

Código Konami

Eduardo de Gortari

Código Konami

Eduardo de Gortari



Colección



Código Konami

Eduardo de Gortari

Primera edición en México,
julio, 2015.

Colección Limón partido.
Proyecto Literal.
Edición: Jocelyn Pantoja.
Literatura y Alternativas
en Servicios Editoriales, S.C.
Av. Universidad 1815 C-205
Col. Oxtopulco, Coyoacán,
México, D.F., 04318.
Correo: proyectoliteral@gmail.com
Tel. (55) 5336 1436

Diseño de Arte de la Colección:
Hernán García Crespo.

CAJA
TIPOGRÁFICA

Diseño de portada y diagramación: Mariana Castro.
Cuidado de la edición: Jorge Varela Jiménez.
Producción: Ana Rodríguez Aldana.

ISBN: 978-607-9088-73-6

Todos los derechos reservados.
Impreso en México.

Descifrar el código, encontrar la secuencia oculta en las lindes de cada palabra, mirarlas de cerca hasta descubrir lo que se encuentra dentro de cada poema, de aquella secreta complejidad del *Código Konami* que hoy presenta Eduardo de Gortari.

Conozco a Eduardo desde hace varios textos, quizá desde aquellas primeras letras que se salieron de la ventana de lo inédito y entraron al rudo terreno de lo público, Eduardo comenzaba a cifrar un estilo muy personal que se concentraba en la experiencia cercana, en universos cotidianos de una época que olía a plástico y portabilidad.

Allí las cosas se perdían por vocación y no sólo en el calor de la nostalgia, en un ambiente de radios portátiles, de cassettes, de discos de larga duración. Sí, de una época pasada pero sin olor a naftaleno.

En *Código Konami* esa ansiedad retro cobra formas más precisas; si bien en la cultura pop los productos envejecen más rápido que en otras formas culturales, los íconos que de allí derivan tienen un peso concreto y emblemático como cualquier otra representación simbólica. De allí que capítulos específicos de una serie televisiva como Dr. House o Futurama, súper héroes como Spider-Man, músicos de bandas o videojuegos como Street Fighter o Asteroides, sean la fuente de inspiración de un libro completo, que parece creado no a partir de la conjunción arbitraria de textos, cualidad que por desgracia parece predominar en estos tiempos, sino un proyecto complejo en el que la búsqueda pone en la palestra la posibilidad de que un código de programación sea una obra de arte. Discusión que dejo para los lectores versados y canónicos.

Por otro lado, sigo leyendo el mismo estilo de Eduardo, su desenfado al acomodar las palabras, su buena elección de cada una, pero quizá lo que más me gusta es su capacidad para mirar aquello con ojos renovadores, con ojos de asombro.

Yo jugué aquel mítico Asteroides cuando salió en México, en una consola Atari (ahora sería inconcebible que una palanca y un botón pudieran hacer tanto), el juego era simple: un triángulo que disparaba pixeles y destruía círculos. Como en todo, había más en las posibilidades que otorga la imaginación que en la realidad del juego.

Aquel triángulo era una nave capaz de surcar el espacio, debía destruir los asteroides que lejos de desaparecer se diversificaban en más pequeños; uno disparaba para todos los rumbos o atravesaba el universo para cazar alguno en específico, si el asteroide pegaba en nuestra nave la muerte llegaba; después venía la velocidad, el avance de niveles aumentaba la velocidad con que los asteroides se movían por el cinescopio, hasta que simplemente se hacía imposible atinar en el blanco y llegaban aquellas palabras que todos temíamos: *game over*.

En ese entonces no encontraba la poesía, en esos momentos lo que sentía eran unas ganas enormes de empezar de nuevo, de replantear la estrategia; visto ahora era todo una experiencia poética. Detrás de eso estaba el código.

Así es como me enfrento ahora a la lectura del *Código Konami*, ante el filtro de quien lo ve todo con asombro y me hace remirar, si cabe la palabra, mi experiencia de juego, de vida, de lectura. Me queda claro que el poema habita en las posibilidades de la palabra y en los secretos guardados para descifrarla.

Abrazo este libro de Eduardo que tiene esos secretos, ¿será que el lector puede encontrarlos?

Andrés Márquez Mardones

o yo,
*respirando el aire que media entre gota y gota cuando llueve,
rechazar esos impactos, después se hacen
videojuego de tinta en el papel*

Agustín Fernández Mallo

Código Konami

El Código Konami (Konami Code, también conocido como Konami Command o Contra Code) es un truco, que puede ser usado en ciertos videojuegos de Konami, que normalmente activa alguna opción secreta.

El código fue usado por primera vez en la versión de Gradius para la videoconsola NES, en 1986. En la partida, el jugador pulsa la siguiente secuencia de botones en el control:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Esta es la versión original del truco diseñada para el controlador de NES. En el uso normal, muchos jugadores incluyen el botón Start al final del código, pero esto sólo sirve para empezar o continuar el juego y no es parte del truco.

La secuencia exacta cambia de juego a juego, y ha sido adaptada a los distintos tipos de consolas; en muchos sistemas, Start es reemplazado por el dúo Select-Start.

(Wikipedia)

Dr. House

House se encierra en su departamento de Baker Street 221B y se mete de golpe 3 pastillas de vicodín

Piensa en Hitchcock: Nada hay más temible que una puerta cerrada

Piensa: Sherlock Holmes ya lo sabía

House se encierra en su consultorio y después de otras 3 pastillas de vicodín piensa en la nueva enfermedad que llegó al Princeton-Plainsboro

Piensa en el método para abrirla: un candado

Piensa en la forma de resolverla: un homicidio

Piensa: nunca es lupus

House ve porno en su computadora después de unas pastillas de vicodín y piensa:

no existen los pacientes: existen las enfermedades:

//Sintomatología análisis clínico diagnóstico//: a la mierda el protocolo:

si esto no es ciencia: es un arte

Una enfermedad es una puerta cerrada y curar requiere trabajos de cerrajería: asir la verdad detrás de la chapa como un detective

a pesar de los regaños de Wilson de Cuddy

a pesar del dolor en la pierna

a pesar del receptáculo del delito:

pacientes que responden a su condición humana:

pacientes que responden a la condición del lenguaje:

pacientes que mienten: todos mienten

Ocurre más seguido de lo deseable: las llaves no son las indicadas
y aquella chapa no cede por la fuerza:
no deja entender el crimen cometido
en esa habitación cerrada por dentro

Piensa House en los Stones mientras toma vicodín //a secas: para qué
contar si ya es otro frasco//: en lo que no tiene y lo que necesi-
ta y lo que no quiere ni necesita pero igual lo tiene
Piensa en la enfermedad como un crimen donde aún no hay un
muerto: piensa mientras piensa en abrir las piernas de Cuddy
piensa mientras piensa en abrir una botella de whisky piensa
que en él hay un crimen sin resolver: piensa que piensa
demasiado

Descripción clínica de House:

El detective el cerrajero el adicto el de mal humor el médico con
bastón siempre en frente de la habitación cerrada
y eso que yace
detrás de la puerta
detrás de la puerta
detrás
y nunca es lupus

Código Konami

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

[Nueve meses para cargar el programa //sistema operativo//: parto:
partimos sin instrucciones/ partimos sin nadie/ sin nadie nos
vamos

Partimos la madre en cada sesión: fallas en el sistema: actualizaciones
Arriba: pixeles forman constelaciones de 8 bits:
el fin del terreno/ la chica arriba de ti: los ojos fugaces/ los arabescos
de baja resolución:

El cielo de pixeles/ por siempre/ como una chica

Abajo la tierra: los pies en la tierra/ o dos metros por encima/ si se
toca el cielo o la chica:

sus ojos: pixeles: reprogramación del sistema: las leyes de la física

Abajo: Nunca nosotros bajo la tierra

Nunca tus ojos sin los míos //transferencia de datos//

Nunca esta cama sin nadie en tu espacio a la izquierda

Nunca tres metros bajo la tierra: nunca GAME OVER

A la izquierda el corazón //motor de búsquedas//: nombre clave tu
nombre/bujía

A la derecha en el auto: mi copiloto/ mi radar/ mi arma de fuego

A la izquierda el acto político como un acto artístico como un acto
ético como un acto amoroso

A la derecha //forward// las horas: estos días en cámara lenta, los
trazos de un cardiograma

¿Dónde termina este nivel? ¿Dónde empieza?

El territorio yace en mi software pero mi hardware yace en el territorio

Fallas en el sistema: astigmatismo: estos ojos que todo lo ven pixelado

Tu nombre/código para ver el mundo detrás del mundo

Tu nombre/password para acceder a niveles secretos del mundo

Tu nombre/select en esta vida sin vidas extra

En este juego sin reset
En este juego por tu nombre
En este juego que lleva mi nombre
En este juego a morir]

Start

Asteroides

Fui el tercer embarazo de mi madre
Fui el segundo embarazo exitoso de mi madre
Fui el sexto embarazo de mi padre
Fui el cuarto embarazo exitoso de mi padre

```
*           1522      030784
*
*
*
** INIT.S **
** ASTEROIDS FOR THE ATARI 3600 **
** THIS FILE CONTAINS VARIOUS INITIALIZATION
ROUTINES. **
* ROCK INITIALIZATION ROUTINE, SOFT PALETTES,
RANDPOS AND VELOCITY TO ROCKS
INITROCK:
          LDA      #$FF                      ;FOR NEW
RACK NULL OUT ROCKS.
          LDX      #23
NULLROCK: STA      STATUS,X
          DEX
          BPL      NULLROCK
*          ;PUT UP DIFFICULTY ICON.
*          LDA      #10
*          CLC
*          ADC      DIFF
*          TAY
*          LDX      #33
*          JSR      DOICON
*          LDA      #16                      ;REPOSITION
```

```

                                [ICON DURING GAMEPLAY
*          STA      XPOSH,X
          LDY      PLAYER
          LDX      ROCKTOT,Y
          DEX
NROKLOOP: LDA      #LARGE          ;INITIALIZE
                                [ROCKS
          STA      STATUS,X
          LDA      ASPIN,X
          AND      #$7F
          TAY
          LDA      LBOUND,Y
          STA      ACYC,X          ;STORE
                                [INITIAL ANIMATION
          JSR      RANDPOS        ;STORE A
                                [RANDOM BORDER POSITION
          JSR      RANDVEL        ; AND
                                [RANDOM VELOCITY.
          DEX
          BPL      NROKLOOP
COPYPALS: LDX      #32
ZOPYPALS: LDA      PALTAB,X      ;LOAD UP SOFT
                                [PALETTE/WIDTH TABLE
          STA      PALS,X
          DEX
          BPL      ZOPYPALS
          RTS
** ROUTINE TO INITIALIZE THE SCORE DISPLAY THE
FIRST TIME. **
INITSCOR:
*          FIRST ZERO SCORE FOR BOTH PLAYERS
          LDX      #11

```



```

                                LDA      #0
ZEROSCOR: STA      SCORE,X
                                DEX
                                BPL      ZEROSCOR

                                RTS
* ROUTINE TO ZERO OUT THE HIGH SCORE
ZEROHS:  LDA      #0
                                STA      HISCORE           ;ZAP THE
                                                         [HIGH SCORE

                                STA      HISCORE+1
                                STA      HISCORE+2
                                STA      HISCORE+3
                                RTS

INITPLAY:

                                JSR      CLEARTUN           ;CLEAR OUT
                                                         [AUDIO CHANNELS
;SET UP STATUS FOR SHIP PARTS TO BE USED IN
COLLIDE.

                                LDA      #7                 ;SHIP'S
                                                         [PARTS = #7
                                TAX
                                                         ;THERE ARE
                                                         [EIGHT PARTS TO SET UP
NXTPART: STA      STATUS+36,X
                                DEX
                                BPL      NXTPART
;SET UP TABLES FOR DIFF LEVELS.
                                LDY      DIFF
                                LDA      MAXLVLS,Y         ;HIGHEST
                                                         [ATTAINABLE LEVEL FOR DIFF
                                STA      MAXLVL;
                                INY

```

```

TYA
LDX      #3                ;FOUR TYPES
                                [OF INCREMENTS
ZNXTDLVL: STA    LVLINC,X    ; THE
                                [INCREMENT IS BASED ON
ASL                                ; DIFF+1,
                                [SHIFTED LEFT BY
DEX                                ; THE TYPE.
                                [I.E:
BPL      ZNXTDLVL        ; 8,4,2,1;
16,8,4,2; 24,12,6,3; ETC.
LDA      #3                ;3 SHIPS FOR
                                [EACH PLAYER
STA      MENLEFT
STA      MENLEFT+1
LDA      #6                ;6 FOR TEAM
                                [PLAY
STA      MENLEFT+2
LD       #$FF              ;INITIALIZE
                                [FOR BOTH PLAYERS
STA      RACKNUM
STA      RACKNUM+1
STA      RUBFLAG          ;PRIME
                                ['RUBBER SHIP' FLAG
LDA      #0
STA      ROCKTOT
STA      ROCKTOT+1
STA      PLAYER
STA      OFFPLAY2
STA      SHIPDIR
STA      SHIPDIR2
STA      RACKDLY

```

```

          STA     COMPFLAG
          LDA     #BIRTH           ;START
                                   [PLAYER 1 AS BIRTH

          STA     STATE
          LDA     #$20
;EVERYBODY STARTS AT LEVEL $20
          STA     LEVEL
          STA     LEVEL+1
          LDA     MODE
          BPL     ZSETTWO
          LDA     #DEAD           ;IN ONE
                                   [PLAYER GAME,

          STA     STATE+1
                                   ;
OTHER PLAYER IS DEAD.
          LDA     #RESINT+$1       ;START
                                   [PLAYER 1 AT RESINT+10

          STA     TIMER
          RTS
ZSETTWO: LDA     #BIRTH           ;IN > 1
                                   [PLAYER GAME,

          STA     STATE+1         ; SECOND
                                   [PLAYER WILL BE BORN.

```

Nací un 20 de octubre de 1988, bajo el signo de libra. Fue un jueves lluvioso.

Espejos laterales

Me reventaron un espejo
Facebook me dice que sea amigo de personas que no quiero que
 sean mis amigos
personas que temo encontrar en un bar/ en una fiesta
Me impactaron en un alto
No importa que el viento diga tu nombre //como en una canción// si
 el viento no te dice el mío
Mi espejo lateral se fue con el viento
No importa lo que digan las canciones
No importa si dices
que no te importa
¿El alma //si existe// es como un vidrio?
Facebook no tiene alma
Nunca he chocado en movimiento
Quien me revienta los vidrios sale ileso siempre
A quien temo encontrar Facebook no le dice que seamos amigos
La próxima vez quien choque conmigo ojalá reciba el mismo
 impacto que yo
de menos debe quedarse sin un espejo lateral
La próxima vez iré directo hacia ti
iré de frente
No importa si no te gusta lo que escribo mientras te impacte
No quiero hacerle daño a nadie
sólo quiero que sea recíproco
que tú también pierdas un vidrio en la colisión
Me reventaron un espejo por azar
y no busco razones
ni siquiera quién me pague los daños
no pienso desquitarme
sólo ya no abriré Facebook

ni me detendré
ante la luz roja
en un alto

Veo pasar a la gente y a los coches en un semáforo¹

y a los que siempre van solos al cine
y los que tienen vidas de película
los que caminan solos donde sea
y los que no caminan ni una cuadra

a quienes buscan algo en otra parte
y miran como si fuera a lo lejos
como si en otra parte del planeta
alguien hoy sintiera que aquí lo buscan

y los que ven la vida como un coche
que se desliza por el carril de alta
¿sabrán a dónde van, de dónde vienen?

y pasan como notas en la radio
y buscan el pasado en el espejo
retrovisor luego ven hacia el frente

¹Véase: Google Maps:/ Insurgentes y Baja California;/ Insurgentes y Eje 10;/ Insurgentes y Reforma: Véase:/ la gente/ cuando pase/ en coche o caminando./ Véase/ si no ha visto/ lo que yo.

Keith Richards toca dormido su guitarra

Para Fernando Barajas

Una noche de 1792 Rouget de Leslie compone medio dormido “La
marsellesa”

Coleridge sueña un poema y lo transcribe inconcluso
//desde entonces sospecha:/ cualquier realidad/ cualquier obra:/
fragmentos//

Una mañana, antes del primer café, Paul McCartney tararea
una canción napolitana sobre huevos revueltos
los huevos revueltos de ayer

Keith despierta y tiene una tonada
son las 2 a.m. y tiene una tonada
tiene una tonada
y una pequeña grabadora:
toma su guitarra/ presiona rec/ toca unas notas/ luego se duerme

¿Si sueñas con un blues estupendo
y despiertas con 20 segundos de “Satisfaction”
seguidos de hora y media de ronquidos
la rosa qué?

Astigmatismo

Ella fue mis ojos una noche
Las albercas me ponen cancha de local:
me hacen sentir en casa
Platicamos al borde
buscando con los pies pedazos de mosaicos sueltos
Vi sus ojos en la bruma
Ella fue mis ojos una noche: dejé
los lentes en el cuarto: ella
me explicaba los objetos las personas:
mi guía a través de la niebla
a través de fantasmas en un televisor sin señal:
fue mi antena
Vi mis ojos en la bruma
Eso busqué siempre: resolución de la pantalla:
una mano para cruzar
once dioptrías de astigmatismo

Ten cuidado de a quién le rompes el corazón

No debió botar a ese chico aquella noche en el bar
ése que dijo estar en una banda

Escuchó esa canción en todas las fiestas y en todos los coches
en todas las estaciones durante todas las estaciones
Incluso tuvo un novio fanático del grupo que le decía puta madre yo
debí escribir esa canción
y ella pensaba que no: él nunca creyó
que ella fuera tan jodidamente especial

Debió acostarse con Thom para que nunca se hiciera famoso
por esa canción donde ella flota como una pluma y corre y corre
y corre y corre hasta el último coro

y sobre esos cuatro odiosos acordes²
nadie nunca menciona su nombre

²G/B/C/Cm

Spider-Man

Qué daría esta noche de niebla y supervillanos
colgado de un rascacielos
por una cena con Mary Jane
un paseo por Central Park

Algunos de su edad disfrutan en una cantina
la misma noche que él ocupa en perseguir un delincuente
Algunos de su edad ya cargan un hijo mientras él carga
toneladas de concreto para evitar un derrumbe
y al niño perdido que siempre llora por su madre
en medio de un ataque del Duende Verde
y al coche que casi aplasta
a una pareja desprevenida

Nunca llegará temprano a un compromiso
o se irá a la mitad diciendo que va al baño
o no dirá nada
Nunca tomará una clase completa
ni podrá ver de principio a fin
una película en el cine

Qué daría ésta y todas las noches
por no ser un joven superhéroe
en un Manhattan que no lo aprecia

Es un placebo
para una ciudad que no tiene cura
//porque ninguna ciudad puede sobrevivir a sí misma
y él lo sabe//

Es un chiste que nadie entiende por anacrónico:
dos mil años menos y sería una tragedia
//porque nadie puede sobrevivir a sus virtudes
y él lo sabe//

o igual no sabe nada
pero sospecha que la justicia
//las desveladas los reclamamos las malas notas//
paga muy poco

Timado por la mutación genética y su jefe
timado por un pésimo bromista: el azar
lo que daría Spider-Man por irse de borrachera
y pasar la noche con Mary Jane
que en un callejón oscuro
ella levantara su máscara
apenas lo necesario
para besar a Peter Parker

Código Konami

En el cielo pixeles forman constelaciones:
los antiguos jugaban/ mitologías de 8 bits.

Asteroides

Sabía que sería más difícil
Pero sabía que valdría la pena:
Modo de dos jugadores

```

                LDA    #PMSG                ;TWO AND
[TEAM PLAY
                STA    TIMER
                STA    TIMER+1
                RTS
MAXLVLS:      .DC.B  $40,$60,$80          ;$DF = "AVOID
WRAP" WHEN ADDING $20!
** ROUTINES THAT USED TO BE IN MAIN.S **
* ZERO OUT RAM. *
* ZERO OUT MEMORY PAGES 1F-18
ZERORAM:     LDA    #0
                TAY
                STA    TEMP                ;LOADDR
[ALWAYS = 0 (Y IS LOADDR INDEX)
                LDX    #$1F                ;START WITH
                [PAGE 1F
NEXTX:       STX    TEMP+1
                ; ZAP ONE PAGE:
NEXTY:       STA    (TEMP),Y
                DEY
                BNE    NEXTY
                ; MOVE ON TO NEXT PAGE
                DEX
                CPX    #$17                ;DON'T GO
[INTO PAGE 17
                BNE    NEXTX
```

```

* ZERO OUT THE ZEROPAGE (FF-86), BUT NOT THE
RANDOMS (40-41)
        LDX      #$BE
ZPLOOP:  STA      $41,X
        DEX
        BNE      ZPLOOP
        RTS

* LOAD UP SOFTWARE COPY OF COLOR RAM FROM ROM
COLORS
INITPALS: LDX      #$0F
ZNITPALS: LDA      COLORS,X
        STA      SOFTCOLR,X
        DEX
        BPL      ZNITPALS
        RTS

* NULL OUT ALL THE OBJECTS. *
NULLOBJS: LDX      #35                ;NULL OUT
                                           [OBJECTS
        LDA      #$FF
NEWNULL:  STA      STATUS,X
        STA      STATUS2,X
        DEX
        BPL      NEWNULL
        RTS

* SET UP MARIA 2 LISTS, DUMMY DL HEADER FOR
BLANK ZONES AT TOP AND BOTTOM,
* SET UP DUMMY DL HEADER FOR TOP AND BOTTOM OF
SCREEN:
INITDMA:
*          BUILD DLL.  ACTUALLLY, JUST COPY ROM
TABLE INTO FASTER RAM.
*12-Dec-88 //Para este entonces yo tenía casi
dos meses de nacido. ¿Ya habrías nacido tú?//

```

```

LDX      #$33                                ;TABLE IS $33
BYTES LONG
        ldx      #21*3                        ;12-Dec-88 add 4 more
entries for PAL
ZDLLOP:  LDA      DLLTAB,X
        STA      DLL,X
        DEX
        BPL      ZDLLOP
*          WAIT 'TILL VBLANK BEFORE DOING DELI-
CATE OPERATIONS
ZDODMA:  BIT      MSTAT
        BPL      ZDODMA
*dave    LDA      #DLL&255                    ;POINT
DPP TO DLL
*dave    STA      DPPL
        LDA      #DLL>>8
        STA      DPPH
        LDA      #0
        STA      BLANKDL+1                    ;SECOND BYTE
ZERO = END OF DMA
        STA      NMICTRL                        ;TELL NMI
HANDLER TO DO NORMAL DLI'S
        LDA      #CHARS>>8                    ;POINT CHAR-
BASE TO OUR CHARACTERS
        STA      CHARBASE
        LDA      #$40                            ;TURN ON DMA
        STA      CTRL
        RTS

```

Street Fighter II

Ryu pelea creyendo que lucha por algo
//ya sea virtud dinero justicia//
que cada golpe y cada patada
buscan derrotar en cada round
más que a Bison
al Mal mismo

Cada vez que un hado ken
quema la carne del enemigo
como un asteroide que destroza un planeta
como una ola //: un azul grito//
Ryu no sabe no sospecha
que todo es un juego de niños

Cassette 2

Bien que mal apruebo cosmogonías
que dicen lo de siempre: el tiempo es cíclico:
llevé a tu casa mis viejos cassettes
para coger mientras los escuchábamos

Fue por una deuda con mi pasado:
sin planes ni hogar sólo tuve mapas:
sólo mixtapes; y deseaba una chica
con un nombre de rola de los Beatles

Bien que mal, me adelanté al doctor ese³
que descubrió que el corazón es una
sola cinta de carne en espiral
como el cassette, con los mismo botones

y cada track que escuchamos sonaba
como si fuera la primera vez

³ Cfr: El País, “Torrent Guasp, el investigador que ha descrito qué es y cómo trabaja el corazón”, 4 de abril del 2000: / ¿Qué habría pensado Baltasar Gracián?

Soñó con ser Elvis

Sale de casa esta mañana por última vez y lleva una guitarra
al hombro

Algunos lo ven en la calle y lo saludan con pena:
Pobre chico pésimo en la escuela perdió a su madre oye música
de negros

Lleva una guitarra/radar en el hombro y cree
que la felicidad es el tibio instante en que presiona las cuerdas
como un gatillo
el tibio instante en que presiona las cuerdas como un émbolo

Camina hacia los muelles de una ciudad salitrosa
//chamarra de cuero/ zapatos negros//
como un hombre armado

Les callará la boca cuando lo vean disparar
balas intravenosas sobre el diapasón
Les callará la boca aunque muchos intentaron lo mismo
y nadie recuerde sus nombres

Otro chico que soñó con ser Elvis
y es una lástima:
se llamaba John

Ambulancias

*Voy a rentar una ambulancia
para pasar frente a tu casa*
Juan Villoro

Una tarde chocamos juntos
y esperamos la ambulancia
comparando heridas
la cobertura en la póliza de seguros

Qué error eléctrico logró indicarnos el verde del semáforo al mismo
tiempo
//una suerte reservada para los torpes tras el volante//

Nuestra canción: las sirenas a lo lejos:
efecto Doppler sentimental:
pasó una ambulancia y me acordé de ti:

Quiero llevarte serenata

Qué exactitud logró indicarnos el verde del semáforo al mismo
tiempo
//una suerte reservada para los que tienen mala suerte//

Rentaré una ambulancia para acordarme de ti
Veré videos con maniqués de prueba en slow motion para
acordarme de ti

Voy a llevarte serenata
Voy a llevarte serenata a medianoche

Sí: era nuestra canción
Sí: era música disco

Saria's Song

When you want to hear my voice, play "Saria's Song".

You can talk with me anytime.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Con los pies/ 3 metros bajo tierra/ una llamada

//C abajo/ C izquierda/ C derecha//:

Sostengo el celular:
una serie de bits para estar contigo
una serie de bits: un password:
Puedes hablarme cuando quieras:
inmunidad temporal activada

Sostenme sobre la tierra

//C abajo/ C izquierda/ C derecha//:

Sostengo el celular: una ocarina
Sostengo tu nombre: un talismán
Sostengo la charla
hasta que debas colgarme

//C abajo/ C izquierda/ C derecha//

y el password de tu nombre
me sostiene durante el día
con los pies sin tocar la tierra

Error 404 //con ayuda de Wikipedia//

¿Te ha pasado que en el final de un excelente día
tu novia pierde la pulsera de plata que le regalaste?

El mensaje de Error 404 o No encontrado es un código de error HTTP
que indica que el Navegador web ha sido capaz de comunicarse con
el servidor, pero no existe el fichero que ha sido pedido.

¿Te ha pasado que de noche caminaron un kilómetro sobre Insurgentes
buscando aquella pulsera,
y cuando creíste haberla encontrado
por un brillo familiar entre la basura que pulula sobre la banqueta,
resulta ser sólo una envoltura metálica?

Por ejemplo, si accedemos a la URL <http://wikipedia.org/xyz> el
servidor de Wikipedia devolverá una página de error y el código
de error HTTP 404.

¿Acaso no te ha pasado
que aún cuando ya te diste por vencido sigues con la cabeza baja
y de pronto un hombre pasa a lado tuyo en sentido contrario
y él también tiene la cabeza baja
como si hubiera perdido al igual que tú una pulsera
o el empleo o el coche o la cartera o a la pareja misma?

Éste error no debe ser confundido con “servidor web no encontrado”
o errores similares en los que se indica que no se ha podido realizar
la conexión con el servidor.

¿Acaso no has pensado que todos caminan buscando la misma
pulsera
y se dejan engañar por el brillo de envolturas metálicas?

Porque nadie se toma la molestia de decirte:
¡hey, estás equivocado,
aquello que buscas ya no existe!

Asteroides

Para Roberto Cruz Arzabal

Wilson se aprieta los huevos y le dice a House:
morir es fácil: vivir es difícil.

House voltea y le responde: ¡qué mala frase!

```
*          0042      221283
*
*
** ROCKMOVE.S **
** ASTEROIDS FOR THE ATARI 3600 **
** THIS FILE CONTAINS THE ROCK MOVEMENT ROUTI-
NE. **
ROCKMOVE:
      LDX      #32
MOVELOOP:
      LDA      STATUS,X
;          CMP      #$FF      ;UNCOMMENT FOR MO-
VING EXPLOSIONS
;          BNE      THISMOVE ;UNCOMMENT FOR MO-
VING EXPLOSIONS
      BPL      THISMOVE ;COMMENT FOR MOVING
EXPLOSIONS
      NEXTMOVE:
      DEX
      BPL      MOVELOOP
      RTS
      THISMOVE:
      AND      #$0F
      TAY
```



```

                                CLC                                ;GET NEW XPOS
                                LDA                                XVELL,X
                                ADC                                XPOSL,X
                                STA                                XPOSL,X
                                LDA                                XVELH,X
                                ADC                                XPOSH,X
                                CMP                                #XPOSMAX ;CHECK FOR WRAPA-
ROUND
                                BCC                                SETXPOS
;                                CMP                                #XPOSMIN
;                                BCS                                SETXPOS
                                CPX                                #25
;DON'T WRAP THE UFO
                                BEQ                                SETXPOS
                                LDA                                XVELH,X
                                BMI                                NEGOVELX
                                LDA                                #XPOSMIN
                                JMP                                SETXPOS
NEGOVELX:
                                LDA                                #XPOSMAX
SETXPOS:
                                STA                                XPOSH,X
                                CLC
                                ADC                                DELTAX,Y
                                STA                                COLXPOSH,X
                                CLC
                                ;GET NEW YPOS
                                LDA                                YVELL,X
                                ADC                                YPOSL,X
                                STA                                YPOSL,X
                                LDA                                YVELH,X
                                ADC                                YPOSH,X

```

```

        CMP        #YPOSMAX ;CHECK FOR WRAPA-
ROUND
        BCC        SETYPOS
;        CMP        #YPOSMIN
;        BCS        SETYPOS
        LDA        YVELH,X
        BMI        NEGOVELY
        LDA        #YPOSMIN
        JMP        SETYPOS
NEGOVELY:
        LDA        #YPOSMAX
SETYPOS:
        STA        YPOSH,X
        CLC
        ADC        DELTAY,Y
        STA        COLYPOSH,X
        CPY        #3
        BCS        NEXTMOVE
        LDA        STATUS,X
        BMI        NEXTMOVE
        TXA
                                ;GET NEW ANIMATION
INDEX
        ASL
        ADC        FRMCNT
        LSR
        AND        AVEL,X
;AVEL ANDED WITH FRMCNT TO DECIDE
        BNE        NEXTMOVE ;WHEN NEXT ANIMATION
        LDA        ASPIN,X
        BMI        NEGOSPIN
POSOSPIN:
        CPY        #1

```

```

        BCC     PSANIM
        BEQ     PMANIM
PLANIM:
        TAY
        LDA     ACYC,X
        ADC     #2      ;CARRY IS SET
        CMP     LBOUND+1,Y
        BMI     SETACYC
        LDA     LBOUND,Y
        JMP     SETACYC
PMANIM:
        TAY
        LDA     ACYC,X
        ADC     #1      ;CARRY IS SET
        CMP     MBOUND+1,Y
        BMI     SETACYC
        LDA     MBOUND,Y
        JMP     SETACYC
PSANIM:
        TAY
        LDA     ACYC,X
        ADC     #1      ;CARRY IS CLEAR
        CMP     SBOUND+1,Y
        BMI     SETACYC
        LDA     SBOUND,Y
        JMP     SETACYC
NEGOSPIN:
        AND     #$7F
        CPY     #1
        BCC     NSANIM
        BEQ     NMANIM
NLANIM:

```

```

TAY
LDA      ACYC,X
SBC      #3      ;CARRY IS SET
CMP      LBOUND,Y
BPL      SETACYC
LDA      LBOUND+1,Y
SEC
SBC      #3
JMP      SETACYC
NMANIM:
TAY
LDA      ACYC,X
SBC      #2      ;CARRY IS SET
CMP      MBOUND,Y
BPL      SETACYC
LDA      MBOUND+1,Y
SEC
SBC      #2
JMP      SETACYC
NSANIM:
TAY
LDA      ACYC,X
SBC      #0      ;CARRY IS CLEAR
CMP      SBOUND,Y
BPL      SETACYC
LDA      SBOUND+1,Y
SEC
SBC      #1
SETACYC:
STA      ACYC,X
JMP      NEXTMOVE
SHOTMOVE:

```

```

        LDX      #5
LOOPSHOT:
        LDA      STATUS+26,X
        BMI      SHOTNEXT
        INC      SHOTCNT,X
        BNE      SHOTNEXT
        LDA      #$FF
        STA      STATUS+26,X
SHOTNEXT:
        DEX
        BPL      LOOPSHOT
        RTS
ASPIN:
        .DC.B   $00,$80,$01,$81,$02,$82,$00,$80,$01
, $81,$02,$82
        .DC.B   $00,$80,$01,$81,$02,$82,$00,$80,$01
, $81,$02,$82
        AVEL:
        .DC.B   1,3,0,1,3,0,1,3,0,1,3,0
        .DC.B   3,0,1,3,0,1,3,0,1,3,0,1
LBOUND:
        .DC.B   ROCK1L1 & 255,ROCK2L1 & 255,ROC-
K3L1 & 255,ROCKEL1 & 255
MBOUND:
        .DC.B   ROCK1M1 & 255,ROCK2M1 & 255,ROC-
K3M1 & 255,ROCKEM1 & 255
SBOUND:
        .DC.B   ROCK1S1 & 255,ROCK2S1 &
255,ROCK3S1 & 255,ROCKES1 & 255
ELBOUND:
        .DC.B   ROCKES1 & 255,ROCKEM1 & 255,ROC-
KEL1 & 255,SHIPE1 & 255

```

```

                .DC.B ROCKES1 & 255,ROCKEM1 &
255,SHOT1 & 255,SHIPE1 & 255
    EHBOUND:
                .DC.B ROCKES5 & 255,ROCKEM5 & 255,ROC-
KEL5 & 255,SHIPE6 & 255
                .DC.B                ROCKES5 & 255,ROCKEM5
& 255,SHOT1 & 255,SHIPE6 & 255
    ROCKCYC:
                .DC.B ROCK1S1 & 255,ROCK1M1 & 255,ROC-
K1L1 & 255
    DELTAX:
                .DC.B                2,3,5,3,2,3,0                ;XCENTER
    DELTAY:
                .DC.B                13,10,8,9,13,12,0                ;YCENTER

```

**El por qué de la civilización según *Futurama*
temporada 3, episodio 15, “I Date a Robot”**

Para Adam Vázquez

Debería empezar diciéndote, Fry, que no es real
pero eso //ambos lo sabemos// no es argumento suficiente:
enamorar de una robot no importa porque nunca se ha tratado
de que sea real:
ha sido verosímil y también plausible/
en las mejores ocasiones ha sido increíble
pero real nunca
No es que no sea cierto lo que sientes:
es que no importa
reales los contratos las hipotecas los seguros médicos las facturas
pero una relación no
No es que no sea cierto lo que sientes
es que //al igual que la versión robótica de Lucy Liu//
tú también fuiste programado:
esa caída por grietas del espacio/tiempo
esa enfermedad que te reclama aun cuando no estás enfermo
esas palabras en la radio que parecen tuyas
son un invento de Shakespeare, famoso programador
de software isabelino
Debería empezar diciéndote, Fry, que toda esa bioquímica avanzada
y canciones pop
son un pretexto para que tengas hijos o un pretexto para que adoptes
o un pretexto para que tengas niños de profeta o un pretexto
para tener clones
no para besar la versión robótica de una actriz del siglo XXI
porque todas las guerras los libros la tecnología fueron inventos
para impresionar chicas:
la civilización es un pretexto para tener sexo

Envases

Para Luis Téllez

Botellas de coca cola
algunas tardes de cine
ciertos cuerpos que contenían, a su vez, las tardes
ciertos coches, asientos traseros
botellas de cerveza
y consolas de 16 y 64 bits
cajas de pizza
cajas de discos y discos
donde aprendí fugaces cosmogonías
volantes, pistones llenos de futuro inmediato o de presente perpetuo
y también algunas frases, algunas simples canciones //: códigos
para acceder a niveles ocultos//
bancas, pupitres, ventanas, ceniceros:
recipientes de mí o de lo que tuve
con etiquetas que indicaban:
envase no retornable

¿De dónde vienen las canciones?

Durante una semana debatimos si era posible
escribir tristísimas canciones siendo
//por decirlo de algún modo// feliz
Me parecía crucial el asunto: creo
que inspiración es el nombre equívoco de trabajo
y además/ fui feliz esa semana

Ayer peleamos de regreso a su casa
Luego un SMS que consignaba lo sabido:
pasajeros del mismo tren,
tal vez bajemos en sitios diferentes

¿De dónde vienen las canciones?

Escribí una esta noche
Ignoro si es triste:
en ella mi chica llega sin previo aviso a casa
Pide que olvidemos todo

Lo cierto es que estoy a punto de dormir
y nadie tocó la puerta

Daniel Johnston toca su guitarra

Para Roberto Banda y Eliud Delgado

Toca/ cierra los ojos: recuerda
la noche en que grabó su primera cinta
y no sabía qué tocar
pero soñaba con ser un Beatle
y tener una chica

Toca/ cierra los ojos: intuye: su guitarra es otra cinta
un gastado libro de *Elige tu propia aventura*
una cámara de ocho milímetros llena de fiestas familiares
Busca un acorde
como el switch de la luz en un cuarto a oscuras:

Toca/ cierra los ojos: recuerda
que todos alguna vez han querido ser un Beatle
que a veces se sintió uno
y que nunca tuvo una chica

Pulsa un acorde como si fuera un password:
pasan los días las grabaciones
el motivo de las partículas elementales
el motivo que nos sostiene
el motivo detrás del funcionamiento de una grabadora
el motivo detrás del funcionamiento del corazón y de las neuronas:
electromagnetismo

Toca/ cierra los ojos:
rebobina

Save

Jugábamos Gran Theft Auto hasta que tus padres roncaban
y robábamos el Jetta para coger en la playa escuchando la radio

Eran los días de los días contados:
dormía en sillones de amigos vaciaba sus refris
dos veces te robé dinero y mota mientras dormías
y cuando vimos el letrero de vendido frente a mi casa supe
que se trataba más de un concepto que de un inmueble

Dos meses fingí que esperaba un certificado de estudios
cuando apenas esperaba que alguien //quien fuera// dijera quédate

El último día además del coche robamos un brandy
que vomitaste en el mar mientras sostenía tu pelo lleno de arena
y no cogimos
Estábamos en el lugar incorrecto en el momento equivocado

Quedó pendiente el final del juego
y antes de apagar la consola
la pantalla nos recordaba las reglas:
Todo cambio
no guardado
se perderá

Los Simpsons, episodio 456, temporada 21, “Stealing First Base”
//Y de fondo sonaba “Love Theme” de Enio Morricone como en
Cinema Paradiso//

Ya sabes:

El tipo de cosas que pasan cuando te enamoras:

Bart discute con Nikki en la azotea de la Escuela Primaria de
Springfield

y tropieza: la metáfora es evidente pero hay que subrayarla: el amor
es una caída de tres pisos

Skinner lo arrastró inconsciente hacia la acera para evitar una
demanda

No contaba con que Nikki volaría en su patineta sobre cabezas y
leyes y prohibiciones

para darle a Bart

respiración de boca a boca

Y Burt Lancaster y Deborah Kerr en *De aquí a la eternidad* fueron
revolcados por una ola mientras fajaban sobre la arena en
blanco y negro

y Scarlett O’Hara acepta la proposición de Rhett Butler

y George McFly salva el futuro cuando besa a Lorraine en el baile

//: I’m your density//

y en el callejón trasero de un restaurante italiano, Reina y Golfo
encuentran sus hocicos al final de un spaguetti

y Charlton Heston y Kim Hunter vuelven habitable el planeta de los
simios

Sucios sudados llenos de barro cochinos Demi Moore y Patrick Swa-
yze confirman que todas estas historias son //unas// historias
de fantasmas

//¿pero quién es el amor y quién es el fantasma?//

y Mary Jane desenmascara apenas la boca de Spider Man para besar
a Peter Parker

y Henry Fonda y Katharine Hepburn no se besan en *The Golden Pond* para no fomentar la gerontofilia
y Nyota pasa sus brazos alrededor del cuello de Spock
Estaban tan aburridos en una apacible tarde en el fin del mundo
que Asuka le propuso a Shinji besarse, no sin antes taparle
primero la nariz
y WALL-E recibe un shock eléctrico de EVA y se aleja lentamente
flotando en el espacio
y un alien abre su boca de la cual sale otro alien que también abre
su boca de la cual sale otro alien y también abre su boca y la
deposita tiernamente sobre el cachete de Sigourney Weaver
“Sé que fuiste tú, Fredo, me rompiste el corazón”, le dice Michael en
la noche de Año Nuevo después de besar sus labios

Bart abre los ojos

ahora sabe que la gente enloquece por estas cosas
y que vale la pena enloquecer por estas cosas
y sabe
que Nikki está loca de remate

Ya sabes: El tipo de cosas que pasan cuando te enamoras
y crees que vives en una caricatura

y la escuela entera celebra mientras el granjero Willy replica:
“¿A esto llaman un beso?”
y besa
de nuevo
a Skinner

Asteroides

Creo en niveles secretos

* **UFO** SHOT VECTORS.

HUSHVCTX:

.DC.B \$00,\$00,\$01,\$02,\$03,\$03,\$04,\$04
.DC.B \$04,\$04,\$04,\$03,\$03,\$02,\$01,\$00
.DC.B \$00,\$FF,\$FE,\$FD,\$FC,\$FC,\$FB,\$FB
.DC.B \$FB,\$FB,\$FB,\$FC,\$FC,\$FD,\$FE,\$FF

USHVCTX:

.DC.B \$00,\$DB,\$AD,\$6E,\$18,\$A3,\$0B,\$4A
.DC.B \$60,\$4A,\$0B,\$A3,\$18,\$6E,\$AD,\$DB
.DC.B \$00,\$26,\$54,\$93,\$E9,\$5E,\$F6,\$B7
.DC.B \$A1,\$B7,\$F6,\$5E,\$E9,\$93,\$54,\$26

HUSHVCTY:

.DC.B \$07,\$06,\$06,\$05,\$04,\$03,\$02,\$01
.DC.B \$00,\$FE,\$FD,\$FC,\$FB,\$FA,\$F9,\$F9
.DC.B \$F9,\$F9,\$F9,\$FA,\$FB,\$FC,\$FD,\$FE
.DC.B \$00,\$01,\$02,\$03,\$04,\$05,\$06,\$06

USHVCTY:

.DC.B \$00,\$DE,\$78,\$D2,\$F3,\$E4,\$AE,\$5E
.DC.B \$00,\$A3,\$53,\$1D,\$0E,\$2F,\$89,\$23
.DC.B \$01,\$23,\$89,\$2F,\$0E,\$1D,\$53,\$A3
.DC.B \$00,\$5E,\$AE,\$E4,\$F3,\$D2,\$78,\$DE
.DC.B \$01,\$23,\$89,\$2F,\$0E,\$1D,\$53,\$A3
.DC.B \$00,\$5E,\$AE,\$E4,\$F3,\$D2,\$78,\$DE

Clases de manejo

*Nothing behind me,
everything ahead of me,
as is ever so on the road.*

Jack Kerouac

Conduzco mientras mi padre duerme en el asiento del copiloto
En una estrecha carretera oscura/ voy a 150 kilómetros por hora
sin ver más allá de lo que alumbran los faros del coche
y un disco de Bob Dylan que escuché por primera vez
en una noche parecida a ésta:
Bajo una lluvia torrencial
mi padre llevaba a la familia por una carretera infame
Mientras todos dormían
yo me preguntaba cómo podía manejar sin miedo
sin ver más allá de lo que alumbraban los faros del coche
y el mismo disco de Bob Dylan

Desde entonces tenía la mala costumbre de confundir estos hechos
con la magia:
Con un fémur de acero y arterias de plástico
cuando le digo cyborg a mi padre
quiero decir que la civilización está siempre frente a mis ojos //como
mis lentes//
que aún le añado a ciencia el adjetivo ficción
cuando le digo cyborg a mi padre
recuerdo que al salir de la más reciente operación el médico nos dijo
que fue indispensable su masa muscular:
¿De dónde sacó esas piernas de corredor?

Mi padre sólo respondió:
10 de junio de 1971
Porque en efecto fue un corredor olímpico en esa fecha
y nadie le entregó una medalla:
Desde los primeros disparos corrió sin voltear por toda la avenida
y se refugió en un cine
43 años después sigue sin recordar qué película vio

Soy un autor de tres o cuatro temas y reconozco que el que le robé a
mi padre
es la constante confirmación de esa metáfora que equipara la vida
con un coche
puedo decirlo ahora
porque he sostenido su cabeza inconsciente en el hospital
como la cabeza del santo que nunca fue
//y cuando piensa en los créditos de su historia sigue sin saber qué
película vio//
porque nunca salvaré a nadie como lo hicieron mis padres
ni extraeré tumores ni limpiaré la pus sobre la carne de los quemados
pero ellos creen que puedo auscultar el pecho de algunos con mayor
astucia
que en el principio de los tiempos nuestros trabajos los ejercía la
misma persona

Me he visto golpear en las mismas partes el mismo coche
y lo digo sin orgullo
pero también sin vergüenza:
43 años después mi padre sigue corriendo

Ahora duerme en el asiento del copiloto
aun sabiendo que no puedo ver más allá
de lo que alumbran los faros del coche
y un disco de Bob Dylan

Aprendo a correr
y sé que siempre fue así en la carretera:
porque aún confundo estos hechos con la magia
puedo responder a la frase que abre el coro de su canción favorita:

¿cómo se siente?

Código Konami

Contraseñas para pasar un nivel

Contraseñas para sacar dinero del cajero automático

Contraseñas/métodos para encender el coche

Contraseñas para desbloquear el celular

Contraseñas/golpes para arreglar el televisor

Contraseñas para acceder al correo electrónico

Contraseñas/canciones para entender los motivos del juego las
razones del programador/ fugaces cosmogonías de tres minutos

Contraseñas para acceder a Facebook

Contraseñas para no dormir solo

Contraseñas/medicamentos para obtener vidas extras

Contraseñas/nombres para sobrevivir el día

Contraseñas para acceder a niveles ocultos detrás de este nivel detrás
de este día detrás de estos ojos

Contraseñas: estas palabras/acordes para acceder a niveles ocultos:
este programa que llaman mundo:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Select

Start

De alguna forma, le hicimos honor a nuestro nombre:

Todos los martes tocábamos punk
ebrios siempre desafinados siempre
Rodeados de las novias y de amigos
revivíamos Woodstock en mi cuarto

Teníamos huevos y buenas rolas
y la idea exacta de quiénes éramos
al tocar las guitarras como rifles
Pero nunca tendríamos futuro

Estoy desempleado y mis amigos
trabajan en oficinas y bancos
He vivido más años que mis héroes

Fuimos el pop del pasado y dudo que
pueda sentir algo real de nuevo
si cada ensayo era una ceremonia

Asteroides

Diles que ha sido maravilloso.

```
*          1415      280384
*
** HISCORE.S
** ASTEROIDS FOR THAT DAMN ATARI 3600, OR IS IT
7000, I FORGET. *
** WRONG!! IT'S THE ATARI 7800 PRO SYSTEM. TA
DA! *
** THIS FILE CONTAINS THE HANDLERS FOR THE IN-
TERFACE TO THE HISCORE CART *
** UPDATED TO HSC REV 7.X *
* HSCINIT -- INITIALIZE HIGH SCORE CART DATA.
DOES HSCSTAT.
* RETURNS > 0 IF NO HSC EXISTS, < 0 IF ENTRY
NOT FOUND, ZERO IF OK
HSCINIT:
          JSR          HSCSETDM
                                ;SET UP DIFF/MODE
LEVEL ARGUMENT
HSCINIT2:
          LDA          #$C6          ;CHECK EXISTANCE.
          CMP          $3900
          BNE          NOHSC
          LDA          #$FE
          CMP          $3904
          BNE          NOHSC
          LDX          #$0E          ;COPY HSC ROM INTO
RAM ARGUMENT BLOCK
HSCCOPY:
```

```

                                LDA     HSCROM,X
                                STA     HSCRAM,X
                                DEX
                                BPL     HSCCOPY
                                LDA     TEMP           ;INSTALL LEVEL AR-
GUMENT
                                ASL
                                ASL
                                STA     HSCRAM+2
;                                LDX     #L(HSCRAM)   ;WHY BOTHER; HSC
TRASHES X ANYWAY
                                LDY     #HSCRAM >> 8
                                JMP     HSCSTAT
NOHSC:
                                LDA     #1           ;POSITIVE NUMBER = NO
HIGH SCORE
                                RTS
* HSSUCK -- SUCK IN HIGH SCORE, IF AVAILABLE.
IF NOT ZAP IT OUT.
HSCSUCK:
                                JSR     ZEROHS           ;FIRST ZAP IT
OUT
                                JSR     HSCINIT          ;SUCK IN HIGH
SCORE, IF AVAILABLE
                                BNE     NOHSC
                                LDX     #3
SUCKHSIN:
                                LDA     HSCRAM+$F,X
                                STA     HISCORE,X
                                DEX
                                BPL     SUCKHSIN
                                RTS

```

```

* HSCSHOW -- DISPLAY ONE DIFF/MODE LEVEL
HSCSHOW:
        JSR      HSCINIT2    ;USE INIT2 SO NOT
TO DISTURB TEMP VAL
        BNE     NOHSC
        LDX     HSCRAM+4    ;COMPUTE DISPLAY
TIMES FOR EACH LEVEL
        CPX     #5          ;USE MINIMUM TIME
IF >= 5 ENTRIES
        BCC     ZNHSOK
        LDX     #5
        ZNHS3OK:
        LDA     HSTIME,X    ;TABLE LOOKUP FOR
DISPLAY TIME
        STA     HSCRAM+$E
        LDA     TEMP        ;TEMP CONTAINS THE
DIFF/MODE LEVEL
        ASL                    ; SHIFT UP FOR ARG
FORMAT
        ASL
        STA     HSCRAM+2
        JSR     HSCDM       ;PUT UP OUR OWN
DIFFICULTY/MODE NAMES
        JSR     ONTITLE    ;PUT UP THE LOGO
        JSR     WAITLOAD   ;WAIT FOR LOADER
TO UPDATE
        LDA     #$60       ;TURN OFF DMA NOW,
SO WE DON'T GET
        STA     CTRL       ; A GLITCHY SCREEN
IN BETWEEN
        LDA     #$40       ;TELL NMI HANDLER
TO DO FANCY

```

```

                STA     NMICTRL           ; ALTERNATING
READ MODES ON CTRL
;             JSR     OLDBUTON           ;GO BACK TO ONE
BUTTON MODE
;             LDX     #L(HSCRAM)
                LDY     #HSCRAM>>8
                JSR     HSCATRCT
;             JSR     NEWBUTON           ;REVERT TO WHATE-
VER MODE WAS BEFORE
                RTS
* HSCDOENT -- DO CALLS TO HSCENTER FOR ALL PLA-
YERS WHAT NEEDS IT
HSCDOENT:
                JSR     HSCINIT           ;SET UP HSC
                BEQ     ZHSENTOK         ;DOES THE HSC
EXIST?
                BPL     NOHSC            ;NO. DO NOTHING.
                ZHSENTOK:
                LDA     HSCRAM+2         ;SET UP TEMP TO DM
VALUE
                LSR
                LSR
                STA     TEMP
                JSR     HSCDM            ;PUT UP DIFF/MODE
INDICATORS
                JSR     ONTITLE          ;PUT UP THE LOGO
                LDA     MODE             ;SET UP ENTER DE-
LAY FOR THIS MODE
                LSR
                BCC     ZNOWAIT          ;ON EVEN MODES,
DON'T WAIT HERE.
                LDA     #10              ;ON ODD MODES,

```

```

WAIT 10 SECONDS.  THERE
      STA  HSCRAM+$E  ; IS ONLY ONE SCO-
RE BEING ENTERED.
ZNOWAIT:
      LDA  MODE        ;IF IN ONE PLAYER
MODE JUST
      BMI  ZHSCENT     ; DO THIS ONE.
      LDX  #0          ;PICK HIGHER OF
THE TWO FIRST!
      ZCOMPLOP:
      LDA  SCORE,X     ; COMPARE EACH
DIGIT OF P1 SCORE
      CMP  SCORE+4,X   ; AGAINST EACH
DIGIT OF P2 SCORE
      BEQ  ZP2EQU      ; P1 EQUALS P2,
MOVE ON TO NEXT DIGIT
      BCS  ZPNGO       ; P1 > P2, LET P1
ENTER
      ZP2GO:          ; P2 > P1, LET
P2 ENTER
      INC  HSCRAM+2    ; TOGGLE PLAYER
BIT TO P2
      LDA  #SCORE2 & 255
                                ; CHANGE TO P2
SCORE
      STA  HSCRAM+8
      ZPNGO:
      LDA  MODE        ;IN TEAMPLAY MODE,
USE COMBINED SCORE
      CMP  #1
      BNE  ZHSCENT
      LDA  #COMBSCOR & 255

```



```

                STA     HSCRAM+8      ;LOW ADDR OF SCORE
PTR.  HI ADDR = 0 ZP
        ZHSCENT:
                JSR     WAITLOAD      ;WAIT FOR LOADER
TO UPDATE
                LDA     #$60          ;TURN OFF DMA NOW,
SO WE DON'T GET
                STA     CTRL          ; A GLITCHY SCREEN
IN BETWEEN
                LDA     #$40          ;TELL NMI HANDLER
TO DO FANCY
                STA     NMICTRL       ; ALTERNATING READ
MODES ON CTRL
;                JSR     OLDBUTON      ;GO BACK TO ONE
BUTTON MODE
;                LDX     #L(HSCRAM)
                LDY     #HSCRAM >> 8
                JSR     HSCENTER
;                JSR     NEWBUTON      ;REVERT TO WHATE-
VER MODE WAS BEFORE
                LDA     HSCRAM+$E     ;CHECK DELAY TIME:
                BNE     ZHSCRSTS      ; IF NOT ZERO,
WE'RE DONE.
                LDA     #10           ;SET DELAY TIME TO
FINAL DELAY.
                STA     HSCRAM+$E
                LDA     HSCRAM+2      ;CHECK PLAYER BIT
TO SEE WHICH PLAYER
                LSR
                BCC     ZP2GO         ;IF WE JUST DID
P1, THEN DO P2
        ZP1GO:

```

```

        LDA        #SCORE & 255
                                ;GO BACK TO P1
SCORE
        STA        HSCRAM+8
        DEC        HSCRAM+2    ;GO BACK TO P1
JOYSTICK
        JMP        ZHSCENT
        ZP2EQU:
        INX
                                ; MOVE ON TO NEXT
DIGIT
        CPX        #4          ; 4 DIGITS OF SCO-
RE TO COMPARE
        BEQ        ZPNGO      ; IF WE HAVE DONE
ALL COMPARES, DFLT P1
        BNE        ZCOMPLOP   ; IF NOT, DO NEXT
COMPARE
* HSCDM -- PUT UP DIFF/MODE ICONS ACCORDING TO
VALUE OF TEMP
        HSCDM:
        LDA        TEMP
        AND        #$03       ;GET DIFF BITS
        CLC
        ADC        #10
        TAY
        LDX        #10
        JSR        DOICON
        LDA        TEMP
        LSR
                                ;GET MODE BITS
        LSR
        BEQ        HSCZAPM    ;ONLY DISPLAY
TEAM AND COMPETITIVE PLAY
        CLC

```

```

        ADC     #15
        TAY
        INX
        JSR     DOICON      ;10+1=11
ZHSRSTS:
        RTS
HSCZAPM:
        LDA     #$FF      ;ZAP OUT STATUS OF
MODE ICON
        STA     STATUS+11
        RTS
* HSCSETDM -- SET DIFF/MODE LEVEL ARGUMENT BA-
SED ON DIFF AND MODE
HSCSETDM:
        LDA     MODE      ;COMPUTE DIFF/MODE
LEVEL VALUE BYTE
        BPL     ZHSCMOK
        LDA     #0
ZHSCMOK:
        ASL
        ASL
        CLC
        ADC     DIFF
        STA     TEMP      ;SAVE IT WHERE WE
CAN INSERT LATER
        RTS
* GO TO OLD ONE-BUTTON MODE FOR WAT'S HISCORE
CART
;OLDBUTON LDA     #$FF
;ZOLDSTOR STA     SWCHB
;
        RTS
* GO BACK TO PREVIOUS STATE

```

```

;NEWBUTON LDA ONEBUT
; BPL ZOLDSTOR
; THIS TABLE IS COPIED INTO RAM WHEN HSC IS CALLED. IT'S THE ARGUMENT BLOCK
; NEEDED BY THE HSC.
HSCROM:
.DC.B $49,$6C ; CARTRIDGE ID
NUMBER
.DC.B $00 ; DIFFICULTY LEVEL
; + PLAYER NUMBER (BOTTOM 2 BITS)
.DC.B $01 ; + CONTROLLER
TYPE
.DC.B $00,$00 ; GAME NAME; WE
USE OUR OWN LOGO.
.DC.B $00,$00 ; DIFFICULTY
NAME; WE USE OUR OWN.
.DC.W SCORE ; POINTER TO THE
SCORE
.DC.W HSCDLL ; POINTER TO DLL
.DC.W LOGOBARS
;SOUND ROUTINE. WE USE THIS TO TWINKLE
; OUR LOGO BARS WHILE OFF SCREEN.
.DC.B $00 ; SECONDS TO WAIT
BEFORE RETURNING

; (FOR EACH DIFFICULTY LEVEL)
* HSCDLL -- DLL FOR HSC DISPLAY. MERELY A RE-
ARRANGED VERSION OF DLLTAB W/DLIS
HSCDLL:
.DC.B $8F
.DC.B BLANKDL>>8,BLANKDL&255
;DLI + 16 BLANK

```

```

LINES
      .DC.B      $4F
      .DC.B      (GAMEDL07+4)>>8,(GAME
DL07+4)&255      ;NO DLI + MODE
      .DC.B      $4F
      .DC.B
(GAMEDL04+4)>>8,(GAMEDL04+4)&255
      ;NO DLI + TOP OF
LOGO
      .DC.B      $4F
      .DC.B      (GAMEDL05+4)>>8,(GAMEDL05+4)&
255;NO DLI + BOTTOM OF LOGO
      .DC.B      $4F
      .DC.B
(GAMEDL11+4)>>8,(GAMEDL11+4)&255
      ;NO DLI + DIFF LE-
VEL
* HSTIME -- TIME TO DISPLAY EACH ENTRY FOR A
GIVEN TOTAL NUMBER OF ENTRIES.
HSTIME:
      .DC.B      0,10,6,5,4,3

```

Podría quedarme aquí para siempre.

The Big Bang Theory

En el principio alguien puso la aguja en un vinyl:
música de entrada: el universo empezó como una sitcom:
un avión que despega un coche que se enciende
y el motor empieza a girar a miles de revoluciones por minuto
así empezó el universo
El polvo se agrupa en espirales y el centro se contrae
hasta encenderse
//más música//: estrellas: pixeles en el cielo
donde reacciones nucleares forman/ los elementos
de la tabla periódica
//reactor alquímico de Fulcanelli//
Las nebulosas forman vinyles galácticos:
galaxias giran al rededor de hoyos negros:
el universo es una gran tienda de discos
//qué canción detrás de cada giro Dios toca y no escuchamos//
Más tarde los planetas
//roca fundida pa' poner unas arracheras en las brasas//
se forman y se golpean como bolas de billar hasta enfriarse
los ánimos: todos contentos dan vueltas ahora alrededor del Sol
Luego un punto gris en el universo que es ahora un punto azul
en el universo:
la Tierra: pero es casi pura agua: no siempre estuvo aquí:
llegó de lejos: vino en meteoritos:
pipas interplanetarias dejaron el agua
y de paso //qué madriza// formaron la Luna
que no se llamaba Luna porque no estábamos nosotros
Antes hubo un caldo que seguro supo rancio: sopa Maruchan
primigenia
con alto contenido en aminoácidos pero nadie que la probara:
se echó a perder: generación espontánea: lo que ahora es podrido
hace millones de años fue el principio de la vida:

le salieron protozoarios luego bacterias:
Salmonela Amibiasis Cólera se llamaron las primeras naciones
pero aún no había a quién invadir:
fueron tiempos aburridos: era el año del caldo
Aunque tuvieron su historia: después de varias revueltas intestinas
se organizaron: células marxistas se unieron por el bien común
y decidieron crear cooperativas: seres multicelulares
Pero no duró mucho tiempo: se dividieron
hasta que un día alguien se tuvo que salir del huacal:
un anfibio descubrió la tierra y le gustó
eso de vivir en la playita:
se echó debajo de una palmera y ahí sentó cabeza:
Residencial Pangea: damos crédito hasta que cambie de especie
//no se aceptan branquias//
y sus hijos: dinosaurios: juniors jurásicos se anduvieron comiendo
los unos a los otros mientras una rata //o algo parecido// amamantaba:
llegaron los mamíferos con su complejo de Edipo a joder el reino
Después la Tierra //broncuda como ella sola//
se metió con un asteroide que cayó en Cancún
cuyas aguas no eran azules sino más bien azufrosas:
mala suerte: el planeta se apestó de tanto azufre
y el olor a huevo podrido mató a los dinosaurios
Ok: eso y que no había sol en la playita ni en ningún lado
//mal olor cielo nublado: ¿no te suena al DF?//
pero los mamíferos que ya estaban apestados desde aquel tiempo
fueron inmunes:
eran defeños: se encerraron en sus casitas como si hubiera gripe
porcina
y cuando la alerta pasó salieron a comerse nuevamente los unos a los
otros
¿Y después?: nosotros: de África para el mundo:
el habla: empezó la hypermúsica:
una canción infinita que aspira a llegar a Dios

una línea infinita que aspira a llegar a Dios
pero asíntota
porque Dios no habla: él sólo pone la música
y nuestros átomos hablan y giran como vinyles
y nuestros corazones hablan y marchan como motores:
música de las esferas: desde que hablamos el universo habla
y en un segundo de palabras dominamos el fuego armamos la guerra
descubrimos la rueda y leímos //como Simba// nuestro destino
en los pixeles
donde se formaron los elementos que nos componen
y creamos las revoluciones y las pirámides los calendarios los libros
y los mitos la bombilla eléctrica y el coche la cerveza y las
computadoras y Google y la radio y los teléfonos y las estufas
las casas las escuelas los ejércitos y las leyes el tráfico y
la Coca-Cola y las hamburguesas la risa y los tanques las
pruebas de embarazo y los cigarros y el Facebook y los con-
dones los exámenes y las quincenas la música y los ovnis los
impuestos el futbol y las tangas las carreteras los gobiernos y
las revistas del corazón los funerales y los coches y las pelícu-
las y el botox y los cuchillos los celulares y los doctores y los
suburbios y las fronteras
y la televisión
donde tú y yo vemos una sitcom
como si el Big Bang y todas las cosas hubieran pasado
para reunirnos a ver tu programa favorito comiendo comida china
en un punto azul del universo
Todo ocurrió para estar aquí sentados
sabiendo que también inventamos el fonógrafo
y supimos entonces que Dios puso un vinyl:
una canción a la que todos pertenecemos
y sonaremos por las bocinas hasta que Dios cambie el disco
o le regalen un iPod

Código Konami



↑↑↓↓←→←→ B A
Amén

Índice

Dr. House	11
Código Konami	13
Asteroides	15
Espejos laterales	20
Veo pasar a la gente y a los coches en un semáforo	22
Keith Richards toca dormido su guitarra	23
Astigmatismo	24
Ten cuidado de a quién le rompes el corazón	25
Spider-Man	26
Código Konami	28
Asteroides	29
Street Fighter II	32
Cassette 2	33
Soñó con ser Elvis	34
Ambulancias	35
Saria's Song	37
Error 404 //con ayuda de Wikipedia//	38
Asteroides	40
El por qué de la civilización según <i>Futurama</i> temporada 3, episodio 15, "I Date a Robot"	47
Envases	48
¿De dónde vienen las canciones?	49
Daniel Johnston toca su guitarra	50

Save	51
<i>Los Simpsons</i> , episodio 456, temporada 21, “Stealing First Base”//Y de fondo sonaba “Love Theme” de Enio Morricone como en <i>Cinema Paradiso</i> //	52
Asteroides	54
Clases de manejo	55
Código Konami	58
De alguna forma, le hicimos honor a nuestro nombre:	59
Asteroides	60
<i>The Big Bang Theory</i>	70
Código Konami	73

Eduardo de Gortari (Ciudad de México, 1988). Es autor de los poemarios *Singles //05/08//* (RDLPS, 2008), *La radio en el pecho //covers//* (CONACULTA, 2010). Ha colaborado en revistas y suplementos como *Tierra Adentro*, *Literal*, *Lenguaraz*, *Periódico de Poesía*, *Confabulario* y *Luvina* además de antologías como *Paraíso en llamas* (Literal, 2008), *Divino Tesoro* (Mantarraya, 2008), *Función privada, los escritores y sus películas* (Cineteca Nacional, 2013), *Rigo es amor* (Tusquets, 2013) y *Astronave* (UNAM, 2015). Ganó en 2013 el Premio Punto de Partida en la categoría de Poesía, convocado por la UNAM. Poemas suyos han sido traducidos al inglés y al francés. Fue becario del FONCA. Estudia Lengua y Literatura Hispánicas en la UNAM.

Otros títulos de Limón Partido:

- Juan Salzano (Buenos Aires, 1980), *¡Afróditum!*
 Elizabeth Neira (Santiago, 1973), *Abyecta*.
 Elma Murrugarra (Lima, 1974), *al sur en caral*.
 Nicolás Alberte (Montevideo, 1974), *unapalabramáslargaqueloche*.
 Ingrid Solana (México, 1980), *De tiranos*.
 Marco Fonz de Tanya (México, 1965), *Vocación de estragos*.
 Tanya de Fonz (Guadalajara, 1976), *Canto de cerdos*.
 Alan Mills (Guatemala, 1979), *Síncope*.
 Alfredo Trejos (San José, 1977), *Arrullo para la noche tóxica*.
 Enrique Winter (Santiago de Chile, 1982), *Rascacielos*.
 Ana Rüsche (Sao Paulo, 1979), *Rasgada*.
 Gerardo Villanueva (Guadalajara, 1978), *Transterra*.
 Héctor Hernández Montecinos (Santiago, 1979), *NGC 224*.
 Nicole Delgado (San Juan 1980), *Violencias cotidianas*.
 René Morales Hernández (San Luis Potosí, 1980), *Bestiario del Perro*.
 Pablo Benítez (San Salvador, 1982), *Rabo de Perro*.
 María Eugenia López (Buenos Aires, 1977), *Arena*.
 Ernesto Carrión (Guayaquil, 1977), *Demonia Factory*.
 Elisa Andrade Buzzo (Sao Paulo, 1981), *Noticias de ninguna parte*.
 Javier Norambuena (Santiago, 1981), *Humedales*.
 Luis Téllez-Tejeda (Naucalpan, 1983), *Media tarde*
 Balam Rodrigo (Villa de Comaltitlán, 1974), *Icarias*.
 Fernando Trejo (Tuxtla Gutiérrez, 1985), *Travelling*.
 Javier Alvarado (Santiago de Veraguas, 1982), *Carta natal al país de los locos*.
 Alex Piperno (Montevideo, 1985), *Sahara*.
 Javier Raya (Ciudad de México, 1985), *Ordalía*.
 José Manuel Barrios (Montevideo, 1983), *Yoga*.
 Jamila Medina Ríos (Holgúin, 1981), *Primaveras cortadas*.
 Lauri García Dueñas (San Salvador, 1980), *El tiempo es un texto indecifrible*.

Ariadna Vásquez (Santo Domingo, 1977), *El libro de las inundaciones*.
Yaxkin Melchy (1985), *III Los Planetas*.
José Córdoba (Porcón La Libertad-Perú, 1979), *Animal desbocado*.
Daniel Rojas Pachas (Lima, 1983), *Soma*.
Paula Habaca (Santiago, 1979), *Ciudad lucía*.
Jesús Bartolo (Atoyac de Álvarez-Guerrero, 1970), *Iconografía de un Duelo*.
Guadalupe Galván (Ciudad de México, 1973), *Sólo la música*.
Manuel de J. Jiménez, (Ciudad de México, 1986), *Final del estado*.
Legna Rodríguez Iglesias (Camagüey, 1984), *Chicle*.
Ben Clark, (Ibiza, 1984), *Los últimos perros de Shackleton*.
Elena Salamanca, (San Salvador, 1982), *Peces en la boca*.
Wingston González, (Livingston, 1986), *San Juan-La Esperanza*.
Maiara Gouveia, (Sao Paulo, 1983) *Antes que se rompa el hilo de plata*

MARIO
145500

×19

WORLD
1-4

TIME
723

THANK YOU MARIO!
YOUR QUEST IS OVER.
WE PRESENT YOU A NEW QUEST.
PUSH BUTTON B
TO SELECT A WORLD

