

## **Editorial:**

**Como de todos es sabido hace ya algún tiempo que estamos muy solos en el mundo del Atari, todo depende de nuestras ganas y sobre todo de nuestros contactos, o sea de la facilidad que tenemos de poder conseguir nuevo material con el que alimentar el espíritu de nuestro ordenador.**

**La vida de atarófilo no es sencilla, pero no voy a meterme en este punto.**

**Esta especie de revista solo intenta ser algo informativo. No tengo ni idea de cuantos números tendrá, ni de su tirada y continuidad.**

**La necesidad de escribir esta revista es la de difundir noticias de primera mano y que estas llegen en castellano al usuario español.**

**Estamos abiertos a todo tipo de sugerencias.**

**Copiadme libremente, queremos llegar al máximo número posible de usuarios.**

**Para sugerencias, colaboraciones, donaciones, etc... escribir a:**

**Antonio Lillo  
Apdo.: 4015  
46080 Valencia**

**En este, lo que sería nuestro número cero vamos a centrarnos en el Falcon. Se que ya es algo pasado de moda, pero puede que os responda algunas dudas que tengais de esta máquina.**



## *El nuevo sistema operativo del Falcon030*

Lo primero que nos sorprende al abrir la caja donde viene nuestro flamante nuevo ordenador es, que la carcasa es la misma que la del ST de toda la vida.

Si, Atari no es una casa que aprenda de sus errores, y siguen utilizando esta maldita carcasa que tantas y tantas quejas ha generado, genera y generará.

A pesar de la decepción de saber que cada vez que se nos estropee el ratón o el joystick (que sucede) volveremos a sudar tinta china y volver a decirnos "bueno se trata de Atari, así que..."

Conectamos nuestro ordenador al monitor que hayamos comprado, ya sea un monitor VGA, RGB o simplemente conectándolo al televisor.

En este momento es cuando nos damos cuenta que hemos comprado un nuevo aparato. Vemos el Desktop en una resolución similar a la alta, pero con un montón de iconos a todo color.

Y de esto, es de lo que vamos a tratar en éste capítulo; pues como yo, muchos de vosotros provendréis del viejo STfm o del STE, en estos casos y si no habeis comprado un 'upgrade' para cambiar la versión de la Tos habreis estado trabajando con una Tos que se ve muy reducida en sus posibilidades con la Tos del Falcon.

La nueva Tos, basada en la 2.0 incorpora muchísimas mejoras, entre ellas, la posibilidad de realizar muchos procesos desde el teclado.

Tenemos la tecla de ESCape para actualizar la ventana activa, pero a parte tenemos:

**ALT + letra** de unidad de disco

Abre una ventana con el contenido del disco seleccionado.

**Ctrl + letra** de unidad de disco

Así como con la tecla Alt abrimos ventanas hasta el máximo soportado por el sistema operativo, esta opción abre una ventana con el contenido de la unidad de disco elegida o bien actualiza la ventana con el contenido de la unidad de disco. Es decir, como máximo genera una ventana.

**Alt** (al encender el ordenador)

Esto hace que el sistema operativo no arranque desde el disco duro sino que lo haga desde la unidad A:

**Ctrl** (al encender el ordenador)

Esto hace que el sistema operativo siga arrancando desde el disco duro, pero sin cargar la carpeta AUTO ni los ACCesorios. Ideal si necesitas arrancar con el máximo de memoria disponible.

¡Ojo!, en este último caso si tienes que cambiar la resolución para cargar un programa, no sueltes la tecla Ctrl pues el sistema operativo cargaría los ACCesorios y el fichero NEWDESK.INF con lo que tendrías memoria utilizada por estos programas.

Bien, esto son las teclas que no son definibles por el usuario, pero cada una de las opciones de los menús del Desktop pueden ser asociadas a una letra.

Ahora veremos como definir estas teclas que nos ahorran un montón de trabajo.

Para ello tendremos que ir al menú OPCIONES y dentro de él coger la opción CONFIGURACION DESKTOP. Una vez dentro de la ventana veremos una zona que pone DEFINIR SIMPLE PULSACION, debajo el mensaje que sale en el menú (por ejemplo ABRIR) y a su derecha y entre [] la letra para acceder a ese menú.

Debajo del 'Item menú' veremos:  
tecla: X



en ese punto es en el que hemos de pulsar la tecla deseada para acceder a ese menú.

A la derecha del 'ítem menú' hay unas flechas (arriba/abajo) para cambiar los menús y debajo un botón que pone BORRAR TODO. Evidentemente, si no ha ido bien tendremos que pulsar aquí.

Una sugerencia. Piénsate que teclas vas a asignar a los menús, no se pueden repetir.

¡OJO! Si queremos que el próximo día sigan activas las teclas que hemos definido tendrás que grabar el Desktop. Sino haces esto cuando apagues o resetees el ordenador... todo tu trabajo habrá volado.

¡OJO!! Según se dice por ahí, no lo hemos podido comprobar, en la versión 4.0 de la Tos los ficheros NEWDESK.INF superiores a 4Kb crean problemas al sistema operativo, así que si eres un usuario de esta Tos tendrás que ir con cuidado y activar sólo las teclas que vayas a utilizar.

Con esto puedes haber definido la letra V como la opción de menú 'definir video', por lo que en el momento que pulses la V en el Desktop se te abrirá este menú y cambiar la resolución de pantalla de una forma más rápida.

La combinación teclado-ratón nos da una gran agilidad, sino os lo creéis probarlo y lo veréis.

Otra de las cosas, que nos llama realmente la atención, es los diferentes iconos que distinguen los programas de los ficheros, las disqueteras de las unidades de disco duro, etc...

Podemos asignar iconos del sistema operativo a cualquier dispositivo, fichero o grupo de ficheros, todo depende de lo que tengamos seleccionado.

Si queremos, por ejemplo, poner un icono especial para los ficheros TXT sin seleccionar ningún fichero nos iremos al menú OPCIONES y de éste cogeremos la opción INSTALAR ICONO.

En este momento elegiremos entre:

-Desktop: para asignar un icono a cualquier dispositivo que tengamos.

-Ventana: para asignar un icono a cualquier fichero o grupo de ficheros.

-Anular: ejem, ejem...

Así que pulsaremos en el botón de VENTANA. Aquí escribiremos, en el nombre de fichero, \*.TXT y pincharemos en el botón de FICHERO, con las flechas arriba abajo elegimos el icono deseado y le damos a INSTALAR.

Apartir de este momento todos los ficheros con extensión TXT tienen asignado el nuevo icono.

¡OJO! Si queremos que el próximo día sigan los iconos que hemos definido tendrás que grabar el Desktop. Sino haces esto cuando apagues o resetees el ordenador... todo tu trabajo habrá volado.

¡OJO!! Según se dice por ahí, no lo hemos podido comprobar, en la versión 4.0 de la Tos los ficheros NEWDESK.INF superiores a 4Kb crean problemas al sistema operativo, así que si eres un usuario de esta Tos tendrás que ir con cuidado y poner iconos a los ficheros que más te interese realzar.

Otra de las pequeñas maravillas que tiene el nuevo sistema operativo es la posibilidad de arrancar un programa con pulsar una tecla de función.

Seleccionamos el fichero a instalar y nos vamos al menú OPCIONES y cogemos la opción INSTALAR APLICACION. Dentro de ella cogemos la opción instalar como y al pinchar aquí nos salen todas las teclas de función con y sin SHIFT. Elegimos la deseada y ya está.

¡OJO! Los ¡OJO! de antes siguen vigentes aquí, así que tendrás que guardar el Desktop si quieres que tu trabajo permanezca y no se pierda en la infinitud del universo, a través de agujeros negros, quasars, super novae,...

Antonio Lillo



# OCR V/1.4

OCR es un programa de reconocimiento de caracteres. Funciona en toda la gama ST/TT y Falcon.

Es un programa Shareware si te gusta y lo usas págalo. Su precio es libre pero está entre los 30 marcos a los 50.

Entre las ventajas que incorpora está un editor de imágenes más potente y estar en castellano.

El reconocimiento óptico de caracteres es un proceso por el que una imagen es tratada en busca de letras. Con este tratamiento se logra escanear imágenes, por ejemplo, una hoja de un libro, y tratada con un OCR se puede generar un fichero que contiene el texto.

OCR es un programa de este tipo.

Puedes escanear la imagen desde él, para ello necesitas un driver GDPS. Si no lo tienes, tampoco importa, pues, puedes trabajar con cualquier programa que soporte tu escaner y que la grabe en formato .IMG. Ojo OCR, por ahora, sólo soporta las imágenes monocromo.

Una vez ya tenemos nuestra imagen escaneada con el texto a identificar podemos proceder de dos maneras, según hayamos reconocido anteriormente un texto con ese mismo tipo de letra o no.

En el caso de que hayamos reconocido un texto con ese tipo de letra (fuente) podremos coger la opción 'cargar fuente', con lo que cada carácter que haya sido reconocido anteriormente estará ya definido y el reconocimiento será mucho más rápido. Puede que tengamos que enseñarle algunos caracteres otra vez, todo dependerá de la calidad de nuestro escaneo.

La segunda posibilidad era que no hubiésemos tratado ese tipo de letra para nada, en este caso entraremos directamente a la opción 'reconocimiento'. En este caso tendremos que ir identificando cada carácter del documento,

Incorporación de una barra de iconos en la ventana imagen para el tratamiento gráfico de la imagen.

Soporte de las fuentes GDOS, SpeedoGDOS y NVDI.

evidentemente, según vallamos identificando más caracteres, más rápido irá realizando el reconocimiento.

Una vez terminado de reconocer el texto tendríamos que grabar la fuente para que en la próxima ocasión nos sea más rápido reconocer un texto que utilice el mismo tipo de letra que el que hemos reconocido el día de hoy.

Luego, ya sólo nos queda grabar el texto en formato ASCII y tratarlo en el programa de tratamiento de textos o de autoedición que deseemos.

A la hora de tratar la imagen, tenemos una serie de utilidades gráficas que nos permiten mejorarla, si ésta está muy deteriorada para su reconocimiento.

Tenemos 'lápiz' y 'goma' para añadir trozos de letras que falten (el puntito de la i, el palito de la ,) o para suprimir manchas que pueden haber aparecido al escanear. Estas opciones son muy útiles si escaneas desde el propio OCR, si lo haces desde otro programa, posiblemente puedas retocarlo en él, si no es así ya se puede hacer con el OCR.

Otra de las utilidades que incorpora de tratamiento gráfico son 'filtrar imagen' para eliminar suciedades y la de 'espesar imagen' para ensanchar las líneas demasiado delgadas. Distintas reducciones para poder ver toda la imagen en pantalla.

Otra de las características nuevas que incorpora es la de poder tratar las fuentes GDOS, SpeedoGDOS y NVDI.



# OCR V/1.4

También incorpora un limitado editor de textos.

Recordemos que el objetivo del programa es el de reconocer textos en una imagen digitalizada, no la de ser un programa de dibujo ni de ser un editor de texto, por lo que las opciones que incorpora son mínimas y están únicamente para ayudarnos en el reconocimiento.

El programa lleva un menú de configuraciones bastante completo, soportando varios sistemas de ayuda.

Todas las opciones de los menús y ventanas de diálogo soportan combinación de teclas.

OCR funciona bajo TOS o MultITOS en cualquier Atari ST/TT o Falcon, los únicos requisitos de sistema son 500 Kb de memoria y una resolución de al menos 496\*200 y si tienes un escaner mucho mejor.

Soporta el Clipboard de Atari, por lo que las operaciones de bloques se pueden utilizar con este sistema de intercambio.

Ya falta poco para que salga la versión 1.4 de este programa, si quieres conseguirla puedes proceder de alguna de las siguiente formas:

1.-Entrar en contacto con alguna librería de dominio público.

2.-Comprar por mediación de nosotros (mandando el dinero por anticipado a la dirección de la revista). No mandéis dinero sin haber entrado en contacto previo con nosotros. La dirección no se hará responsable de cualquier paquete o dinero que sea enviado sin el previo aviso o condiciones mínimas de seguridad.

3.-Comprar directamente al autor. Su dirección es:

Alexander Clauss  
Stresemannst, 44  
64297 Darmstadt  
Alemania

Funciones de edición de texto han sido incorporadas para la comodidad del usuario

En este caso podéis escribirle una carta diciéndole que deseáis registraros y cuál es el precio. Con ésto os aseguráis que la dirección es la correcta y que el

precio no ha cambiado. Asegurarse nunca está de más.

Una vez tengáis la respuesta podéis ir a cualquier oficina de correos y hacer un giro postal internacional, es la forma más económica, pues, las tasas son menores.

Otros programas del mismo autor son:

CD-Player  
HTML-Browser  
Dither

Antonio Lillo

Soporte del Clipboard de Atari para todas la operaciones con bloques

## Ficha técnica

**Nombre del programa:** OCR

**Versión:** 1.4

**Tipo programa:**

Freeware/Shareware

**Precio:** 30 a 50 marcos

**Máquinas:** todas

**Tipo aplicación:** utilidad escaner

**Sistema mínimo:** 500Kb ram  
496\*200



# De Lasers y Hombres V/2.0

De Lasers y hombres es un juego al estilo 'Wolfenstein 3D' de la casa ID Software. Esta nueva versión incorpora unos gráficos muy mejorados True-color y funciona, respecto a su anterior versión y la existencia VCA. Falcon y, sobre todo, en de centros de recarga de energía en los últimos niveles.

De Lasers y hombres es uno de tantos programas Shareware que hay para el Atari Falcon. Está también metido en la línea actual de la moda. En estos momentos están de moda los juegos de arcade en el que llevas una persona por un laberinto 3D. Todos los ordenadores tienen al menos un buen juego de ese tipo.

Lasers y hombres viene a cubrir ese vacío que existe en el Falcon en ese apartado.

Para aquellos que no lo conozcan decir que es un juego en el que tu llevas a un guerrero en una especie de circuito espacial (¿habéis jugado al Quasar? ¿Sí? pues es lo mismo) en el que hay una serie de enemigos (los azules) y una serie de amigos (los marrones).

Tu objetivo es bien fácil, sobrevivir a todos los enemigos. Pero os puedo asegurar que no es tan sencillo de conseguir.

Tu única arma es un laser 'pulsivo' muy potente, pero pronto te darás cuenta que algunos enemigos han de recibir un montón de disparos antes de morir. A lo largo del juego NO hay posibilidad de cambiar de arma.

Si te disparan puedes ocultarte pues con el paso del tiempo la energía que tienes va siendo recuperada y poco a poco vuelve a sus valores máximos.

Adictivo juego al estilo Wolfenstein 3D que sólo se sostiene en su nivel de adicción.

Unos gráficos decentes y un sonido igual crean una ambientación más que suficiente en el juego.

Si le disparas a la gente de tu equipo sufres una penalización de puntos.

El juego está programado en código máquina, pero aún así no es muy rápido. Algunos gráficos no se generan del todo bien y da la sensación que se desintegran.

A pesar de todo esto el juego tiene un gran nivel de adicción, y sus 20 niveles de la versión registrada te aseguran un montón de horas delante del ordenador machacando los jugadores del equipo contrario.

Y ahora unos pocos consejos para que duremos un poco más.

Fijarse en el mapa e intentar que no mueran en valde nuestros compañeros, necesitarán de nuestra ayuda para matar al enemigo, y nosotros necesitamos su ayuda para que los maten a ellos y no a nosotros. INTENTA IR SIEMPRE ACOMPAÑADO POR UN MIEMBRO DE TU EQUIPO.

Descansa en zonas que domines para poder recuperar energía y que no te salgan por la espalda.

En algunos niveles es muy importante la rapidez en los movimientos, así que practica el movimiento de tu personaje, ya sea con ratón o con teclas.

El juego cuesta unos 100 francos y para conseguirlo directamente del



# De Lasers y Hombres V/2.0

autor hay que escribir a:

Arnaud Linz  
7c, rue de la vieille eglise  
59870 Vred  
Francia

Para las formas de pago leer el artículo anterior en el que se detallan la forma de conseguir los programas que aquí salen comentados.

Bueno, deciros que entre las cosas que aporta esta nueva versión está la posibilidad de poder atravesar a tus compañeros. En la anterior versión había que pulsar la T para que el compañero se moviera,...si el quería, claro esta. En esta nueva versión, por fin, la gente de nuestro equipo no estorba nuestros movimientos.

También, a la vez de mejorar los gráficos (sobretudo el de los jugadores), se han redibujado algunos escenarios. Se hace un mayor uso de la niebla, y se han diseñado puertas fantasmas.

Así que, ya sabes, puede que donde menos te lo esperes haya una puerta. Pero, ¡ojo! no es oro todo lo que reluce, a travesar este tipo de puertas cuesta energía, poca, pero si apenas estás vivo por la suerte que tienes y te queda una rayita de energía NO atraveses esas puertas pues podrías morir en el intento.

Se ha incluido, ¡o gracias cielo por haberme escuchado! un pequeño mapa en el que sólo se marcan donde están los enemigos (puntos azules), donde están los amigos (puntos marrones) y donde estás tu (punto blanco).

A la vez que esto también podemos saber cuando se nos está disparando

pues en la parte superior de la pantalla aparece un mensajer en rojo "ALERT". Cuando aparece es que nos disparan y hay que hacer algo para remediarlo.

En nuestro equipo está la basura de los jugadores, así que no confíes mucho en ellos.

El juego ha mejorado en rapidez, en nivel gráfico y en opciones para el jugador. Pero en el aspecto negativo se ha ampliado drásticamente la dificultad.

Este nivel de dificultad se ha incrementado por dos causas:

- 1.-El nuevo laser es mucho más lento pero más potente
- 2.-La recuperación de energía es mucho mas lenta

Si tienes paciencia puedes acabarte todos los niveles, es un buen reto para cualquier jugador de arcades.

Antonio Lillo

La incorporación de un mapa hace el juego mucho más jugable y duradero. Puedes localizar a los enemigos y a los amigos.

En todo momento puedes saber si estás en peligro o no. Un mensaje ALERT te avisa de ello.

## *Ficha técnica*

**Nombre del programa:** De lasers y hombres

**Versión:** 2.0

**Tipo programa:** Shareware

**Precio:** 100 francos

**Máquinas:** Falcon

**Tipo aplicación:** juego

**Sistema mínimo:** Falcon