

Editorial:

Bueno, parece increíble, he logrado sacar tiempo y ganas para este segundo número de esta publicación. Poco a poco.

Seguiremos tratando partes específicas del Falcon y como en el anterior comentaremos algunos programas que funcionan en el Falcon, ya sea porque son exclusivos para él o porque tienen 'programación legal' y funcionan sin ninguna pega en estos equipos.

Los artículos están realizados desde la perspectiva del usuario, no desde la del programador. Si eres programador y quieres escribir algo te animamos.

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

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

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

Como en el primer número "la 'revista'" sigue sin tener título determinado así que si se te ocurre alguno te lo agradeceríamos de todo corazón.

El Video y la Memoria en el Falcon030

Bueno decir que este artículo esta realizado más en la línea del usuario que en la línea del programador. Supongo que cualquier programador le daría otro enfoque mucho más técnico y preciso, pero lo que queremos es que el usuario sepa de un posible problema que puede tener en su ordenador.

Si algún programador lee este artículo y ve alguna burrada agradecería sus correcciones.

El sistema de Video del Falcon es un sistema sin memoria propia. Eso quiere decir que no le pasa como al sistema de Video en los PC en el que es la Tarjeta de Video la que ha de llevar la memoria (medio mega, un mega, etc...) sino que usa la memoria del ordenador.

No hay que buscar cual es el mejor sistema, creo yo, simplemente hay que aceptar que son dos sistemas distintos con sus propios pros y contras.

¿Cómo repercute ésto en nuestro sistema?

Bueno, el problema viene de si no somos realmente conscientes de ésto. El sistema consumirá mas memoria cuanta más resolución y colores estemos seleccionando.

Esto se dispara en las resoluciones True Color, en las que el Video se come más de 1Mb de la memoria del sistema. Ahora imaginemos nuestro equipo con esa maravillosa carpeta AUTO que instala las mil y una maravillas residentes en la memoria del ordenador, esos miles de ACCesorios (por supuesto imprescindibles para el buen funcionamiento de nuestro equipo) y no hablemos de ese fabuloso NEWDESK.INF que tanto nos costó crear. Todo ésto nos puede costar, tranquilamente, medio mega más.

¿Qué sucede entonces?

Lo que sucede es bien sencillo, pasamos al modo True Color con todas esas maravillas en memoria. Cargamos nuestro programa de tratamiento gráfico con todos los drivers activos y tiramos a cargar ese JPG que ocupa tan poquito. Y de repente vemos sorprendidos como el sistema se detiene, la unidad de disco no trabaja, la barra que indica la carga del fichero también está detenida, empezamos a tragar saliva y vemos al fin el tan odiado mensaje:

OUT OF MEMORY

que traducido libremente es algo así como: 'La que has armado'

Para que sepais como se consume la memoria veremos esta tabla para VGA (para RGB habrá que calcular el incremento a True Color) y a 80 columnas.

Partamos que la memoria cero será una resolución de 2 colores con línea doble (para llegar hasta aquí el sistema se ha comido ya unas 90 Kb). Y veremos los incrementos desde este punto

colores	línea doble	memoria
2	si	0
2	no	25200
4	si	0
4	no	50400
16	si	33792
16	no	100800
256	si	33792
256	no	201600

Así que si trabajamos en un modo de Video de 80 columnas a 256 colores con línea doble y sin contar las 90 Kb iniciales tenemos que nos hemos comido del sistema 445584 bytes.

Si las resoluciones no son las estandar sino que las activais por software o por hardware tener en cuenta que a más resolución más memoria, o mejor dicho, menor memoria tendrá el ordenador.

Soluciones ha ésto hay muchas.

Ampliar la memoria del ordenador para tener más RAM y padecer menos este posible problema.

Comprar uno de los adaptadores gráficos: 'ScreenBlaster' o 'Blow Up' pero sólo sirven para sacar más resolución a tu equipo.

Comprar una de las nuevas tarjetas gráficas NOVA.

Estas nuevas tarjetas, que acaban de salir en Alemania tienen un elevado sistema de prestaciones. Se encargan ellas de gestionar el gráfico con lo que el tiempo de tratamiento es menor, pues deja que el Falcon se encargue de otras cosas. Te permiten todo tipo de resoluciones gráficas y vienen en dos versiones, con 1Mb o con 2Mb.

Los principales problemas de esta nueva tarjeta son:

-Sólo funciona en equipos con 4Mb de RAM

-Debido a su tamaño se ha de instalar en dos piezas, una en el único slot de expansión que tiene el Falcon y otra a una caja exterior que contiene varios conectores VGA.

-La última y más dolorosa es el dinero que cuesta. La versión 1Mb cuesta unos 799DM (unas 71.000 pts) y la versión de 2Mb cuesta unos 999DM (unas 89.000 pts).

Tiene un precio elevado pero sus prestaciones son muy buenas, si estais interesados en estas tarjetas podeis escribir a sus distribuidores en Alemania a:

Computerinsel

Zur Limestherme 4

93333 Bad Goetting

Alemania

Si vais a comprarla fuera, preguntar que monedas aceptan y mirar cuál os sale más rentable al cambio.

El último sistema que tenemos para solucionar nuestro pequeño problema es el de la organización.

Sí, no hay nada como ser organizado. Nos permite estructurar mejor la información en el disco duro y nos permite optimizar nuestra memoria.

Organizar bien el disco de arranque del sistema (normalmente el C:) utilizar una utilidad para seleccionar que es lo que queremos arrancar en cada momento, tanto de la carpeta AUTO como de los ACCesorios.

Un programa típico para esto último es el SuperBoot, versiones más o menos modernas las encontrarás en diversidad de librerías de dominio público.

Pensar para que vais a arrancar el ordenador. Esto te permitirá desactivar utilidades que no te hacen realmente falta y que lo único que hacen es ocupar memoria. Si, por ejemplo, no vas ha escribir sólo vas a dibujar o a hacer tratamiento de sonido, para que queres las SpeedoGDOS.

Si a pesar de todo éllo te sigue faltando memoria, pues, ya sabes. Apagas el ordenador y mantienes pulsada la telca CTRL hasta que arranque en el modo deseado. Con ésto habrás arrancado el ordenador sin cargar nada de la carpeta AUTO, ni los accesorios ni habrá sido leído por el sistema el fichero NEWDESK.INF con lo que si a pesar de todo el ordenador sigue mandándote el mensaje de que no te queda memoria tendrás que... si, lo siento, tendrás que recurrir a una solución económica, ampliar la memoria de tu ordenador (puedes intentarlo con programas de memoria virtual en disco duro como el OUTSIDE o VIRTUAL MEMORY) o bien comprarte una Tarjeta de Video.

Antonio Lillo

Everest v/3.4

Everest es un editor de textos. Su sencillez de manejo le hace ser imprescindible para cualquiera que quiera teclear o editar ficheros ASCII rápidamente.

Es un programa compiladores. shareware orientado, sobre todo, al que escribe programas y necesita un editor más potente que el que suele venir con los

Dentro de poco golpeará nuestras pantallas la versión en castellano, cosa que hace más fácil el programa.

Everest es un programa del estilo shareware, es decir, prueba antes de usar y si te gusta o sirve paga.

Esta es una de las formas más difundidas últimamente por los desarrolladores de programas para el Atari.

Son programas que en muchos casos no tienen nada que envidiar a sus competidores de las grandes casas comerciales.

Este es el caso de Everest.

Everest es un programa sencillo en su concepto, pero llega a convertirse en una herramienta imprescindible cuando has empezado a trabajar con él.

El concepto de 'editor de textos' puede escapársele a alguien, así que veamos si podemos definirlo de tal forma que todos lo entendamos.

Cuando simplemente queremos escribir algo, de tal forma que nos da absolutamente igual que tenga márgenes, que tenga distintos tipos de letras, vamos nos importa poco su presentación podemos recurrir a un procesador de textos pero para nuestros objetivos nos sobra programa.

Sí, efectivamente, la elección más adecuada sería la de un editor de textos. Un editor de textos solamente sirve para escribir texto, poco le importa al programa los atributos de los caracteres o de los párrafos y nos permite escribir rápidamente lo que deseamos.

Everest es un potente y sencillo editor de textos cuya potencia radica, sobre todo, en su sencillez de manejo.

En un editor de textos sólo importa el texto, no los atributos de carácter o párrafo.

Evidentemente también podemos realizar nuestro trabajo en un procesador de textos pero puede que nuestro objetivo final no sea el de hacer una carta en papel, sino el de hacer un documento en disco o teclear un programa.

Everest está pensado, sobre todo, para ésto último.

Hablábamos de facilidad. Esa facilidad viene dada de la sencillez de tener que olvidarnos de todas las opciones de márgenes, negritas, etc...

Everest incorpora algunas herramientas muy útiles como la de sus ficheros de configuración. Entre ellos destacar la opción 'lista de ficheros' que lo que hace es grabar en un fichero los documentos que tenías activos en ese momento de la sesión, así como la posición del cursor en ese momento. Muy útil si, por ejemplo, estás traduciendo un manual y tienes que dejarlo para continuar al próximo día. Al grabar este fichero la siguiente vez que cargas Everest te cargará automáticamente los documentos y pondrá el cursor en la posición que te quedaste.

También incorpora un fichero de abreviaciones, en el que puedes poner abreviaciones más usuales y posteriormente expandirlas.

Everest v/3.4

Everest incorpora todas las opciones típicas de bloques, cortar, copiar, pegar, borrar a parte de algunas formas especiales de elección de bloques como la posibilidad de elegir un bloque cliqueando en alguno de los signos de demarcación como pueden ser los paréntesis o corchetes.

Otro de los puntos fuertes de Everest es que funciona en toda la gama de ordenadores Atari.

Si eres programador y trabajas en Turbo C agradecerás el uso de este programa pues tiene un sistema de ayuda íntimamente ligado a la ayuda on-line de Turbo C.

Esta nueva versión puede trabajar con las fuentes de sistema o con las SpeedoGDOS, lo que a la hora de imprimir nuestros trabajos siempre nos dará mejor calidad.

La impresión puede ser de todo el documento o sólo de lo que tengas seleccionado antes de ir a la opción imprimir.

La versión en castellano saldrá a mediados de Julio y puede que antes de terminar el verano ya esté la documentación totalmente traducida.

Para aquellos que quieran registrarse los datos del autor son:

Oliver Schmidt
Haselredder, 23
23701 Eutin
Alemania

El precio del programa, actualmente es de 20 DM, si es la versión registrada y de 5 DM si es la versión sin registrar.

Lista de
ficheros es una
opción que bien
usada nos
puede liberar
de un montón
de trabajo.

La versión en
castellano
aparecerá a
mediados de
Julio.

También decir que si os interesa pero no tenéis ganas de hacer las gestiones podéis escribir a la revista y desde aquí nos encargaremos de hacerlas.

Resumiendo es un programa de gran calidad, de gran utilidad y de gran potencia. Esta queda de manifiesto cuando abrimos el menú parámetros y vemos la cantidad de detalles que puede controlar. Entre alguno de los mas útiles están:

- indicar la posición del cursor
- distintos indentados según la extensión del fichero.
- cambiar el tamaño de la letra en la pantalla
- el control de los mensajes de error, útil sobre todo para programadores pues carga el fichero donde se generó el error y coloca el cursor en la línea donde se generó dicho error.

Las palabras que definen este programa las puso el mismo autor:

'Everst el simple y genial editor de textos para el Atari'

Antonio Lillo

Ficha técnica

Nombre del programa: Everest
Versión: 3.4
Tipo programa: Shareware
Precio: 20DM
Máquinas: Todas la máquinas
Tipo aplicación: texto
Sistema mínimo: 640X200

MegaPlayer V/1.0

MegaPlayer es un reproductor de Módulos exclusivo para el Falcon 030. Hay dos versiones la

reducida, que es un Freeware, y la completa que es Shareware. Al ser su programador parte interesada en el

desarrollo del MegaTracker ha incluido una serie de opciones que interrelacionan los dos programas.

El concepto de reproductor de módulos viene de hace algún tiempo. Hay mucha gente que no tiene ni ganas ni conocimiento para poder desarrollar un módulo y lo único que desean es poder escucharlos. ¿Para qué comprar todo un programa de tratamiento de módulos (un tracker) si lo único que quiero es escucharlos y me sobra el programa por todos los lados?

MegaPlayer es un programa que viene totalmente en castellano, lo que nos permite desde el primer momento hacernos con él. Su funcionamiento, salvo algunos conceptos que veremos ahora, es extremadamente sencillo. La pantalla principal tiene una botonadura al estilo de un compact disk, lo que nos permite asociar rápidamente cada botón a su función.

Una de las principales ventajas que tiene es que puede reconocer, prácticamente cualquier formato de módulo que existe en el mercado así como la inmensa mayoría de los efectos que hay en cada formato de módulos. O sea podemos cargar los módulos que tengamos de más de cuatro canales, hasta 32 canales.

Es compatible MultiTOS, no hay límite de tamaño para los módulos. Las rutinas de reproducción se basan en la programación del DSP.

Admite una lista de módulos (unos 500 módulos) con lo que podemos realizar un 'Jukebox' de 500

El MegaPlayer nos permite oír casi todos los tipos de módulos que hay en el mercado sin tener que pasar por la pesadez de trabajar con un Tracker.

La pantalla principal lleva una botonadura al estilo de un compact disk lo que, junto con que el programa esté en castellano, hace que rápidamente nos podamos hacer con él.

módulos).

El programador ha trabajado en las rutinas de reproducción del MegaTracker y ha participado en alguna que otra demo ('Experience Demo').

La versión Freeware tiene limitada la lista de módulos, y el módulo no puede pasar de 400Kb.

El programa incorpora osciloscopio, vúmetros y analizador de espectro. Son opciones que no tendría porque llevarlas un reproductor de módulos pero que hacen su presentación mucho más

atractiva para el gran público.

También permite la conversión directa al formato del MegaTracker.

El programa sale por unos 50FF o bien puedes enviar 10 discos vírgenes de alta densidad a la siguiente dirección:

Lesage Stephane
Rue des Monts Jura
01200 Châtillon-en-Michaille
Francia

Antonio Lillo

Ficha técnica

Nombre del programa: MegaPlayer

Versión: 1.0

Tipo programa: Freeware/Shareware

Precio: 50 francos

Máquinas: Falcon

Tipo aplicación: reproductor módulos

Sistema mínimo: Falcon

Pinball Dreams

Pinball Dreams es un juego de tipo petacos. Es decir una recreación de esas máquinas que en tantos bares y recreativos se tragan nuestro dinero.

El objetivo es el hacer

el máximo número de puntos empujando una pelota y dándole a una serie de dianas, normalmente en un orden prefijado.

El juego es una

Pinball Dreams es un juego de la casa 21st century. Recrea cuatro máquinas de las que se conocen como máquinas de petacos.

Este tipo de juegos siempre ha estado muy olvidado dentro del mundo Atari, hasta hace un par de meses.

Como por arte de magia apareció, después de varios años sin ver ningún juego de este tipo, 'Starball' un juego en el cover-disk de la revista ST-Format.

Pero no vamos a hablar de él pues puede que en el próximo número me decida a hacer un artículo sobre él.

Y como en una carrera de fórmula uno, los juegos de este tipo volvieron a aparecer en las pantallas de nuestros ordenadores, Starball, Pinball Dreams, Obsesion.

Hoy nos centraremos en Pinball Dreams.

Pinball Dreams es un juego única y exclusivamente para el Falcon. Sólo funciona en modo RGB no entrelazado.

Al arrancar el juego nos da a elegir entre las cuatro máquinas de que dispone para que empecemos a jugar. Antes de la elección, si pulsamos la tecla de espacio, podemos ver la tabla de records de las cuatro máquinas.

Las cuatro máquinas disponibles son: Ignition, Steel Wheel, Beat Box y Nightmare.

Adictivo juego de petacos. Destacan tanto sus gráficos como su sonido con lo que se crea una muy buena ambientación.

Cuatro máquinas en total son las que forman este buen juego de la casa 21st century.

Mi experiencia en el juego es que las dos máquinas pares (Steel Wheel y Nightmare) son máquinas de grandes puntuaciones. Mientras que las máquinas impares (Ignition y Beat Box) son máquinas en las que es muy difícil hacer una gran puntuación.

El juego no explora demasiado las capacidades del Falcon. Sólo aprovecha la rapidez y el modo True Color.

La ambientación del juego es, simplemente, increíble. El sonido es muy bueno, sin llegar a ser machacón.

Podemos destacar el de la máquina Beat Box en la que casi podemos diseñar una canción.

El colorido y dibujo de las máquinas es, también, muy bueno. No se disimulan zonas con lo que se ve todo claro. Tampoco están muy recargadas las máquinas con lo que se juega bastante cómodo.

En cuanto al movimiento decir que es muy fluido y suave, el scroll es super suave y rápido.

El control de la bola es quizá el punto más flojo del juego. Esta tiene algunos movimientos un tanto ilógicos que en un principio nos despistan pero que rápidamente aprendemos a jugar con ellos. Estos movimientos sólo se dan al golpear la bola en el petaco nunca al lanzarla, así que no

Pinball Dreams

te preocupes, en ese aspecto si sabes apuntar le darás a lo que quieras.

Ahora veamos una pequeña descripción de las máquinas para saber que hacer y donde sacar los puntos.

IGNITION.

Para sacar la bola extra hay que apagar LIGHT una vez y meter la bola en la rampa izquierda. Si repites este proceso una vez serán 5 millones y si lo repites un segunda vez serán 10 millones.

Otra forma rápida de sacar puntos es subir la bola un montón de veces por el pasillo izquierdo, con lo que llegar a los 2 millones y medio, a los que tendremos que sumar todos los parciales anteriores.

Steel Wheel.

Esta es una máquina de bastante puntuación. Recomiendo hacer los pasillos laterales rápidamente y consecutivamente, eso nos dará un millón extra cada vez.

Si la metemos por el pasillo superior podremos colocar la bola en cualquiera de las dos rampas. Eso nos puede dar bastante puntuación e incluso la bola extra si tenemos un poco de suerte.

Beat Box.

El truco está en ir haciendo todos los pasillos sin rampa que podamos, eso nos irá encendiendo luces en el pasillo con rampa derecho. Si la metemos por aquí nos dará la suma de los puntos de todas la luces y nos aumentará un puesto en las lista de éxitos si le hemos dado, al menos, una vez a las dianas (Europe, USA).

Si apagamos todas las dianas de la

Un buen juego de petacos con una exquisita ambientación.

Muy buen sonido y muy buenos gráficos.

El único punto débil es el movimiento de la bola que algunas veces no se comporta como sería de esperar.

izquierda, tendremos un Europe Tour, luego USA Tour y por último World Tour. Si queremos cobrar estos puntos habrá que subir la bola por el pasillo con rampa izquierdo.

Nightmare.

Una forma rápida es la de ir haciendo pasillos de forma consecutiva (1 millón cada vez), a parte eso sirve para acercarse a la medianoche. Cuando llegan las 12 el valor de cada pasillo es de 5 millones.

Subirla por los pasillos laterales también nos da mucha puntuación.

Resumiendo, es un buen juego de petacos con un sonido muy bueno, el diseño de las máquinas no es recargado y está muy bien definido. El nivel de dificultad es de un grado intermedio, no es ni demasiado fácil ni demasiado difícil. El movimiento de la bola en algunos casos es un tanto irreal, pero en cuanto descubrimos este pequeño fallo aprendemos rápidamente a jugar con él y a hacer uso de él para nuestro provecho, o sea para hacer más puntos.

Antonio Lillo

Ficha técnica

Nombre del programa: Pinball Dreams

Versión:

Tipo programa: Comercial

Precio: A consultar

Máquinas: Falcon

Tipo aplicación: Juego

Sistema mínimo: Falcon