

# STAK

# ATARI

*Kult-Trix  
M. Pocket  
Lure of The  
Temptress.*

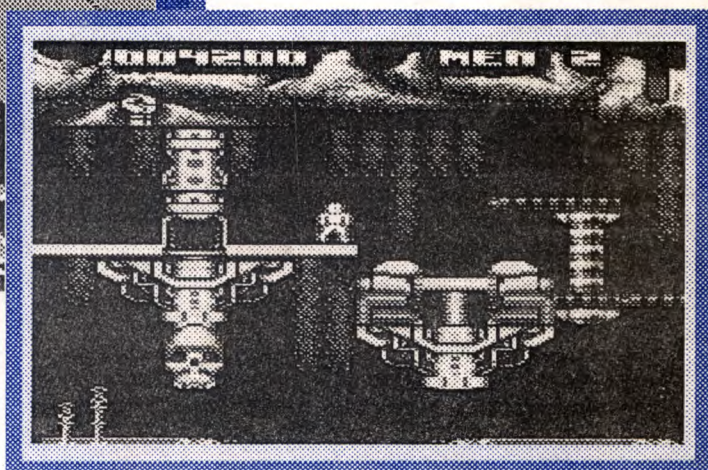
*Planetarium  
Disolve  
Xformer  
Multidesk*

*Assembler  
Stak Out  
Basic  
T.O.S.*

*Novedades  
Clásicos  
Cargadores  
Trucos*

AÑO 1 NUMERO 6 1993 800XL-65/130XE-520/ST/STFM/STE

\$1200



*Lure of The  
Temptress*

*Planetarium*

*The Eidolon*

*Angel Azul*

*Magic Pocket*

*KULT*

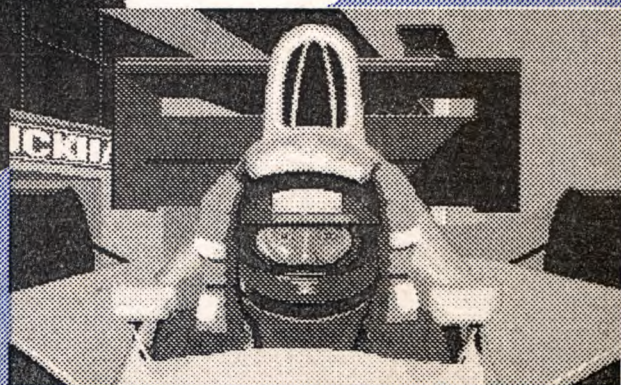
*TRIX*

*Ninja Comando*



**!Novedades!**

# 1993



## Señores Revista STAK.

Tengo 14 años y poseo un computador **ATARI 800XL**. Tengo tres revistas STAK, las que he encargado a Santiago con un tiro porque a Vallenar no llegan y la he encontrado muy buena y fácil de entender, espero que no desaparezcan como otras revistas. Bueno, como principiante tengo varias preguntas:

1-¿Que tengo que hacer para grabar los programas que ustedes publican, en un cassette?

2-¿Existe algún programa para grabar de cassette a diskette?

3-Todos los programas que salen en estas revistas, ¿me sirven para mi ATARI con casetera? (Ejemplo: **ARC SHELL, TOS, ARABESKE**, etc.)

Bueno, más adelante les seguiré escribiendo y molestandoles mucho. Insisto, muchas felicitaciones por la Revista. Saluda atentamente a Ud.

**Cristián González C. Vallenar.**

Estimado Cristián

Procedemos a constestar tu carta a pesar de haber llegado sin nada de regalo, como compact disks o cassettes. En realidad las revistas desaparecen cuando los lectores dejan de comprarlas o no se suscriben en número suficiente. En pocas palabras todo depende de ustedes.

1-Grabar los programas de la revista en cassette es tan simple como escribir un **CSAVE** luego de tipearlos y obviamente teniendo un cassette preparado para el caso. Pero de todas maneras pon atención al artículo que acompaña a los programas, puesto que ahí sale explicado todo lo que necesitas saber.

2-Programas para grabar de cassette a diskette por supuesto que existen. Algunos los llaman copiadores. Hay que tener en cuenta que los formatos de grabación en cassette han ido variando en el tiempo y existen decenas de ellos. En resumen hay que tener el copiador adecuado a cada caso para realizar la operación con éxito.

3-No. Los programas que mencionas son para **ATARI ST** y éstos aún no usan casetera.

## Señores Revista STAK.

Antes de comenzar quisieramos dar las gracias por sacar al mercado esta fabulosa revista, la cual ha tenido una gran acogida entre los seguidores de **ATARI**. Somos dos Atarianos que coleccionan su revista esperandola ansiosamente cada mes.

La razón de la presente carta es para hacerles llegar algunas dudas que tenemos que para nosotros son muy importantes

1-¿Cómo se puede crear una pausa en assembler controlada por nosotros?

2-¿Cómo generar la rutina de **READ DATA** en assembler para crear música?

3-¿Se puede cargar un archivo de Basic con rutinas en assembler?

4-¿Por qué no funciona el programa en assembler de la memoria virtual al ejecutarlo después de ensamblarlo?

5-¿Es posible imprimir los acentos en el Mini Office II? ¿Cómo? (Panasonic KX-P1180i)

6-¿Se puede cambiar el cursor a otra forma de caracter?

7-¿Se puede ampliar la memoria del 65XE por medio de un cartridge? ¿De cuántos Kb?

8-¿Cómo le podemos hacer llegar información en diskette a ustedes?

9-¿Pueden enviar un cargador de vidas infinitas o trucos del **Mouse Trap**?

10-¿Cómo es posible crear un sector malo con la XF-551?

11-¿Es posible al dibujar una figura en el **Newsroom** hacerla parte de la lista de figuras?

12-¿Se puede agregar memoria para el teclado en el 2.5 parecido al **XKEY** del **Sparta DOS**?

13-¿Cómo pasar un dibujo del **BBK Artist** a líneas DAIA?

14-¿Cómo utilizar las melodias creadas con el **MUSIC STUDIO** en rutinas para programas en Basic?

Esperamos no causarles problemas con nuestras consultas les deseamos mucho éxito en las futuras ediciones. Se despiden atentamente.

**Claudio Cerda (SOF I-MAN)** y

**Reinaldo López (RAT!). LA SERENA**

Estimados Claudio y Reinaldo

A una carta tan larga, respuestas muy cortas:

1- **1000 STAK LDA \$D01F ; START?**

**1010 CMP #6**

**1020 BNE STAK**

2- Esperen una artículo más adelante sobre ello. La explicación es demasiado larga para esta sección.

3- ¡No entendemos la pregunta!

4- ¡Lean el listado fuente que va en el diskette! Luego de ensamblarlo hay que moverlo a otra sección de la memoria con el programa **MUEVEVIR.M65**, que está incluido en el mismo diskette.

5- Esperamos que algún lector que posea la misma impresora y el programa, nos informe sobre esto.

6- ¡No! Se puede simular otro cursor con alguna rutina residente y bla bla bla. Es para un artículo completo.

7- ¡No! que sepamos. De 0 Kb.

8- Grabando el diskette con lo que deseen enviarnos y mandarlo por correo a nuestra casilla postal.

9- Más adelante haremos un cargador para este ratonil juego.

10- ¡ilummm! ¿Que es un sector malo? ¿**BAD, CRC, PHANTOM**, etc?

11- Próximamente va a ir un artículo sobre el **Newsroom**, principio no es posible.

12- Quizas!

13- Grabandolo en formato **Micropainter** y usando el programa **Envision**. De nada.

14- Idem a la pregunta 2.

## Sres.Revista STAK

Quisiera que en publicaciones a futuro se refieran a los procesadores de texto como **Atari Writer Plus, Xlent W Processor, Paper Clip, Mini Office II**, etc; También planilla electrónicas como **Syncalc** por ejemplo.

**Carlos Albaña L. Coquimbo**

Estimado Carlos:

En realidad, ya teníamos pensado para un próximo número un artículo sobre los procesadores de texto. Sigue en contacto! Bye...

## STAK MAGAZINE

Hey hey hey! What can I say? I'm impressed!

Of course I liked the magazine very much (I can't read word Spanish, but who cares). Keep it up!

Talking about games, what about translating those three small games and put them under a menu on disk and SE them? There are similar deals going on with Poland and seems to work fine. I've got good connections with soft houses for the XL/XE I'm almost sure they're interested selling it for YOU! This means that you can earn some money with it.

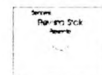
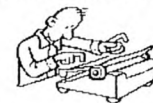
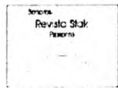
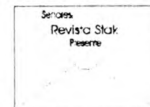
Difficulties with contributors right? WHY?? Hih. It's funny you're asking. I'm sure paying the contributors won't be much. People who want to earn money are better off by writing for another magazine, one which is more popular has more readers. The **ATARI 8-bit** scene is old, very old. We "float" on people who:

1- Are completely **ATARI 8-bit Crazy**.

2- Write articles for **FUN!**

\*Ihanx\* for your **STAK** magazines. Many greetings to the staff of **STAK MAGAZINE!**

**Freddy. Holland.**



**EDITOR Y  
MANEJO GRAFICO**

Rodrigo Gómez J.

**DIRECTOR y  
REPRESENTANTE LEGAL**

Héctor Ayet C.

**PRODUCCION**

EDITORIAL SIAK

**VENTAS Y PUBLICIDAD**

Rossana Espinoza V.

**IMPRESION LASER**

ATARI LASER

**DISEÑO PORTADA**

Revista SIAK

**COLUMNISTAS**

Héctor Ayet C.

Rodrigo Gómez J.

Max Veuthey

Sergio Lagos P.

Orlando Espinoza L.

**COLABORADORES**

Manuel Iapia V.

Rodrigo Cabrera

Eduardo Diez

Néstor Mercado

Nicolás Loira I.

Eduardo Vera C.

**NO COLABORARON**

PIGGIE

AÑO I NUMERO 6

# STAK

LA REVISTA ATARI

## UTILITARIOS ATARI XL/XE

- 4 PLANETARIUM, por Rodrigo Gómez J.  
ATARI: Un Telescopio hacia el Universo.
- 13 DISOLVE, por New Age  
Otro efecto para presentaciones.

## JUEGOS ATARI XL/XE

- 7 NINJA COMANDO, por Bill Yesterday  
Cargador para vidas infinitas.
- 10 NOVEDADES 1993, por el Staff  
KULT LASERMANIA TRIX
- 19 EIDOLON, por Rodrigo Cabrera  
Mapas y sugerencias.
- 21 ANGEL AZUL, por Rod R. y Bill Y.  
Un juego de regalo.

## ATARI ST

- 27 SNAP MASTER, por Orlando Espinoza  
Capture sus imágenes preferidas.
- 28 LURE OF THE TEMPTRESS, por Max Veuthey  
Un interactivo para las vacaciones.
- 31 EMULADOR 8 BITS, por Bill Yesterday  
La nostalgia en acción.
- 33 AUTOS, por Sergio Lagos P.  
La sensación de la velocidad.
- 35 DISK DOCTOR, por Rodrigo Gómez J.  
Para los text Changers.
- 37 MAGIC POCKET, por Eduard Ten  
Otro de los Bitmap Brothers.

## SECCIONES

- 2 EDITORIAL
- 3 TRUCOS DE JUEGOS XL/XE
- 8 CURSO DE BASIC ATARI
- 10 NOVEDADES 8 BITS
- 15 CLASICOS 8 BITS
- 17 CURSO DE ASSEMBLER
- 38 TRUCOS DE JUEGOS ST
- 39 CURSO DE T.O.S.

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.

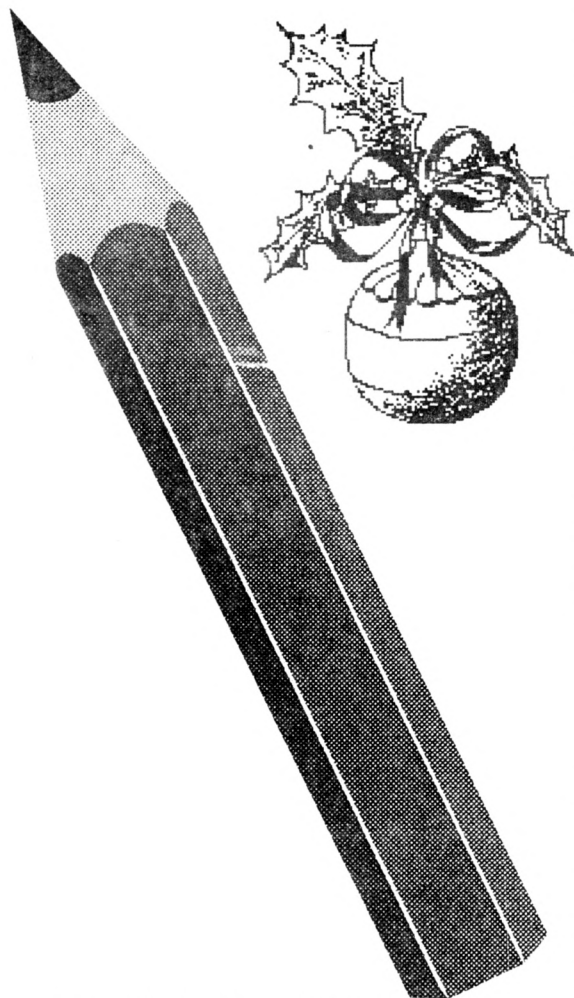
ATARI es marca registrada de ATARI CORPORATION.

Revista STAK es una publicación de EDITORIAL STAK.

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

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

Imprenta: Impresora Nuble  
Cóndor 1076



amplia gama de programas de entretenimiento, pero ¿qué modelo de computador, en la actualidad, no posee un amplio inventario de juegos? Lo importante aquí es mostrar al público la increíble colección de programas utilitarios que le permiten prácticamente realizar todo lo que desee hacer en estas pequeñas máquinas. Procesadores de Texto, Planillas Electrónicas, Bases de Datos, Programas de Publicaciones, Efectos para VCR, Lenguajes, Software creativo para Pintar y crear Música, etc., existen para todos los niveles y en nuestra opinión por mucho tiempo seguirán los computadores ATARI siendo los computadores ideales para iniciarse en el mundo de la computación.

Pero, esperamos que usted **USUARIO de ATARI**, participe más en esta aventura **Colabore!** Envíenos artículos, trucos, inquietudes, y por sobre todo sáquele el jugo a su computador. Cuando le pregunten que computador posee, diga con orgullo, **¡un ATARI!**, y demuéstreles que no tiene ningún problema en realizar lo que necesita en él. Si tiene dudas escribanos una carta y use esta pequeña tribuna para tratar de solucionarla. **Esta revista STAK está hecha por usuarios y para los usuarios. ¡Recuérdelo!**

El número uno de la revista está agotado para público y sólo quedan algunos pocos ejemplares para nuevos suscriptores. Por lo tanto si desea apoyarnos y tiene fe en nosotros, ¡suscribase! Esperamos no defraudarlo.

El próximo número (siete), ya sale el próximo año 1993 y aprovecho de desearles una **¡MUY FELIZ NAVIDAD!** y un **¡PROSPERO AÑO NUEVO!** Saludos muy encarecidos a **MAX VEUTHEY, MAXIMO FUENTES, MARIO RAMIREZ, FRANZ WIBING, NESTOR MERCADO, ROSSANA** y en especial a **MANUEL TAPIA** de parte de todo el elenco estable de la revista.

Hasta la próxima.

Rodrigo Gómez J.

# Editorial



# SO CO RRO

## CRYSTAL RAIDERS

En la pantalla de presentación mantener apretado el **BOTON** del joystick y pulsar **START**. Ahora eres indestructible y nada ni nadie puede matarte. ¿No es hermoso?

## DOMAIN OF UNDEAD

(o CEMENTERIO)

Hemos recibido varias cartas pidiendo una cargador para este difícil juego de **NO-MUERTOS**. Bueno, en realidad no hemos pensado hacer un cargador para él ya que posee un truco oculto en su más recóndito código. Antes de finalizar la carga del juego, pulsar la tecla ..., bueno, se los diré, ... la tecla **ESCAPE** y tendrán 240 vidas para poder terminar este espantoso y horroroso juego. Quizás no tan horroroso y espantoso como el final del juego.

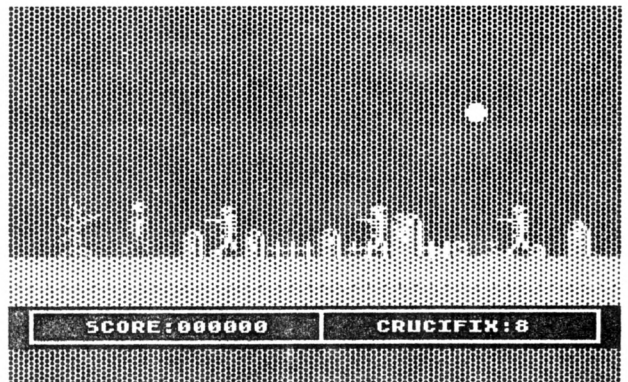
## MISSILE COMMAND

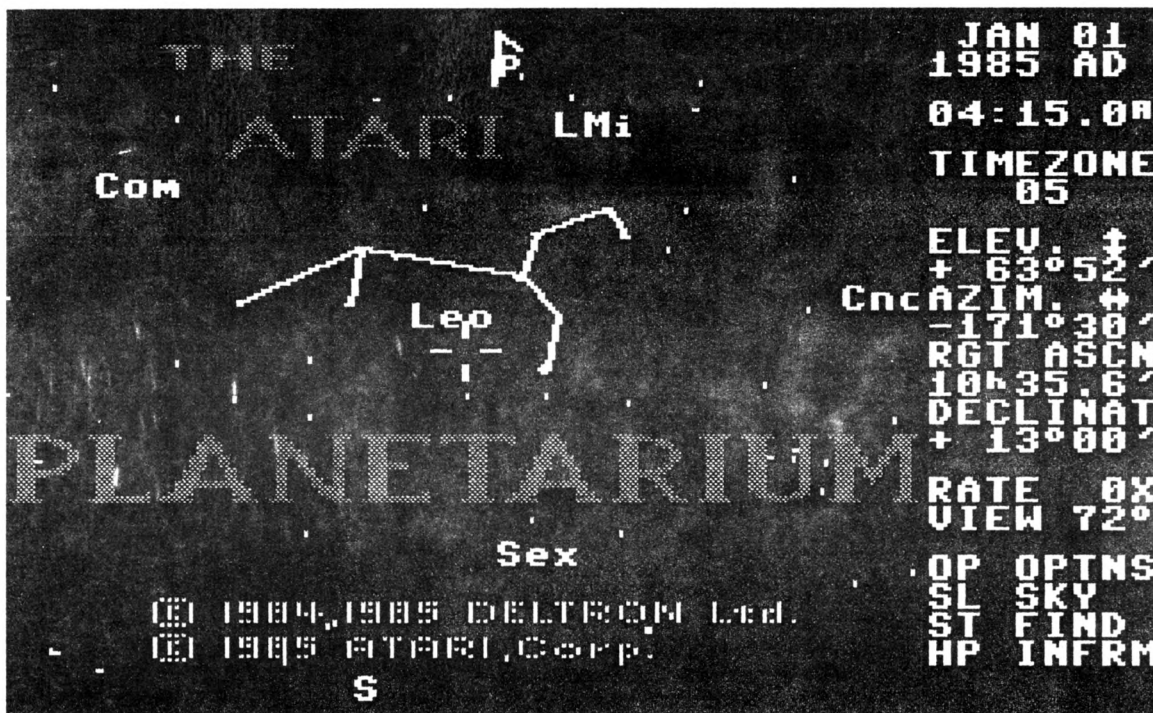
Para comenzar en el nivel cinco (5) pulsen **CONTROL C**. Intenten también **CONTROL Z**

## F15 STRIKE EAGLE

Este famoso simulador pregunta una clave al comenzar a jugar. Si no las contestas correctamente, tendrás algunos problemas en la batalla, como quizás no tener acceso a los cañones. Para evitar esta engorrosa situación, aquí van las claves del caso:

0=G	1=A	2=J	3=G
4=J	5=B	6=C	7=H
8=L	9=H	10=A	11=P
12=C	13=P	14=K	15=E





## UTILITARIO 64K

Por Rodrigo Gómez J.

# Planetarium

**EL ESPACIO: La última frontera.**  
Estos son los viajes del computador ATARI. Su misión en los próximos cinco años es buscar nuevas formas de vida ...

Este programa es simplemente isorprendente! Le permitirá explorar el cielo y conocer planetas, estrellas, cometas, constelaciones, etc., aún si usted se encuentra en la más profunda mazmorra de su mansión. Posee múltiples opciones y su manejo es relativamente fácil. Se encuentra disponible para diskette para todos los modelos de ATARI y existe una versión de cassette, aunque esta última es sólo para el 130XE y no tiene la opción de acceder a la información de los objetos celestes.

### INTRODUCCION

La época de vacaciones está cerca y para muchas personas es la oportunidad de viajar a retozar a la playa o al campo, y por fin, poder disfrutar del grandioso espectáculo que es un cielo estrellado, algo que quizás los habitantes de Santiago hayan olvidado hace largo tiempo.

### OPCIONES GENERALES

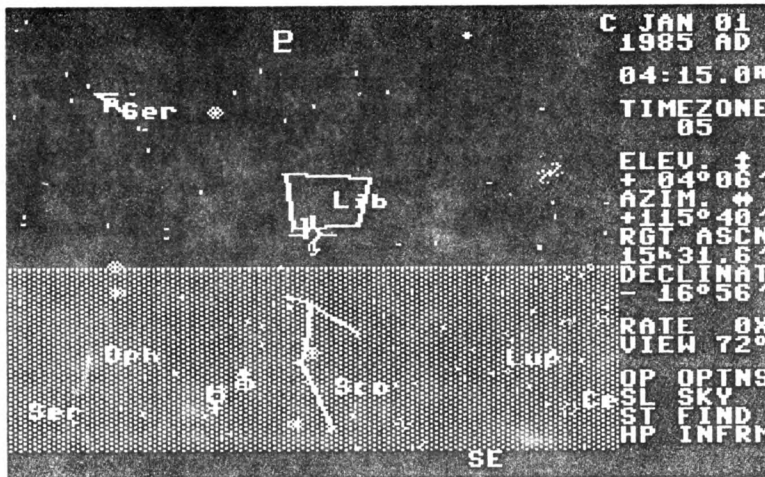
Las opciones generales se llaman o cambian desde la consola (HELP, START, SELECT y OPTION) y algunas teclas adicionales que detallaremos más adelante. También se usa el Joystick alternativamente para mover el cursor en la pantalla y el botón para acceder a la información de los objetos.

Como siempre, no es la intención de estos artículos ser un manual para el programa, y más en este caso, cuando, para entender con más profundidad este tema es necesario tener conocimientos adicionales y además existe uno muy completo, aunque en idioma inglés.

## MODO DE PROGRAMA

Con la tecla **SELECT** se cambia entre los distintos modos del programa. Estos son:

**MAP (MAPA)** Aparece un mapa del mundo. Desde aquí es posible seleccionar desde que punto de la tierra estamos mirando el cielo, ingresando la latitud y longitud correspondiente. Esto se realiza moviendo el cursor de la pantalla con el joystick o los cuatro cursores del teclado. Resulta interesante con esta opción poder saber



como se ve el cielo desde otra ciudad del planeta.

**SET (FECHA Y HORA)** Esta opción es para fijar la fecha y hora en que se está observando. Aparte de los cursores se usan las teclas con símbolo "mayor" y "menor" en ellas para ir colocando los datos adecuados. De esta manera podrá saber como se verá o se vió el cielo en una fecha que no sea la actual. (por ejemplo en alguna importante fecha histórica o religiosa).

**SKY (CIELO)** Con ella despliega en la pantalla como se ve el cielo en cualquier dirección.

**CHART (CARTA ASTRONOMICA)** Muestra el cielo, como un mapa estelar, considerando el norte arriba.

## OPCIONES DEL PROGRAMA

Con la tecla **OPTION** se escogen las opciones para desplegar el cielo en la pantalla. Con **SHIFT OPTION**, se encienden o

apagan las diferentes opciones que actúan sobre las modalidades **SKY** y **CHART**. Las opciones de despliegue son:

**LINES (LINEAS)** Esto se refiere a las constelaciones. Permite colocar o no diagramas simplificados de ellas para una fácil identificación.

**NAMES (NOMBRES)** También se refiere a las constelaciones. Las identifica por tres (3) letras que aparecen en la pantalla.

**SYMBOLS (SIMBOLOS)** Permite colocar en pantalla el símbolo asociado a los diferentes planetas.

**DEEP SKY (CIELO LEJANO)** Aparecen en la pantalla los objetos más alejados como galaxias, nebulosas, cúmulos globulares, etc. Esto al principio puede confundirlo un poco, ya que algunas estrellas desaparecen tras estos objetos, pero con más práctica saldrá adelante.

**TRACK (SEGUIMIENTO)** Esto permite mantener un objeto estelar como el SOL, LUNA, COMETA, que haya sido ubicado con la tecla **START**, en el centro de la pantalla, mientras el tiempo avanza y el cielo va girando en el firmamento.

**SOUND (SONIDO)** Sirve para estimular en los niños el aprendizaje de la astronomía. Despliega el cursor como un simulador espacial y cuando se mueve provee efectos sonoros adecuados.

Las opciones que carga el programa por defecto son **LINES**, **NAMES**, **SYMBOLS**, **NO DEEP**, **NO TRACK** y **NO SOUND**.

## BUSQUEDA DE OBJETOS CELESTES

Si desea encontrar rápidamente un objeto estelar determinado use la tecla **START** en la modalidad **SKY**. Podrá buscar, **EL SOL**, **LA LUNA**, **UN PLANETA**, **CONSTELACIONES** y también un **COMETA**, siempre que haya uno en la fecha adecuada. Para seleccionar la constelación a buscar le aparecerá una pantalla con la lista de ellas en forma abreviada.

## INFORMACION ADICIONAL DE OBJETOS CELESTES

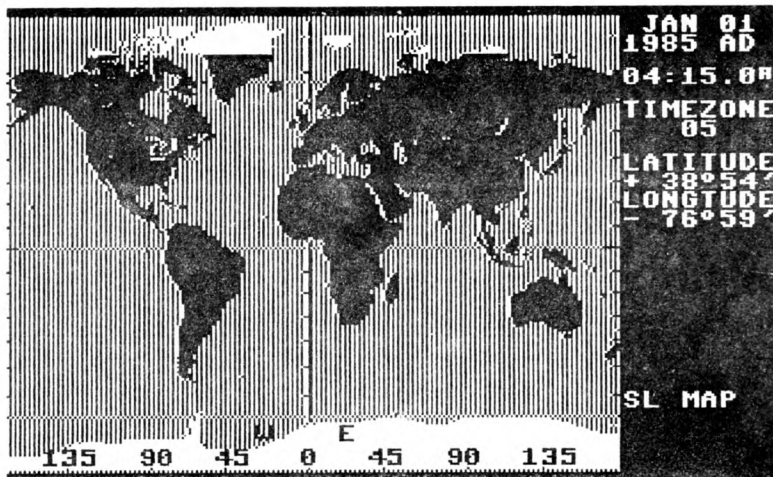
En la cara **B** del diskette viene información general sobre más de **80** constelaciones, **1200** estrellas, **300** objetos lejanos y el **Sistema Solar**. Para acceder a estos datos, debe dejar puesto el diskette en la disketera por el lado **B**. Ubique con el cursor de pantalla el objeto

deseado y pulse la tecla HELP o el Botón del Joystick.

## OTRAS OPCIONES

Cuando se encuentre en la modalidad SKY podrá hacer uso de otra opción muy interesante a considerar: uso del reloj (RELOJ RATE). Con ella podrá ir observando el cielo a medida que el tiempo avanza o retrocede. Por defecto el programa carga con el reloj apagado: OX. Para encenderlo y seleccionar la velocidad de éste, use las teclas 'menor' (<) y 'mayor' (>). 1X refleja un transcurso normal aproximado del tiempo, 2X el doble y así sucesivamente, hasta 64X o -64X.

También en la modalidad SKY, podrá variar el ángulo de visión, usando SHIFT < o SHIFT >, entre 9° y 72°. Para cambiar la dirección de observación mueva el joystick hasta los límites de la pantalla o simplemente use las teclas N para norte, S para sur, E para este y W para el oeste. La tecla O es para cambiar la dirección de observación en 180°.



**El misterio de los Cielos. Convierta su ATARI en un poderoso Telescopio.**

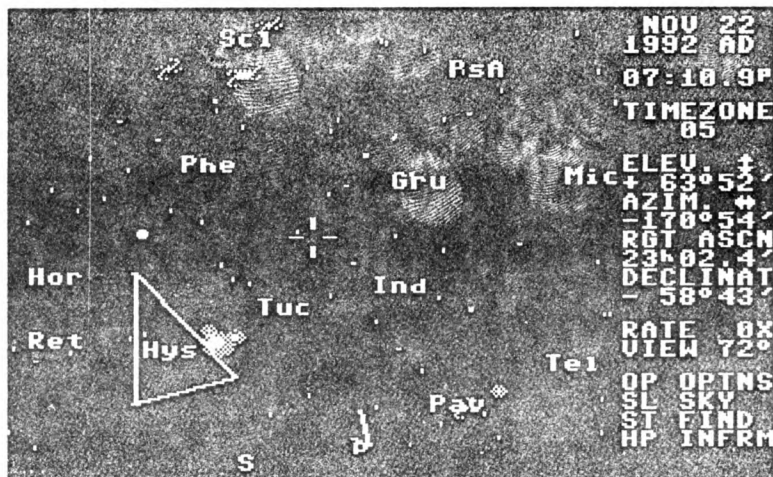
## CONCLUSION

Este programa demuestra con toda nitidez la calidad de los programas existentes para computadores ATARI y con el podrán entretenerse y aprender mucho en las noches estrelladas (no tan estrelladas aquí en Santiago). Si no lo poseen y lo piensan adquirir es aconsejable que lo hagan con el manual correspondiente.

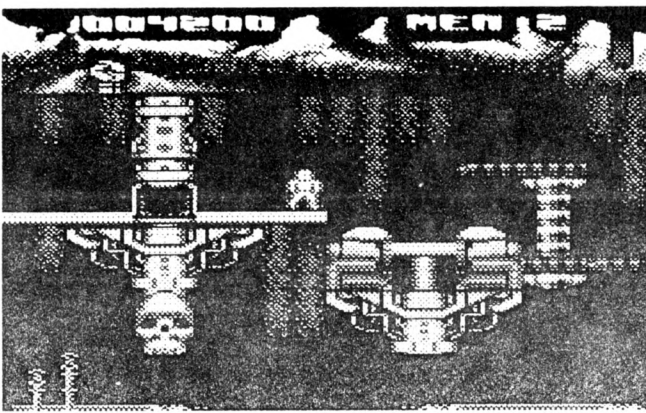
And	Ant	Aps	Aqr	JAN 01
Aql	Ara	Ari	Aur	1985 AD
Boo	Cae	Cam	Cnc	04:17.2M
CUn	CMa	CMi	Cap	TIMEZONE
Car	Cas	Cen	Cep	05
Cet	Cha	Cir	Col	ELEV. ±
Com	CrA	CrB	Crv	+ 63°52'
Crt	Cru	Cyg	Del	AZIM. ±
Dor	Dra	Equ	Eri	-171°30'
For	Gem	Gru	Her	RGT ASCN
Hor	Hya	Hys	Ind	10°36.92'
Lac	Leo	LMi	Lep	DECLINAT
Lib	Lup	Lyn	Lyr	+ 13°00'
Men	Mic	Mon	Mus	RATE 4X
Nor	Oct	Oph	Ori	VIEW 72°
Pav	Peg	Per	Phe	
Pic	Psc	Psa	Pup	
Pyx	Ret	Sge	Sgr	
ScO	Scl	Sct	Ser	
Ser	Sex	Tau	Te1	
Tri	TrA	Tuc	UMa	
UMi	Vel	Vir	Vol	
Vul	NPole	SPole	Dops!	
Use CURSOR keys, then RETURN				

## IMPRESION

Es interesante que este programa posea la opción de imprimir, puesto que ello permite poder realizar una serie de cartas estelares y luego tenerlas a mano para observar el cielo a ojo limpio. Las impresoras que acepta son las EPSON compatibles y la ATARI XMM801. Para las primeras presione CONTROL P y para la segunda SHIFT P







# NINJA Comando

¡SI NO PUEDES TERMINAR ESTE ENTRETENIDO JUEGO, QUIZAS AHORA PUEDES CON ESTE CARGADOR DE VIDAS INFINITAS!

Sabe alguien, por casualidad, ¿cuántos niveles tiene este juego de aventuras y peleas? ¿no? Bueno, ahora podrán descubrirlo con este CARGADOR de VIDAS INFINITAS, ya que con las 3 (tres) vidas que trae, no llegarán a ninguna parte.

No podemos dejar de decirles que tipeen CUIDADOSAMENTE el listado que viene a continuación, poniendo especial atención a las líneas que contienen las sentencias DATA. Luego, graben una copia a diskette o cassette, escriban RUN, presionen RETURN y sigan las instrucciones que aparecerán en la pantalla. Y a recorrer los ... niveles que tiene NINJA COMANDO con la seguridad que llegarán al final. ¡Good Luck!

Nota: El CARGADOR de VIDAS INFINITAS para NINJA COMANDO aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de: CARNINJC.BAS

```

100 REM *****
110 REM * CARGADOR NINJA COMANDO *
120 REM *
130 REM * Revista STAK # 6 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 NINJA CO
MANDO"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1676:G0SUB 420
210 D=288:H=363:G0SUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
(S/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 362,1
300 POSITION 3,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CA55";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con NINJA COMANDO"
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)(<)6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM **** REVISAR LINEAS DATA ****
420 TRAP 490
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 500
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
DATA en linea ";LIN:END
500 LIN=LIN+10
510 NEXT I
520 RETURN
530 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 169,0,133,82,133,8,169,1,141,
240,2,162,98,160,6,32,66,198,169,0,133
,20,165,19,27932
630 DATA 197,19,240,252,32,32,1,162,25
5,154,173,106,1,208,8,169,12,141,252,2
,76,128,198,76,34737
640 DATA 152,197,125,29,160,195,193,21
0,199,193,196,207,210,160,206,201,206,
202,193,160,195,207,205,193,57676
650 DATA 206,196,207,160,210,197,214,2
01,211,212,193,160,211,212,193,203,160
,185,178,160,155,0,0,0,43000
660 DATA 169,6,162,1,160,52,76,92,228,
169,94,141,226,2,169,1,141,227,2,96,8,
32,41,1,25316
670 DATA 32,78,1,173,107,1,240,10,169,
95,141,34,2,169,228,141,35,2,40,76,95,
228,173,247,35511
680 DATA 130,201,198,208,8,169,165,141
,247,130,238,107,1,96,173,107,1,208,6,
32,78,1,32,32,26063
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
700 REM **** FIN DE DATOS ****

```

# BASTO

## CAPITULO

### Quinto (V)

En este capítulo conoceremos los comandos necesarios para graficar en tu computador.

Por Héctor Ayet

## GRAFICANDO

Los modelos XL/XE disponen de 16 modos gráficos, numerados del 0 al 15. Por supuesto que el modo gráfico a escoger dependerá de lo que se quiera obtener; si se quiere texto con letras grandes, un gráfico en alta definición con un pequeño mensaje, etc.

La instrucción encargada de seleccionar los diferentes modos gráficos es: **GRAPHICS**

y su formato es el siguiente:

**GRAPHICS var (+16) (+32)**

Donde «var» puede tomar un valor entre 0 y 15 (los números entre paréntesis son opcionales).

Es necesario destacar que dependiendo del modo gráfico, se puede ocupar la pantalla total sin ventana de texto (esta ventana se compone de 4 líneas de modo gráfico 0). Para ello se debe sumar 16 al valor de «var». Por otra parte si no se desea limpiar la pantalla al efectuar un comando **GRAPHICS**, se debe sumar 32 a los valores anteriores. Ejemplos:

**GRAPHICS 0** Modo gráfico 0 (normal)

**GRAPHICS 8** Modo gráfico 8 (alta definición, con ventana de texto)

**GRAPHICS 8+16** Modo gráfico 8, sin ventana de texto

**GRAPHICS 7+16+32** Modo gráfico 7 sin ventana de texto y sin limpiar la pantalla

**Nota:** Por supuesto que en vez de **GRAPHICS 8+16**, se puede poner **GRAPHICS 24**, por ejemplo.

La Tabla 3 muestra todos los modos gráficos, con su correspondiente definición en cuanto a líneas y columnas, así como también la memoria requerida para su utilización.

## SETCOLOR

Esta instrucción es la encargada de definir los colores que se usarán en los distintos modos gráficos.

Los XL/XE tienen 5 (cinco) registros de color, numerados del 0 al 4, que se ocupan dependiendo del modo gráfico en que nos encontremos. Se puede pensar en estos registros de color como en «frascos» de colores.

El formato de **SETCOLOR** es el siguiente:

**SETCOLOR reg,color,luminosidad**

Donde:

**reg** = Número del registro a ocupar, del 0 al 4

**color** = Color del 0 al 15 (ver Tabla 2)

**luminosidad** = Luminosidad del 0 al 14, y sólo números pares

Ejemplo en modo gráfico 0:

**SETCOLOR 4,3,8**

En este ejemplo el registro usado es el 4, que corresponde al borde de la pantalla. El color, de acuerdo a la Tabla 1, es un rojo-anaranjado con una luminosidad de 8. Experimenten con otros colores y valores de luminosidad.

## COLOR

**COLOR** selecciona un **REGISTRO DE COLOR** (DEFINIDO por **SETCOLOR**), o un «frasco» si lo prefieren, a fin de «pintar» la pantalla. Se usa en los llamados modos **GRAFICOS** propiamente tales. Estos modos van del 3 al 11, más el 14 y 15. Su formato es:

**COLOR n**

Donde «n» es un número entre 0 y 15.

Es preciso no confundir esta instrucción con la variable «color» de **SETCOLOR**.

Dependiendo del modo gráfico, disponemos de hasta 16 colores. Por ejemplo en el modo 7 los **COLOR**s que tenemos son: **COLOR 0**, **COLOR 1**, **COLOR 2** y **COLOR 3**. En el modo 8 (alta definición): **COLOR 0** y **COLOR 1** (claro que en honor a la verdad este **COLOR 1** es en realidad la **LUMINOSIDAD**).

## PLOT

**PLOT** es el encargado de «encender» un punto sobre la pantalla (o carácter) dependiendo de las coordenadas que le asignemos. Este punto es llamado técnicamente «pixel» y corresponde al punto más pequeño que se puede utilizar en un modo gráfico determinado. El formato de **PLOT** es el siguiente:

**PLOT X,Y**

Donde:

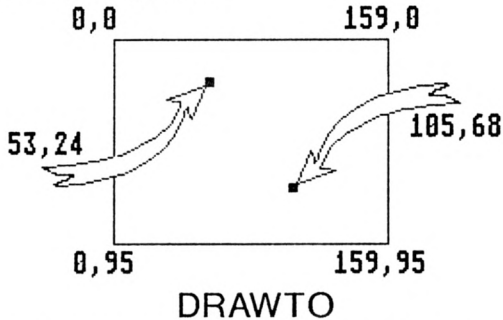
**X** = Eje de las X en el plano cartesiano, o **COLUMNAS**

**Y** = Eje de las Y en el plano cartesiano, o **LINEAS**

Por supuesto que estas coordenadas **X** e **Y**,

varian dependiendo de donde se quiera ubicar el punto, y del modo gráfico escogido, siendo la coordenada 0,0 el punto situado en la parte superior izquierda de la pantalla. PLOT se usa principalmente como el «punto» de inicio.

El gráfico siguiente muestra una pantalla en modo 7 sin ventana, con sus correspondientes límites, un par de puntos dibujados y las coordenadas en que se encuentran. Investiguen con otros modos gráficos.



Esta instrucción «traza» una línea entre la última posición definida por X e Y, y las nuevas coordenadas. Siendo estas últimas coordenadas las de inicio para un próximo PLOT o DRAWTO (ver programa de ejemplo). Su formato es:

#### DRAWTO X,Y

X e Y son las mismas coordenadas vistas en PLOT.

NOTA: PLOT y DRAWTO sólo mostrarán los puntos cuando se ocupe el comando COLOR, ya que al efectuar un GRAPHICS, COLOR queda definido automáticamente como: COLOR 0, es decir el color del fondo.

Bueno, esperando que esta lección haya sido provechosa (y quizás, hasta un poco educativa...), nos despedimos hasta una próxima oportunidad, no sin antes dejarles este pequeño programa para que investiguen y modifiquen, a fin de repasar lo visto en este capítulo. En el mismo aparecen un par de instrucciones que aún no hemos visto, pero que conoceremos muy pronto, así que no se desesperen. ¡Bye!

```

110 REM * CURSO DE BASIC: LECCION 5 *
120 REM * EJEMPLO DE GRAFICOS *
130 REM * Revista STAK # 6 1992 *
150 GRAPHICS 7+16:REM Sin ventana
160 SETCOLOR 0,4,2:REM Rojo Oscuro
170 SETCOLOR 1,9,6:REM Azul Medio
180 SETCOLOR 2,14,6:REM Verde Medio
190 COLOR 1:REM ROJO
200 FOR Y=0 TO 95 STEP 8
210 PLOT 0,Y:REM PUNTO DE INICIO
220 DRAWTO 159,Y:REM FINAL
230 NEXT Y
240 FOR X=0 TO 159 STEP 8
250 PLOT X,0:REM PUNTO DE INICIO
260 DRAWTO X,95:REM FINAL
270 NEXT X
280 COLOR 2:REM AZUL
290 PLOT 0,0:REM PUNTO DE INICIO
300 DRAWTO 159,0:REM HASTA, E INICIO
310 DRAWTO 159,95:REM HASTA, E INICIO
320 DRAWTO 0,95:REM HASTA, E INICIO

```

```

330 DRAWTO 0,0:REM FINAL
340 COLOR 3:REM VERDE
350 PLOT 0,95:REM PUNTO DE INICIO
360 FOR I=0 TO 159 STEP 4
370 A=95-INT(RND(0)*96):REM ALEATORIO
380 DRAWTO I,A:REM HASTA, E INICIO
390 NEXT I
400 GOTO 400

```

#### TABLA de COLORES utilizada con el comando SETCOLOR (Tabla 1)

COLORES	NUMERO.
GRIS	0
NARANJA CLARO	1
NARANJA	2
ROJO-ANARANJADO	3
ROSADO	4
PURPURA	5
AZUL-PURPURA	6
AZUL MARINO	7
AZUL MEDIO	8
AZUL OSCURO	9
TURQUESA	10
VERDE OLIVA	11
VERDE MEDIO	12
VERDE OSCURO	13
VERDE ANARANJADO	14
NARANJA CLARO	15

Nota: Los colores pueden variar, dependiendo del ajuste del televisor o monitor.

#### TABLA de COLORES «asumidos» por SETCOLOR (Tabla 2)

SETCOLOR	COLOR ASUMIDO	LUMINOSIDAD	COLOR
0	2	8	NARANJA
1	12	10	VERDE
2	9	4	AZUL
3	4	6	ROJO
4	0	0	NEGRO

«Asumido» se refiere al no usar SETCOLOR.

#### MODOS GRAFICOS Y FORMATOS DE PANTALLA (Tabla 3)

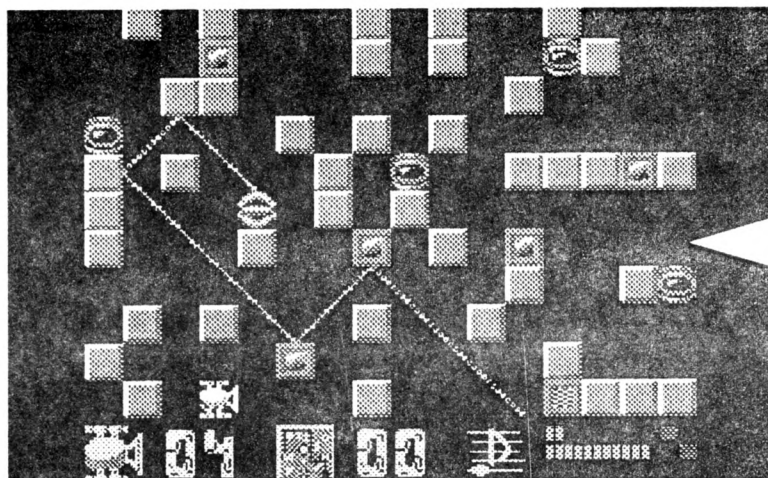
M	T	C	L (c/v)	L (s/v)	Cl	M (c/v)	M (s/v)
0	TEXTO	40	-	24	1 1/2	-	992
1	TEXTO	20	20	24	5	674	672
2	TEXTO	20	10	12	5	424	420
3	GRAFICO	40	20	24	4	434	432
4	GRAFICO	80	40	48	2	694	696
5	GRAFICO	80	40	48	4	1174	1176
6	GRAFICO	160	80	96	2	2174	2184
7	GRAFICO	160	80	96	4	4190	4200
8	GRAFICO	320	160	192	1 1/2	8112	8138
9	GRAFICO	80	-	192	1	-	8138
10	GRAFICO	80	-	192	9	-	8138
11	GRAFICO	80	-	192	16	-	8138
12	TEXTO	40	20	24	5	1154	1152
13	TEXTO	40	10	12	5	664	660
14	GRAFICO	160	160	192	2	4270	4296
15	GRAFICO	160	160	192	4	8112	8138

M - Modo Gráfico T - Tipo C - Columnas  
L - Líneas CL = Colores s/v = Sin Ventana  
c/v = Con Ventana M = Memoria Requerida

Aquí llegan algunos juegos nuevos de ingenio y acción para que los disfrutes en tus vacaciones de verano!

# Novedades

# 1993



**LASER  
MANIA**



Desde Polonia llega este interesante y difícil juego de reflexión (de reflexionar, ¿captan?), diseñado especialmente para que utilicemos todas esas neuronas que se encuentren un poco flojas o de capa caída.

El objetivo del juego consiste en guiar (con ayuda del joystick o con las teclas de flechas), a un extraño e indescriptible personaje a través de las diferentes pantallas, moviendo convenientemente, una serie de espejos a fin de que reflejen un rayo láser emitido por un cristal especial. Cuando este rayo destruye todos los «ojos eléctricos» que controlan el circuito de la puerta electrónica, se abre la salida que conduce al siguiente nivel.

Hay que destacar, y no olvidar, que los espejos (y también algunas paredes), reflejan el láser en un ángulo de 90 grados.

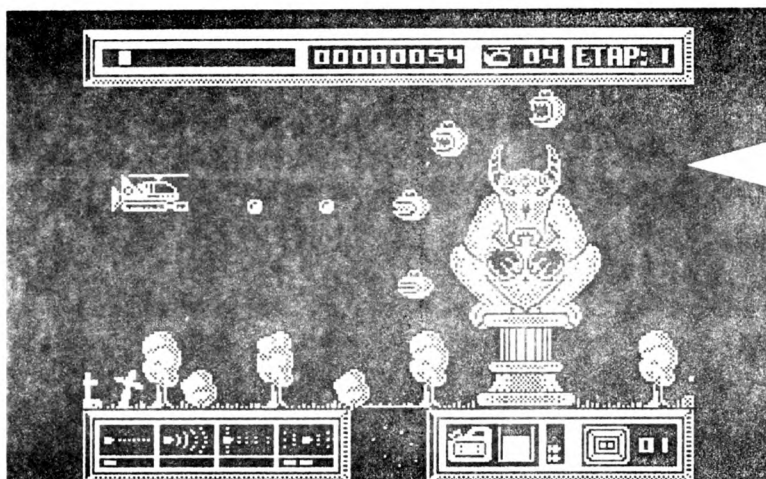
Además hay otros elementos que en vez de reflejar el rayo, lo absorben, haciendo que éste se pierda. Asimismo, existen unos interruptores que deben recibir el haz de luz a fin de abrir la respectiva puerta.

En niveles superiores aparecen en escena (o en pantalla...) otros elementos que hacen que el rayo láser se apague al hacer contacto con éstos y que hay que evitar a toda costa; piezas que se deben tomar para pasar de nivel y otras sorpresas similares.

La gráfica del juego está muy bien lograda y la música que nos acompaña a lo largo del mismo, varía dependiendo del nivel en que nos encontremos. **Mención especial merece la melodía de la presentación que es de una excelente calidad.**

¿Cuántos niveles tiene? Los suficientes para estar ocupado por un largo tiempo (¿las vacaciones de verano, quizás...?)

¿Es adictivo? Sí, pero sólo luego de entender como ubicar los espejos correctamente. De lo contrario, es mejor seguir jugando PACMAN o algún otro juego que no requiera de un proceso mental muy elaborado.



Todos sin duda recuerdan el juego ZYBEX y el revuelo que causó. Lo siguieron ZYBEX II y III, que son básicamente modificaciones de la gráfica del primero y no nuevas versiones del juego.

¡Por fin! llega KULT, un emocionante y difícil juego espacial de disparos. El staff todavía no lo termina (Hummm!

Creo que tendremos que hacerle un cargador y no sabemos cuántos niveles posee, pero al parecer son bastantes. También posee varios tipos de disparos y en la parte inferior un radar le indica la forma y estrategia de ataque de los próximos enemigos (de múltiples formas y número). Ah! Casi se me olvidaba, con la tecla Shift

# KULT

puede hacer uso de bombas, las cuales liquidan (o matan) todo lo que se encuentre en la pantalla. ¡No las desperdicien! Son la diferencia entre la vida y la muerte. El juego no es muy colorido ya que usa gráfico ocho (8 (VIII)), pero de todas maneras resulta entretenido por la rapidez y dificultad del mismo. Para los que gustan de los SHOOT'EM UP (?) y quizás también para los fanáticos de los BEAT'EM ALL (?) es este juego. Nota del Editor: Maaaateeeeenlos a tooooooos.

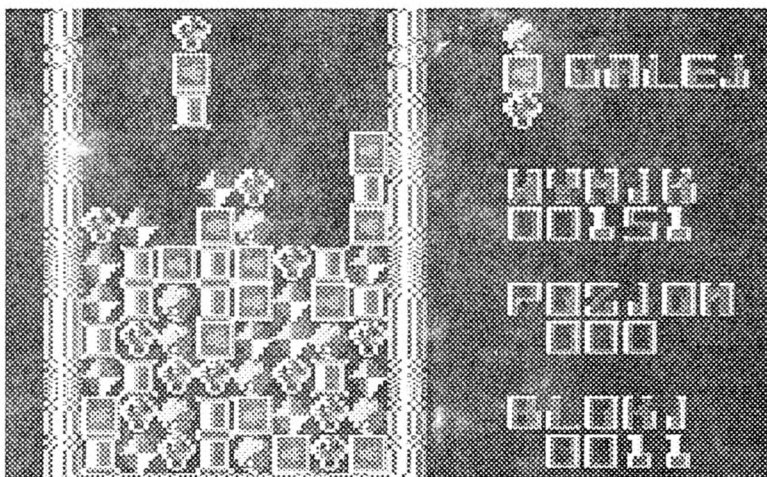
Siguiendo con la secuela que dejó el famosísimo, copiadísimo y manoseadísimo juego TETRIS, nos llega desde POLONIA (país que ha sido muy prolífico en este tipo de juegos): TRIX.

La temática de TRIX es muy simple y nos recuerda al STACK UP! (ver el número 1 de STAK, si es que lo tienen, y que en estos momentos es de COLECCION... ¡y no es broma!) pero, y aquí está la gran diferencia, las piezas bajan en grupos de a tres en FORMA VERTICAL.

Cuando tres piezas del mismo tipo se juntan, ya sea en forma horizontal, vertical o diagonal, se destruyen, dejando espacio para las siguientes. Es preciso señalar que cada vez que se cumple lo anterior, solamente desaparecen tres piezas, aunque sean cuatro o cinco, las piezas iguales.

¿Parece fácil verdad? Casi, casi... Sucede que las piezas que van cayendo, no es posible cambiarlas de posición dentro del grupo, dándole al juego la dificultad necesaria para que no resulte aburrido.

Así como con el TETRIS o STACK UP!, se muestra el siguiente trío de piezas que bajará a fin de planificar la próxima jugada a



efectuar.

La gráfica es buena, las piezas son coloridas, bien definidas y cuentan con una pequeña animación, logrando con ello que el juego sea más vistoso.

El movimiento de las piezas es fluido y la melodía que nos acompaña a lo largo de todo el juego, es de una gran calidad y extremadamente pegajosa también, así como la de la presentación que es de

una extraordinaria calidad.

Resumiendo: un juego simple, entretenido e interesante y que en esta época de vacaciones vendrá muy bien.

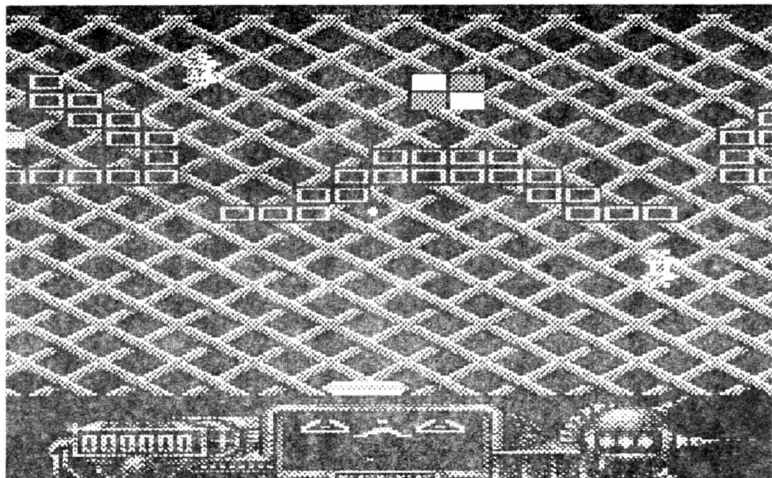
Nota del Editor: Esperamos que pronto salga al mercado el excelente LINE UP, del que ya hemos visto una versión Beta y les podemos decir que posee un excelente gráfica y sonico digital (¿o no?).

## ¿UN CARGADOR DE VIDAS INFINITAS (¿O PALETAS INFINITAS?) PARA «EXPLODING WALL»!

Si conocen a alguien que haya terminado este juego (con vidas normales, naturalmente...), ¡no le crean! ya que nadie y léase bien **NADIE** podría terminarlo con 3 (tres) miserables paletitas. Y es por ese motivo que les presentamos a continuación el siguiente **CARGADOR DE VIDAS INFINITAS** para **EXPLODING WALL** (¿o serán paletas infinitas?)

Típen **CUIDADOSAMENTE** (¿no resulta un poco repetido todo esto?) el listado que viene a continuación, poniendo especial atención a las líneas que contienen las sentencias **DATA**. Luego, graben una copia a diskette o cassette (por si algo resulta mal...), escriban **RUN**, presionen **RETURN** y sigan las instrucciones que aparecerán en la pantalla. ¡Y a destruir todos los ladrillitos!

Nota: El **CARGADOR** de **VIDAS INFINITAS** para **EXPLODING WALL** aparece en el **DISKETTE** de este número con el nombre de: **CAREXPLO.BAS**



```
100 REM *****
110 REM * CARGADOR EXPLODING WALL *
120 REM *
130 REM * Revista STAK # 6 1992 *
140 REM *****
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:?"REVIISTA S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 8,4:?"Cargador EXPLODING
WALL"
190 POSITION 7,7:?"Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1676:GOSUB 420
210 D=288:H=363:GOSUB 420
220 F=0:TRAP 4000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:?"Vidas Ilimitadas?
(S/M) ";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 362,1
300 POSITION 2,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con EXPLODING WALL"
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:5$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM ***** REVISIA LINEAS DATA *****
420 TRAP 490
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 500
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:?"Error de
DATA en linea ";LIN:END
500 LIN=LIN+10
510 NEXT I
520 RETURN
530 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 169,0,133,82,133,8,169,1,141,
240,2,162,98,160,6,32,66,198,169,0,133
,20,165,19,27932
630 DATA 197,19,240,252,32,32,1,162,25
5,154,173,106,1,208,8,169,12,141,252,2
,76,128,198,76,34737
640 DATA 152,197,125,29,195,193,210,19
9,193,196,207,210,160,197,216,208,204,
207,196,201,206,199,160,215,58614
650 DATA 193,204,204,160,160,210,197,2
14,201,211,212,193,160,211,212,193,203
,160,185,178,155,0,0,0,43534
660 DATA 169,6,162,1,160,52,76,92,228,
169,94,141,226,2,169,1,141,227,2,96,8,
32,41,1,25316
670 DATA 32,78,1,173,107,1,240,10,169,
95,141,34,2,169,228,141,35,2,40,76,95,
228,173,199,34359
680 DATA 21,201,1,208,8,169,0,141,199,
21,238,107,1,96,173,107,1,208,6,32,78,
1,32,32,22686
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
700 REM ***** FIN DE DATOS *****
```

# Disolve

Por New Age

Este mes les entregamos otro efecto para usar en sus pantallas de presentación. Es una variante del entregado en el número anterior y lo llamamos **DISOLVE**. Está para pantallas en modo gráfico 7 y 1/2, formato **Micropainter** y si lo desean pueden modificarlo a su pinta, considerando lo siguiente: Para gráfico 9 (GTIA), cambiar la línea 1320 por: **1320 GRAPHICS 9** y la línea 1620 por: **1620**

**POKE DI+1,79**. En la línea 1430 deben colocar el nombre del archivo (pantalla) según las normas usuales. Los sufridos usuarios de cassette deben colocar: **1430 OPEN #1,4,0,"C:"**. De cualquier manera todo esto lo dijimos en el número anterior y además el listado (como siempre) está lo suficientemente documentado. Disfrútenlo y les contamos que nuestro experto en **FX**, sale de vaca (ciones) y prometió ponerse a trabajar **Full Time** en nuevos efectos y demases. Aprovecho para decirles que él (aunque todavía no lo sabe) es nuestro juez para el concurso de **DEMOS**.

Listado en la página siguiente.

## NOTA SOBRE LALALANDIA

Algunos lectores (y el editor) me han solicitado que escriba unas palabras sobre LALALANDIA y eso haré en estas líneas.

LALALANDIA es un lejano mundo que muchos hemos visitado en alguna oportunidad de nuestra efímera existencia, obligados y muy a nuestro pesar...

El viaje sin retorno se produce cuando el programa en el cual estamos trabajando se bloquea, algunas veces inexplicablemente, y ya no es posible retomar el control del computador, quedando como única alternativa, apagarlo y encenderlo nuevamente. Proceso con el que todo, todo, todo, todo...! nuestro trabajo se pierde, si es que no hemos tomado la sabia precaución de guardarlo.

Es en aquel momento cuando nuestra cara se pone de un color blanco polar, nuestros ojos se salen de sus órbitas y nos dan unos locos deseos de gritar con el fin de desahogarnos

Algunas personas, en ese momento, compran un chocolate y se alejan caminando hacia el horizonte, abstraídos del mundo, esperando la luz que los ilumine y les explique que fué lo que ocurrió.

TODOS los programadores y usuarios de algun programa, han visitado innumerables veces esta lejana tierra que se encuentra en una dimensión desconocida, más allá de toda comprensión humana, y que está siempre dispuesta a recibirnos...

Espero que se hayan hecho una idea de lo que significa LALALANDIA y que tomen las precauciones del caso al estar trabajando en algun proyecto.

**Nota del Editor:** Por haber visitado algunas veces este singular lugar es que me permito unas líneas al respecto. A diferencia de otros viajeros, mi experiencia personal es que luego del odio que produce la llegada al aeropuerto de LaLaLandia se produce una sensación casi inmediata de una gran paz espiritual y relaxo. Me permito citar el célebre libro de aforismos del gran NAG: "el hombre mira el precipicio y encuentra su caracter, eso evita que caiga en él"

```

1 REM EFECTO ESPECIAL 'DISOLVE'
2 REM (o DISOLUCION, si prefieren...)
3 REM (Basado en un juego de ST)
4 REM Por: New Age 1992
1000 GRAPHICS 0
1010 PRINT "Revisando DATOS..."
1020 REM *****
1030 REM * FLOAD$: Rutina Rapida *
1040 REM * Para Lectura de DISK/CA55 *
1050 REM *****
1060 DIM FLOAD$(56)
1070 RESTORE 1900:SUMA=0
1080 FOR I=1 TO 56
1090 READ A
1100 FLOAD$(LEN(FLOAD$)+1)=CHR$(A)
1110 SUMA=SUMA+A
1120 NEXT I
1130 IF SUMA<5550 THEN 1290
1140 REM *****
1150 REM * POKEa Rutina *
1160 REM * 'DISOLUCION' *
1170 REM * en Memoria (1536-1625) *
1180 REM *****
1190 RESTORE 1980:SUMA=0
1200 FOR I=1 TO 90
1210 READ A:POKE 1535+I,A
1220 SUMA=SUMA+A
1230 NEXT I
1240 IF SUMA=13121 THEN 1320
1250 REM *****
1260 REM * Pantalla Roja y Grafico 0*
1270 REM * si hay error en los DATOS*
1280 REM *****
1290 GRAPHICS 0:POKE 710,66
1300 PRINT "DATOS mal tipeados... Veri-
fique..."
1310 END
1320 GRAPHICS 15+16
1330 REM *****
1340 REM * Espera hasta que se *
1350 REM * Presione START y carga *
1360 REM * una Pantalla en formato *
1370 REM * Micropainter (62 sect.) o*
1380 REM * 7680 bytes +4 de colores.*
1390 REM * (Si no tien pantalla,*
1400 REM * lea texto de Articulo) *
1410 REM *****
1420 IF PEEK(53279)<6 THEN 1400
1430 OPEN #1,4,0,"D:NOMBRE.EXT"
1440 TRAP 1500
1450 X=USR(ADR(FLOAD$),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 * 'DISOLUCION' *
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 208,40:POKE 209,159:POKE 1536+2
6,2

```

```

1730 X=USR(1536,1536+10,7)
1740 IF PEEK(203)=1 THEN 1740
1750 X=USR(1536,49802,7)
1760 REM *****
1770 REM * Se repite hasta el fin de*
1780 REM * los tiempos o hasta pulsar*
1790 REM * BREAK. Lo que suceda *
1800 REM * primero... *
1810 REM *****
1820 GOTO 1720
1840 REM *****
1850 REM * DATOS DE FLOAD$ *
1860 REM * (FLOAD: Fast LOAD) *
1870 REM * (o Carga Rapida) *
1880 REM *****
1900 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
1910 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
1920 DATA 1,211,41,253,141,1,211,96
1940 REM *****
1950 REM * DATOS Rutina 'DISOLUCION'*
1960 REM *****
1980 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
1990 DATA 228,169,2,133,204,198,205,20
8,7,169,0,133,203,76,98,228,165,205,17
0,169,4,133,206,169
2000 DATA 124,133,207,160,0,165,208,14
5,206,200,165,209,145,206,165,206,24,1
05,3,144,2,230,207,133
2010 DATA 206,202,208,231,165,208,56,2
33,40,176,2,198,209,133,208,76,98,228,
0,0,0,0,0,0
2030 REM *** FIN DEL PROGRAMA ***

```

# 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  
EDUCATIVO  
AUDIOVISUAL

SOFTWARE ST

SERVICIO TECNICO

NOVEDADES CASSETTE

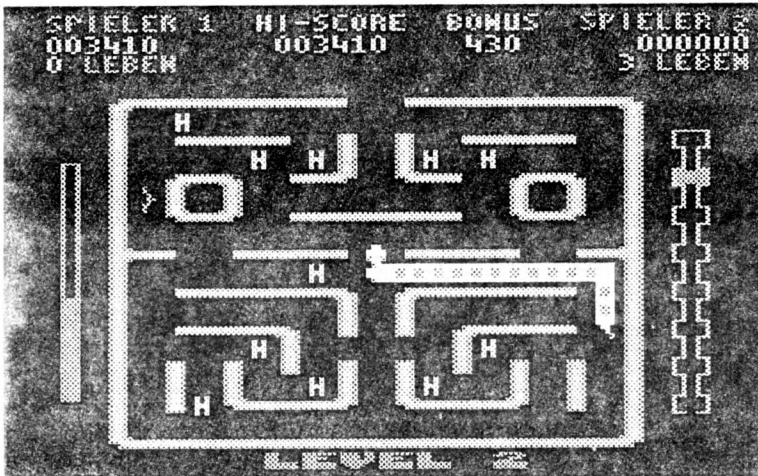
MISSION SHARK-YOGI G. ESCAPE  
JOE BLADE II-RUFF&REDDY-IRETIS II  
YOGI MONSTER-SPELUNKER I-II  
LETRIS 3D-SLACK UP-SUMMER GAMES II  
BEACH HEAD II-FIGHT NIGHT ...  
¡MAS NOVEDADES EN LL '93!

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

M.R.

SAN DIEGO 31 Of:308 ☎ 6722011 Fax 6994227





## ZAND'S LABERYNTH

Si tiene usted una mascota, sabrá lo difícil que resulta a veces alimentarla, especialmente cuando ésta es, una culebra!

Bueno, este juego trata precisamente de eso. A través de siete niveles deberá conducir (o arrastrar) su culebra por intrincados laberintos, mientras ella se alimenta, (al parecer el alimento son huevos de otro animalito). Aquí comienzan las dificultades; mientras "la bicha" (como dirían en la televisión) va cenando su longitud aumenta y cada vez es más difícil manejarla para que siga el camino que deseamos y no se devore a sí misma. Si amigos, hay que evitar a toda costa que la cabeza de la bifida choque con su luengo cuerpo y termine con su vida.

Para pasar de nivel es necesario comer todos los huevos en un tiempo determinado y acá siguen las dificultades. El animalito mencionado anteriormente, va poniendo (o dejando) más huevos cada cierto tiempo y por supuesto, éstos también hay que devorarlos.

Con este simple argumento los programadores han dado vida a un juego de gran adictividad, ya que al menor descuido o desconcentración perdemos uno de los tres reptiles con que comenzamos. Es posible jugarlo de a dos, siendo uno la culebra y el otro el animalito (¡nadá personal!) y si alguno siente ganas de estrangular al otro con el cordón del joystick es que el juego ha cumplido su propósito.

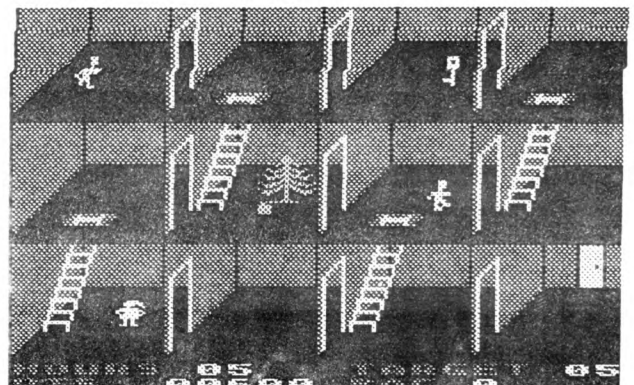
En resumen, ZAND'S LABERYNTH, es un juego que logra atrapar y provocar una sensación de impotencia al jugador; posee una adecuada y bien lograda «banda sonora» y de verdad logra entretener sin violencia.

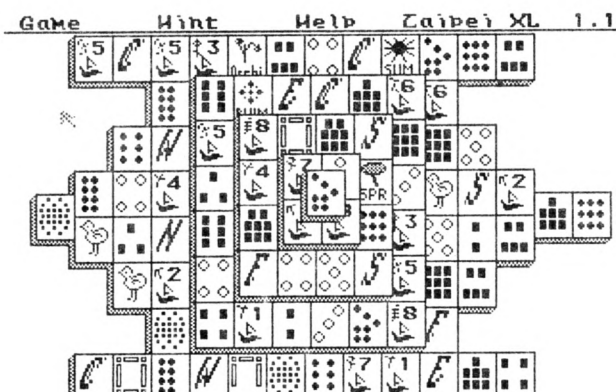
## SPECIAL DELIVERY

¿Has soñado alguna vez ayudar al Viejo Pascuero a repartir regalos en esta fecha especial de Navidad? ¡Esta es tu oportunidad!

En la primera parte del juego, mientras el Viejo Pascuero conduce su trineo tirado por renos, caen los regalos de los nubes. La mayoría son buenos, pero existen algunos que le causarán problemas. Ayúdalo a escoger los correctos y evitar los rayos de la tormenta que hacen peligrar su vida. Luego que tengas una cantidad suficiente para repartir, ingresa a las casas por la chimenea evitando el fuego, y deja los regalos en el árbol de pascua. Para ello deberás recorrer la casa (a veces de dos pisos) y evitar algunas personas mal agestadas que no participan de la dicha de la Navidad, ya que ellos pueden incluso matarte. Una vez realizada tu tarea con éxito debes seguir recogiendo más regalos e ir repartiéndolos en forma rápida y adecuada.

El juego es entretenido y posee una melodía ad hoc para la temática. Disfrútenlo y traten de jugarlo en la noche de navidad, porque si no, ¿Cuándo?





## TAIPEI

Si alguna vez lo invitan a una recepción en la embajada China y no desea quedar mal, aprenda a jugar este milenario juego de ascendencia oriental, también llamado SHANGAI.

No es fácil al principio, pero luego que se domina, tampoco es fácil de dejar. Dispone de varias opciones de juego y niveles de dificultad (por tiempo). Su principio es básicamente ir sacando fichas (o cartas) del tablero de a pares y tratar de dejar las menos posibles en él.

Claro está que para realizar lo anterior, hay que seguir algunas reglas y de paso también conviene seguir algunas estrategias. Hay 144 piezas repartidas en forma piramidal en el tablero, con diferentes símbolos estampados en ellas. Solamente se pueden sacar fichas con el mismo símbolo en ellas o análogos (por ejemplo, piezas con el nombre de las diferentes estaciones del año), y que estén «libres». Una pieza «libre» es aquella que no tiene otra encima de ella y a lo menos tiene un lado vertical sin otra al lado. Una vez seleccionadas las piezas correctas éstas desaparecen del tablero y continúa el juego. El juego termina cuando ya no es posible sacar otro par de piezas.

Por todo lo dicho anteriormente, **TAIPEI** es un excelente programa para los que gustan de los juegos de ingenio o de tablero y con él pasará horas de sano esparcimiento ya que su nivel de adictividad es muy alto.

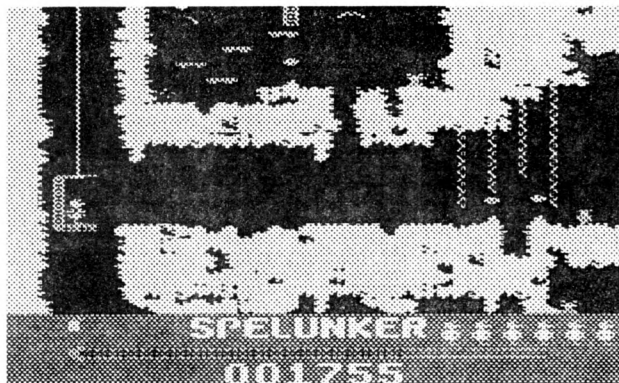
## SPELUNKER

¡Excelente!, es sin ninguna duda este juego de aventuras, laberintos y habilidad. Lo primero que se me ocurre decirles es que recuerden las teclas **D**, **F** y la **larga**. Después les digo para que.

Están con, perdón, en una gigantesca mina y cuando digo gigantesca quiero decir exactamente eso. Hay un ascensor que pueden usar para ir a diferentes niveles del suelo y muchos peligros que sortear: fantasmas, pájaros, montículos, fallas del terreno, precipicios, cataratas, geysers, correas transportadoras, etc. ¿Cuál es la idea? Recorrerlo todo, tomar todo; picotas, dinamita, y cientos de artículos que están esparcidos por todo el trayecto. La utilidad de éstos es variada, sospechosa y hasta desconocida por mí en su totalidad, pero la mayoría son útiles para poder continuar y sobrevivir a tu larga aventura por este mundo subterráneo. La dinamita (**tecla D**), te servirá para "volar" pequeños montículos que impiden tu paso; la **larga** te permitirá matar (si es esto posible) a los albos fantasmas que se te aproximarán al compás de una música espectral; la **F** es para los murciélagos.

Luego de varias horas de juego, quizás llegues a las pirámides ocultas en lo más profundo del averno y logres el tesoro que se encuentra en ellas. Pero sin duda un **cargador para vidas infinitas** te ayudaría ¿cierto? En alguna página de este número (si alcanzó el espacio), lo encontrarás. ¡Enjoy!

Para los usuarios de cassette existe la versión de este juego que ya trae vidas infinitas incorporadas. Well, that's all for now. Bye.



¡Nuestro peligroso y fascinante viaje por los caminos del ASSEMBLER, continúa...!

En este capítulo conoceremos las instrucciones necesarias para llevar a cabo sencillas operaciones de multiplicación y división, junto con un pequeñísimo programa de ejemplo. Empecemos entonces...

## ASL

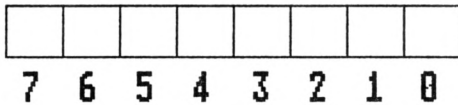
Arithmetic Shift Left (Mover un BIT hacia la IZQUIERDA)

Esta instrucción trabaja a nivel de BIT, MOVIENDO hacia la IZQUIERDA todos los BITS que componen un BYTE. Como recordarán un BIT es la unidad mínima de información y se representa por un 1, o un 0. Por otra parte, un BYTE es el conjunto de 8 BITS.

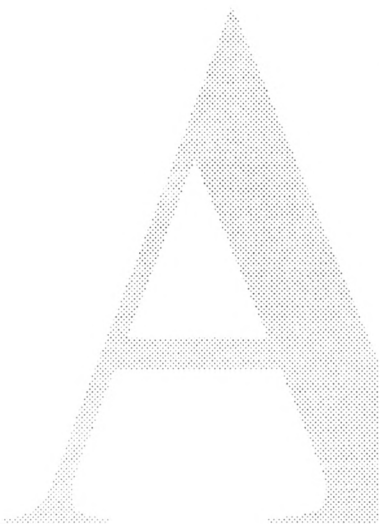
Los modos de direccionamiento de ASL son los siguientes:

- ASL A ;ACUMULADOR
- ASL Arg ;PAGINA CERO (Arg < 256)
- ASL Arg,X ;PAGINA CERO INDEXADA POR X
- ASL Arg ;ABSOLUTO (Arg > 255)
- ASL Arg,X ;ABSOLUTO INDEXADO POR X

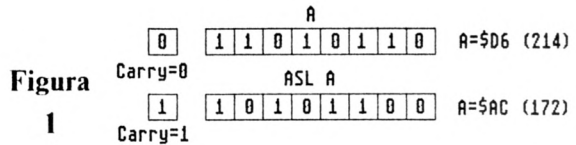
En la figura 1 se muestra un ejemplo de esta instrucción. Si el ACUMULADOR contiene un \$D6 (214) y se efectúa un ASL A, entonces el ACUMULADOR cambia a un \$AC (172) y el CARRY se enciende. En este instante es preciso señalar la forma en que están ordenados los BITS dentro de un BYTE: Están numerados del 0 al 7 y de derecha a izquierda.



Por  
Héctor  
Ayet  
C.



# ssembler



Siguiendo con el ejemplo, hay que tener presente que el contenido del BIT 7 se traslada al CARRY, el contenido del CARRY se pierde en esta operación y el BIT 0 queda con un 0. (Para quienes no recuerden que es el CARRY, les diremos que es un BIT especial que contiene el Processor Status (ver lección 1)).

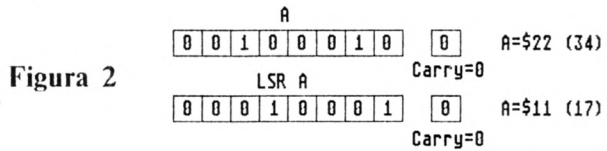
## LSR

Logical Shift Right (Mover un BIT hacia la DERECHA)

Esta instrucción es lo opuesto a ASL, pues en lugar de mover los BITS hacia la izquierda, lo hace hacia la DERECHA. Sus modos de direccionamiento son los mismos que para ASL:

- LSR A ;ACUMULADOR
- LSR Arg ;PAGINA CERO (Arg < 256)
- LSR Arg,X ;PAGINA CERO INDEXADA POR X
- LSR Arg ;ABSOLUTO (Arg > 255)
- LSR Arg,X ;ABSOLUTO INDEXADO POR X

La figura 2 muestra un ejemplo. El ACUMULADOR contiene un \$22 (34) y al efectuar LSR A, contendrá un \$11 (17). En esta instrucción no es el contenido del BIT 7 el que se traslada al CARRY, sino que el contenido del BIT 0 (el BIT 7 tendrá un 0). En el ejemplo, el BIT 0 tenía un cero y en consecuencia el CARRY también contendrá un cero después de LSR A.



## ROL

Rotate One bit Left (Rotar un BIT hacia la izquierda)

Esta instrucción es similar a ASL ya que los BITS también se mueven hacia la izquierda y el contenido del BIT 7 se mueve al CARRY. Pero la gran diferencia es que el contenido del CARRY se traslada al BIT 0 del BYTE. No se desesperen, porque veremos un ejemplo después de conocer los modos de

direccionamiento:

ROL A ;ACUMULADOR  
 ROL Arg ;PAGINA CERO (Arg < 256)  
 ROL Arg,X ;PAGINA CERO INDEXADA POR X  
 ROL Arg ;ABSOLUTO (Arg > 255)  
 ROL Arg,X ;ABSOLUTO INDEXADO POR X

Y aquí está nuestro ejemplo. En la figura 3 ocuparemos la dirección \$4210 (16912) que contendrá un \$A9 (169). Al efectuar un ROL \$4210, \$4210 contendrá un \$52. Y al hacer ROL \$4210 nuevamente, \$4210 tendrá un \$A5 (165). Si seguimos haciendo ROLs hasta completar nueve veces, obtendremos el valor inicial de \$4210, es decir \$A9 (169).

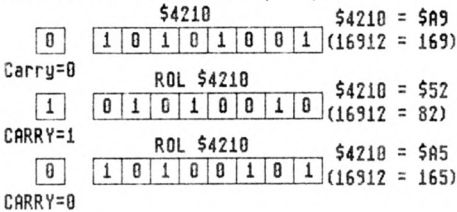


Figura 3

### ROR

Rotate One bit Right (Rotar un BIT hacia la derecha)

ROR es similar a LSR con la diferencia de que el contenido del CARRY pasa al BIT 7. Los modos de direccionamiento son los siguientes:

ROR A ;ACUMULADOR  
 ROR Arg ;PAGINA CERO (Arg < 256)  
 ROR Arg,X ;PAGINA CERO INDEXADA POR X  
 ROR Arg ;ABSOLUTO (Arg > 255)  
 ROR Arg,X ;ABSOLUTO INDEXADO POR X

El ejemplo de la figura 4 nos permite conocer la forma en que trabaja esta instrucción. Esta vez usaremos el modo de direccionamiento ABSOLUTO INDEXADO. Si X=1 y la dirección es \$2000 (8192), entonces estaremos ocupando el contenido de \$2001 (8193). Al efectuar un ROR \$2000,X tendremos que \$2000,X contendrá un \$53 (83). Un segundo ROR \$2000,X nos dará como resultado que \$2000,X contendrá un \$A9 (169). Y así sucesivamente, si completamos 9 operaciones ROR, tendremos de nuevo el valor original de \$2001.

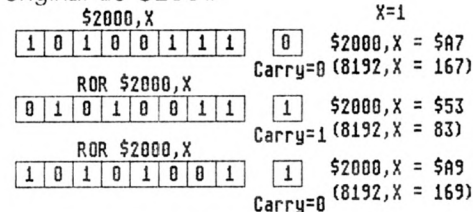


Figura 4

### LA PROMESA CUMPLIDA...

Después de haber visto esas nuevas instrucciones y de conocer la forma en que operan, ha llegado por fin, el momento de cumplir lo prometido:

¿Cómo se Multiplica y Divide en ASSEMBLER?

Dependiendo de los valores que se quieran multiplicar o dividir, muchas veces es mejor utilizar sumas sucesivas (para multiplicar) o restas sucesivas (para dividir).

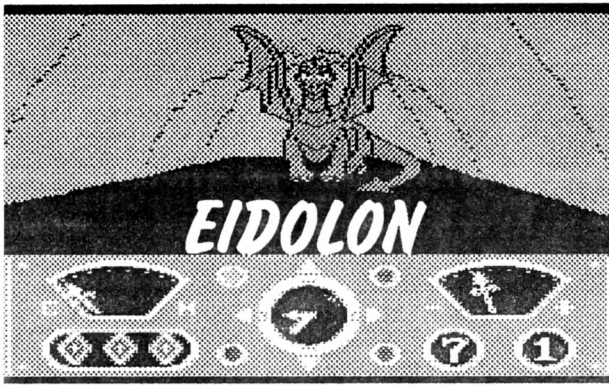
Si alguien piensa realizar operaciones con números que no sean ENTEROS, lo mejor es ocupar las RUTINAS DE PUNTO FLOTANTE que vienen incluidas en el SISTEMA OPERATIVO del computador. (Aunque lo anterior va más allá del alcance de este cursillo).

Si siguieron atentamente los ejemplos anteriores se habrán dado cuenta que al efectuar un ASL el resultado de la operación entregaba el doble de lo que tenía en un principio. Asimismo un LSR entregaba la mitad de lo que tenía el argumento al principio. Bien, esa es la base de la multiplicación y división en ASSEMBLER.

El programa que viene a continuación está bastante comentado y muestra la forma de llevar a cabo una multiplicación y división, basándonos en lo aprendido en esta oportunidad. Aunque en un principio, los principiantes del lenguaje ASSEMBLER no necesitarán efectuar multiplicaciones o divisiones, no por ello deben pasar por alto las instrucciones vistas en este capítulo. Estudien el programa, ensámblenlo y ejecútenlo de la manera usual, y en nuestro siguiente capítulo continuaremos con este tema.

```

1000 ;*****
1010 ;*      CURSO DE ASSEMBLER      *
1020 ;*      Leccion 6              *
1030 ;*      REVISTA STAK 1992     *
1040 ;*****
1050 ;
1060      *= $4000
1070 INICIO
1080 ;MULTIPLICAREMOS el valor
1090 ;almacenado en $4500 por 8
1100 ;y lo guardaremos en $4200
1110 ;NOTA: un numero se puede
1120 ;multiplicar por 8 mediante
1130 ;la multiplicacion por 2. Es
1140 ;decir 2*2=4 y 4*2=8 (2*2*2=8)
1150      LDA # $10      ; $10 = 16
1160      STA $4500
1180      LDA $4500      ; tiene un 16
1190      ASL A          ; * 2, 32
1200      ASL A          ; * 4, 64
1210      ASL A          ; * 8, 128
1220      STA $4200      ; $4200 -> 128
1240 ;Ahora DIVIDIREMOS por 4 el
1250 ;valor almacenado en $4600 y lo
1260 ;guardaremos ahí mismo
1270 ;NOTA: un numero se puede dividir
1280 ;por 4 mediante divisiones por 2
1290 ;Es decir: n/2=m y m/2=n/4
1300      LDA #32        ; 32 = $20
1310      STA $4600
1330      LSR $4600      ; /2 , 16
1340      LSR $4600      ; /4 , 8
1360 ;Y $4600 contiene ahora un 8
1370 ;A fin de ver los resultados,
1380 ;revisar STAK #3 (pag.21) para
1390 ;usar el comando (D)isplay del
1400 ;EDITOR ASSEMBLER y MAC65
1420      RTS 1430 ;Cambiar RTS por
BRK si utiliza
1440 ;el EDITOR ASSEMBLER
1460      *= $02E0
1470      .WORD INICIO
  
```



Mayo 15 de 1850

Descargué toda mi furia contra ese gran Dragón negro, no pensé que fuese tan poderoso, él me contraatacó con sus esferas de luz, fui golpeado por cada una de ellas me cegó un gran resplandor, cuando pude ver sólo estaba sentado frente mi máquina. Mi viaje había terminado.

Por Rodrigo "Kiwi" Cabrera

Creí que éste había sido el fin de semana menos emocionante de mi vida, hasta que de vuelta a casa me percaté de un hecho muy curioso, las puertas de la gran mansión victoriana del desaparecido doctor Agon que habían estado clausuradas por 100 años, estaban abiertas, la curiosidad me consumía así que decidí entrar, atravesé el amplio jardín hasta llegar a la puerta, la empujé levemente, ésta se abrió por completo mostrándome una patética visión, a lo lejos se veía una tenue luz, caminé hacia ella, ésta provenía de detrás de una puerta a punto de desplomarse por el paso del tiempo. Tomé el cerrojo, la puerta cayó, la luz me golpeó directamente en el rostro haciéndome perder el equilibrio y caer, la puerta llevaba a unas escaleras que conducían al sótano que está iluminado por esta extraña luz, bajé lentamente y con precaución, la intensa luz era sólo un reflejo del sol ampliado por un gran espejo que estaba sobre una extraña máquina.

El aparato en lo que parecía un panel de controles, contenía en su centro algo como un reloj marcando las doce en punto, rodeado por cuatro círculos de diferente color, rojo, azul, dorado y verde y en cada uno de sus extremos, unos indicadores.

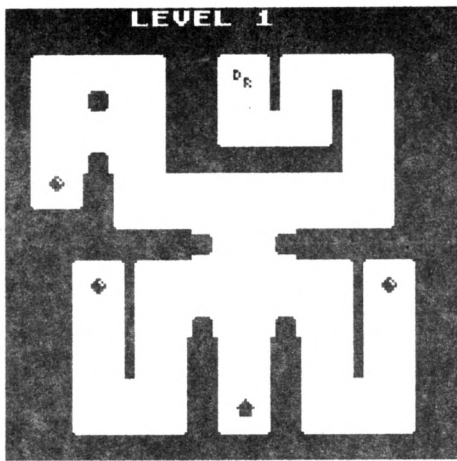
Tomé asiento en la máquina sin imaginarme para que podría servir, en su orilla izquierda tenía un interruptor, no sabía que pasaría si lo accionaba, no tuve el valor para moverla. Observé que cerca de la máquina había un escritorio, sobre él un cuadernillo cubierto por el polvo. Tomé el libro, removí el polvo y comencé a leerlo, en él describía un mundo de criaturas nunca antes vistas por algún ser humano, a

continuación explicaba el uso de la extraña máquina llamada EIDOLON, ésta es capaz de transportarte a ese fantástico mundo de criaturas demoniacas, una vez en ese mundo la máquina estaría en su nivel operacional completo y la explicación de su funcionamiento podía leerse en la página siguiente, ésta decía: «Una vez transportado a este mundo tu vida no correría peligro, lo peor que te sucedería es que vuelvas a mi laboratorio totalmente asustado o listo para volver a intentarlo otra vez. La manipulación del aparato es sencilla, el EIDOLON no puede permanecer mucho tiempo en aquel mundo, éste es indicado en un reloj al centro del panel, por cada vuelta completa de sus manecillas hará que disminuya en una unidad el contador. El indicador que se ubica a la derecha indica la cantidad de energía disponible para los ataques a las criaturas y el de la izquierda indica la distancia a que te encuentras del Dragón que custodia la entrada a otra caverna, la C indica que estás más lejos y la H que estás mas cerca. Bajo éste el indicador de energía encontrarás dos círculos, el de la izquierda es el contador de tiempo y el de la derecha te señala el número de caverna en la que estás. A la izquierda del reloj central se ven tres rombos, éstos te indican según su color la joya que has obtenido después de un combate.

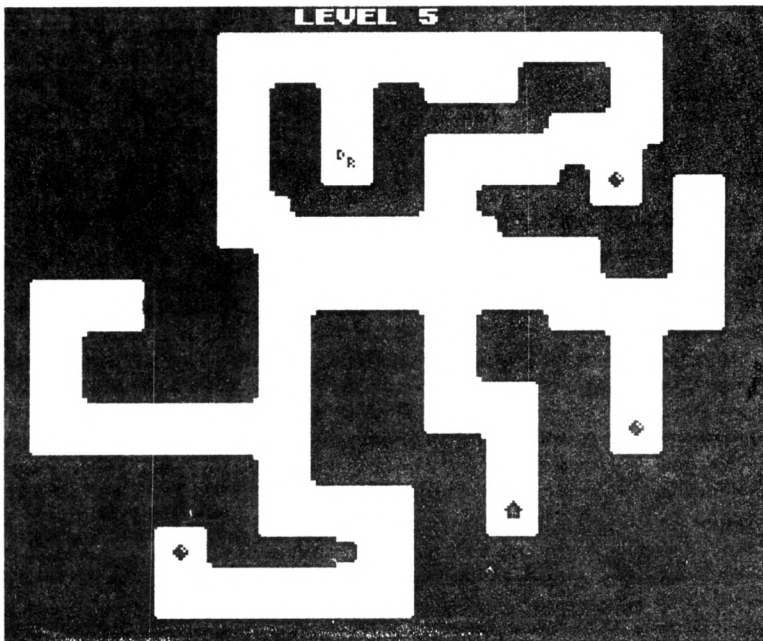
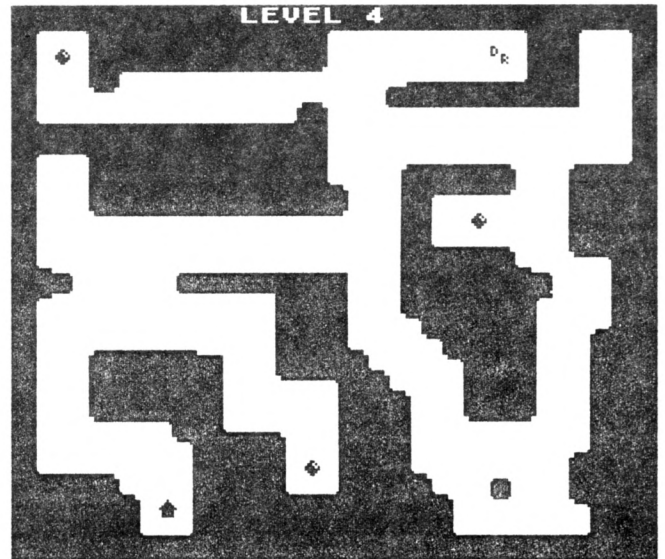
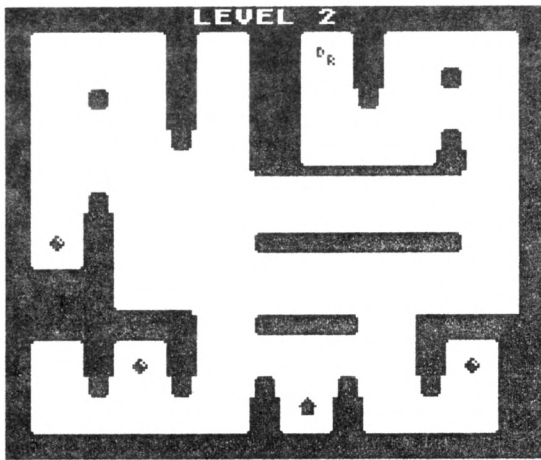
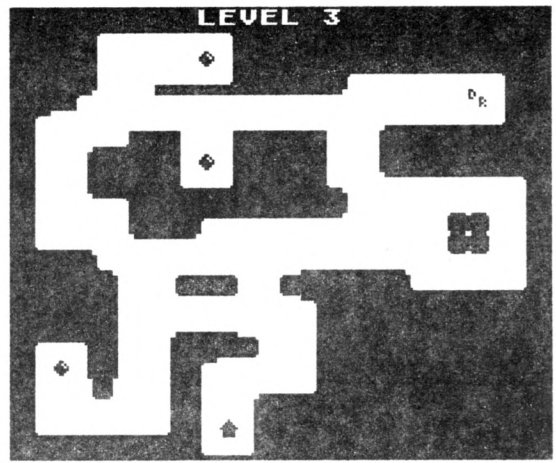
A lo largo de tu viaje encontrarás suspendidas en el aire una serie de bolas de luz, éstas servirán de energía para la máquina, algunas esferas son de color azul y éstas sirven para detener el tiempo por un corto periodo. Para capturar las joyas y esferas de luz es necesario centrarlas en el perímetro romboide que aparecerá delante de la cápsula y presionar el botón central de tu panel (Barra Espacio). Hay un campo de fuerza protegiendo al guardián de cada caverna éste puede ser destruido por una de las joyas que poseen las criaturas de la caverna, si tú no posees la joya correcta el campo se tornará del color de la joya necesaria. Al presionar cualquiera de las esferas que rodean al reloj central podrás regular la intensidad de disparo, (Teclas 1-Roja 2-Dorada 3-Verde 4-Azul) comenzando por la esfera roja hasta la azul la fuerza y el consumo de energía aumenta. Todo lo que el perímetro romboide rodee se podrá transformar en energía, por esto descubriré que las des...».

No pude proseguir mi interesante lectura ya que las páginas restantes por el paso del tiempo se encontraban rotas, en las últimas páginas pude percatarme que había algo parecido a mapas de los cuales sólo pude rescatar cinco. Luego de estudiarlos cuidadosamente tome la decisión de encaminarme hacia la máquina, luego de observar los controles, tomé asiento en la cabina de mando, ubiqué mi mano fuertemente en el accionador del vehículo.

Han pasado tres días desde mi primer viaje a ese extraño mundo, mañana lo haré de nuevo, espero tener mejor suerte que otras veces.



Algunos mapas de EIDOLON encontrados entre los huesos del explorador Rodrigo Cabrera.

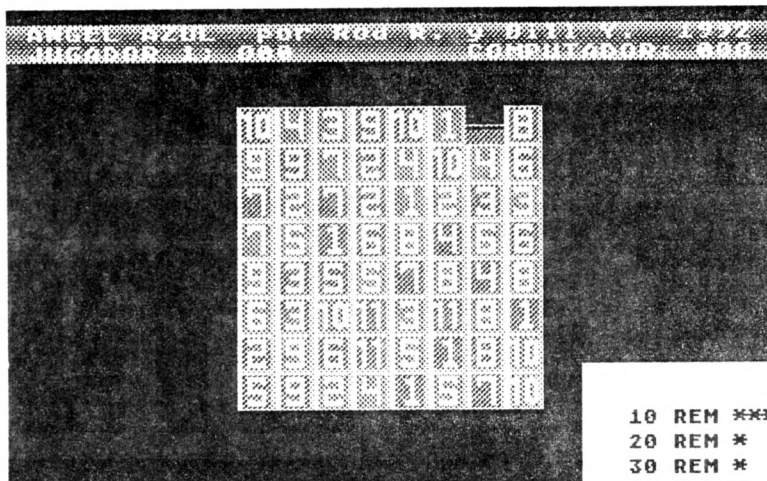


LEVEL	ESFERA	JOYA PODER
1	R	R
2	D	U
3	U	A
4	A	R Y U
5	D	U Y A

EL CUADRO SUPERIOR INDICA EN LA COLUMNA "ESFERA PODER" LA INTENSIDAD DE DISPARO PARA MATAR AL DRAGON DE CADA NIVEL Y LA SIGUIENTE LAS JOYAS PARA DESTRUIR EL CAMPO DE FUERZA QUE PROTEGE AL DRAGON.

**SIMBOLOGIA**

R:ROJA	A:AZUL
D:DORADA	U:VERDE
↑:ENTRADA	♁:DRAGON
	♦:JOYA



Este mes les entregamos otro juego de habilidad mental para que disfruten. Su nombre: ANGEL AZUL y está basado en uno ya existente para ATARI ST. Es para uno o dos jugadores, (tecla SELECT para escoger), y se puede jugar con uno o dos joystick, dependiendo si se inicia el juego con el botón del joystick uno o el botón del joystick dos. La idea: ir sacando piezas de color y numeradas del tablero de ocho por ocho; las azules otorgan puntaje y las de color arcilla (creemos que quedaron de ese color, ya que nuestro monitor está un poquitín descalibrado y Máximo le ha hecho el quite) quitan puntaje, simple ¿no? El juego termina cuando se sacan todas las piezas o cuando ya no es posible efectuar otra jugada por ninguno de los jugadores. Pero ¡ojo! el jugador uno sólo puede desplazarse en forma horizontal en la fila que quedó el cursor en la anterior movida. El segundo a su vez, sólo puede moverse en forma vertical en la columna correspondiente. En caso de emergencia disponen de la tecla HELP para abortar. A medida que se van retirando piezas del tablero va apareciendo una pantalla de fondo con SUPERMAN. Este es nuestro homenaje al desaparecido héroe de los Comics y al arquero de la Uuuu... Un agradecimiento a NETOL por facilitarnos la pantalla. Well, esperamos que disfruten este juego, y que les ayude en algo en las clases de matemáticas. En el próximo número incluiremos el famoso juego TOQUE Y FAMA, en una versión libre del staff. Ah! Casi se me olvida, GANA el jugador que al final tenga más puntaje. Raro ¿no?

Tipeen bien el listado adjunto (as usual), revisen todo y grábenlo si está todo correcto. Al ejecutarlo, se grabará un archivo binario en diskette o un archivo Boot de cassette. Acaba de empezar The End de THE DOORS y por lo tanto es hora de decir adiós. Adiós.

```

10 REM *****
20 REM *   A N G E L   A Z U L   *
30 REM *   *   *   *   *   *   *   *
40 REM *   Por: Rod Rubber   *
50 REM *   Bill Yesterday   *
60 REM *   *   *   *   *   *   *
70 REM *   Revista STAK #6 1992   *
80 REM *****
100 TRAP 130:GRAPHICS 0:POKE 752,1:POS
ITION 11,1:? "A N G E L   A Z U L":POS
ITION 10,3:? "por: Rod Rubber"
110 POSITION 15,4:? "Bill Yesterday"
120 FOR X=0 TO 102:READ N:POKE 1664+X,
N:NEXT X
130 POSITION 2,7:? "(C)assette o (D)is
kette ? ":POKE 764,255
140 TECLA=PEEK(764):IF TECLA<>18 AND T
ECLA<>58 THEN 140
150 POKE 764,255:TRAP 40000:IF TECLA=5
8 THEN D=1
160 DIM DATA$(97),BF$(48),HX$(16),B$(3
936):BF$(48)=CHR$(0):HX$=""0123456789AB
CDEF":P=1
170 LINEA=495:RESTORE 500:TRAP 240: ? :
? :? "REVISANDO DATOS":?
180 LINEA=LINEA+5:READ DATA$:IF LEN(DA
TA$)<>96 THEN 340
190 ? CHR$(28);"LINEA:";LINEA:LINDAT=P
EEK(183)+PEEK(184)*256
200 IF LINDAT<>LINEA THEN ? :? "Falta
LINEA ";LINEA;" !!":GOTO 350
210 TOTAL=USR(1664,ADR(DATA$),ADR(BF$)
,ADR(HX$),TOTAL)
220 B$(P)=BF$:P=P+48:READ SUMA:IF TOTA
L=SUMA THEN 180
230 GOTO 340
240 IF PEEK(195)<>6 THEN 340
250 IF LINDAT<>905 THEN 200
260 POSITION 2,14:IF NOT D THEN 310
270 ? "   Inserte Diskette Formateado
":? "       y presione RETURN":POKE
764,255
280 IF PEEK(764)<>12 THEN 280
290 OPEN #1,8,0,"D:ANGELAZL.EXE":RESTO
RE 450:FOR X=1 TO 12:READ N:PUT #1,N:I
F X=6 THEN GOSUB 330
300 NEXT X:CLOSE #1:POKE 764,255:POKE
752,0:END
310 ? " Prepare Cassette y Presione RE
TURN":OPEN #1,8,128,"C":RESTORE 420:F
OR X=1 TO 33:READ N:PUT #1,N:NEXT X
320 GOSUB 330:FOR X=1 TO 127:PUT #1,0:
NEXT X:CLOSE #1:POKE 752,0:END

```

330 ? :? "Escribiendo Archivo...":PRI  
NT #1;B\$;:RETURN  
340 ? :? "Error en LINEA ";LINEA;" !"  
350 POKE 710,66:POKE 752,0:END  
360 REM \*\*\* DATOS DEL REVISADOR \*\*\*  
370 DATA 104,162,0,134,205,104,149,207  
,104,149,206,232,232,224,8,208,244,162  
,0,169,0,133,214,138,168,177  
380 DATA 206,133,203,200,177,206,133,2  
04,232,232,160,15,165,203,209,210,208,  
10,152,24,42,42,42,42,5,214  
390 DATA 133,214,165,204,209,210,208,5  
,152,5,214,133,214,136,16,226,164,205,  
165,214,145,208,230,205,164,205  
400 DATA 24,165,212,101,214,133,212,16  
5,213,105,0,41,31,133,213,136,208,238,  
165,205,201,48,208,173,96  
410 REM \*DATOS DEL BOOT DE CASSETTE\*  
420 DATA 0,32,223,63,231,63,24,96,169,  
60,141,2,211,169,164,133,2,169,72,133,  
3,169,2,133,9,169,0,141,68,2  
430 DATA 76,161,72  
440 REM \*DATOS DEL FILE DE DISKETTE\*  
450 DATA 255,255,0,64,95,79,224,2,225,  
2,161,72  
460 REM  
470 REM \*\*\*\*\* DATOS DEL JUEGO \*\*\*\*\*  
500 DATA 010101020202030304040405050  
50606060707070808080909090A0A0B0B0B0  
08181818282828383838484848585,6731  
505 DATA 858686868787878888888989898A8  
A8A01008C0090929496989A9C9E9C9A9896949  
200000000000000000000000000000,4255  
510 DATA 00FFFC4587380000006060404020  
2000002020404060608010204060800402E8E  
8E8E8E8E8E8E8001010107070F042,4961  
515 DATA D3400270F044005004040404048  
4040404040404040450F04F0088000F000F000  
F000F000F000F000F418C40232FD,5298  
520 DATA 30353421242F321A002A352721242  
F3200121A00212E27252C00213A352C0000706  
F7200326F6400320E00790022696C,5178  
525 DATA 6C00390E0001119191200002A352  
721242F3200111A00101010000000000000  
000002A352721242F3200121A0010,3382  
530 DATA 101000A9018D4040A9008D5640A20  
ABDBD409D1341CA10F7A20AAD1FD0C905D01FA  
D404049018D4040D00BCDC8409D13,4644  
535 DATA 41CA10F74C6041BDBD409D1341CA1  
0F7AD1FD0C905F0F9AD8402F00AAD8502D0C7A  
9018D564060A9038D0FD2A9008D08,6821  
540 DATA D2A03FB900409980528810F7A03FB  
980528D5C40AD0AD2293FAABD8052998052AD5  
C409D80528810E5A93F8D5540A907,360  
545 DATA 8D5340A9078D5440AC5540B980528  
D5840D00320E241201642CE5540CE544010E7C  
E534010DDA9008D55408D53408D54,6599  
550 DATA 406018AD5540690C8D584060A90C8  
5CBA95085CCA5340F0FA5CB18695085CB900  
2E6CCCA4CF741AD54400A1865CB85,2203  
555 DATA CB9002E6CC6020EC41AD5840297FA  
AAD584029808D5840A000BDD6480D584091CBC  
8BD22490D584091CBA028BD6E490D,5929  
560 DATA 584091CBC8BDBA490D584091CB60A  
004A200BD0664A9D00809D00884E8D0F4EE5442E  
E5742EE5A4288D0E8A004A200BD5E,7736  
565 DATA 4C9DE084E8D0F7EE7042EE734288D  
8EE60A9008D06418D1E41A202A9109D07419D1  
F41CA10F560208142A9008D00D08D,7875  
570 DATA 01D0A200A9009D00889D00899D005  
09D00519D0052E8D0ECAD0BD4D0FBA98C8D300  
2A9408D3102A204BD62409DC402CA,5235  
575 DATA 10F7A90C8F6740A9708D0002A9468  
D0102A9C08D0ED4A246A0EBA907205CE460A90  
18D604060A9008DDC02AD8402F0F6,4962  
580 DATA AD53400A0A0A0A8A208B98052D007C  
8CAD0F74C9744AD0C02F0034CC244AD8402F03  
5AD7802C907D016AD5440C907F0E5,4312  
585 DATA EE5440EE554020F04220E3474C154  
3C90BD0D2AD5440F0DCCE5440CE554020F0422  
0F2474C1543AC5540B980528D5D40,5163  
590 DATA F0B3A9009980528D574020E241201  
642200244AC5440A208B98052D00B98186908A  
8CAD0F34C9744AD4040F0034CCF45,3760  
595 DATA ADDC02F0034CC244AE5640BD8402F  
041BD7802C90ED01AAD5340F0E4CE534038AD5  
540E9088D554020F042202B484C90,6633  
600 DATA 43C90DD0CBAD5340C907F0C4EE534  
018AD554069088D554020F0422001484C9043A  
C5540B980528D5D40F0A4A9009980,4799  
605 DATA 52A9018D574020E24120164220024  
44CF6422044DAD57400297F85D420AAD920B6D  
DA207BDC052AC540F003BDC85295,2057  
610 DATA D4CA10F0AD5D4030062066DA4C324  
42060DAA207B5D4AC5740D0069DC0524C44449  
DC852CA10EDA900A4D41002A90D8D,3175  
615 DATA 884020E8D8A9108D89408D8A08D8  
B40A0FFC8B9800510FA020B98005C92DF0082  
97F38E9209D8940CA30038810EBA0,8063  
620 DATA 03B98840AE5740D0069906414C924  
4991E418810EC860A9008D00D08D01D08D674  
020DE44202245A20CEE6740205148,8003  
625 DATA 205148CAD0F42086484CA448A203,4172  
902D0FAA9008D00D08D01D0A20CCE674020514  
8205148CAD0F42086484CA448A203,4172  
630 DATA BD1E411869209D8840CA10F4A9888  
5F3A94085F4A90085F22000D820BDDA203BD0  
6411869209D8840CA10F4A98885F3,4798  
635 DATA A94085F4A90085F22000D82060DA2  
0D2D960A200BD9D459DD452E8E01DD0F5A911A  
4D4F00BC0809002A9128DF452D000,6913  
640 DATA BDBA459DD952E8E015D0F5A0008C9  
C45A9008D9B45A9E9C45BDD0850A29B450A2E9  
B450A2E9B458D7E4518AD9B4569E0,2791  
645 DATA 8D7F45A90085D0A98885D1A200BD0  
0E091D018A5D0692885D09002E6D1E8E008D0E  
BEE9C45C8C028D0B660000270021,1379  
650 DATA 002E00210024002F003225000002A0  
035002700210024002F003225000002D00000  
030000000210000003400000025A9,1585  
655 DATA 008D5E40AC5440A200B98052F00D3  
00BCD5E4090068D5E408E5F4098186908A8E8E  
008D0E4AD5E40D26A90F8D5E40AC,4814  
660 DATA 5440A200B98052100D297FCD5E40B  
0068D5E408E5F4098186908A8E8E008D0E4AD5  
340CD5F40B024AD5F4038ED53408D,806  
665 DATA 414020F042200148EE5340AD55401  
869088D5540CE4140D0E94CE143E534038ED5  
F408D414020F042202B48CE5340AD,2416  
670 DATA 554038E9088D5540CE4140D0E94CE  
143488A48A20FBD68408D0AD48D18D0A90C8D1  
7D0CA10EFA0C5028D0AD48D17D0AD,776  
675 DATA C028D0AD48D18D0A9A68D0002A94  
68D010268AA684048A9808D0AD48D09D4A9BB8  
D0002A9468D0102684048A9848D0A,1708  
680 DATA D48D09D4A9D08D0002A9468D01026  
84048A9008D0AD48D18D0AD67408D17D0A9708  
D0002A9468D01026840A900854DA9,450





# STAKOUT

## VI PARTE

¡La serie sobre nuestro juego STAKOUT continúa...!

En esta oportunidad veremos la parte del listado concierne a los ladrillos.

La matriz LADRILLOS representa la pantalla que aparecerá, siendo un 1 (uno) el ladrillo y 0 (cero) el fondo. En nuestro ejemplo, hemos formado un logo ATARI. Uds. pueden modificarla a su gusto para probar con distintas pantallas. En este punto es necesario mencionar que el verdadero objetivo de STAKOUT es mostrarles la forma en que se realiza un juego, con el fin de que los lectores que tengan conocimientos en ASSEMBLER hagan los cambios que estimen pertinentes. Sigamos...

Cuando la pelota choca con algún ladrillo, éste desaparece por medio de la rutina ELIMINA.LADRILLO, la cual calcula la posición en que se encuentra el ladrillo a fin de eliminarlo. En la pantalla esto se transforma en reemplazar el ladrillo por el fondo.

Bien, y ha llegado el momento de tipear el listado y de grabarlo en diskette o cassette de la manera usual:

**Usuarios de Diskette:**  
LIST#D:STAKOUT4.SRC  
**Usuarios de Cassette:**  
LIST#C:

A continuación mezclar los listados anteriores (tal como se explicó en el número 5), grabar el programa resultante, ensamblar a cassette o diskette y finalmente ejecutarlo.

Nota a los sufridos usuarios de cassette: Ensamblen el listado a cassette y posteriormente ocupen el programa

cargador que apareció en la página 22 del número 4. Agregando la línea:

```
200 POKE 1536,104:POKE 1537,108:POKE  
1538,224:POKE 1539,2:X=USR(1536)
```

Al efectuar RUN (iteniendo en la casetera el cassette que contiene el juego ENSAMBLADO, por supuesto!) el programa comenzará a ser cargado en la memoria del computador y luego se autoejecutará.

Los usuarios de diskette no debieran tener mayores problemas en ensamblarlo y ejecutarlo.

Al ensamblar y ejecutar este conjunto de listados, ya se puede jugar por fin. Presionar el botón del joystick para que comience el juego. Y al destruir todos los ladrillos, aparecerá... ¡la misma pantalla de nuevo! (Por ahora...)

Bien, y esperando que jueguen STAKOUT, nos despedimos hasta nuestro siguiente y veraniego número donde veremos la parte referente al puntaje y los sonidos. ¡Disfruten sus vacaciones! ¡Adiós! (con acento)



**Cansado de  
tipear los  
listados de la  
Revista STAK?**

Suscríbese 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. También puede solicitarlos por correo a nuestra casilla postal, agregando \$200 por gastos de envío.

# LISTADO STAK OUT

```

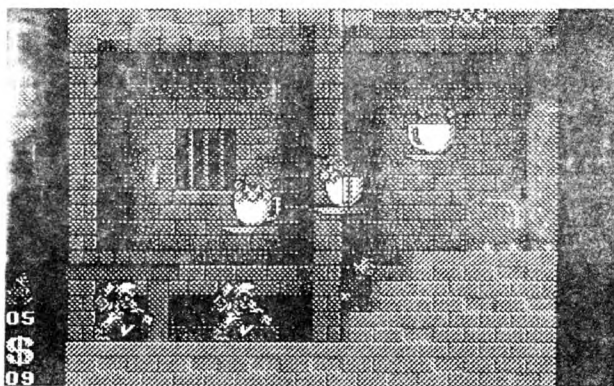
1002 ;
1004 DELTA.X.INICIO = 10
1006 DELTA.Y.INICIO = 0
1008 POS.PALETA.INICIO = 104
1010 POS.PELOTA.X.INI = 110
1012 POS.PELOTA.Y.INI = 193
1014 POS.PELOTA.MATRIZ.INI = 155
1017 BOTON = 644
1018 ;
1420 ;
1860 TOTAL.LADRILLOS .BYTE 0
2710 RE.COMIENZO
2715 JSR POME.LADRILLOS
2750 JSR AJUSTA.PAL.PEL
2800 ;
2810 JSR LEE.BOTON
2900 ;
3320 ;
4270 ;
4280 AJUSTA.PAL.PEL
4282 LDA #DELTA.X.INICIO
4284 STA DELTA.X
4286 LDA #DELTA.Y.INICIO
4288 STA DELTA.Y
4290 LDA #POS.PALETA.INICIO
4292 STA POS.PALETA
4294 LDA #POS.PELOTA.X.INI
4296 STA POS.PELOTA.X
4298 LDA #POS.PELOTA.Y.INI
4300 STA POS.PELOTA.Y
4302 LDA #POS.PELOTA.MATRIZ.INI
4304 STA POS.PELOTA.MATRIZ
4306 LDA #0
4308 STA INDICE
4310 STA DIRECCION.PEL
4314 LDX #1
4316 JSR VER.ANGULO.SALIDA
4318 RTS
4320 LEE.BOTON
4322 LDA BOTON ;Presionado=0
4324 BNE LEE.BOTON
4326 RTS
4359 ;
4360 ELIMINA.LADRILLO
4380 LDX MATRIZ.AUXILIAR
4400 LDA #0
4420 STA MATRIZ.X
4440 JSR SACA.LADRILLO
4445 DEC TOTAL.LADRILLOS
4450 BEQ EXITO
4460 RTS
4480 EXITO
4482 JSR UN.SEGUNDO
4490 JMP RE.COMIENZO
4500 RTS
4502 ;
4504 UN.SEGUNDO
4506 LDA #180
4508 STA 20
4510 SOLO.1
4512 LDA 20
4514 BNE SOLO.1
4516 RTS
4782 JSR UN.SEGUNDO
4800 ;
4802 ;
4804 ;
4840 JMP FUFU
5740 JSR ELIMINA.LADRILLO
6020 JSR ELIMINA.LADRILLO
6880 JSR ELIMINA.LADRILLO
7160 JSR ELIMINA.LADRILLO
8220 JSR ELIMINA.LADRILLO
8540 JSR ELIMINA.LADRILLO
9320 JSR ELIMINA.LADRILLO
9640 JSR ELIMINA.LADRILLO
011100 ;
012140 STA MISSIL5+POS.PELOTA.Y.INI,
X
012240 ;
012440 ;
012480 ;
014180 ;
014200 ;
014240 LDA #0
014260 STA 559
014280 STA 5D400
014540 ;
014720 ;
015740 LDX #79
015760 P.MAT
015780 LDA LADRILLOS.X ; llena
015800 STA MATRIZ.X ; matriz
015820 DEX
015840 BPL P.MAT
015860 ;
016045 ;
016050 ; 'ESTAMPA' LADRILLOS EN LA
016054 ; PANTALLA, DE ACUERDO A LA
016056 ; TABLA 'LADRILLOS'
016058 ;
016224 BEQ P.L00 ; 0= NO ladrillo
016228 INC TOTAL.LADRILLOS
016232 P.L00
016780 SACA.LADRILLO
016782 ;
016784 ; CALCULA POSICION EN PANTALLA
016786 ; PARA SACAR EL LADRILLO, A
016788 ; PARTIR DE LA FILA Y COLUMNNA
016790 ; EN QUE SE ENCUENTRA ESTE.
016792 ;
016800 ;
016820 LDA MATRIZ.AUXILIAR
016840 STA C.OL
016860 LDA #0
016880 STA F.IL
016900 CALC
016920 SEC
016940 LDA C.OL
016960 SBC #8
016980 BCC OUT
017000 STA C.OL
017020 INC F.IL
017040 BNE CALC
017060 OUT
017080 ;
017100 LDA #0
017120 STA AUXF.2
017140 CLC
017160 LDA F.IL
017180 ASL A ; * 2
017200 ASL A ; * 4
017220 ASL A ; * 8
017240 STA AUXF.1
017260 ASL A ; * 16
017270 ROL AUXF.2
017280 ASL A ; * 32
017300 ROL AUXF.2
017320 ADC AUXF.1
017340 STA AUXF.1 ; = * 40
017360 CLC
017380 LDA C.OL
017400 ASL A ; multiplica
017420 ADC C.OL ; por 3
017440 ADC AUXF.1
017460 STA AUXF.1
017480 BCC XXX
017500 INC AUXF.2
017520 XXX
017540 CLC
017560 LDA # <PANTALLA+44
017580 ADC AUXF.1
017600 STA PT.F
017620 LDA # >PANTALLA+44
017640 ADC AUXF.2
017660 STA PT.F+1
017680 CLC
017700 LDA # <FONDO+44
017720 ADC AUXF.1
017740 STA PT.T
017760 LDA # >FONDO+44
017780 ADC AUXF.2
017800 STA PT.T+1
017820 ;
017840 ; Finalmente reemplaza fondo
017860 ; por ladrillo y retorna
017880 ;
017900 LDY #2
017920 5.D05
017940 LDA (PT.F),Y
017960 STA (PT.T),Y
017980 DEY
018000 BPL 5.D05
018020 RTS
018180 ;
018200 ;
018202 ; Matriz de Ladrillos de
018204 ; Pruebas
018206 ; 0 = fondo
018208 ; 1 = ladrillo
018210 ;
018220 LADRILLOS
018240 .BYTE 0,1,0,1,0,1,0,0
018260 .BYTE 0,1,0,1,0,1,0,0
018280 .BYTE 0,1,0,1,0,1,0,0
018300 .BYTE 0,1,0,1,0,1,0,0
018320 .BYTE 1,0,0,1,0,0,1,0
018340 .BYTE 1,0,0,0,0,1,0,0
018360 .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0
018380 .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0
018400 .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0
018420 .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0
018500 ;

```

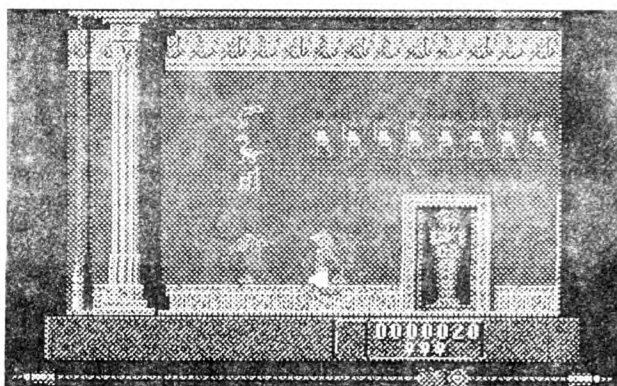
# JUEGOS: ATARI ST

Por Rod Rubber

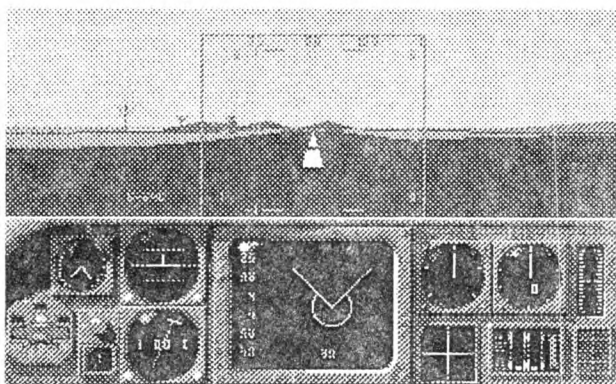
# Los Nuevos Los Clásicos



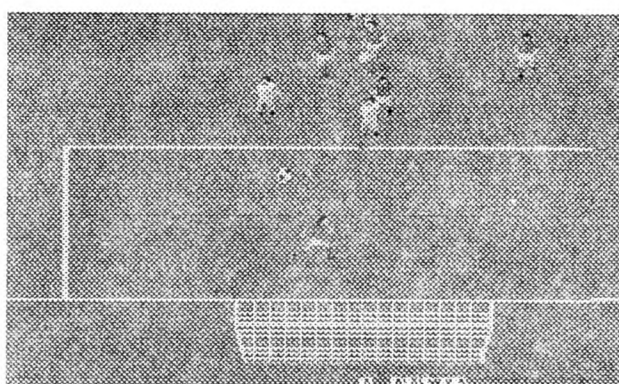
ADAMS FAMILY Considerado lo máximo en juego de plataformas.



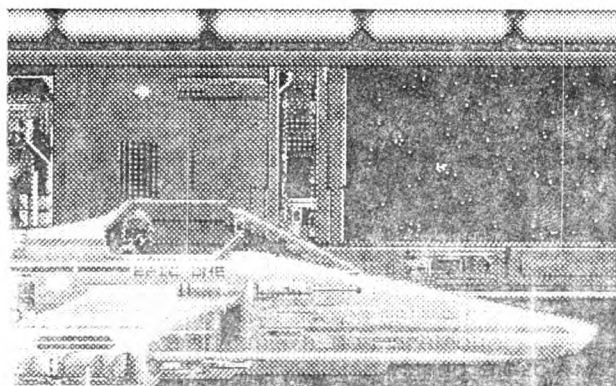
THE DAY OF HORUS Momias, Habitaciones secretas, enemigos ...



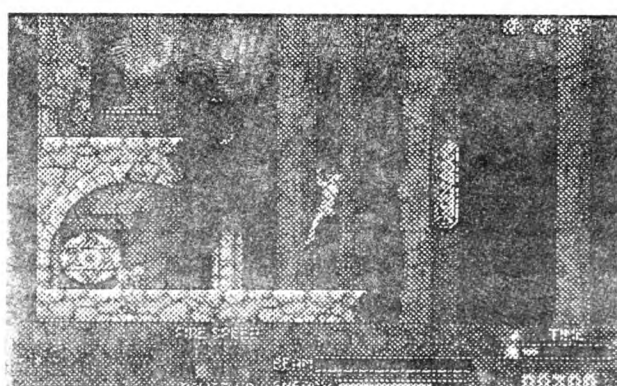
MIG29 SUPER FULCRUM La segunda parte de este Best Seller en simulación.



ITALY 90 Un clásico de Football. Un intento más para destronar el KICK OFF 2.



EPIC La Guerra de las Galaxias! Asombroso, espectacular.



SATAN Luchas y aventuras mitológicas. Intentenlo.

**SNAP - MASTER**  
.....

- [ 1 ] ..... Sauvegarder l'image
  - [ 2 ] ..... Modifier le nom du fichier
  - [ 3 ] ..... Changer de chemin
  
  - [ 5 ] ..... Définir le temps de pause
  - [ 6 ] ..... Rappel des fonctions
- < ESC > .. Fin  
< HELP > .. Fin avec abandon du  
          clavier au programme  
          principal

-----  
Chemin : A:\  
Fichier : SNAP\_000  
Pause : -0-  
Temps d'abandon du clavier : -5-

-----  
Entrez le temps d'abandon :

- [ F1 ] ..... De 1 sec. jusqu'à
- [ F10 ] ..... environ 20 seconds
  
- [ RETURN ] ..... retour

### Por Orlando Espinoza

SNAPMASTER es otra herramienta útil para la captura de imágenes de pantalla, sin embargo, es mucho más versátil que el SNAPSHOT (descrito en el número anterior).

Esta versatilidad viene dada básicamente por que SNAPSHOT sólo permite capturar pantallas GEM, es decir, estando presente el sistema operativo del computador. En cambio con SNAPMASTER, el usuario puede capturar imágenes GEM y además, imágenes de programas ejecutables NO-GEM. Por ejemplo, pantallas de juegos.

El programa se carga en forma normal (doble-click), quedando residente en memoria. Cuenta con variadas funciones que permiten capturar en forma óptima cualquier pantalla (en formato DEGAS).

- Por ejemplo, la operatoria para capturar una pantalla de juego es la siguiente:
- cargue el programa SNAPMASTER.
  - una vez que reaparezca el Desktop, inserte el disco con el juego y córralo.
  - ubique (jugando por supuesto) la pantalla que grabará y llame a SNAPMASTER mediante las teclas ALT+CONTROL
  - aparecerá el menú principal del programa permitiendo seleccionar los parámetros adecuados.

Este programa es de procedencia Europea por lo tanto, todas sus funciones están en el idioma Francés (Ou-lá-lá).

S  
N  
A  
P  
M  
A  
S  
T  
E  
R

A continuación describiré brevemente estas funciones y su uso.

#### [ 1 ] SALVAR LA IMAGEN

Presionando esta tecla, se graba la imagen congelada directamente al diskette.

#### [ 2 ] MODIFICAR EL NOMBRE DEL ARCHIVO

Con esta opción, el usuario puede asignarle un nombre a la pantalla que será salvada. En caso contrario, el programa le asigna un nombre por defecto (SNAP\_000), el cual va incrementándose en una unidad.

#### [ 3 ] CAMBIAR LA VIA DE ACCESO

Con esta tecla el usuario puede asignar una nueva vía de acceso (y unidad de disco) donde será grabado el archivo de la imagen. Por ejemplo, podría querer grabarlo dentro de un subdirectorio. Por defecto el programa asigna el directorio raíz (A:\).

#### DEFINIR LE TEMPS DE PAUSE

.....

- [ 1 ] .... Temps de pause pour  
          le mode pas à pas

- [ 2 ] .... Temps d'abandon du clavier  
          du programme principal  
          lorsqu'UNDO est activé

-----

#### [ 5 ] DEFINIR LOS TIEMPOS DE PAUSA

Con esta opción usted puede hacer que la imagen del juego avance paso a paso hasta seleccionar la imagen deseada.

#### DEFINIR LE TEMPS DE PAUSE

.....

- [ 1 ] .... Temps de pause pour  
          le mode pas à pas

- [ 2 ] .... Temps d'abandon du clavier  
          du programme principal  
          lorsqu'UNDO est activé

-----

#### [ 6 ] LLAMADA DE FUNCIONES

Esta es una ayuda donde se explican los comandos de tecla y su efecto.

- ◀ALT▶ detiene el programa.
- ◀ALT▶ ◀SHIFT▶ avanza el programa principal paso a paso.
- ◀ALT▶ ◀CONTROL▶ congela la imagen y vuelve al menú de SNAPMASTER.
- ◀ALT▶ ◀HELP▶ grabado directo de la imagen (sin intervención del menú).
- ◀ESC▶ fin del programa.
- ◀HELP▶ fin esperando un RETURN.
- ◀UNDO▶ fin del programa y vuelta al programa principal.

# En la Trinchera

Por  
Max Veuthey



Este programa aventura me pareció una cosa al comienzo, pero luego se convirtió en otra (no me refiero a una manzana o a un sapito encantado); lo que quiero decir es que el tipo de actividad que desarrolla el jugador no es de las que más me gusta, al menos frente a un "computer machine". Y fue solo culpa mía. Me guié exclusivamente por la gráfica y por las soluciones que cabían para las primeras pantallas.

---

excusa sirve ya que no tiene mucho que ver con la solución del caso. De todas maneras en las pantallas de presentación se muestra una secuencia que ilustra una invasión de bárbaros mientras el rey estaba cazando en sus tierras, con la consiguiente batalla entre esas huestes y los caballeros del rey y por qué no decirlo, también con los sirvientes y ahí es donde entro yo, que me estaba ganando unos pesos extras como batidor del rey. Pega fácil y que servía para salir de la rutina. Bueno, el caso es que a mi me metieron preso por haberlos combatido, ya que el rey, sus caballeros, ministros, asesores y subsecretarios murieron todos. O sea, ganaron los malos. Y estos malos están



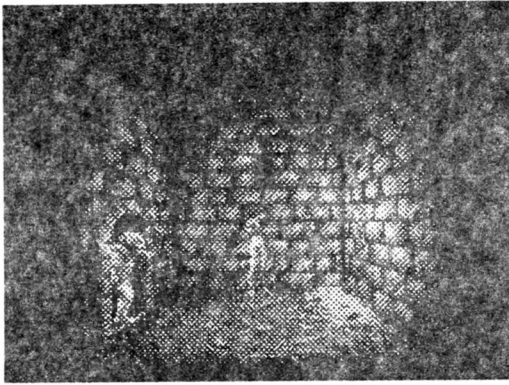
Pero vamos a la médula, como dijo el back centro. Déjenme ir a buscar mi pipa y mi lupa y saltemos dentro del pasado.

**La Añagaza de la Fascinante Engañadora.** En realidad suena mucho mejor en inglés: **The Lure of Temptress.** Estamos en una parte del reino de Albión (Inglaterra de hoy). El jovencito de la acción está preso en una mazmorra (mazmorra, no mazamorra) vigilado por un tipo muy mal agestado, mezcla de hombre, bárbaro y monstruo. No es muy astuto, pero seco para los coscachos. Que por qué está preso? Muy fácil: en realidad cualquier

dirigidos y controlados por una bella mujer, hechicera, fascinante y muy difícil de ubicar. Y poderosísima.

Estamos presos, ustedes y yo, supongo, y nuestra primera misión u objetivo, como es obvio es salir de la celda. Una celda chica, húmeda, con un monton de paja para dormir, una ventana que no sirve para nada porque está muy alta y es muy chica. Hay roedores y también una tormenta afuera. Ah! también hay una puerta que sirve para entrar y salir de la celda, por la que de vez en cuando aparece el guardián para ver si me he arrancado. No creo que vaya a ver si tengo fiebre

# EN LA TRINCHERA



cerebro todavía. Lo que pasa es que de aquí en adelante tengo la impresión que uno debe convertirse en una especie de **Sherlock Holmes** con su doctor **Watson** y todo. Tal vez un investigador, indagador, un preguntón o algo así. Hable con toda la gente que encuentre: todos le dirán algo. Algunos le dirán cosas importantes, otros no, otros filosofarán, otros no le contestarán (No lo inflarán para nada) y otros lo harán callarse (**Los bárbaros**). Se dará cuenta que hay gente sospechosa, como que atornilla al revés, otros son sobornables y algunos se *indignarán pues tienen fuertes principios morales*. Cuando huya de la prisión sabrá que debe buscar y hablar con el herrero. La historia va fluyendo de esa manera, como si hubiera (lo hay) un movimiento de resistencia y lo que debe hacer se lo van diciendo en forma fraccionada distintos aldeanos (as). Por eso debe hablar con todo el mundo, y seleccionar y relacionar lo escuchado a fin de obtener pistas y procedimientos para llegar a la solución del caso. (En general, recuperar la aldea y su gente de los bárbaros y de la mujer que todo lo controla, la engañadora esa, la **Tempress**. Algunos de los habitantes le contestarán bajo ciertas condiciones, otros le darán cosas que puede utilizar o cambiar por otras, obtendrá dinero y el dinero sirve para sobornar o para comprar cosas o para invitar a un trago a los duros para hablar. No se preocupe que les puede decir, ya que casi todo viene pre-preparado y solo tiene que elegir la frase o pregunta que mejor le parezca. Si no le da resultado, puede repetir el paso y utilizar otra de las frases que le presentan. Pero atienda a todo lo que le digan y no lo olvide. Por último, si no le sirve, capaz que se ría ya que **también tiene su cuota de humorismo de corte inglés, liviano y fino**. Nada burdo ni para carcajadas, pero sí para mantener el interés en todas las personas y sus respuestas o comentarios. Escuche lo que conversan los demás, sobre todo en las tabernas, mientras se toma un trago. **(Aquí el espionaje está permitido)**).

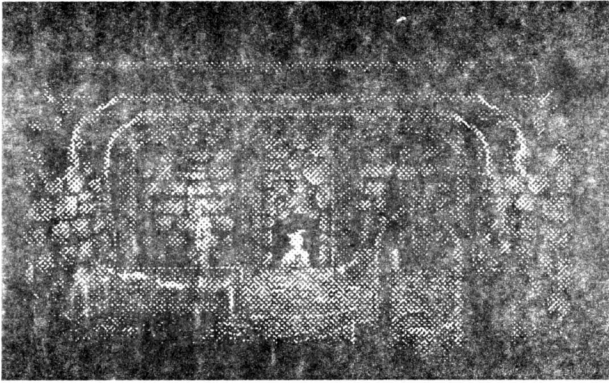
Su ayudante puede hacer cosas y obedecer órdenes de acuerdo con sus instrucciones. Deberá experimentar un poco con el mouse para el manejo de este aspecto, pero no es difícil ni alambicado. Si le ordena algo imposible, el programa no se lo aceptará. Claro que tiene muchas opciones, –un montón de verbos que aparecerán– pero solo gastará un poco más de tiempo, así que tantea todo lo que se le ocurra. Las cosas no se le darán muy seguidas, ya que deberá caminar bastante y esperar a que se den las papas. A veces deberá ubicar a alguien y no lo encontrará por ningún

o tos. Y algo de luz proporcionada por una antorcha en la pared. Acuérdense que **estamos en la edad media** y en esa época, de electricidad, nada.

Bueno, ya les di alguna idea para salir de ahí. No captan? Un motín serviría, un desorden, indisciplina o sabotaje. Algo así.

Y en las siguientes pantallas, ya saben, **mirar todo, tocar todo, mover todo, empujar todo, tirar todo, recorrer todo**, preguntar, hablar, conversar, ayudar, etc.etc. En toda esta actividad, por obra y gracia del guión, se harán de un agradecido ayudante dispuesto a todo para pagar una deuda de gratitud con su libertador. Además es más fortacho que el protagonista. De algo puede servir. En resumen, de la prisión se puede salir (**por un pasaje secreto**) y nos encontramos en un extremo del pueblo, en un callejón donde caen las aguas servidas del castillo y vámonos rápido de aquí ya que el olor es malito. (Solo por eso, porque en el juego no tiene mayor incidencia el lugar. Sencillamente, no pierdan tiempo ahí. Recorran el pueblo, miren todo, hagan un mapa; aunque no es indispensable, facilita las cosas. (Hay una pantalla en que se enredan las cosas, pero no es importante, que se enreden me refiero. En ella hay una casa con una ventana, una puerta, y un camino que cruza la pantalla. Una parte no se ve, y el camino no se nota bien pero no debe darles problema. Todo funciona en ella, aunque cuando hayan avanzado en el juego. En estos momentos no. Después, como en la mitad del juego. **Primero tienen que encontrar a Gwen. (Una dama)**).

Hasta aquí el juego era lo esperado. Buscar cosas, encontrarlas, resolver acertijos, usar lo encontrado, tal vez ejercitar los puños y cosas así. **Pero de aquí en adelante hay que usar el C E R E B R O** (Sí, todos tenemos uno, al menos de fábrica venimos con él). Pero no se asusten y si se asustaron o preocuparon quiere decir que sí tienen su



lado: vaya a los lugares más alejados, a todos los rincones del pueblo **-TODOS-**, sin excepción. Si se enreda, anote los nombres de las personas y sus oficios.

Hay un par de ocasiones en que deberá combatir con un hacha. No se preocupe por el arma, estará por ahí cerca. Aprenda su manejo con el mouse: tiene tres posiciones de ataque y tres de defensa.

Tal vez la parte más difícil es llegar al dragón, ya que debe pasar por tres cámaras con puertas cuyo manejo **ES** complicado. Se abre una y se cierra la otra, al revés de lo que uno quiere, o se oye un mecanismo que funciona pero no pasa nada. **En cada cámara hay dos calaveras que al moverlas accionan las puertas. Solo no podrá hacerlo.** Debe trabajar en equipo, dar instrucciones a su compañero para que actúe en una pieza y usted en la otra. Perdí bastante tiempo aquí, y no me pregunten cómo lo hice. De repente funcionó de la manera correcta, pero no recuerdo la secuencia exacta de accionamiento de las calaveras. **Suerte.**

Cuando logre entrar al castillo, deberá engañar a un guardia para poder trasladarse por la sala de guardia, donde todos los demás están borrachos (**Ebrios, para los que tienen un mega**). Encontrará un muchacho que lo ayudará a engañar al guardia. Pero converse antes con él. (Con el muchacho, no con el guardia, no sea loco). Cuando esté listo para bajar el puente levadizo, preocúpese de actuar en forma coordinada y **SIMULTANEA** con su ayudante. Esto es importante. Perdí mucho tiempo en esta fase por el problema de simultaneidad, ya que no me imaginé que fuera tan importante, y realicé ene veces la misma acción sin que pasara nada. **OJO ahí.** Lo que sigue después es fácil. Ah! si algún mecanismo no funciona, a lo mejor es necesario disminuir el coeficiente de roce, o aplicar un "momento" mayor (?) (Física, muchachos, física).

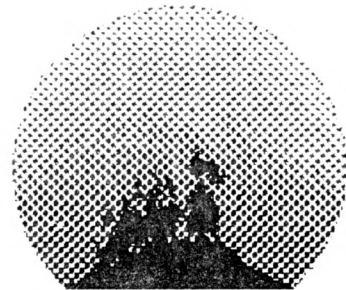
## EN LA TRINCHERA



La gráfica es muy buena: proporciona una ambientación muy adecuada a través del estilo de los edificios y su colorido ayuda mucho a lograr dicho efecto. Muy buena movilidad de los aldeanos y a veces las plazas y caminos están realmente concurridos. El sonido es el adecuado y muy bien logrado, aunque no está utilizado en gran medida. (Ocupará mucha memoria. ?) No lo se.

**Le recomiendo salvar su juego tantas veces como lo crea apropiado.** De pronto lo agarran los guardias o lo pillan husmeando donde no debe y hasta ahí llegó. Todo de nuevo, y no por saberlo será mucho más rápido. Las opciones de salvar y formatear están en menús que se bajan en forma de cortinas. Lleve el cursor a la parte superior de la pantalla y aparecerán. Muy fácil.

Y cuando tenga un "picklock", úselo personalmente o páseselo a su ayudante. A veces funciona con uno y otras con el otro. Ah? (es una ganzúa), y nada más por ahora. **Un buen juego.** Disfrútenlo y me voy porque ahí viene quién ustedes ya saben, y siempre anda con ideas raras.



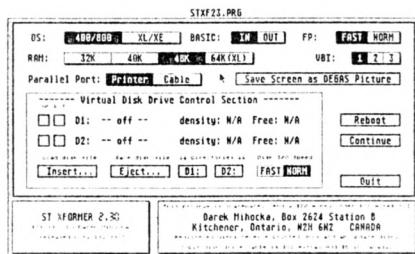
**H  
E  
L  
P**

Nota del Editor: He sabido que MAX está trancado (en un juego). Si alguien sabe como matar a POLIFEMO en CHRONO QUEST II por favor mándenos una carta a nuestra dirección usual. Thanks a lot.



# Xformer

Por Bill Yesterday



¡Tenga un ATARI de 8-bits en su ST!

A muchos de los usuarios de ST que han poseído un «clásico» 800XL, 65XE o un 130XE, probablemente se les llenarán los ojos de lágrimas cuando vean en la pantalla de su monitor, el viejo y querido fondo azul con el mensaje READY indicando que todo está dispuesto para comenzar a trabajar. A otros los embargará un sentimiento de alegría al ver nuevamente su añorado MAC65, con el que pasaron largas horas de su existencia...

## DEFINIENDO EL COMPUTADOR

En la parte superior del menú de opciones aparece el tipo de sistema operativo que se puede utilizar con el computador emulado, 400/800 (son los antiquísimos, casi antediluvianos, y clásicos ATARI 400 y ATARI 800, respectivamente), o XL/XE (los menos antiguos y también clásicos ATARI 600XL, 800XL y ATARI 65XE).

Dependiendo del software que se desee ocupar, se puede optar entre BASIC encendido o apagado, y si se requiere rapidez en los cálculos se puede escoger entre rutinas de punto flotante normales o rápidas, aunque esto es otra historia.

A fin de tener una compatibilidad con los modelos 400 y 800, se han dispuesto diferentes cantidades de memoria RAM, las que fluctúan entre 32K y 64K, aunque generalmente se elegirán 64K.

La opción VBI RATE (frecuencia de las Interrupciones de blanqueo vertical) no es necesario modificarla, aunque esto depende principalmente de los programas en 8-bits que se ocupen.

## EL MENU PRINCIPAL

Este menú aparece al cargar el programa y permite definir el tipo de sistema operativo (OS), la cantidad de memoria RAM, si se desea BASIC encendido o apagado, la frecuencia de las VBI (Interrupciones de blanqueo vertical), usar el cable externo para conectar una diskettera ATARI de 5 1/4, grabar una pantalla en formato DEGAS no comprimido, en fin, es posible crear un computador a la «pinta» del usuario y sin moverse de su escritorio...

## LOS DISKETTES VIRTUALES

STFORMER 2.3 utiliza los llamados DISKETTES VIRTUALES, que son ARCHIVOS que contienen información de la misma manera como lo haría un diskette FÍSICO de 5 1/4. La diferencia es que estos ARCHIVOS contienen TODA la información que contendría uno de esos diskettes, es decir 92160 bytes, que representan 720 sectores en densidad simple. En un diskette de 3 1/2 es posible almacenar hasta 8 de esos diskettes virtuales.

Para trabajar con este tipo de diskettes es necesario insertarlos primero mediante la opción **INSERT**, donde se preguntará a cual de las disketteras virtuales (D1 o D2) cargará el archivo que contiene el diskette virtual (demasiados «virtuales» parece...).

Al terminar la sesión de trabajo, con toda seguridad se habrá modificado el contenido original de alguna diskettera virtual. Si se desea se puede grabar al diskette de 3 1/2 con la opción **EJECT**.

## LA DISKETTERA EXTERNA

Además de las disketteras virtuales, también se puede conectar el ST (mediante un cable apropiado) a una diskettera de 5 1/4, como es la 1050 o la XF551. Con ellas es posible leer directamente información de los diskettes de 8-bits sin necesidad de realizar mayores operaciones. ¡Y en realidad es imprescindible para traspasar información desde los diskettes de 5 1/4 a las disketteras virtuales!

Si se tiene una 1050 o XF551 se debe conectar, por intermedio del cable, a la salida de impresora del ST y el otro extremo a la entrada de la diskettera. A continuación se seleccionan la opciones **CABLE** y **EXT**.

## ENCENDIENDO EL COMPUTADOR

Después de tener «conectada» la diskettera, ya sea virtual o física, es necesario encender el computador XL emulado, tal como se haría con uno real. Es preciso recordar que la diskettera 1 (Drive 1), real o virtual, debe contener un archivo **DOS**, a fin de **BOOTear** el computador. Para encenderlo, seleccionar la opción **REBOOT**. Si todo marcha bien y se ha elegido el software adecuado, el ST se transformará en un XL.

## ALMACENANDO LAS PANTALLAS

Una opción interesante es el poder almacenar las pantallas de los programas de 8-bits en formato **DEGAS** no comprimido (P11), con el fin de utilizarlas posteriormente con algún programa de dibujo como son el **DEGAS ELITE**, **CANVAS** y otros por el estilo.

## LIMITACIONES

Como nada en la vida es perfecto, este **EMULADOR** tampoco podía serlo. A continuación veremos un listado de sus limitaciones:

1. La velocidad de proceso es de aproximadamente un 40% de los XL/XE. Aunque esta limitación la tienen la mayoría de los programas **EMULADORES**; ese es el precio que se paga...

2. Los programas, juegos principalmente, que tengan Interrupciones a la Lista de Despliegue (DLI) no funcionarán correctamente.

3. Los **Players Missils (P/M)** o **Sprites** no funcionan de la manera esperada.

(Otras pequeñas limitaciones aparecen detalladas en el manual que acompaña el programa).

Sin embargo, y a pesar de todas las limitaciones anteriores, **STFORMER 2.3** es un programa que debiera tener todo atariano que tenga un XL/XE, o que se haya cambiado al mundo de los ST. De hecho, en nuestra revista usamos este emulador para transferir los archivos de texto y de pantallas de juegos de XL/XE, a fin de convertirlos en los formatos adecuados de ST.

## SUSCRIPCIONES

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

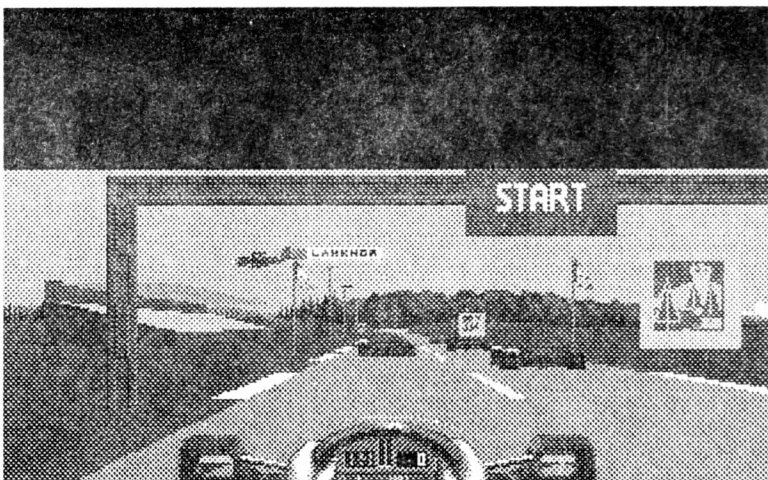
Los programas que vienen en la suscripción con Diskette o Cassette son para ATARI 8 bits y estos también se venden separadamente a \$850 el diskette y \$1200 el cassette.

**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).

# F1 Autos

Por  
Sergio  
Lagos  
P.



## Simulación automovilística.

Alguna vez manejando por la carretera a bordo de su auto (rumbo a la playa, tal vez), con toda su familia y cubierto de equipajes hasta el techo de su vehículo (parrilla), vió a esos bólidos conducidos por jóvenes ejecutivos (casi siempre acompañados por una escultural rubia), pasar junto a usted como si estuviera detenido. Sintió indignación ¿no es cierto? tuvo ganas de acelerar ¿cierto? y lo trató de hacer, pero un vozarrón, casi siempre del asiento de al lado lo devolvió a la realidad con un: ¡maneja con precaución #\$.&.\*#mira que chocar no cuesta nada! (¡Aaaarggggh!). Frustrante ¿no es así? Pero no se preocupe, porque ahora los programadores de ST se han esforzado para que usted con solo sentarse frente a su computador pueda sacarse de encima todas aquellas rencillas de carretera pendientes, gracias a una amplia gama de simuladores (algunos bastante realistas) para los cuales creo conveniente dedicarles las siguientes líneas a su análisis (si así puede llamarse).

---

Es obvio que en el último tiempo el desarrollo de software de todo tipo para su ATARI ST, ha ido en aumento tanto en cantidad como en su calidad. Esta rama (la simulación automovilística) en particular, no se ha quedado atrás, ya que por lo demostrado en el último tiempo los programadores de ATARI se han caracterizado por su gran capacidad en cuanto a logros de capacidad gráfica, sonido, animación, etc. Han logrado transformar este tipo de simuladores en productos de realismo sorprendente, lo cual queda demostrado al probar cualquiera de los programas más adelante mencionados. Ejemplo claro de ello es el **F1 GRAND PRIX**. Su gráfica y realismo en base a datos obtenidos de la realidad es notable. Otro ejemplo claro es el **VROOM**, el

cual posee una animación tan espectacular que al jugarlo, uno se siente inmediatamente identificado con el programa. Sin exagerar su movimiento es realmente apasionante, siendo este uno de los logros más espectaculares que yo he visto en la programación de juegos para Atari ST, en el último tiempo.

## VROOM

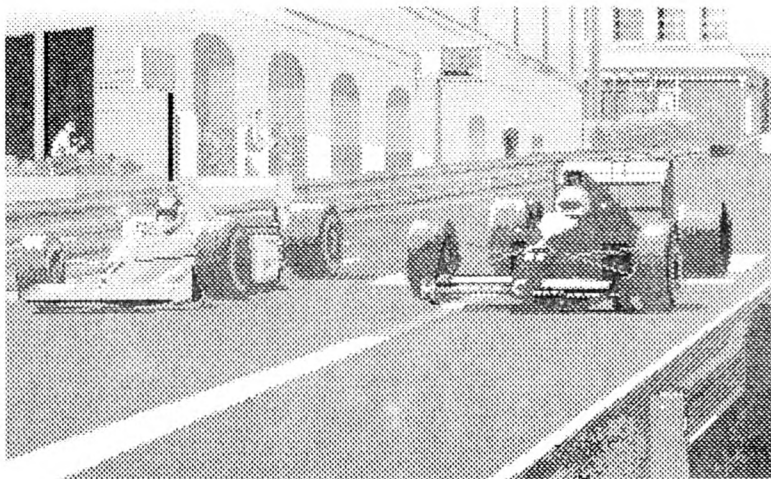
No cabe duda de que si usted gusta de las emociones fuertes y no es cardíaco, el juego indicado para su personalidad es **VROOM**, ya que detrás de este nombre se esconde quizás el más apasionante arcade-simulador de carreras automovilísticas. Su excelente gráfica, sonido y lo más sobresaliente de todo, su sencillamente **espectacular scroll** (animación), que sin exagerar le otorgan un nivel de realismo sorprendente al grado ¡incluso! de provocar en quien lo juega (**Nota del Editor: Como yo!**) un verdadero nerviosismo al momento de enfrentar una curva o a un vehículo rival (no es broma, en verdad sucede). Sin duda este es el mayor logro de sus programadores. El juego en sí es simple; en su alternativa arcade consiste en superar cinco circuitos de fórmula uno, para lo cual como condición se pide sobrepasar una cuota mínima de autos por circuito, lo cual no es nada fácil (se los digo por experiencia propia); además como es obvio a medida que se avanza de circuito, éste es superior en dificultad al anterior. Su otra parte o alternativa es la de simulación propiamente tal, o sea todo aquello que se considera necesario para que un simulador de fórmula uno se aprecie como tal (pole position, pits, etc...). En todo caso sus programadores no se quedaron ahí, ya que desde hace algún tiempo a esta parte han comenzado a poner a disposición del mercado los ya famosos **Data Disks**, cada uno de los cuales trae más pistas para los fanáticos de este juego (entre ellos yo). **Nota del Editor: Yo también.**

## F1 GRAND PRIX

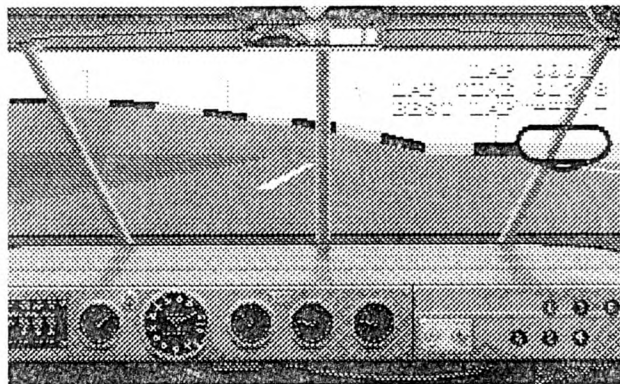
Otro programa que merece distinción aparte dentro de esta línea es el **F1 GRAND PRIX**, el cual está hecho especialmente para aquellos adictos a los software de simulación de todo tipo, y en este caso a la simulación (casi perfecta) de todo lo que involucra un campeonato de fórmula uno como los de hoy. Así es, ya que incluso con este programa uno puede elegir su equipo de competición con compañero y todo, tal cual como en la Williams o Mc Laren tan famosas por estos días. En el juego participan 35 jugadores entre humanos y computador (al gusto del consumidor) y cuenta con variadas opciones tales como las de creación de un equipo, entrenamiento en un circuito en particular, o la de campeonato entre otras; si escoges esta última podrás participar como todo un Ayrton Senna en el verdadero campeonato de fórmula uno, con todas sus pistas y particularidades propias, como por ejemplo que el orden de competencia en las pistas es idéntico al del campeonato real, partiendo por Phoenix y finalizando con Adelaide en Australia. Cabe destacar que este programa entre sus muchos atributos, cuenta con la maravilla de que sus circuitos están fielmente diseñados en comparación a los de verdad, lo cual le otorga junto a otras cosas (entre ellas su espectacularidad en pits) un nivel de realismo sobresaliente. Si he de ser justo en estas líneas no alcanzaría a entregarles un verdadero bosquejo de este simulador ya que me ocuparía todo el resto de la columna y quizás más, pero si puedo decirles que para aquellos que gozan con este tipo de programas **F1 GRAND PRIX** es el apropiado.

Pero la línea de programas de este tipo para ST no termina con estos dos ejemplos sino que es aún mucho más extensa, destacándose en ella los ya clásicos **OUT-RUN**, **SUPER HANG-ON** (motocicletas), **STUNT CAR RACER**, **HARD DRIVIN (I-II)**, **TEST DRIVE (I-II)** y **THUNDER DAYS** (sí, el de la película). Sumados a ellos los recientes **FAST LANE**, **HOVER SPRINT** y **LOTUS SPIRIT I-II-III**, **CRAZY CARS I-II-III**, **HOT RUBBER** hacen de esta rama de software para Atari ST algo realmente variado para aquellos fanáticos de la velocidad sobre ruedas.

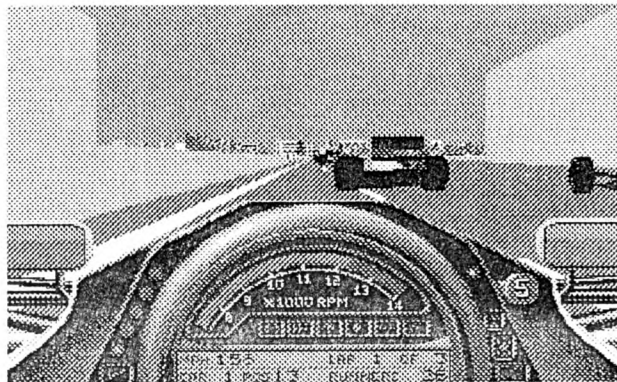
Ahora, si tu eres de aquellos que gozan con el vértigo y la velocidad, no cabe duda que su opción se encuentra en los programas **LOTUS SPIRIT II-III**, **SUPER HANG-ON** y **HOVER SPRINT** entre otros. Pero si tu debilidad son los clásicos de los videos está el **OUT RUN**. De cualquier forma en el **ATARI ST** está la solución a tus problemas. En resumidas cuentas si te gustan este estilo de juegos, créeme que para tu computador encontrarás las más amplias listas de ellos.

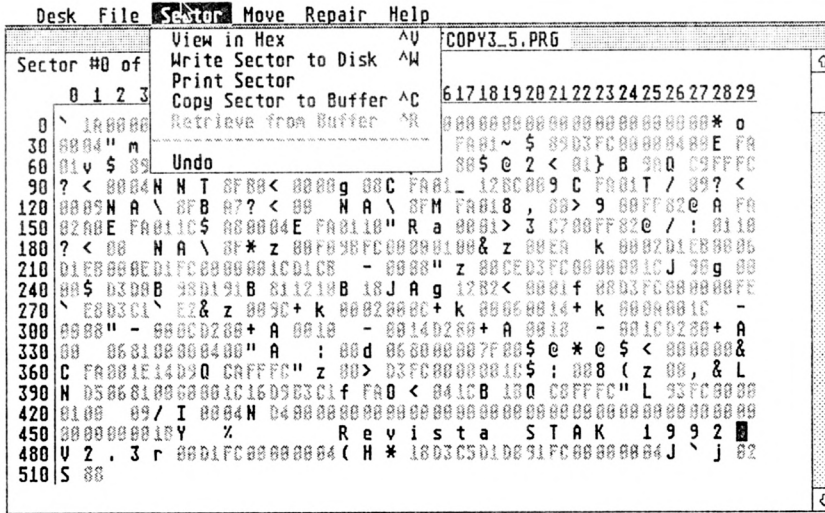


Bueno amigos, espero haber solucionado en alguna medida con estas líneas aquel problema mencionado en las primeras palabras de este artículo: si así fue le aconsejo que se movilize rápidamente donde su distribuidor más cercano de software y adquiera alguno de los programas a los cuales me he referido en el presente. Sin más que comunicarles por esta oportunidad, me despido antes de que el jefe (editor) me recorte esta columna por falta de espacio. Nota del Editor: Estoy un poco cansado de poner acentos y demases, que por esta vez no hay "recorte".



DAYS OF THUNDER





# Disk Doctor

Por Rodrigo Gómez J.

En todo computador que se precie de tal, se encontrarán herramientas que permitan "intrusar" al usuario común dentro de los diskettes y le permitan alterar la información de los mismos (con la posibilidad, claro está, que al término de la sesión haya destruido uno, dos o todos los archivos que se encuentren en el diskette).

## MOVE

Este menú trabaja en conjunto con el anterior y desde aquí es posible ir a un sector determinado del diskette en forma inmediata o también iniciar una búsqueda de información determinada. Esta búsqueda es posible realizarla por sector o dentro de un archivo específico y en forma de caracteres o por datos en hexadecimal.

Para el ATARI ST, un programa muy difundido y usado hasta el abuso es **DISK DOCTOR**. Este permite "trabajar" en el diskette por sectores, archivos, etc. ¿Que significa todo esto? Ahora veremos.

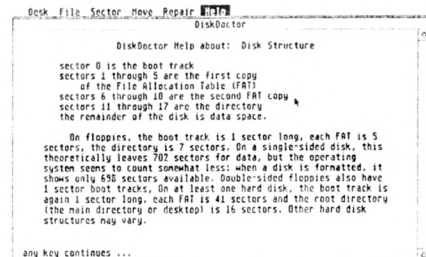
A través de sus menus se accede a 4 secciones principales.

## FILE

Desde aquí se puede escoger trabajar en el diskette (**OPEN DISK**), por sectores o revisar un archivo (**OPEN FILE**) determinado del mismo. Abandonar el programa (**QUIT**) o la edición de la información (**CLOSE**) es posible en esta sección.

## SECTOR

Acá se escoge como visualizar la información de los sectores de trabajo: ya sea en forma hexadecimal o en forma de caracteres, volver a escribir la información modificada al diskette, al mismo sector u otro del diskette, etc. Para esto último está la posibilidad de guardar o recuperar el sector de trabajo en un Buffer.



## REPAIR

Esta es la sección más "peluda" (nunca tanto), del **DISK DOCTOR**. En ella, es posible desplegar el directorio del diskette e imprimirlo. Aparecerán todos los archivos, con su tamaño, atributos, etc. Pueden, si desean, "rastrear un archivo" dentro del diskette, para saber que sectores ocupa o recuperar uno que hayan "borrado" por descuido.

Finalmente lo que da el nombre a esta sección: Reparar diskette o archivos en caso que haya uno o varios **BAD** sectors rondando

por ahí. De todas maneras, una vez realizada esta desesperada acción, conviene copiar la información rescatada o reparada a otro diskette, por si las flies.

## HELP

Para que esta opción trabaje en el DISK DOCTOR debe estar en el diskette, en el momento de usarla, una carpeta de nombre DDHELP, con los archivos adecuados. ¿Qué son estos archivos adecuados? Archivos de texto muy interesantes sobre estructura del diskette, directorios, Fats, sectores, sectores de Boot, Tracks, etc. Si no entienden el texto (que está en inglés), vayan a comprar inmediatamente un diccionario.

file name	last access mas	size(bytes)	start sector	RMSV06hx
MBESK1.PIZ	Nov 20,1985 12:01 AM	32034	84	
MBESK2.PIZ	Nov 20,1985 12:00 AM	32034	148	
MBESK3.PIZ	Nov 20,1985 12:00 AM	32034	212	
LASERMAN.CRG	Nov 20,1985 12:07 AM	35482	388	
WINJACKO.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	11079	458	
PLANETAL.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	55600	520	
PLANETRA.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	72248	624	
SPELUNKE.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	24854	768	
SPELUNKE.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	24006	818	
TRAPEZ.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	43147	866	
TRIZ.CRG	Nov 20,1985 12:00 AM	57009	952	
ZANOSLAB.CRG	Nov 20,1985 12:09 AM	38378	1064	
PLANETRA.CRG	Nov 20,1985 12:05 AM	41259	1148	
PLANETRA.CRG	Nov 20,1985 12:07 AM	24411	1272	
EMUMENU.PIZ	Nov 20,1985 12:02 AM	32034	1370	
MBESK1.PIZ	Nov 20,1985 12:01 AM	32034	1314	

<Space> pauses, <Return> quits

## ! NOVEDADES !

SPELUNKER I-II CASSETTE  
 TRIX LASERMANIA KULT  
 BEACH HEAD II CASSETTE  
 BLOCK-OUT SPACE RIDER  
 SUMMER GAMES II  
 CASSETTE  
 MISSION SHARK  
 LEADER GOLF I-II

**OFERTA POR  
 VACACIONES**

**15% Dcto.**  
**en Todas las  
 Suscripciones**

**VALIDEZ HASTA 12 DE FEBRERO  
 DE 1993**



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

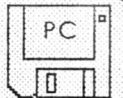
EL MAYOR SURTIDO DE JUEGOS- UTILITARIOS  
 MANUALES-EDUCATIVOS PARA CASSETTE Y  
 DISKETTE. NOVEDADES EXCLUSIVAS IMPORTADAS  
 DE EUROPA Y U.S.A.  
 ATARI 800XL-65XE-130XE  
 PARA SU MAYOR COMODIDAD GRABACIONES  
 NORMALES- COMPRIMIDAS-INJEK I OR

MISSION SHARK KICK OFF      SLACK UP  
 JOE BLADE II      DRACONUS III      ATARI TRIS I-II  
 RUFF & REDDY      MADJAX      HEAD O HEELS  
 THE GUILD OF THIEVES      SNOOKER II  
 YOGI G.ESCAPE      YOGI G.MONSTERGAUNTLE II  
 FIGHT NIGHT I      ZYBEX III      SPACE RIDER  
 MAS DE 2000 PROGRAMAS...



**SERVICIO TECNICO**  
**ATARI XL-XE-ST**

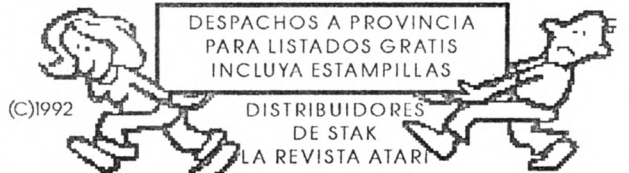
AMPLIO STOCK DE JUEGOS PARA IBM-  
 PC COMPATIBLES.  
 PARA HERCULES-CGA-EGA-VGA



TENEMOS LA MAS COMPLETA  
 COLECCION DE JUEGOS Y  
 UTILITARIOS PARA SU ATARI ST.  
 ULTIMAS NOVEDADES EUROPEAS  
**AMPLIACIONES DE MEMORIA**  
 520ST-STFM-STE-1040ST

SLNSIBLL SOCCLR      ALCAIRAZ      I I GRAND PRIX  
 I I TORNADO      EPIC      Kick Off 1-2  
 INTRUDLR      WOLI PACK      KNIGHTS OF SKY  
 HOOK      LURL OI TLMP IRLSS  
 HOVLRSPRIN I      VIDLO KID      SHADOWLANDS  
 MLRCS      LEANDLER      BARBARIAN II  
 CALAMUS      ARABLSKE PRO      O-LINL  
 LDW POWER      DE LUXE PAINT      DALI 4 0  
 QUARTET SILREO      MEGAPAIN 4 0      WORD FLAIR  
 Y MUCHISIMOS MAS... (MAS DE 800 TITULOS)

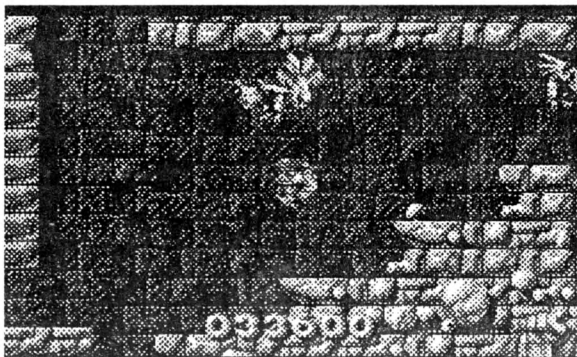
DESPACHOS A PROVINCIA  
 PARA LISTADOS GRATIS  
 INCLUYA ESTAMPILLAS



(C)1992

DISTRIBUIDORES  
 DE STAK  
 LA REVISTA ATARI

CASSETTE-DISKETTE



# Magic Pocket

Primero fué **CADAVER**; luego apareció uno de los mejores juegos de acción y de gráfica espectacular: estoy hablando nada menos que de **GODS**, que muchos coincidirán que es uno de los mejores juegos de ST hecho por los renombrados Hermanos Bitmap o mejor conocidos como «**THE BITMAP BROTHERS**» Pensé que **GODS** era lo mejor que podría realizarse en juegos, pero al parecer me equivoqué, (por suerte), ya que The Bitmap Brothers realizarán otro juego, bastante diferente al **GODS**, pero igual de adictivo y por supuesto, de excelente gráfica, algo ya característico de estos hermanos. El juego tiene por nombre **MAGIC-POCKET!** (Bolsillo Mágico).

Este Arcade, (si es un arcade), tiene como protagonista un personaje sencillo y simpático que anda vestido para taquillar, o sea, con gorro, lentes oscuros, una corta viento y jeans, y las infaltables zapatillas. Nada que ver con el musculoso Bárbaro de **GODS**.

Bueno, comentemos algunas gracias que este personaje puede hacer: lo primero, este amigo utiliza su bolsillo mágico como defensa y como arma contra sus enemigos. Este bolsillo, en el primer nivel lanza una especie de remolino que se asemeja a un racimo de uvas; en el segundo nivel lanza una nube; en el tercero lanza cubos de hielo y por último, (creo que es el último, eso se los dejo de tarea), lanza bolas de nieve. La utilización del bolsillo mágico es sencillo, si presionas y sueltas el botón en forma rápida (como el disparar en otros juegos) lanzarás un remolino pequeño, pero si mantienes presionado el botón hasta que el puño de la parte inferior derecha de la pantalla esté completo lanzarás un gran remolino, el cual podrá atrapar a tus enemigos. Al tomar el remolino que atrapó a tu enemigo podrás convertir a éste en el objeto que indicaba antes de completar el puño en la parte inferior derecha.

Por Eduard Ten

Otra particularidad es que tú puedes dirigir el disparo, dependiendo hacia donde inclines la palanca. Además si tu personaje cae de alguna altura y toca a algún enemigo, este será destruido por el impacto, ya sea cayendo o rebotando, en donde tu también puedes dirigir la trayectoria de la caída o rebote. Si te encuentras con varios enemigos, trata de disparar el gran remolino lo más proximo a ti; una vez hecho esto, rápidamente ponte encima de él y mueve la palanca hacia abajo. Esto te dará un gran impulso, el cual deberás aprovechar para tratar de golpear a tus enemigos para poder eliminarlos. Este gran impulso también te permitirá subir por partes que no podrías alcanzar simplemente saltando. Esto es en cuanto al uso del **Bolsillo Mágico**. Ahora hablemos de los niveles.

**NOTA:** Al disparar tus remolinos o cualquier otra cosa, dependiendo del nivel en que te encuentres, también saldrán unas flechas. Estas te indicarán hacia donde esta la puerta de **ESCAPE**.

**En el nivel 1**, estás en las cavernas. En este nivel encontrarás máscaras con cierta particularidad: ¡aprovéchalas! Además encontrarás diferentes cosas que deberás tomar; la forma de tomar estas cosas al igual que las máscaras es colocándote encima de ellas y moviendo la palanca hacia abajo.

**En el nivel 2**, estarás en la jungla. Aquí tendrás que aprovechar la gran nube para regar una planta verde, la cual crecerá hasta cierta altura. Esta te servirá para trepar hacia la puerta de escape.

**En el nivel 3**, existe una especie de lago. En él tendrás que encontrar la máscara de buceo para pasar de nivel, ya que por lo general la puerta de escape se encuentra bajo el agua.

**En el nivel 4**, estás en un paraje de nieve. Aquí no me acuerdo de lo que hay que hacer, pero con la vasta experiencia adquirida en las etapas anteriores no tendrás problemas en resolver este nivel.

Este arcade, sin dudas te mantendrá por mucho tiempo ocupado, ya que es bastante entretenido una vez que manejes la mayoría de las opciones que trae. Me refiero a la utilización de todos los recursos de que dispone este juego (máscaras, armas, etc. etc. etc. etc.)

Ojalá te sirvan estas palabras para resolver algunos problemas que tengas con este arcade. Debo decirte que al principio este juego me dió la impresión de ser complicado, pero luego me di cuenta que es sencillísimo una vez que lo comprendes, ya que este arcade es muy distinto a los arcades a que estamos habituados.

Sin duda es otro acierto más de los **BITMAP BROTHERS...**

# ST

*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.*

## EPIC

Codigos de Ayuda:

2-CEPHEUS AND APIS

3-MUSCA

4-PYXIS

5-CETUS

6-FORNAX

7-CAELUM

8-CORVUS

## JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Para ver un Break 147, elegir Trick Shot y presionar F7, F4 y F1. Entonces verás como Jimmy deja limpia la mesa.

## GOBLIINS

Los códigos para los diferentes niveles son:

02-VQVQFDE	03-ICIGCAA
04-ECPQPCC	05-FTWKFEN
06-HQWFTFW	07-DWNDGBW
08-JCICIHM	09-ICVCGGT
10-LQPCUJV	11-HNWVGKB
12-FTQKVLE	13-DCPLQMH
14-EWDGPNL	15-TCNGTOV
16-TCVQRPM	17-IQDNKQO
18-KKKPURE	19-NGOGKSP
20-NNGWTT0	21-LGWFGUS
22-TQNGFVC	

## PIT FIGTHER

Mientras estas jugando tecllea **LOBSTERS** y pulsa cualquier número del 1 al cero (0) para cambiar de nivel. Pulsa la tecla **C** para ir al nivel de campeón y **L** para la eliminatoria.

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



## FINAL BLOW

Hacer una pausa durante el juego y pulsar 6 veces la tecla **F10** para obtener vidas infinitas.

## RAINBOW ISLANDS

Existe una pieza secreta en la parte superior del nivel. Para abrirla deberás recolectar los cristales en el orden del **ESPECTRO**. (ROJO NARANJO AMARILLO VERDE AZUL INDIGO VIOLETA).

## TOKI

Para obtener créditos infinitos tipee **KILLER** durante el nivel 1. Para saltarse de nivel use las teclas de funciones.

## FLOOD

Tipea **MEEK** cuando te pregunten por la password (Palabra clave). Luego, moviendo el Joystick (izquierda-derecha) podrás seleccionar cualquier nivel entre el 1 y el 42.

## ROLLING RONNY

Presionando **F9** durante el juego, podrás comprar lo que desees.

## BRAT

Simplemente presiona las teclas del 1 al 8 para seleccionar nivel.



# T.O.S.



Continuación ...

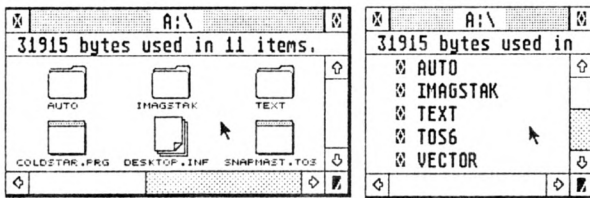
## VIEW

El comando VIEW permite controlar la forma y orden de despliegue de los archivos del directorio. Según sea el tipo de despliegue seleccionado, aparecerá un signo (Visto Bueno) al lado del tipo en cuestión.



**Show as Icons:** El directorio del disco aparece con sus archivos como iconos (según los archivos sean de datos, ejecutables o carpetas).

**Show as Text:** Los archivos aparecen como texto (similar al MS-DOS del PC), distinguiéndose según su extensión. Si es un subdirectorio, al lado izquierdo aparece un símbolo cuadrado.



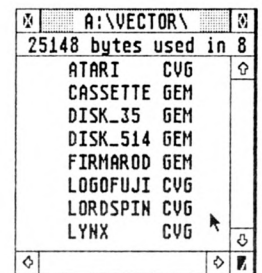
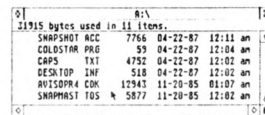
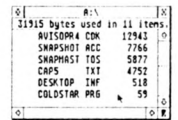
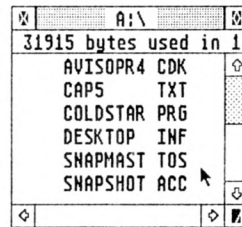
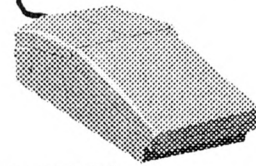
**Sort by Name:** Permite ordenar los archivos según su nombre en forma alfabética y ascendente.

**Sort by Date:** Ordena el directorio según la fecha de creación y hora de los archivos.

**Sort by Size:** Los archivos se ordenan en forma decreciente según el tamaño en bytes de cada uno de ellos.

**Sort by Type:** Según sean los tipos de los archivos existentes en el directorio, serán ordenados por su extensión (.ACC; PRG; ETC).

Por Orlando Espinoza L.



## OPTIONS

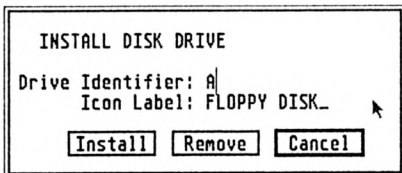
Este menú permite una variada gama de utilidades del Desktop, las cuales examinaremos a continuación.



**Install Disk Drive ...:** Este comando es muy útil cuando se trata de crear o modificar un nuevo icono de disco en el sistema (por ejemplo, una Ramdisk). Para instalar un nuevo icono de disco, selecciona uno de los dos iconos existentes (A o B). Elige del menú OPTION el comando Install Disk Drive y en la línea **Drive Identifier** ingresa la letra que designará tu nueva unidad de disco. Marca el botón Install para que el sistema pueda reconocerla.

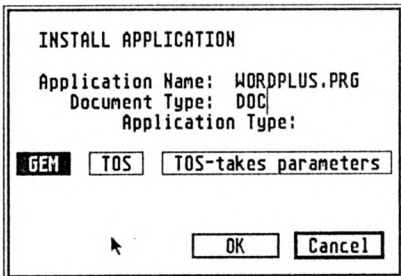
También se puede cambiar el nombre asignado a un icono (en este caso FLOPPY DISK) y poner el nombre de tu agrado. Sólo borra en la línea **Icon Label**, mediante la tecla Backspace el nombre actual y escribe el nuevo. Finalmente marca Install.

Para borrar o remover un icono de disco del sistema, marca primero desde el desktop la unidad que será borrada y presiona el botón **Remove**.

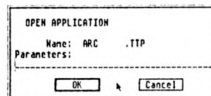


**Install Application:** Con este comando puedes determinar el tipo de archivo de datos que abrirá una aplicación (programa).

Primero marca una vez con el mouse, el programa de tu elección. Escoge del menú OPTION el comando Install Application. Notarás que en la línea Application Name aparece el nombre del programa que escogiste. Posteriormente en la línea **Document Type** escribe la extensión del archivo de datos que abrirá el programa. Debes poner atención si el programa es del tipo GEM (con menús colgantes) o bien de otro (IOS). Según sea el tipo, debes escoger alguno de los dos botones (GEM o IOS). Presiona el botón OK y listo. Prueba por ejemplo con un procesador de textos (First Word) e ingresa un tipo de documento como por ejemplo .DOC. Ahora cuando marques con doble-click cualquier archivo con la extensión .DOC, el procesador de textos se cargará automáticamente y abriendo además, el archivo de textos que seleccionaste. Sin embargo, es imprescindible que tanto el programa como los archivos de texto se encuentren en el mismo directorio (o subdirectorio).



Existe un segundo método para instalar una aplicación el cual es **TOS-takes parameters**, suponiendo en todo caso, que el programa no es del tipo GEM. Aquí no es necesario especificar la extensión de archivo como en los casos anteriores. Simplemente instala el programa con IOS-takes parameters y presiona OK. Cuando abras el programa instalado, verás la siguiente caja de diálogo:



Escribe en la línea **Parameters:** el nombre del archivo o parámetro y presiona OK. Con esto el programa se cargará y usará el archivo en cuestión.

## SET PREFERENCES

Esta opción permite determinar como el SI interactúa con el usuario a través de sus cajas de diálogo. También es aquí donde se selecciona una resolución de pantalla determinada.

**Confirm Deletes:** Con este comando puesto en YES, indica que el SI preguntará antes de proceder a borrar uno o más archivos del directorio. En el otro caso (NO), los borrará sin ningún tipo de confirmación.

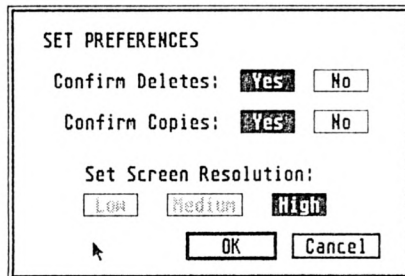
**Confirm Copies:** Como en el comando anterior, confirmará o no la ejecución de copiado de archivos.

**Select Screen Resolution:** Mediante estos parámetros, el usuario puede escoger entre las tres diferentes resoluciones de pantalla con que cuentan los computadores SI.

**LOW** indica una resolución de pantalla baja (320x200 pixels y 16 colores).

**MEDIUM** Indica resolución media (640x200 pixels y 4 colores).

**HIGH** indica alta resolución (640x400 y dos colores B/N).



## Save Desktop

Este comando es muy útil para grabar un seteo determinado del desktop. Es decir, el orden y disposición de los archivos en el directorio, si están representados como iconos o texto, la forma y número de ventanas abiertas, la resolución de la pantalla, las unidades de disco en el sistema, etc.

Al presionar este comando, se genera en el directorio raíz un archivo llamado **DESKTOP.INF** el cual guarda toda la información que leerá el computador al encenderse y de acuerdo a esto, ordene el Desktop.

## Print Screen

Sin duda, el menos usado de todos los comandos anteriores. Su función es la de hacer un vaciado de pantalla, es decir, imprimir el contenido actual de la pantalla. Se obtiene el mismo efecto presionando las teclas ALT y HELP.

***Bién, espero que este curso haya servido a su propósito de conocer más a fondo esta gran máquina: el ATARI ST.***



# EL MES DE STAK

¡Jo Jo Jo Feliz Navidad!, amigos de esta demente y psicodélica sección. Quiero entregar en primer lugar un saludo de reconocimiento a Lord Spine, quién por motivos personales ha tenido que dejarnos junto a su PC y su CP (Cuchara Personal). Sinceramente esperamos que tengas éxito en tu nueva empresa.

Las películas de este mes son: Héroes por Azar (¡muy entretenida! Oye Nelson, ¿era comedia o acción?) y Alerta Máxima (¡con unas peleas de miedo!); No alcanzamos a ver Drácula todavía. Quisieramos que alguien nos mande información sobre TV MAX o una antena parabólica para poder ver comerciales sin las molestas interrupciones de programas.

También con respecto a la TV, hemos hecho un esfuerzo para levantarnos antes de las 2 PM., para ver nuestra revista aparecer en algunos matinales. Hemos depositado nuestras lágrimas en los frascos especiales correspondientes. Also, han llegado congratulaciones de nuevos contactos y amigos

de Europa que nos han conmovido hasta el esófago (aunque el lobo peregrino y su amigo, el viejo camello, no lo crean). Thanks to todos.

Alimentos Sagrados: Barriles de bebida que nos han hinchado la ponchera ha sido la tónica de este mes. Lo único novedoso en comida son unos Perros Calientes (¿o gatos?), con una vienesa que parece gorda a \$150 (subieron a \$180 por el éxito) que el Staff ha devorado metódicamente

El punto negro del mes son algunos patudos que quieren poner avisos GRATIS en la revista. ¿Se creerán 100pies?

El punto negro EXOR negro (para los entendidos) del mes es la aparición de nuevos colaboradores muy entusiastas. ¡que les dure!

Aprovechando que Bill no se encuentra en este momento, aprovecho para implorar por una Radio Cassette para la oficina ya que la que tenemos sólo permite escuchar tres radios simultáneas y los cassettes tiemblan al ingresar en ella.

Gud vai. Ci llu leiter folcs.

STAK La Revista ATARI  
Monjitas 843 Oficina:901  
Galeria 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

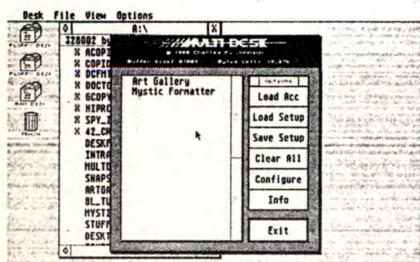
*Para suscribirse no es necesario romper la revista. Simplemente fotocopie esta página y envíela a nuestra dirección postal. En caso de envío de giros postales o cheques, éstos deben venir a nombre de nuestro representante legal: Héctor Ayet C.*

*Nuestra dirección es:*

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

# ATARI

## MULTIDESK Accesorio Múltiple



Un Accesorio muy útil para los usuarios del ATARI ST es este MULTIDESK. ¿Qué hace exactamente? Nada menos que cargar otros accesorios! Esto, que puede parecer a algunos banal y hasta inútil, es de suma importancia en algunas ocasiones. Cuando un accesorio se instala "consume memoria" y a veces esto puede ser mortal. Este accesorio al instalarse, luego del "Boteo", permite cargar en un momento dado otro(s) accesorio(s) deseado(s) y luego de ocuparlo(s), borrarlo(s) si es necesario. De esta manera se puede tener a mano un sinnúmero de diferentes accesorios a mano: formateadores, calculadoras, selectores de archivo, ramdisks, etc., sin gastar demasiada memoria, en caso de que esta sea escasa.

Cuando se accede al menú principal, aparecen las siguientes opciones:

**Load Acc** Cargar Accesorio

Una vez cargado un accesorio, es posible llamarlo desde el menú del MULTIDESK.

**Load Setup** Cargar Configuración

Permite cargar otra configuración deseada.

**Save Setup** Grabar Configuración

Permite grabar varias configuraciones diferentes para diversos usos. Simplemente setee cada vez las diferentes variaciones y grábelas con diferente nombre.

**Clear All** Borrar Accesorios Instalados

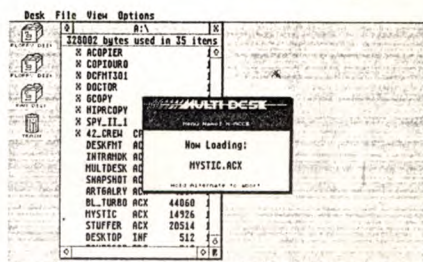
Elimina los accesorios instalados en el menú del MULTIDESK.

**Configure** Configurar el MULTIDESK

Permite setear varias opciones.

**Info** Créditos del Programa

**Exit** Abandonar MULTIDESK



### CONFIGURE

Las opciones más relevantes que se pueden acceder desde acá son:

Asignamiento de memoria reservada para el MULTIDESK. Es preciso notar que MULTIDESK es capaz de cargar accesorios, siempre que tenga memoria reservada para ello. También es posible ajustar la memoria a unos cuantos accesorios determinados y ya instalados en el MULTIDESK. Esto se hace utilizando la opción Shrink to Fit.

Si desea que al momento de instalarse el MULTIDESK, cargue otros accesorios, puede hacerlo automatizando este proceso o haciendo que le pregunte en cada caso.

Para lograr llamar en forma inmediata desde el Desk, el último accesorio que utilizó desde el MULTIDESK, revise la opción Persist. Existen otras opciones disponibles para libre investigación de los usuarios. Bbbbbbyyyyyyyyyyy.

