá apreciar, de principio a fin.

Los duendes son tres, y cada uno tiene propiedades o características propias y para conseguir su objetivo deben actuar en forma conjunta y mancomunada. Uno de ellos, el más venerable, es mago y puede aplicar su magia sobre cualquier objeto, aunque no todos reaccionen a ella, y no hace nada más. El segundo es bueno para los chopazos (nada que ver con los shops!); es decir supone que todo se arregla a coscachos y también tiene la propiedad de trepar, sobre todo por cuerdas o cualquier cosa que sirva para lo mismo. Creo que es el más pelusa de los tres. Y el último, puede trasladar cosas (de a una) y/o/u operarlas. (lómelas antes). El juego presenta aproximadamente veinte (XX) pantallas, y en todas debe resolver acertijos para pasar a la siguiente. Cuando lo logra, los duendes lo celebran aparatadamente y se le entrega un código para partir de ahí, el que está en relación con la energía que tenga en ese momento. Lo anterior, porque si realiza acciones reñidas con el buen sentido, la racionalidad, o la decencia, será castigado con un cierto drenaje de su energía (o vida remanente). Y por supuesto, el código entregado será distinto.

El juego se maneja con mouse (ratón, para los autóctonos) y es muy fácil de aprender. Coloque el cursor sobre un duende y botón, y ese será el duende manejable y no digo activo porque los otros dos estarán activos pero haciendo cosas para no aburrirse mientras usted maneja el otro. (¿suena raro?) Tal vez, pero observelos.

Con el botón derecho elige la acción y con el izquierdo la efectúa. También se puede seleccionar un duende en una imagen central en la base de la pantalla. Al costado derecho hay una calavera, que es el icono para salvar el juego en el momento que desee. Al lado izquierdo de ésta hay una mesita, donde aparecen los objetos que deberán obtener para quitarle el dolor de cabeza al rey aunque esto último solo como una referencia, o como recordatorio, ya que el juego controla estos aspectos. (En parte).



El juego ofrece distintas opciones en cuanto al idioma, pero personalmente prefiero el inglés, ya que las traducciones al castellano, (chileno), algunas veces no son muy afortunadas, e inducen a error. También hay diferencias en usos, costumbres, dichos o creencias de un país a otro, sobre todo si el otro país está en Europa y para muestra un botón: en este país, los ratones gustan en primer lugar de un buen queso y es lo que usaríamos todos para tentar a uno de esos roedores, pero parece que en Europa los ratones gustan a a rabiarse de las zanahorias. (Será por el colesterol o para tener buena vista?) No lo olvide.

Algunos consejos o recomendaciones también serán útiles y aquí van: Si a veces desea que un duende realice una acción y ello no ocurre, insista; puede estar físicamente mal ubicado. En realidad la acción hay que indicarla sobre el objeto que va a ser sujeto de la acción (casi siempre!) Ya le indicaré un par de casos específicos donde esto es difícil de determinar. A veces medio centímetro más o menos hacen una gran diferencia. Insisto, insista. Por supuesto, en muchas pantallas hay pistas falsas que hacen perder energía si efectúa acciones sobre objetivos que parecen obvios, pero que en realidad no son los adecuados. En todo caso, casi siempre será recompensado con una dosis de sano humor. **Si muere, será un muerto de risa. (Nada de sangre).**

Otras veces, es importante el orden en que se realizan las cosas. Y en este sentido, algunas pantallas son un tanto rebuscadas. En todo caso, la recomendación de siempre: tantee todo, intrusee todo, trate con todo lo que sea reconocible por el programa como objeto posible de una acción. Debo aclarar, eso sí, que en un par de pantallas los acertijos no se acomodan mucho a la lógica y se requiere más suerte que cerebro. Pero los que triunfan a más de ser cerebrales, también son suertudos. O no? (A veces también son útiles los pitutos, pero este no es el caso).

La gráfica es... apropiada. No es espectacular ni elaborada; me recuerda a esos libros para niños que venían listos para pintar o mejor dicho para colorear. En realidad es simple y los detalles, por lo mismo, se observan con facilidad, excepto en una pantalla que a mí me costó muchísimo resolver y que al decir de los demás es una de las más fáciles (?!) Si, es una muy simple en que lo principal es un camino, una planicie y una mastaba muy grande. Ah? Mastaba? Je-Je! (Monumento o sepultura prehistórica conformado por una gran piedra (tipo mesa de varias toneladas) horizontal apoyada en varias piedras verticales enterradas hasta media altura, conjunto que a veces se considera un altar de ceremonias de naturaleza religiosa...)

Bueno, sigamos: Hay pantallas que aparecen más de una vez con algunas diferencias, más que nada derivadas del objeto que posean los duendes lo que implica una acción diferente y un montón de suerte, sobre todo con el Buda. (No se olvide del duende que arregla todo a coscachos).

El sonido es, esteeeee...(momento, voy a repasar el juego porque no recuerdo mucho de él):..... Ya, el sonido es bueno, orientado a apoyar las acciones que realizan los duendes, muy similar a lo

# EN LA TRINCHERA

que se observa en un corto de dibujos animados. Es original y también orientado al humor. Es mucho mejor que lo que aportan muchos juegos que solo entregan una melodía y ritmo machacante y que en cinco minutos le dejan la cabeza como tambor. Si quieren que le ponga nota, me atrevería con un 5,5 (de 1 a 7). (Al sonido me refiero).

Antes que lo olvide, en la pantalla en que hay que entregar el diamante, a los duendes hay que indicarles el camino por tramos en algunas zonas de la misma, ya que a veces no se mueven aunque se les indique dirigirse a algún lugar específico. También ocurre lo mismo en la pantalla del árbol **GRANDE**. En otras también pero no en forma tan notoria o excesiva como en estas.

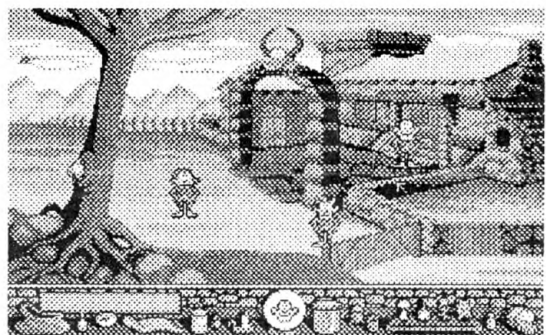
**El guión es bastante bueno y es muy entretenido de jugar y en general no es difícil. Para los principiantes, con unos diez días bastará para terminar la aventura.**

Hasta este momento pensaba dar más pistas, pero me estoy arrepintiendo ya que el juego no lo requiere y es adictivo. Además, colijo que va a perder interés y gran parte del humor. Mmmm... última pista: cuando tenga que usar una honda (tiragomas, lanza piedras, o como quiera que la conozcan, -todos la usamos cuando chicos No?) ubíquense en el costado izquierdo de la pantalla, no muy cerquita del río. En esa posición hará buena puntería. Y no hay más ayudas. Por lo menos por este medio. Cualquier necesidad extrema requerirá un sobre tamaño carta, autodirigido, estampillado, una hoja de papel y un lápiz (**Parker mínimo**), (dirigido al Sr. Editor en Jefe).

No miren la gráfica, ni el sonido, si no están de acuerdo conmigo; tampoco la lógica ni el guión, pero se van a entretener mucho más que con otros programas que llegan cargados de medallas y méritos de dudosa procedencia, otorgados por comités de analistas de revistas de sospechosa factura. (Me puse denso?)

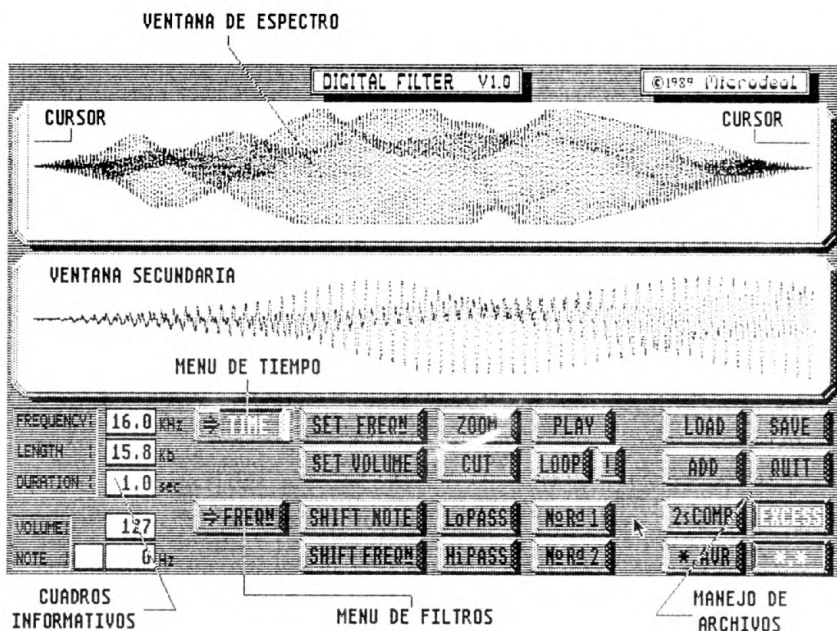
**En resumen, un muy buen juego, entretenido, mucho humor, como para resolverlo en familia, y permite buscar soluciones en vez de quedarse en blanco como ocurre en muchos programas que, a veces parecen hechos por programadores o guionistas sádicos orientados a fanáticos masoquistas de la pantalla.**

**He dicho!**



# DIGITAL FILTER

Por  
Orlando Espinoza L.



El programa **DIGITAL FILTER** es un accesorio de **Quartet**, y tiene por función manipular sonidos sampleados para posteriormente convertirlos en un formato **AVR**. Este formato es usado por el otro programa accesorio (**VOICE**) para generar un set de instrumentos.

A continuación, haremos un ejemplo práctico para conocer sus principales funciones. Para ello cargaremos un sonido sampleado que viene con el paquete utilitario (**GUITAR.SSS**). Este sonido fue sampleado a 20 KHz. Lo que haremos, será modificarlo dejándolo en 16KHz y afinado en la nota **LA**. El archivo como no es un formato **AVR**, debe ser cargado con la extensión **\*\*** y eligiendo el parámetro **2sCOMP**. Marque **\*\* 2sCOMP**, **LOAD** y seleccione el archivo **GUITAR.SSS**. Una vez en memoria, usted podrá apreciar en la ventana superior, el espectro sonoro de este sonido. En el borde izquierdo de la pantalla, verá la longitud, duración y volume del archivo cargado.

Al presionar el comando **PLAY** notará lo imperfecto de su ejecución. Esto es debido a que la frecuencia puesta por defecto por **DIGITAL** es 16 KHz y el sonido fue sampleado a 20 KHz.

Nuestra tarea será dejarlo en 16 KHz para ser usado de manera correcta por **QUARTET**.

Aprovecharemos de explicar la función **ZOOM**. En la ventana de espectro, mueva ambos cursores de línea laterales y marque una zona del espectro. Seleccione **ZOOM** y verá en la ventana inferior, una visión ampliada de la zona seleccionada.

En el paso siguiente, deberemos transformar el sonido en **FRECUENCIA**. El proceso de transformación involucra complicados cálculos por lo tanto, dependiendo de la longitud del archivo, tanto mayor será el tiempo empleado en la transformación.

Una vez concluido el proceso, la ventana inferior cambia desplegando un gráfico de frecuencias del sonido, mostrando sus picos de frecuencia más altos. En el borde inferior izquierdo, existe un cuadro informativo llamado **NOTE**. Su misión es la de entregar la nota estimativa según la cual está afinado el sonido. Como la frecuencia de ejecución ya estaba puesta en 16 KHz, debería indicar un valor aproximado de 208 Hz, es decir, la equivalencia a la nota **SOL SOSTENIDO** (**G#** en notación Inglesa).

Estando la frecuencia ya en 16 KHz, no es necesario modificarla. De otra manera, habría que seleccionar el comando **SHIFT FREQn**, ingresar el valor 16 y presionar **RETURN**.

Lo que debemos hacer ahora, es afinar el sonido a la nota **LA** (**A** en notación Inglesa). Esto es debido a que **QUARTET** asume que todas las voces usadas por él, están afinadas en esta nota en particular.

Presione **SHIFT NOTE**, borre con la tecla **ESC** el valor (440 Hz), ingrese 220 y presione **RETURN**. 220 corresponde a la frecuencia en Hz, de la nota **LA**.

Si marca con el mouse la ventana, notará que ahora muestra un gráfico magnificado, pudiéndose ver bajo el gráfico, las notas (en notación Inglesa). Podrá apreciar que la nota más baja del gráfico corresponde precisamente a la nota **A (LA)**. Marque nuevamente la ventana para volver al despliegue anterior. Verá que existen un par de frecuencias que exceden los 4 KHz, siendo necesario el uso del filtro de bajas frecuencias (**LoPass**). Marque esta función, ingrese 4 y presione **RETURN**. Con esta acción, todas las frecuencias por sobre 4 KHz, serán eliminadas.

Ahora procede usar el filtro de altas frecuencias (**HiPass**) para 'centrar' el sonido sampleado. Marque la función **HiPass**, ingrese 0 y presione **RETURN**.

Teniendo ya modificado nuestro sonido,

marcaremos el comando **TIME** para volver a las funciones principales.

Una vez terminado el traspaso, presione **PLAY**. Como notará, el sonido fue mejorado y tiene ahora menos ruido de fondo.

Aprovecharemos este momento para examinar la función **LOOP**. Este comando permite insertar un punto de repetición en el sonido con el objeto de crear efectos especiales.

Marque la función **LOOP**. En la ventana de espectro existen ahora 2 cursores paralelos. Sitúe dichos cursores (con el mouse) cerca del centro del espectro y marque nuevamente la función **LOOP**. Verá que ha aparecido una **R** en el punto donde se producirá la repetición del sonido. Presione **PLAY** y escuchará el sonido repitiéndose indefinidamente. Para finalizarlo, presione la Barra de Espacio.

Una manera de suavizar el molesto **CLICK** que se escucha en el punto de **LOOP**, marque la opción **!**. Seleccione los comandos **SLOW** o **FAST** para indicar que el declive sonoro será lento o rápido, respectivamente.

Para borrar un punto de repetición, marque 2 veces la opción **LOOP**.

En este momento estamos en condiciones de grabar nuestra guitarra eléctrica con el formato AVR, para incorporarlo a un futuro Set de Voces. Marque la extensión \*.AVR, el comando **SAVE** e ingrese un nombre para este sonido. ¿Que tal GUIELEC.AVR?

*Durante este ejercicio nos quedaron pendientes algunas funciones y las veremos someramente.*

- ADD** - Agrega un sonido a otro ya cargado en memoria.
- QUIT** - Abandona el programa.

## EXCESS

- Parámetro de carga por defecto. Dependiendo del formato del archivo de sonido, podrá ser leído correctamente por DIGITAL. En caso contrario, intentar con 2sCOMP.

## SET VOLUME

- Selecciona potencia de salida del sonido.

## CUT

- Permite cortar una sección del sonido. Sólo marque dicha sección con los cursores de línea y presione CUT. Las porciones fuera de este rango serán borradas.

## NoRd1

- Permite reducir el ruido de fondo.

## NoRd2

- Permite reducir las inarmonías.

La función única de este programa es la de generar sets de instrumentos para ser usados por **QUARTET**. *Esto se realiza agrupando los distintos sonidos muestreados en un sólo archivo*. Permite además, editar un set de instrumentos creado, ya sea cambiando o borrando voces.

Los sonidos muestreados deben tener la condición de ser archivos AVR. Se pueden combinar hasta 20 sonidos diferentes en un sólo set de instrumentos. La relación de las funciones y su uso es lo que veremos a continuación:

**INSERT SAMPLE** - Añade un sonido muestreado al Set de Voces.

**DELETE SAMPLE** - Remueve un sonido desde el Set de Voces.

**PLAY SAMPLE** - Ejecuta un sonido seleccionado.

**SET FREQUENCY** - Ajusta la frecuencia de ejecución de un sonido.

**LOAD VOICE SET** - Carga un Set de Voces.

**SAVE VOICE SET** - Graba un Set de Voces.

**QUIT** - Abandona el programa.

**VOICE SET LEN** - Longitud del Set de Voces.

**NO OF SAMPLES** - Cantidad de sonidos que componen el Set.

**SAMPLE NAME** - Nombre del sonido seleccionado.

**SAMPLE LENGTH** - Longitud del sonido seleccionado.

**PLAYBACK FREQ** - Frecuencia de ejecución de un sonido.

**DURATION** - Duración del sonido seleccionado.

## VENTANA DE ESPECTRO

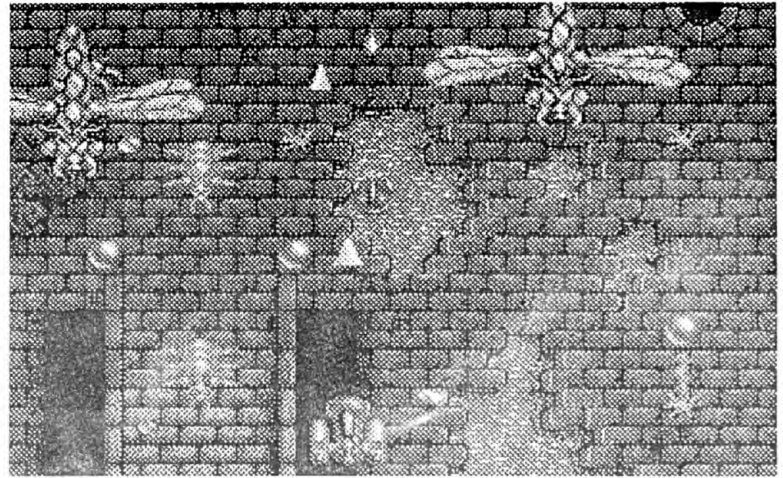
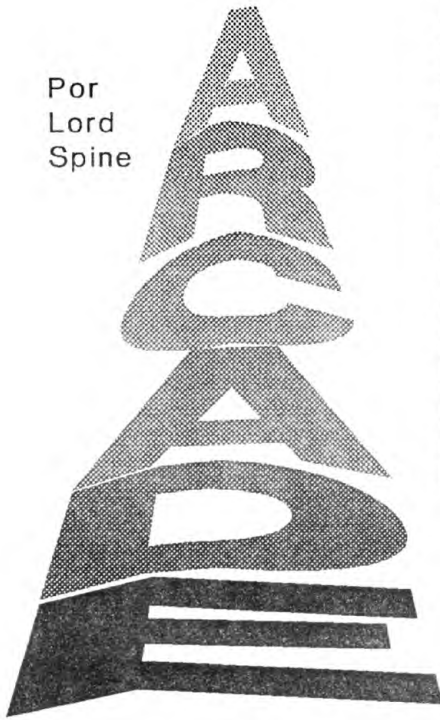
# VOICE SET EDITOR

CUADRO INFORMATIVO

VENTANA DE VOCES

MANEJO DE ARCHIVOS

Por  
Lord  
Spine

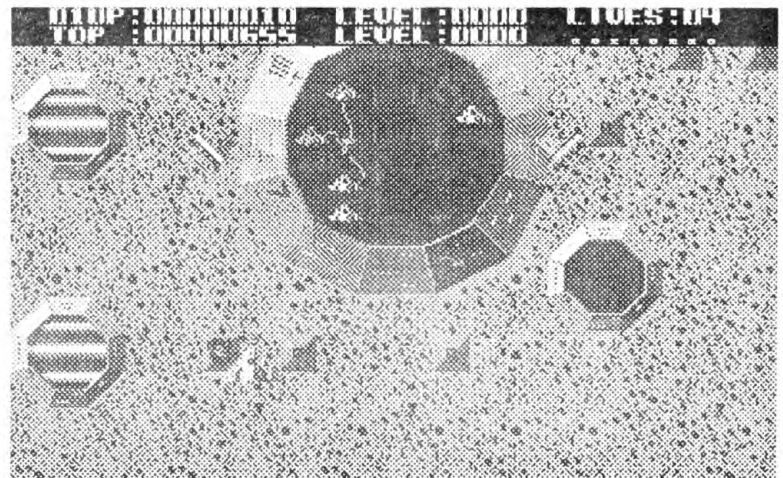
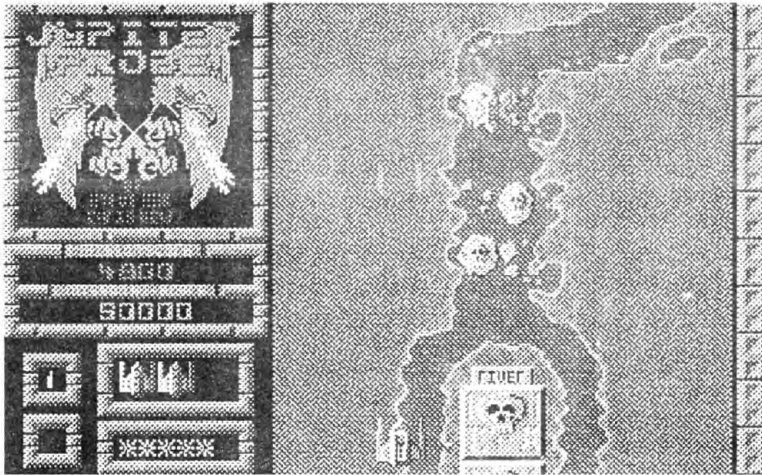


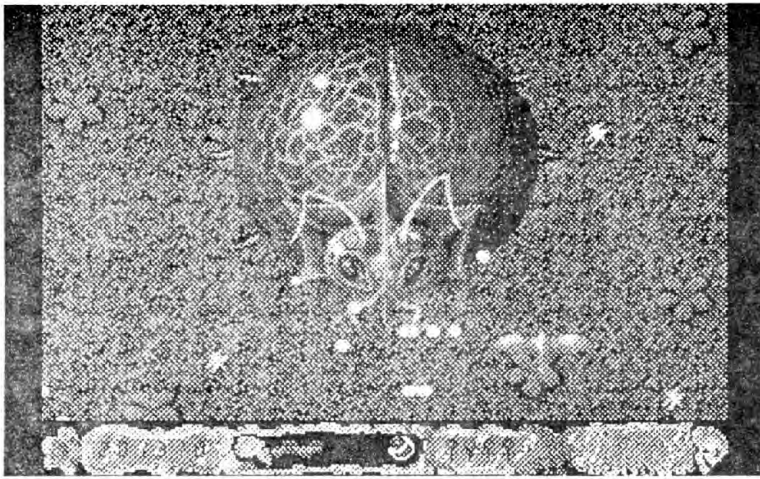
Uno de los géneros que sin duda han tenido más éxito en los juegos de computador, son los ARCADE (galería de tiro). Con este nombre se denominan los juegos que su única acción es borrar del mapa a todo objeto que ose atravesarse en el camino. También se los denomina SHOOT'EM UP (dispárele a todo). Se me imagina que su éxito es debido a la gran cantidad de adrenalina que corre por las venas del jugador al tener que luchar sin tregua su vida, lo que produce posteriormente (una vez terminado de jugar), una gran relajación y paz espiritual al haber descargado todas las tensiones acumuladas. Nota del Editor: Es cierto!

Entre los primeros juegos de disparos para el computador ST recordamos a **GOLDRUNNER**, **JUPITER PROBE** y **HADES NEBULAE**. De estos tres, sin duda el más sobresaliente es **GOLDRUNNER**, tanto por su gráfica como por su animación y sonido (uno de los primeros en incorporar sonidos digitalizados). **JUPITER PROBE**

y **HADES NEBULAE** se encuentran en un nivel inferior por su similitud con juegos de 8-Bit, pero aún así su nivel de dificultad es alto.

En fechas más recientes podemos encontrar **BLOOD MONEY**. La gracia de éste reside en su desarrollo. El jugador puede escoger de entre 4 diferentes escenarios, siendo los dos primeros los más fáciles. Consiste en destruir los enemigos, los cuales se convierten en sendas monedas que posteriormente permiten (haciendo escala en el sitio

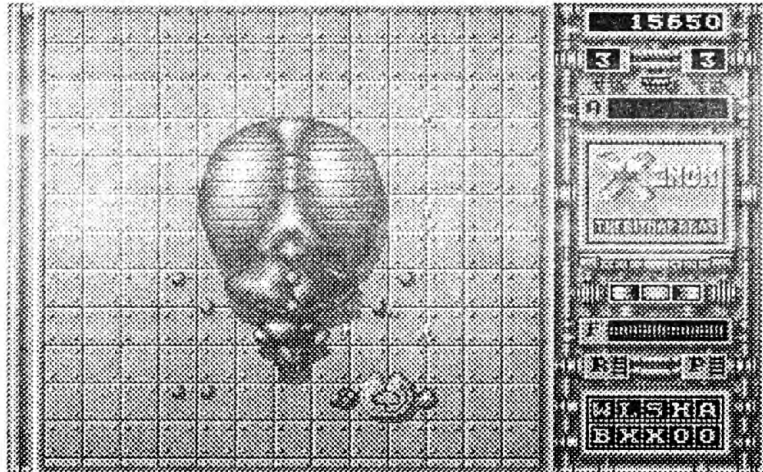
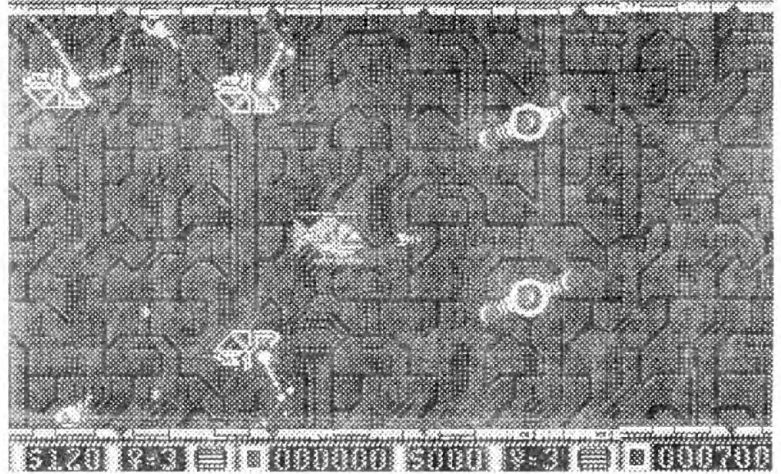




adecuado), hacerse de armas adicionales para facilitar el fin de la etapa.

Los famosos BITMAP BROTHERS comenzaron su afamada carrera con un fabuloso Arcade llamado **XENON**. Este juego marcó una pauta en el desarrollo posterior de este tipo de juegos. Lo que más resaltó a la vista cuando apareció en el mercado, fue su **EXCELENTE** gráfica en comparación a la vista hasta ese momento. Además de esto, su innovadora forma de

presentar los niveles (con uno de los BITMAP en foto digitalizada y hablando!), su scrolling suave y adicividad lo convirtieron en el hit del momento. Todas estas características lo hacían similar a los juegos de máquinas de video que existían en esa fecha, algo inédito en los juegos de computador. Tiempo después apareció la segunda parte de este arcade, el fabuloso **XENON II**. Múltiples y algunas espectaculares armas, cientos de enemigos de las más variadas formas, animación rápida y fluida, etc.; todos sus



aspectos fueron mejorados (lo que es una tónica en toda la producción de este excelente equipo de programadores).

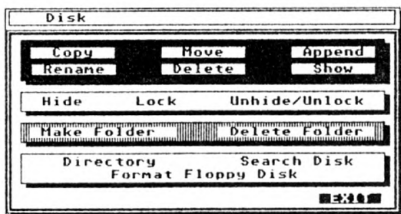
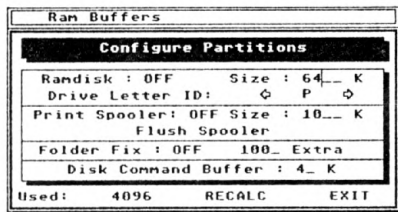
Entre otros buenos productos de este género se pueden mencionar el **R-TYPE I y II** (conversiones de video-máquinas), el **MENACE**, el **SIDEWINDER** (destacable por su sonido de las explosiones).

Nota del Editor: quiero citar también **QUARTZ**, pero no comentarlos, porque es verdaderamente sorprendente.

Mención aparte merece un juego llamado **WINGS OF DEATH**. Este es un arcade donde la única manera de sobrevivir es la rapidez del jugador con el Joystick. Es sin duda uno de los juegos más difíciles de terminar por la gran cantidad de enemigos que tratan de aniquilar al atrevido que ose jugarlo. Posteriormente apareció la segunda parte la que fue mejorada en su gráfica y en su sonido, manteniendo sin embargo, la dificultad del original. Siendo éste uno de los géneros más prolíficos dentro del mercado de juegos, sin duda los programadores seguirán sorprendiéndonos con nuevas fórmulas de atracción para seguir desarrollando este tipo de programas. Lógicamente su mérito es justamente éste, el seguir entregando productos que mantengan el interés con una base tan simple: **MATAR**.

# REVOLVER

Por Rodrigo Gómez J.



*Si usted dispone de 1 mega de RAM o más, ¿que le parecería poder trabajar en dos programas prácticamente en forma casi simultánea? El programa REVOLVER, aquí analizado, es capaz de lograr ese sueño y algunas cosas más.*

En resumidas palabras, este programa es capaz de "dividir" su computador ATARI ST, en dos o más (dependiendo de la memoria disponible y de la configuración deseada) computadores independientes.

## INSTALACION DEL REVOLVER

El set de programas se instala en una carpeta AUTO, de tal manera de automatizar el proceso de carga.

## OPCIONES PRINCIPALES

El acceso al menú se obtiene presionando las teclas SHIFT y ALTERNATE simultáneamente. Aparecerá entonces el menú principal, en donde se dispone de las siguientes opciones principales (otras opciones menores quedan para investigación del usuario):

**SWITCH** Permite "pasar" de un "sub computador" a otro. (Para decirlo en una forma menos críptica, de un programa a otro).

**VIEW** Permite echar una mirada rápida a la "otra" pantalla.

**DISK COMMANDS** Aquí se dispone de una amplia gama de comandos para manejo de archivos y diskettes tales como: copiar, mover, apendizar, renombrar, borrar, mostrar, proteger o desproteger y esconder archivos. Crear y borrar carpetas, ver directorios, buscar archivos, formatear diskettes son otras opciones disponibles.

**ROLLIN y ROLLOUT** Estas opciones son muy interesantes puesto que permiten "cargar" o "grabar" todo un "sub computador" en diskette. Es decir en cualquier momento usted puede vaciar todo su sistema (de cualquiera partición) en diskette para poder cargarlo otro día y tener exactamente la misma configuración de antes. Por decirlo de alguna manera, es como meter todo su computador, la memoria, ramdisk, programas y accesorios, etc. en un diskette y llevarse para usarlo otro día exactamente como lo tenía antes.

## CONFIGURE

Aquí está la médula del asunto para lograr una buena configuración de su sistema. Se definen, entre otras cosas, como ports (de impresora y modem), velocidad del mouse, etc., el tamaño de la Ramdisk (si se desea una), el número de PARTICIONES (es decir de sub computadores) y el tamaño en bloques de cada una (existe una opción especial para igualar todas las particiones).

Luego de realizada la configuración, grábela al diskette donde se encuentra el REVOLVER con la opción indicada.



## CARGANDO EL REVOLVER

(icon salvas!, por supuesto).

Cuando ya todo esté dispuesto, BOOTEE su computador con el programa REVOLVER. Luego de algunos segundos saldrá un mensaje indicándole que se encuentra instalado y la partición 1 inicializada. Presione SHIFT ALTERNATE para que aparezca el menú. Marque la opción SWITCH y escoja otra partición definida por usted. El computador inicializará por segunda vez y aparecerá el mensaje indicándole esta situación. Esto lo hará porque todavía no estaba "cargada" la otra partición. Ahora podrá ir de una a otra sin que el computador cargue nuevamente. En este momento podrá cargar el programa que desee en cada partición, incluso si es necesario con diferente resolución en cada una de ellas.

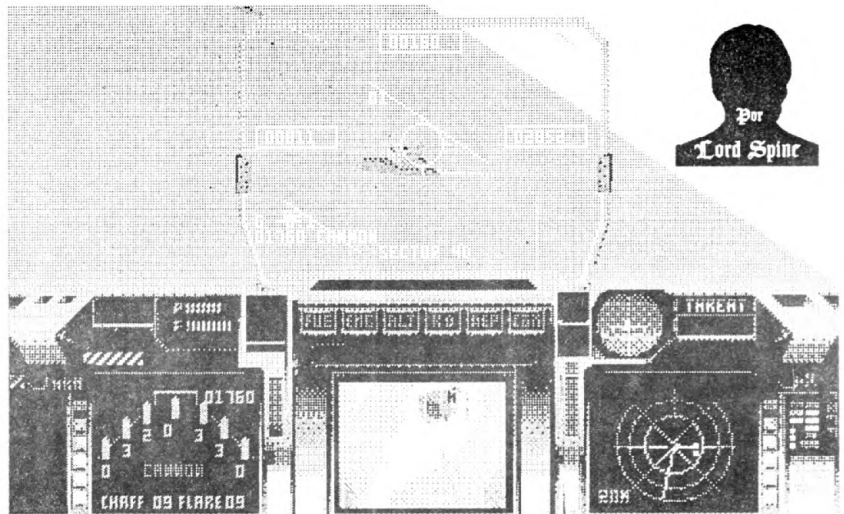
Bien, si les quedó alguna duda, *send a letter* a nuestra dirección postal para tratar de aclarárselas.

IMAGINATE A UNA VELOCIDAD MACH 1.5 Y A UNA ALTURA DE 75.000 PIES. SI, ESTAS VOLANDO EL ...

# F-29

# REVENGIATOR

OCEAN SOFTWARE LTD.



Este es sin duda, uno de los mejores simuladores de vuelo que se encuentran disponibles para el Atari ST. La gran ventaja que tiene por sobre otros competidores, es su gran velocidad de movimiento, algo insólito en este tipo de juegos. Si has volado otros simuladores como el GUNSHIP, BATAALLA DE INGLATERRA, etc. verás que no hay un punto de comparación con ellos en cuanto al scrolling. Su gráfica es del tipo vectorial sólida, lo que lo hace tener alguna similitud con el FALCON, sin embargo, los parecidos llegan sólo hasta aquí. Para empezar, cuentas con dos diferentes tipos de aeronaves para volar: El Caza Táctico Avanzado Lockheed F22 y el Grumman F29. Cada uno de ellos posee su propio arsenal el cual puede llevar una variada gama de armas que pueden ser elegidas por el piloto dependiendo de la misión.

Al comenzar el juego, lo primero que se ve es un cuadro de enrolamiento en la USAF. Aquí, además de ingresar tu nombre, podrás elegir el grado que preferieras (Teniente, Capitán, Mayor, Teniente Coronel, Coronel). Cuanto mayor sea la graduación, tanto mayor será el nivel de dificultad de la misión. Si escoges ser Teniente, tendrás todas las facilidades del mundo (combustible y armamento infinitos).

Posteriormente, accediendo a otros menús, puedes escoger el teatro de guerra donde te serán asignadas las misiones. American Desert es sólo para entrenamiento y familiarización con el equipo, Middle East, Pacific y Europe (el más difícil), son los restantes escenarios. Una vez cumplida una misión, serás compensado con alguna medalla (si es que realmente la mereces) y podrás eventualmente ser promovido de rango. Tu puntaje se graba directamente en el disco pudiendo posteriormente, cargar tu piloto con todas las misiones que hayas completado hasta el momento. Demás está decir que los aviones cuentan con el más sofisticado armamento de la OIAN. Cuentas por ejemplo con misiles aire-aire, aire-superficie, tanques externos de combustible y cañones dobles. Para la defensa de

tu pellejo posees avanzados radares de superficie, contra-medidas electrónicas y el modo STEALTH (invisible al radar enemigo), bengalas y laminillas metálicas.

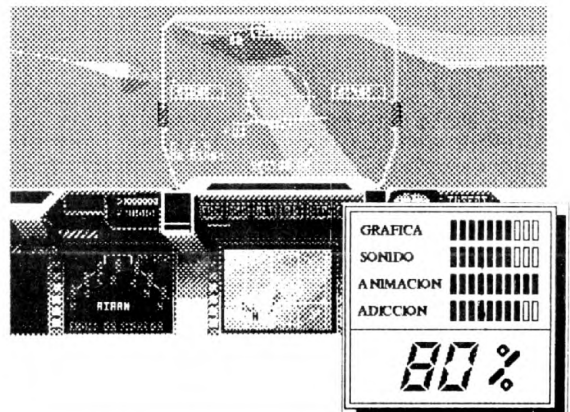
El piloto dispone de numerosas vistas de su aeronave ya sea del exterior, laterales, posterior e incluso rastreo satelital.

Se debe hacer notar el gran uso que presta el manual del juego ya que, además de conocer todos los instrumentos y las teclas, nos entrega claramente el objetivo señalado para cada misión. Si este objetivo principal no se destruye, no servirá de nada arrasar con todo lo que veas. No serás promovido ni nada, sólo habrás perdido armas, combustible y tiempo.

Al volar este simulador, uno se da cuenta que no hay nada más excitante que ver como un objetivo explota en miles de pedazos ante nuestros ojos dejando sólo un gran agujero negro en el suelo.

Bien, creo que con esta breve descripción, el lector (y futuro piloto) se dará cuenta que si no ha visto este magnífico simulador, ¡NO HA VISTO NADA!

Y recuerda, la seguridad de la nación está en tus manos (además de los 60 millones de dólares que cuesta cada nave).



## UNA AYUDITA PARA TERMINAR ESOS DIFICILES JUEGOS QUE TE QUITAN EL SUENO



*Nota: Las palabras que se deban escribir para los distintos juegos, aparecen en mayúscula para hacerlas resaltar. A menos que se indique lo contrario, se deben tipear tal cual se indican.*

### STRIDER

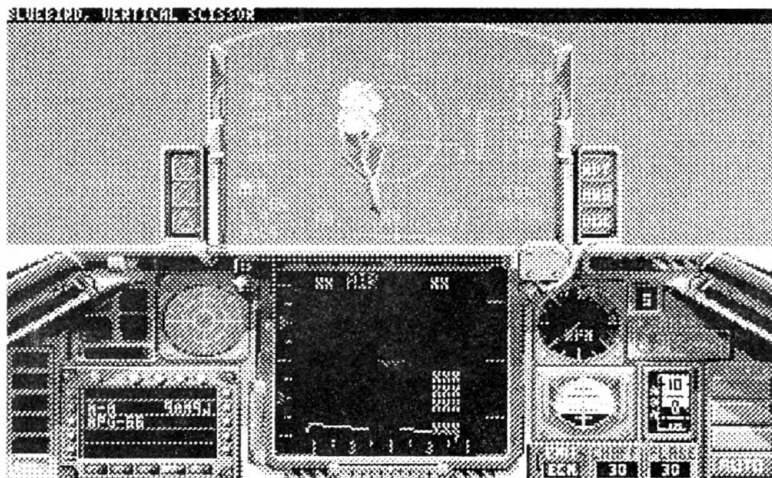
Al comenzar el juego, hacer pausa presionando **F9**. Mantener presionadas las teclas **ALT**, **SHIFT** y **1** (del teclado alfanumérico). Soltar estas tres teclas y presionar **F10** para recomenzar. Ahora presionar las teclas **1-5** (del teclado alfanumérico) para acceder a tal nivel. Presionando **F1-F4** permite saltar etapas dentro de los niveles.

### CYBERNOID II

En la pantalla de presentación, tipear **NECRONOMICON** para obtener vidas infinitas.

### DAY OF THE VIPER

Cada vez que abandones un piso o un edificio (via Turbolift o Shuttle), el programa salva dos archivos conteniendo los **DATA** de nivel. Uno llamado **LEVELXX.DAT** y otro llamado **LEVELXX.BAK**. Las **XX** indican el número del nivel (01 para piso 1 en edificio 1; 06 para piso 1 en edificio 2, etc). De este modo, basta cambiar el número **XX** para comenzar a jugar en determinado nivel. En total son 5 pisos y 5 edificios para un total de 25 pisos. Así para cada nivel que se complete, se generarán dos archivos. Si has traspasado el contenido del disco 1 y disco 2 del juego a un disco de doble lado, no dispondrás de espacio suficiente y el juego se "caerá", destruyendo



todos los archivos salvados.

Las soluciones:

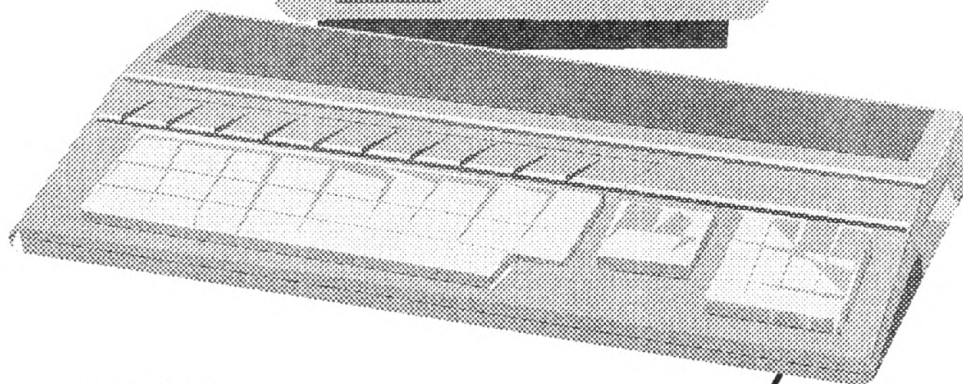
- 1) Formatea un disco en doble-lado extendido (80 tracks con 10 sectores).
- 2) Desde el Desktop, borra los archivos para el nivel que ya no desees volver a jugar.

### FALCON

Cuando te encuentres volando en una misión de alto riesgo, y ya no tengas armamento, presiona **CONTROL+X**. Esto te dará 8 misiles AIM9L y 500 rondas para el cañón Vulcan de tu F-16.



# T.O.S.



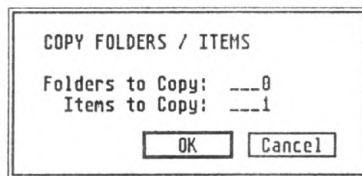
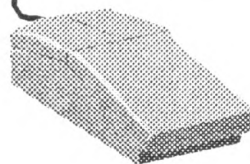
CONTINUACION ...

En la línea Name: tipea el nombre que asignarás a la nueva carpeta y marca el recuadro OK con lo cual se creará la carpeta en el disco. Si no deseas realizar esta operación, marca el recuadro CANCEL. También es posible crear carpetas dentro de carpetas hasta un nivel de profundidad de 8 niveles.

Un alcance, las carpetas a diferencia de los archivos, no pueden ser renombradas por lo tanto si deseas un nuevo nombre, deberás borrarla y crearla nuevamente con el nombre de tu elección. Ten cuidado al realizar esto ya que si dicha carpeta hubiera contenido alguna información, esta será borrada junto con la carpeta.

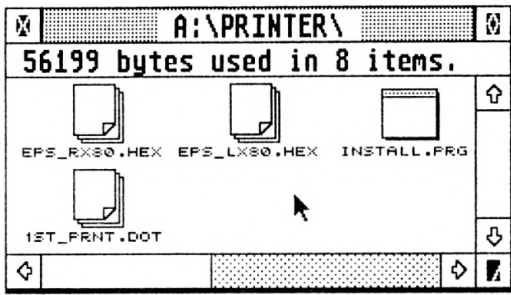
Para poner un archivo en una carpeta, simplemente marca y arrastra dicho archivo a la carpeta y una vez que ésta se haya oscurecido, suelta el botón del mouse. El computador desplegará la Caja de Diálogo COPY FOLDERS/ITEMS la cual te informa de la cantidad de archivos que se están copiando, en cuenta regresiva. De más está decir que puedes copiar cuantos archivos quieras a una carpeta creada. Por ejemplo, puedes copiar el contenido de todo un disco a una carpeta. Para esto, selecciona y arrastra el icono Floppy Disk a una ventana que contenga una carpeta y suéltalo sobre dicha carpeta una vez que aparezca seleccionada (oscurecida). Nuevamente se desplegará la ya familiar Caja de Diálogo. Se debe hacer notar que al copiar un archivo a una carpeta, el archivo original permanece en su posición inicial en el disco, por lo tanto deberá posteriormente borrarse (si es esto lo que deseas).

Por Orlando Espinoza L.



## ABRIENDO CARPETAS

Para abrir una carpeta, marca con doble-click directamente el icono o bien, selecciónalo con el mouse y escoge la opción OPEN del menú FILE. En ambos casos una vez realizada esta operación, la ventana activa cambiará mostrando el interior de la carpeta en vez del directorio raíz. Si deseas abrir más de una carpeta a la vez, abre el icono de disco otra vez y en la nueva ventana, abre la otra carpeta que deseas visualizar. Esta operación te permitirá por ejemplo copiar archivos de una carpeta a otra.



## VIAS DE ACCESO

Las carpetas son directorios dentro del directorio principal o RAIZ de un disco. Una carpeta dentro de una carpeta es un directorio dentro de un directorio del directorio raíz de un disco. Para mantener todos estos directorios 'en línea', cada uno debe poseer su propio nombre. Los nombre de vias de acceso designan al directorio principal y carpetas.

La sintaxis es la siguiente:

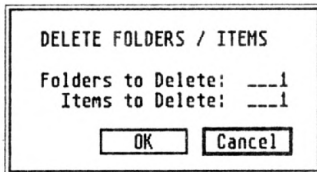
Especificación de disco:\nombre carpeta\

donde la especificación de disco designa al directorio raíz y el nombre carpeta especifica el subdirectorio. Cada componente de la vía de acceso debe estar separado por BACKSLASH (\).

Por ejemplo, la vía de acceso a la carpeta BASIC de la unidad de discos A es A:\BASIC\ Y la vía de acceso de la carpeta LISIADOS de la carpeta BASIC de la unidad de discos A debería ser A:\BASIC\LISIADOS\

## BORRANDO CARPETAS

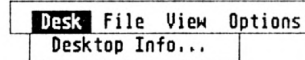
Cuando desees borrar una carpeta, márcala y arrástrala hasta el icono de desperdicios. Sin embargo, ten en cuenta que que todos los archivos que contenga esta carpeta, serán borrados junto con ella.



A continuación examinaremos la Barra de Menú y sus opciones.

## DESK

Este menú contiene (o contendrá), los accesorios que se hayan eventualmente instalado. En caso de que no haya algún accesorio GEM, al encender el computador, sólo se encontrará disponible la información del Desktop (Desktop Info). Al marcar con el mouse esta opción, se desplegará un cuadro de créditos del sistema GEM. Para abandonar este cuadro, marca con el mouse el recuadro **OK** o bien, presiona la tecla **RETURN**.

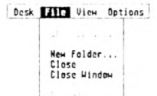


## FILE

Este menú contiene las operaciones principales de archivo. Las opciones que no están habilitadas para ser usadas aparecen en letra **LIGHT**.

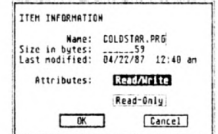
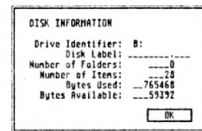
## OPEN

Se usa para correr un archivo (si es ejecutable). En caso contrario, nos revelará su contenido.



## SHOW INFO

Entrega una información detallada ya sea del disco, de un archivo, o de un subdirectorio.



## NEW FOLDER

Usado para crear un subdirectorio (carpeta) al disco.

## CLOSE

Usada para cerrar un subdirectorio. En caso de encontrarse en varios niveles de profundidad en subdirectorios, cada ejecución de este comando, tendrá el efecto de volver un nivel hacia atrás.

## CLOSE WINDOW

Tiene la misma misión que el comando anterior, pero con la excepción de que su ejecución, además de cerrar el subdirectorio en donde se encuentre, cierra también la ventana de la unidad de disco.

## FORMAT

Aquí se escogen las dos opciones de formateo con que cuenta el sistema operativo IOS (lado simple o lado doble).

*En el próximo capítulo, terminaremos de ver el resto de los comandos de la Barra de Menú.*

# EL MES DE STAK

En este mes, a pesar de estar rodeada nuestra oficina de expertos en hechizos y demases, hemos sufrido varios ataques de "mala pata". Algunos nuevos "inconvenientes" (como diría ...), en nuestros equipos nos han obligado a llamar a nuestro experto y encargado de la mantención de ellos, Máximo Fuentes, quién nos ha apaleado como siempre. Gracias de todas maneras por la preocupación y rapidez de siempre.

Bill ha sufrido un violento ataque de virus (ino ese!, mal pensados) computacional. La batalla y matanza de los malditos duró hasta altas horas de la noche. ¡Watch out con los virus!

La irresponsabilidad de algunos colaboradores e incluso columnistas fué también la tónica de este mes. Tienen mucho que aprender de MAX, ¡Ojalá lo hagan!

Semolas, 1+1, premium, flanes, yoghurt (en todas sus variantes), han invadido nuestros humildes pellejos, en un ataque de ansiedad láctea. Y como no tengo pelos en la lengua diré que son SOPROLE. Por ellos hemos dejado en parte nuestra desabrida y antigua dieta de frituras. Pero, ¡ojol!, el staff debe alternarse para devorar sus respectivos potes, ya que lamento decirlo, todos usufructuamos de la única cuchara que existe en la oficina perteneciente a Lord Spine. ¿Is it not a pity? Un reconocimiento también a Rossana por dejarnos tres galletas (es broma,

leran ocho!) y a la señora Maifrida por sus excelentes alfajores. Para finalizar, si alguien sabe como hacer una pizza con un jarro plástico y un calentador eléctrico, por favor hagannoslo saber a nuestra dirección usual. El "cerro" de bebidas que nos zampamos en los días calurosos a veces no basta y si alguien tiene un ventilador en buen estado y que no ocupe, lo aceptaríamos de regalo.

No puedo dejar pasar en este mes la celebración de los 30 años del nacimiento del mejor grupo de música popular de todos los tiempos: THE BEATLES. También vimos y escuchamos el excelente homenaje a BOB DYLAN, en el Madison Square Garden. ¿Habrá salido ya en compact? Bert Kaemfert, Chicago, Moody Blues, Pink Floyd, ... son otros elementos que torturan nuestras pailas. El editor quisiera que lo dejaran escuchar más de una vez al mes el Concierto para Bangla Desh. Gracias.

Este mes no hemos ido al cine y las películas nocturnas de la televisión me han convencido que el video fué una buena compra. Christofer Lee de invasor galáctico, arañas con "luces" en forma de payasos, luchas entre asesinos con cara deformada por el ácido contra demonios de goma cercenados por guillotina, etc., han escupido en nuestras pupilas. Esperamos que Twin Peaks no se alargue mucho porque andamos todos metidos.

Bueno, eso sería todo folks. See you on next month. Adieu...

STAK La Revista ATARI

Monjitas 843 Oficina:901

Galería Consistorial - Edificio B

Casilla 51552 Correo Central

## SUSCRIPCION REVISTA STAK

Santiago, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 199 \_\_\_\_\_

Nombre : \_\_\_\_\_ Fono : \_\_\_\_\_

Dirección : \_\_\_\_\_ Comuna : \_\_\_\_\_

Ciudad : \_\_\_\_\_ Región: \_\_\_\_\_ País : \_\_\_\_\_

Tipo de Suscripción :  Sólo Revista  Con Diskette  Con Cassette

Periodo de la suscripción :  6 meses  12 meses

A partir del número : \_\_\_\_\_ del mes de \_\_\_\_\_ de 199 \_\_\_\_\_

### Valores Suscripcion:

6 meses \$7.000      6 meses con disco \$10.500      6 meses con cassette \$12.000  
12 meses \$12.000      12 meses con disco \$17.000      12 meses con cassette \$20.000

*Para suscribirse no es necesario romper la revista. Simplemente fotocopie esta página y envíela a nuestra dirección postal. En caso de envío de giros postales o cheques, éstos deben venir a nombre de nuestro representante legal: Héctor Ayet C.*

**Nuestra dirección es:**

**MONJITAS 843 Of.901 GALERIA CONSISTORIAL EDIFICIO B. SANTIAGO CENTRO.  
CASILLA 51552 CORREO CENTRAL.**

# ATARI

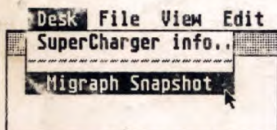
## SNAPSHOT V. 1.10 Screen Capture Utility

SNAPSHOT es un pequeño utilitario que presta una gran ayuda en la realización de esta revista, ya que permite capturar imágenes de pantalla de cualquier programa que use GEM. Este se instala como accesorio en el sistema, es decir, al bootear el equipo se ubica automáticamente en el Desktop.

Las imágenes capturadas pueden grabarse en dos formatos diferentes IMAGE (.IMG) y DEGAS (.PI1/PI2/PI3).

Para usarlo sólo basta ir a la Barra de Menú Desk y marcar el accesorio Migraph Snapshot.

Con esta acción se despliega un cuadro que presenta tres botones de selección. Según se elija, la imagen será salvada en formato IMG o DEGAS. El tercer botón (CANCEL) permite abortar la operación y desconectar el accesorio. Una vez seleccionado alguno de los formatos descritos anteriormente,



aparece una cruz. Presione el botón izquierdo del mouse y podrá elegir, mediante una banda elástica, la porción de la imagen que será cortada (y grabada). Mediante el botón



derecho del mouse, se cancela la porción seleccionada permitiendo realizar nuevamente la operación. Suelte el botón izquierdo del mouse y aparecerá el

familiar File Selector del sistema operativo TOS para asignarle un nombre a la imagen en cuestión. No es necesario ponerle la



extensión de archivo ya que el accesorio la aplica automáticamente, y en el caso del formato Degas, según la resolución de la pantalla.

La única forma de 'sacar' este accesorio del sistema, es haciendo un RESET o BOOTEAR el computador.

Próximo  
Número **STAK**

Especial de  
Navidad  
!Novedades  
y  
Trucos!

1  
9  
9  
2

## GEMULATOR PARA PC. EMULADOR DE ATARI ST/STE PARA LOS USUARIOS DE PC (¿Por que sera?).

Una compañía norteamericana, Branch Always Software, ha anunciado el lanzamiento al mercado de un emulador de ATARI st/ste para los 386 o 486 que corren bajo MS-DOS o WINDOWS. Este emulador es un paquete de Software y Hardware que permitirá correr prácticamente cualquier programa de ST en PC, ya que emula todas las instrucciones del procesador motorola 68000 y también las características del hardware ATARI. Para los interesados en pedir información, la dirección es:

Branch Always Software, 14150 N.E. 20th Street, Suite 302, Bellevue, WA 98007.