

AMIGA

.Info

Año 1 • Volumen 10 • 850 Ptas.

CINEMA 4D
Graffiti
Blitz Basic
AmigaDOS
VídeoEdición
Ensamblador
Música GMOD
¡Y mucho más!

Reportaje especial
World of Amiga
en Londres

Entrevista AmigaTek

ULTIMAS NOTICIAS:
¡AMIGA EN VENTA!
VISCORP COMPRA...

Resultados del
concurso 3D
patrocinado por
Amiga Center

¡Cómo conectarse a Internet!

AMIGA **TEK**

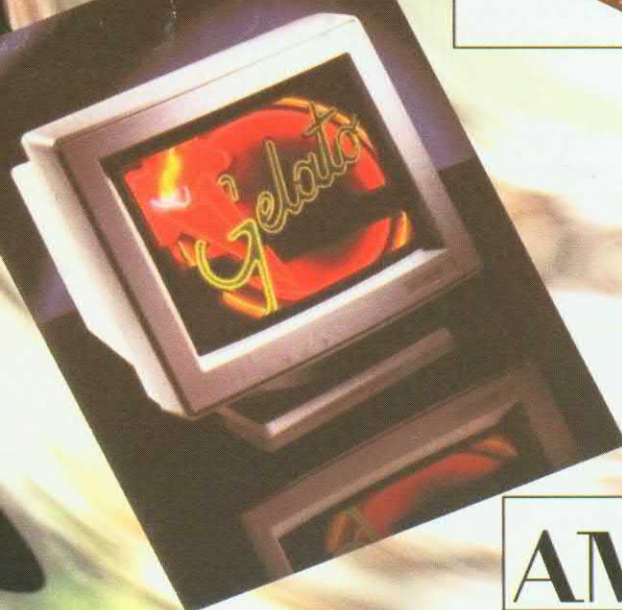
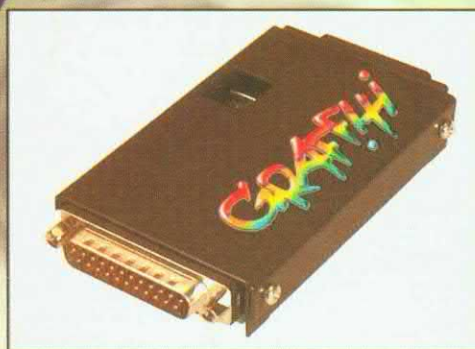
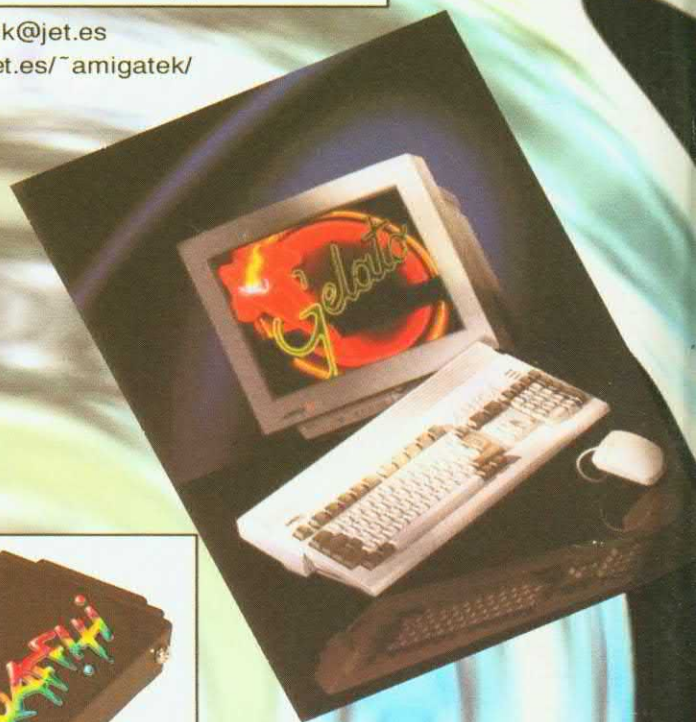
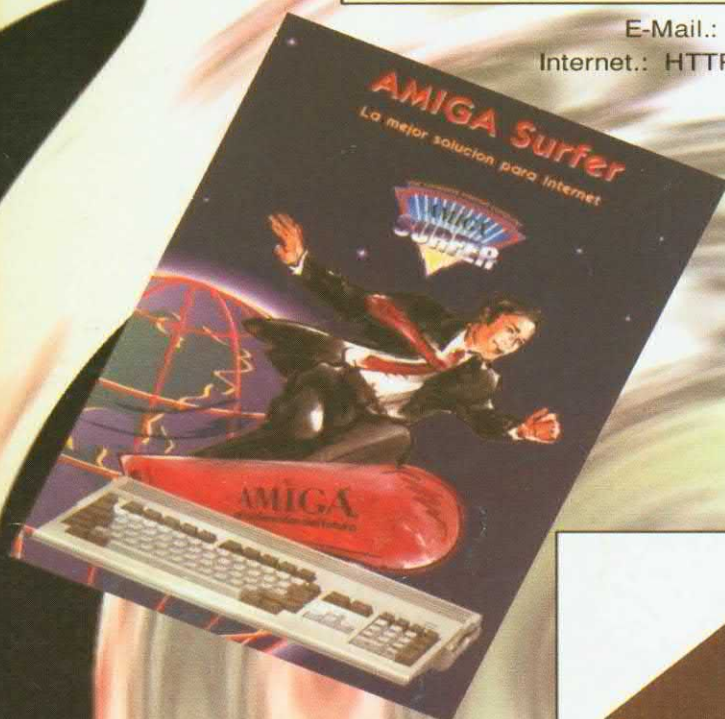
ESPAÑA S.L.

Tel.: +34 (9)71 702758

FAX.: +34 (9)71 702887

E-Mail.: amigatek@jet.es

Internet.: [HTTP://web.jet.es/~amigatek/](http://web.jet.es/~amigatek/)



AMIGA

no integramente con Amiga

Importador Oficial de AMIGA Technologies para España

CAMBIOS Y MÁS CAMBIOS...

AMIGA_{.InFo}

C/Santiago Rusiñol, 8 Local 11 Bajo
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tlf. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
e-mail: infotech@readysoft.es

Editor: InFo Technologies S.L.

Director: Fco. Martín

Diseño y Montaje: Néstor García/FMartín

Coordinador Sección Juegos: Antonio Hortal

Coordinador Publicidad: FMartín

Suscripciones y Números Atrasados: Srta. Corral

Colaboradores:

Toni Pomar, Xavier Montero, Joan J. López, Quim Guzmán,
José María Martínez, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez,
Javier Pastor, Antonio Hortal, Martín Santos, Enrique
Delgado, Alfonso Corral, Néstor García, Lluís Ribera, Esteve
Lázaro, Manel Soriano, Josep Alemany, Joan Rossell,
David Simón, Jordi Mejías, Jesús Toucedo

Fotomecánica: Blueprint

Encuadernación: Mencor

Imprime: Offset Color S.L.

Distribución Quioscos: Distribuciones Periódicas S.A.

Bailén 84 08009 Barcelona Tel. (93) 484 66 34

Depósito Legal: B.4097-95

Amiga.InFo es una publicación mensual editada por InFo Technologies S.L.
© 1995 InFo Technologies S.L.

Amiga.InFo e InFo Tech son marcas registradas de InFo Technologies S.L.
Todos los derechos reservados. No está permitida la reproducción total o parcial
de esta revista, ni su transmisión en forma o medio alguno, sea electrónico,
mecánico, fotocopia, registro o de cualquier otro tipo, sin el permiso previo y por
escrito del editor. InFo Technologies no se hace responsable de las opiniones de
sus colaboradores ni de los criterios de sus anunciantes.

EQUIPO MATERIAL:

Esta revista ha sido 100% creada utilizando equipos y periféricos para
ordenadores Amiga de Amiga Technologies GmbH. Este material es en su
totalidad propiedad de InFo Technologies S.L.

Hardware:

Amiga 1200: Aceleradora Blizzard 1260 con un Motorola 060 a 50Mhz, 34 Mb
de memoria y 128 Mb de Memoria Virtual. CDROM Atapi, HD 1 GB IDE,
Squirrel SCSI, ZIP Iomega SCSI, EZ135 Syquest IDE, Disquetera DELL HD
Amiga 1200: Aceleradora Blizzard 1230 IV, 10Mb de memoria, HD 1GB IDE,
Monitor M1438S, Conexión Red Liana
Amiga 1200: Aceleradora Blizzard 1230 IV, 6Mb de memoria, HD 540 Mb
IDE, Monitor M1438S, Conexión Red Liana
Amiga 3000: Aceleradora 68040/25Mhz, 6 Mb de memoria, Disco Duro SCSI
540 Mb, Placa Ethernet Ariadne, Controladora IDE Oktagon, Monitor SVGA
Amiga 2000: Aceleradora Derringer 030/35 Mhz, 5 Mb de memoria, Placa
Ethernet Ariadne, Controladora A2091 SCSI, CDROM Toshiba SCSI, HD 1
GB SCSI, Syquest 105Mb, Monitor Zenith
Amiga 500: 1Mb de memoria, Tres unidades de disco externas, Monitor 1084
Varios: Hewlett Packard 850C, Epson Stylus 820, Scanner HP 2cx, Modem US
Robotics 28.800, Digitalizador Video Grafito 24RT
Software: Professional Page 4.1 (GoldDisk), Professional Draw 3.2, DICE C v3,
QuickGrab AGA, MagicWB, Magic User Interface 3.2, Final Writer IV, Final
Calc, Photogenics 1.2a, AmiTCP/IP 4.2, Liana, Turbo Print 4.1, VMM 3.3

De nuevo nos encontramos en un nuevo ejemplar de Amiga.InFo, repleto de cambios, mejoras y noticias sorprendentes. ¿Cómo si no se podría llamar a lo sucedido con VIScorp? En los últimos días se han sucedido toda una serie de cambios internos en Escom y por lo tanto, también en Amiga Technologies, que han tenido como primera consecuencia la puesta en venta de Amiga y la adquisición por parte de la empresa americana VIScorp. Se anunció formalmente en Londres, en el World of Amiga, y allí estuvimos para poder realizar un reportaje y contároslo en este ejemplar de nuestra revista. Ahora, VIScorp anuncia un encuentro de desarrolladores, distribuidores y prensa en Toulouse, Francia. Y allí estaremos, siempre con la intención de mantenernos informados sobre cualquier noticia que pueda afectar al futuro de Amiga. En el próximo número, ya sabéis, reportaje sobre VIScorp y el encuentro en Toulouse.

Pero, ¿creéis que esto es lo único que hay de nuevo? Pues no, ya que resulta que Phase 5 ha hecho unas declaraciones tan sorprendentes o más que todas las anteriores: A principios de 1997 presentará una máquina compatible con Amiga y basada en el Power PC. Sus características técnicas son todavía secreto en desarrollo, pero ya han comentado que los 1200x1600 24 bits, CDROM, descompresor MPEG, audio calidad CD, Power PC 603e a 120 Mhz, custom chips, etc. serán parte del modelo básico. Todo esto no deja de ser interesante, aunque dadas las últimas noticias, no sorprende que Phase 5 produzca su propia máquina y que Amiga Technologies se distancie poco a poco del proyecto Power Amiga/Motorola/Phase 5...

En cuanto a cambios nacionales, que también los hay, ha aparecido un nuevo importador oficial de los productos Amiga para España, al cual hemos entrevistado brevemente en la sección "Hablamos con". Tiene grandes planes para Amiga en España y desde aquí les damos nuestro más sinceros deseos de que los cumplan todos...

¿Y todos estos cambios cómo nos afecta a nosotros, los usuarios? Pues me inclino a pensar que nos van a beneficiar más que perjudicar, ya que supondrá que podremos acceder a diferentes fabricantes de un ordenador compatible entre sí gracias al Amiga OS. Por supuesto, eso supondrá mayor competencia, mejores precios y más usuarios... Aunque no sé por qué, todo esto me suena a historia de otra plataforma.

De todas formas, como podréis comprobar en el cambio del papel de este Amiga.InFo, nosotros continuamos con lo nuestro, es decir, mejorar la revista y mantenernos siempre optimistas sobre el futuro, tanto el nuestro como el del Amiga. También, y para no variar de lo que está de moda en el mundo Amiga, nos hemos trasladado a unas nuevas oficinas, donde esperamos poder trabajar más espaciosamente y comenzar nuevos proyectos que ya os comentaremos...

Ah, por cierto, esperamos que comprendáis que no siempre es posible mantener la mensualidad, sobre todo cuando hay tantas noticias y reportajes que publicar. Preferimos tener prioridad en cubrir las noticias y reportajes necesarios para mantenernos bien informados aunque sea a costa de tardar unos días más... prueba de ello son las noticias de Phase 5, Viscorp y el encuentro en Toulouse, así como el reportaje del WOA en Londres.

Por cierto, no quiero ni imaginarme cuántos cambios y noticias tendremos para el próximo número...

¡Hasta el próximo número once!
Francisco Martín.

Las opiniones, dudas, consultas, críticas, comentarios, etc. de los lectores deben ser dirigidos a:

Amiga.InFo

Apdo. 166

08750 Molins de Rei (Barcelona)

Reportaje

WOA en Londres.... 15

por Fco. Martín

Durante los días 13 y 14 se celebró en Londres una de las ferias más importantes dentro del mundo Amiga.



Cómo conectarse a Internet 32

por Jesús Toucedo/ Fco. Martín

Cómo conectarse con un Amiga a Internet usando programas de PD.

Hablamos con....

AmigaTEK.....12

Entrevista con un nuevo importador de productos Amiga para España.

AMIGA **TEK**
ESPAÑA S.L.

Amiga.InFo Ejemplar Nº 10

Breves

Opalvision 22

Música

Formato GMOD 46

Genio y Amiga

Resultados Concurso 3D ... 28

Zona Amiguera

Reunión en Mallorca 59

Cartas y Dudas

Consultas 70

Página Abierta

Opiniones 74

Varios

Mercamiga 77

Distribuidores 76

Suscripción 80

Comentario 82

Disco Portada 41

InFoCD's

World of Clipart 30

GIF Sensation 30

Aminet 11 31

Emulators Unlimited 31

Juegos/Zona Amiguera

Preview Virtual Karting 51

Preview Alien Breed 3D II 55

Street Fighter II Turbo 56

Breathless 57

Crusader 58

Entrevista a Light Design 52

Banco de Pruebas

CINEMA 4D 37

Graffiti 42

CDROM 8x Goldstar 44

Ratón Wizard 520 DPI 44

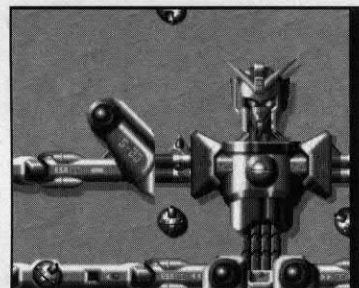
Tutoriales

VideoEdición.....61

Amiga DOS.....63

BlitBasic 2.1 65

Programa tus demos 67



Indice de Anunciantes

AmigaTEK pág. 2

Amiga Studio pág. 5

Render Multimedia pág. 10

Amiga Center pág. 11

CJ 2021 pág. 14

Amiga Studio pág. 23

CIB pág. 25

..... pág. 26

Ready Soft pág. 36

I. Molins pág. 39

Cimex pág. 45

Audio Vision pág. 45

Amiga Market pág. 45

Amiga Online pág. 50

Club Byte pág. 50

PixelMedia pág. 84

Noticias

InFoNews.....6

Descubre las últimas noticias,
novedades, productos, programas, etc.
para tu Amiga





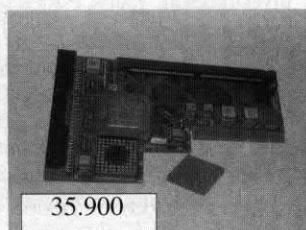
CENTRO ESPECIALIZADO DE
ORDENADORES AMIGA

c/ Juan de Garai 2
20.008 San Sebastián
Tel/Fax: 943 31-22-82

- ✓ Especializados 100% en AMIGA.
- ✓ Un departamento dedicado exclusivamente a traducción.
- ✓ Un servicio telefónico para las dudas de nuestros clientes.
- ✓ Para nosotros no eres un cliente más, pensamos en tu caso.
- ✓ Amplio horario. De 10:00 a 20:00h ininterumpidamente.
(De Lunes a Viernes)

POR FIN PRODUCTOS EN CASTELLANO...

BLIZZARD 1230-IV



35.900

¡MANUAL EN
CASTELLANO!

KICKSTART 3.1



VER LISTA

¡INSTALACIONES EN
CASTELLANO!

DISQUETERAS EXT.



VER LISTA

¡MANUALES EN
CASTELLANO!

DISQUETERAS INT.



VER LISTA

¡MANUALES EN
CASTELLANO!

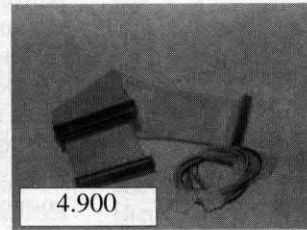
CD-ROMs



VER LISTA

¡INSTALACIONES EN
CASTELLANO!

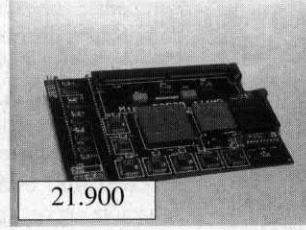
CABLE HD 3.5"



4.900

¡INSTALACION EN
CASTELLANO!

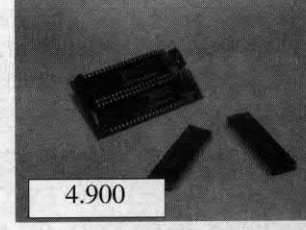
68020i A500



21.900

¡MANUAL EN
CASTELLANO!

ROM SHARER



4.900

¡MANUAL EN
CASTELLANO!

TRADUCCIONES AUTORIZADAS POR EL FABRICANTE Y EDITADAS POR AMIGA STUDIO.
... Y ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO.

MAS DE 100 PRODUCTOS PARA AMIGA EN STOCK

SIMMS:

SIMM 4MB 72 contactos.....	11.900
SIMM 8MB 72 contactos.....	21.900
SIMM 16MB 72 contactos.....	42.900
SIMM 1MB 30 contactos.....	5.900
SIMM 4 MB 30 contactos.....	19.900

DISCOS DUROS:

HD 850 MB IDE 3.5".....	29.900
HD 1GB IDE 3.5".....	32.900
HD 1.6 GB IDE 3.5".....	41.900
HD 1 GB SCSI 3.5".....	39.900
HD 340 MB IDE 2.5".....	33.900
HD 540 MB IDE 2.5".....	41.900
HD 810 MB IDE 2.5".....	57.500

CD-ROM:

CD-ROM 4X IDE INTERNO SONY.....	10.900
CD-ROM 6X IDE INTERNO.....	18.500
CD-ROM 4X SCSI INTERNO PIONEER....	28.900

S.O. / ROM:

ROM 2.04 (A500/A2000).....	8.500
KICKSTART 3.1:	

A500/A2000.....	19.900
A600.....	21.900
A1200.....	21.900
A3000.....	21.900
A4000.....	21.900

CAJAS:

MINITORRE CON FUENTE 200W.....	8.900
CAJA SCSI CON FUENTE.....	15.900

DISQUETERAS:

INTERNA 880K A500.....	10.900
INTERNA 880K A600/A1200.....	10.900
INTERNA 880K A2000.....	12.900
EXTERNA 880K.....	13.900
EXTERNA 1.76 MB.....	17.900

AMPLIACIONES MEMORIA:

RAM 512K A500 SIN RELOJ.....	7.500
RAM 512K A500 CON RELOJ.....	8.900
RAM 1 MB A500+.....	9.500
RAM 1MB A600.....	10.900
RAM A1200*.....	14.900

*Para SIMMs y Copro.

TODO CON IVA, POR SUPUESTO

PAIS VASCO-NAVARRA: TRANSPORTES GRATUITOS.
RESTO DE LA PENINSULA: TRANSPORTES GRATUITOS A PARTIR DE 75.000 pts.

Escom vende, Viscorp compra y se celebra un encuentro en Toulouse

Con ocasión de una de las ferias más importantes en el mundo del AMIGA celebrada en Londres, Reino Unido Amiga Technologies GmbH y Viscorp anunciaron la venta por parte de ESCOM de Amiga Technologies y todas sus propiedades intelectuales, así como stock y canales de distribución a la empresa americana Viscorp.

Información suministrada por Gilles Bourdin / Relaciones Públicas Amiga Technologies -Berliner Ring 89 - D-64625 Bensheim Tel. +49 6252 709 195 Fax. +49 62 52 709 520 E-Mail: gbo@amiga.de
www en: <http://www.amiga.de>

El señor Petro Tyschtschenko hizo las siguientes declaraciones en una rueda de prensa celebrada el 13 de Abril en el World of Amiga (ver reportaje en este mismo Amiga.InFo):

"Señoras y señores,

Antes que nada, quiero darles las gracias por estar presentes en el primer World of Amiga en Reino Unido de este año.

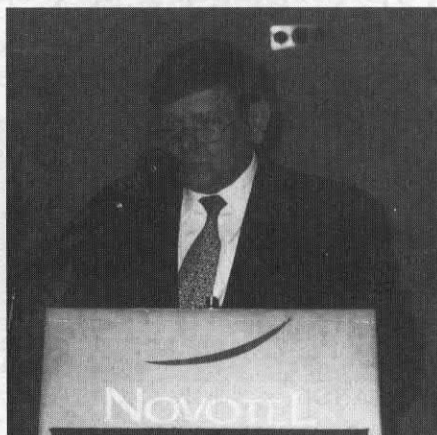
Como ya habrán escuchado, nuestra compañía, Amiga Technologies GmbH está cerca de ser vendida por ESCOM a Viscorp. El proceso, iniciado por una carta firmada de acuerdo entre ESCOM, Viscorp y Amiga Technologies fue anunciado el jueves de esta semana...[]

...[] Muchas preguntas se presentan con la nueva situación. ¿Qué está sucediendo? ¿Quién es Viscorp? ¿Qué significa esto para el Amiga?

En 1995, cuando ESCOM compró las propiedades intelectuales de Commodore, estaba en una situación económica excelente. El año 1994 fue excelente y la política de la empresa era expandirse. Se fundó una compañía multimedia. Las decisiones tomadas en aquel entonces fueron buenas y ESCOM salvó al Amiga de su fatal destino.

Se fundó Amiga Technologies y los ordenadores Amiga volvieron a crear demanda en el mercado. Fueron tomadas decisiones estratégicas para asegurar la tecnología de los modelos base tan rápido como fuera posible. Hemos conseguido todo esto y estamos orgullosos de este rendimiento.

Por supuesto, todos estos proyectos y planes tienen que ser financiados.[]... La



compañía, creada en 1995, sólo pudo comenzar a distribuir Amiga a mediados de Septiembre. Desde entonces, hemos vendido 40.000 A1200, 13.000 monitores y 2.000 A4000T en el mundo, lo cual es un resultado satisfactorio.

[...]Escom está actualmente en una situación económica difícil. Una mala temporada de Navidad ha sido el principal motivo de esta situación, que está afectando directamente a Amiga Technologies. El hecho es que ESCOM no tiene los recursos económicos necesarios para soportar los crecientes costes de nuestra operación, especialmente en temas de publicidad y desarrollo.

Para continuar con un negocio de éxito con Amiga, se ha encontrado una solución para esta situación. Yo he reflexionado sobre muchas posibilidades y buscado muchas alternativas. Señoras y señores, personalmente creo que Viscorp es una de las mejores soluciones. Es una oportunidad muy interesante para nuestro futuro.

El pasado año, un acuerdo de licencia se firmó entre Viscorp y Amiga Technologies, para fabricar la set top box. Este producto necesita un sistema como el Amiga con sus posibilidades de vídeo y su sistema operativo. Las relaciones entre Amiga Technologies y Viscorp comenzaron en aquel momento y cada vez han sido más

estrechas.

Viscorp es una compañía orientada al desarrollo e investigación. Estos esfuerzos en la investigación están basados en la tecnología de Amiga para usarse en las set top boxes. Ingenieros de Commodore trabajan actualmente en Viscorp, y, por supuesto, puede ser una ventaja para el desarrollo de Amiga en general.

El mercado del set top box es grande y será una máquina fantástica para nuestras actividades.

Tal y como comenté, este proceso no está afectando a nuestro negocio diario y a los proyectos futuros, así como mi posición en la compañía. Queremos que la migración sea lo más suave y transparente como sea posible, para nuestra compañía y también para nuestros socios de negocio y la comunidad de Amiga.

Yo estoy seguro de que éste es un cambio positivo para tener éxito en el futuro.

Cuando este proceso finalice, la tecnología Amiga retornará a una compañía americana, la cual comprende nuestra tecnología y su fabricación."

ENCUENTRO VISCORP EN TOULOUSE (FRANCIA)

Días después del WOA, la empresa Viscorp anunció un encuentro de distribuidores, desarrolladores y usuarios de Amiga en Toulouse, Francia. En este encuentro se presentará el set top box de Viscorp y se hablará sobre la situación actual del Amiga y del futuro del Amiga.

Según palabras de la propia Viscorp, "en esta reunión se determinará el futuro del Amiga".

En el próximo Amiga.InFo cubriremos la noticia, ya que InFo Technologies asistirá a dicho encuentro como prensa y empresa de desarrollo en entorno Amiga.■

¿VIScorp?



Nota de Prensa

Chicago, 11 Abril 1996

Visual Information Services Corp, un desarrollador de ITV (Televisión Interactiva) para mejorar el uso y visualización de la televisión añadiendo a la misma acceso a Internet y a las comunicaciones electrónicas, ha anunciado su intención de adquirir todo el inventario, tecnología y marcas de la empresa Amiga Technologies de Escom AG. "Nosotros creemos que el interfaz de la tecnología Amiga para la televisión es superior a cualquier otra que pueda existir para los productos de ITV," dijo William Buck, director general de VIScorp. "A principios de este año, nosotros licenciamos esta tecnología para nuestro prototipo de segunda generación. La adquisición de Amiga nos permitirá aplicar completamente tecnologías propietarias, patentes y derechos de copia, que son vitales para la apariencia, uso y funcionalidad de nuestro producto."

La adquisición incluye las propiedades intelectuales de la empresa Commodore Business Machines, excepto las marcas registradas de Commodore. Los términos no han sido divulgados.

La adquisición pendiente estará sujeta a la aprobación de los dos directores.

El Sr. Buck ha comentado: "La adquisición del Amiga propuesta nos proveerá de una base instalada del que es nuestro primer destino en el mercado para la distribución de programas basándose en Internet, que nos llevará a un nuevo tipo de red en televisión. La adquisición es parte de la estrategia de VIScorp para ser el líder en el campo de rápido crecimiento de la ITV."

Mr. Buck explicó que la adquisición convertirá a VIScorp en el propietario de las propiedades intelectuales, incluyendo muchas de las que están siendo utilizada en nuestro producto ED (Electronic Device), además del control de provisión del conjunto de chips usados en el ED, los inventarios de Amiga, y acceso a las ventas de la compañía y a los canales de distribución.

Si la adquisición es finalizada, anotó el Sr. Buck, VIScorp anticipa la continuidad de las ventas y soporte a los modelos de Amiga actuales. Comentar que el principal objetivo

de la adquisición es para dar a VIScorp el completo acceso a la tecnología de Amiga y Commodore para soportar el desarrollo de su ITV, el Sr. Buck dijo: "Nuestras TVset-top interactivas darán al usuario doméstico las capacidades de actuar como contestador automático, conectarse a Internet, fax, vídeo a la carta, correo electrónico, acceso a los servicios de la red, incluyendo Internet, y más".

¿Qué es VIScorp?

La compañía de servicio visual de información (Viscorp) fue fundada en 1990 para tomar las ventajas y lugar en el mercado de los desarrollos actuales modificando la industria de medios de comunicación global. En Diciembre de 1995, la compañía se unió con otra compañía llamada Global Telephone & Communications.

La misión de la compañía es ser el líder mundial en proveer tecnologías fáciles de usar y asequibles para permitir al televidente acceder a las ventajas de Internet, World Wide Web, servicios en línea y televisión interactiva (ITV).

La compañía está llevando a cabo una estrategia de desarrollo de productos para aventajarse en el interés actual que existe por la interactividad de las redes, introduciendo para ello una serie de productos asequibles y servicios que conectan una TV estándar y el teléfono para que esta interactividad por la red (y especialmente Internet) llegue a ser un verdadero fenómeno de mercado de masas.

VIScorp planea comenzar a introducir el primer producto de su línea durante el último cuatrimestre de 1996, y, para finales del 1997, introducir siete productos así como el soporte de aplicaciones interactivas y servicios en línea. Esta estrategia posiciona a VIScorp en el centro de una cada vez más rápida industria interactiva emergente, la Internet, servicios en línea y la TV interactiva.

La industria de los medios de comunicación está decantándose por dos caminos separados, pero paralelos, para

crear la "superautopista de la información". El paradigma de la interactividad actual puede ser diferenciado entre la estrategia ITV (promovida por compañías telefónicas y de televisión por cable) y la estrategia de servicios en línea (promovida por compañías informáticas, telecomunicaciones y de software). VIScorp ofrece una importante alternativa a este paradigma de la interactividad. Comienza con la TV estándar y une al espectador con Internet, Web y servicios en línea, mediante la línea telefónica. También le permite ejecutar aplicaciones, incluyendo la comunicación telefónica por la red y una agenda de direcciones, mensajes por fax y juegos interactivos.

Los productos de VIScorp ofrecen una vía para unir los mundos separados de la televisión, ordenadores y telecomunicación. Los productos de la compañía han sido diseñados para transformar la actual generación de TV, ya sea NTSC, PAL o SECAM, en un sofisticado e inteligente centro de televisión interactiva.

CARL SASSENATH

En un mensaje enviado a todos los usuarios de Amiga, el ingeniero Carl Sassenrath, actual director de software de VIScorp, pero conocido por desarrollar la multitarea del Amiga en su sistema operativo en Commodore, nos tranquilizó a todos...

"Lo que estoy diciendo a los usuarios es que no se preocupen. A diferencia de ESCOM o Commodore, VIScorp no tiene ni una sola persona en el grupo de investigación y desarrollo que trabaje con IBM PC. Todos somos amigueros desde muy al principio. Personalmente hablando, yo no planeo asesinar al Amiga. De hecho, espero construir ¡¡un Amiga asesino!!" ■

VIScorp ED: Electronic Device

El producto principal que VIScorp está desarrollando actualmente es el llamado ED, o dispositivo electrónico. Este aparato es, esencialmente, un ordenador con un coste muy optimizado que incluye interfaces gráficos de usuario muy fáciles de usar, los cuales pueden ser remotamente configurados desde un sistema operativo central. Está diseñado para ser colocado cerca o sobre una televisión y se conecta directamente a la línea estándar de telefónica o incluso a radioemisores inalámbricos. Como monitor utiliza una televisión y presenta los gráficos y el texto con fuentes especiales configuradas para ser visualizadas a distancias normales en las que se ve la TV. Viene equipado con un módem, un circuito especial de vídeo y audio y un controlador. El ED permite al consumidor una variedad de funciones y accesos a servicios en línea, que VIScorp espera disponer en el futuro, como son:

- Capacidad de enviar/recibir faxes.
- E-Mail
- Videojuegos
- Telecompras
- Programas de educación, etc.

¿Cómo puede cambiar nuestras vidas un ED?

Algunos de nuestros lectores seguramente se extrañarán de que este aparato llamado ED pueda influir seriamente en nuestras vidas como usuarios de Amiga, y quizás sea así. Pero, para el resto de personas, probablemente sea todo un acontecimiento el hecho de que conectes a la TV un aparato

como este y como por arte de magia (o deberíamos decir, por arte del AMIGA), la TV pasa de ser "una caja tonta" a una caja "interactiva" donde el usuario puede ejecutar toda una serie de aplicaciones que seguramente serán muy utilizadas por todo el mundo en un futuro muy próximo. Conectarse a Internet es un ejemplo de aplicación ya disponible, pero el ED abre camino para otros servicios que quedan en la imaginación de los ingenieros...

VIScorp pretende que su ED sea un estándar en el mercado, que todo el mundo lo tenga encima de su TV, tal y como en su día pasó con el vídeo.

Lo cierto es que esto es posible sólo si el ED está a precio de consumidor de TV, es decir, a un precio bajo, y si ofrece posibilidades atractivas para todo tipo de usuario, es decir, juegos en red, acceso a Web, fax, telecompras, programas interactivos de TV, etc. Todas estas aplicaciones todavía son desconocidas por la mayor parte de la población de España, sin embargo, ya son una realidad en otros países, como EEUU.

VIScorp no es la única empresa que está interesada en este mercado emergente, la mismísima Oracle, Sony, Nintendo, Microsoft y otros gigantes del mercado están desarrollando sus propios "network computers", es decir, un nuevo tipo de ordenador de bajo coste diseñado especialmente para acceder a los servicios en línea. Sin embargo, VIScorp tiene una ventaja frente al resto de competidores: **UTILIZA LA TECNOLOGÍA AMIGA**. No tiene que desarrollarla, sólo implementarla, y además ofrece una flexibilidad y potencia increíbles por un coste más bajo que cualquier otra plataforma pueda dar.

Quizás a través del ED y VIScorp se cumpla el viejo sueño de los usuarios de Amiga y de los ingenieros que lo desarrollaron en 1985: "que todo el mundo tenga un AMIGA". Lo que quizás no imaginábamos es que fuera de esta forma...

Nueva versión del Photogenics V2.0

Almathera está preparando ya una nueva versión del Photogenics, concretamente la 2. Esta versión ha sido muy mejorada y se le han añadido multitud de cambios y opciones, motivo por el cual ahora estará disponible a través de CD-ROM.

Las nuevas características incluyen:

- Soporte para animación: Cargar y Guardar ficheros de formato IFF Anim (como los utilizados en DPaint).
 - Sistema nuevo de efectos: Nuevo sistema con efectos como Radial Blur, Wave, Histogram, Rotación 3D y un potente generador de gráficos Fractales para añadir texturas a las imágenes.
 - Imágenes Virtuales: Ahora es posible trabajar con imágenes de tamaño mayor que la memoria disponible gracias a un sistema de memoria virtual.
 - Implementación de Arexx: Se ha añadido la capacidad de ejecutar scripts Arexx para automatizar conversiones, construir animaciones o comunicarse con otras aplicaciones. Existe una comunicación directa con el programa Lightwave 3D.
 - Ayuda en pantalla: En el mismo CD-ROM se ha instalado información sobre el funcionamiento del programa. Esta información está en formato HTML y se visualiza a través del navegador AWeb.
 - Extras en el CD-ROM: Se han incluido cientos de imágenes, fuentes y utilidades para utilizar en nuestras creaciones.
 - Se ha mejorado el interfaz de usuario: Han simplificado y mejorado la apariencia del programa, pero manteniendo la potencia en las operaciones.
- Esta nueva versión de Photogenics requiere Kickstart 3.0, 2 Mb de Chip y un mínimo de 2 Mb de Fast, disco duro y CD-ROM.

AMIGATEK: NUEVO DISTRIBUIDOR MAYORISTA DE AMIGA PARA ESPAÑA

Recientemente se ha creado una nueva empresa mayorista de origen alemán, que es importadora de productos Amiga Technologies para España (no exclusiva). Llamada AMIGATEK S.L. y situada en Mallorca (Islas Baleares) ya dispone de stock de productos para los distribuidores minoristas interesados.

A continuación detallamos el comunicado enviado a nuestra redacción:

"Somos importadores y distribuidores de productos Amiga Technologies GmbH en España. Tratamos e importamos directamente de Amiga Technologies en Alemania, sin intermediarios, con lo que se gana eficiencia y reducción de costes. Esto supone además que cualquier queja o sugerencia dirigida a Amiga Technologies puede ser comunicada a través de nosotros.

Disponemos de toda la gama de productos Amiga:

- Amiga 1200 Magic Pack
- Amiga 1200 Magic Pack con 170 Mb de disco duro
- Amiga 1200 Surfer Pack (HD 260 Mb, Software Internet, Módem 14.400, Magic Pack)
- Amiga 4000 T 040
- Monitores 1438S y los nuevos de 15" y 17"
- Surfkit/Surfware

También disponemos de recambios para reparaciones y etiquetas de garantía oficial de Amiga Technologies GmbH.

Somos importadores exclusivos para toda España de la Graffiti, un adaptador compatible con todos los modelos de Amiga (se conecta al puerto RGB) que brinda la posibilidad de demostrar gráficos tipo "chunky" en 256 colores (de una paleta de 262144 colores) incluso en modelos OCS/ECS (hasta 384x586 pixels sobre OCS/ECS y hasta 768x576 sobre AGA). Pensada para juegos de texturas mapeadas (tipo DOOM), como el Nemac IV, que ya usa esta tarjeta, y para emulaciones de otros ordenadores (incluye drivers para el emulador de Macintosh "Shapeshifter" y software para mostrar gráficos en 256 colores en máquinas no AGA). También software para mostrar gráficos IFF, GIF, JPEG y para el futuro visualizador de AVI y FLI."

Para más información:

Tlf. 971 404 736

Fax. 971 404 736

email:amigatek@jet.es

Nota de Prensa de Phase 5

Buenas noticias para todos los usuarios de las aceleradoras Blizzard 1230-IV o Blizzard 1260.

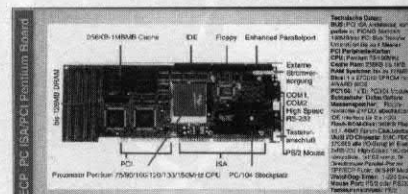
Después de algunos cambios menores en el módulo IV SCSI para la Blizzard ha sido obtenido el certificado CE (ver noticia inferior) y la producción puede reiniciarse de nuevo.

Esto implica que el kit SCSI estará disponible en mayo. Este retraso de entrega se ha producido debido a que la caja del A1200 no provee de protección electromagnética para las tarjetas de expansión. Estos problemas no ocurren cuando las aceleradoras son instaladas en torres o cajas de metal.

La producción continua con máxima prioridad para suplir a todos los pedidos en lista de espera.

Un Pentium para el Amiga 4000

Ya hemos podido obtener una imagen del nuevo producto de la empresa Anti-Gravity Products, que distribuirá próximamente una tarjeta que incorporará un procesador Pentium al Amiga 4000. En esta misma tarjeta se incluyen puertos PCI e ISA, puerto serie de alta velocidad, puerto paralelo, puerto IDE y de disquetera. Para más información: 001 310 393 66 50 (Reino Unido)



La Comunidad Económica Europea regula las emisiones de radiación

Desde el 1 de Enero, la CEE obliga a todos los productos que se vendan en Europa a pasar por unas pruebas de verificación sobre las radiaciones que emiten. Para llevar a cabo estas pruebas, el producto ha de ser probado individualmente y también en combinación con otros productos de una forma exhaustiva, por lo que el tiempo empleado es largo y resulta, según los fabricantes, excesivamente caro.

El Amiga está sufriendo las consecuencias de esta nueva reglamentación en productos como el A4000T (producido en América) y el Q-Drive, sufriendo retrasos de entrega para los usuarios Europeos. También el módulo SCSI de las aceleradoras Blizzard de Phase V ha sufrido graves retrasos de entrega debido a la normativa CE, aunque parece ser que ya se ha reestablecido la producción. Podemos saber si un producto ha sido aprobado si lleva una etiqueta con las iniciales CE.

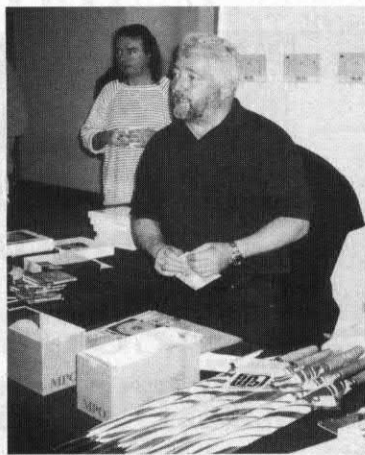
Tarjeta Ethernet por PCMCIA de Interworks

La empresa americana Interworks comercializa la primera tarjeta Ethernet profesional para el Amiga 600 y Amiga 1200. Este adaptador de alta velocidad cumple con el estándar SANA-II y permite que cualquier Amiga con un puerto PCMCIA pueda ser integrado en las redes de sistemas. Conectando estos sistemas usando un soft profesional de red como es el ENLAN-DFS unido a unos productos muy potentes en el campo de la multimedia, como es InfoChannel, se obtiene una solución perfecta para kioscos de puntos de información, educación, TV por cable, etc.

Para más información:
Interworks
43191 Camino Casillas
Temecula, CA 92592-3714
Voz: (909) 699 81 20
Fax: (909) 699 82 79

WORDWORTH5

Ya está disponible la nueva versión de este magnífico procesador de textos, al que según su fabricante, Digita, se le han añadido 50 características nuevas y refinamientos. Próximamente realizaremos un InFoTest de este nueva versión.



Everybody's Girlfriend

El Sr. David Pleasance, ex-director de la ex-Commodore UK, ha cambiado su rumbo en cuanto a su ocupación se refiere, eso sí, sin dejar de lado a su querido Amiga. Ha creado una productora musical llamada "Tangent Music" y su primer trabajo ya está disponible en un CD Musical. Según Pleasance, "el disco ha sido inspirado por el Amiga, grabado con el Amiga, y escrito y producido por gente de Amiga". En este CD se incluyen canciones como "Para mi Amiga (Homenaje a Jay Miner)", "Fiesta after the siesta", "Prisoner of Passion", etc. Desde Amiga.InFo recomendamos este CD de coleccionistas, donde cada canción emana pasión por el Amiga y además, es una muestra de las posibilidades del Amiga en el terreno musical.

Para más información:
Amiga Center Tel. (93) 456 80 01

EMPLANT A1200

La empresa Utilities Unlimited International Inc, ha anunciado un nuevo producto para Amiga 1200.

Una versión especial del popular módulo de emulación de MAC ha sido creado para el A1200 (y CD32 con el SX-1). Este módulo usa algunas de las características técnicas del A1200 para emular algunas partes del hardware de la Emplant original.

Esta versión no es compatible con ningún otro modelo de Amiga, ya que se conecta por la PCMCIA y otras especificaciones no detalladas que sólo se encuentran en el A1200.

Durante la emulación todo el hardware es utilizado, pero la multitarea está permitida para funcionar normalmente. Algunas características son:

- Usa 256K, 512K o 1Mb Rom de MAC.
- Soporta 2, 4, 16, 256, "miles" y "millones" de colores usando trucos específicos del hardware.
- Soporta CDROM, particiones de disco duro, hard files y discos ram.
- Soporta paralelo y serie utilizando los puertos del Amiga.
- Soporta discos en formato AMAX, EMPLANT, MAC alta densidad, PC 720 K y PC alta densidad
- Soporta 8/16 bits estéreo audio usando el audio de Amiga.
- Soporta los procesadores 020 a 060.
- Soporta 6881/82 si está presente.

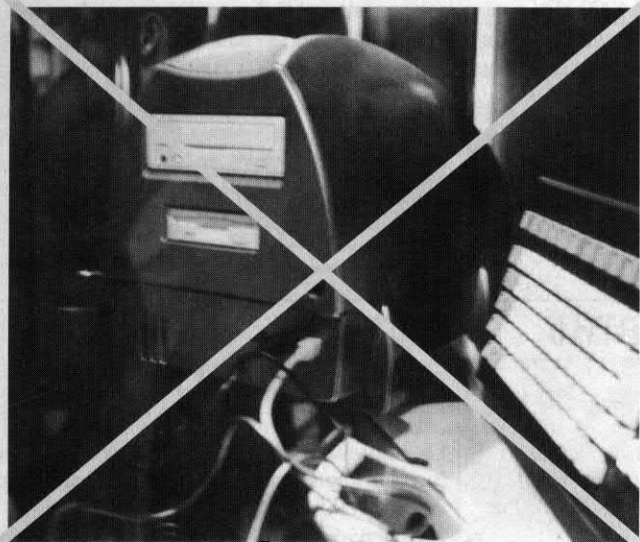
Precio aproximado: 8.000 ptas.

¡Ojo! Pese a lo que pueda parecer, el módulo Emplant A1200 no se conecta al puerto PCMCIA, sino que es simplemente software.

Tel. 520 680 9004 Fax. 520 453 64 07

¿PROYECTO WALKER DE AMIGA TECHNOLOGIES ANULADO?

¡ÚLTIMA HORA!



VI Scorp y Amiga Technologies reconsideran el proyecto Walker...

¿Una nueva versión del Sistema Operativo de AMIGA para Navidad?

REUNIÓN EN MALLORCA DE AMIGATEK CON LOS DISTRIBUIDORES ESPAÑOLES DE AMIGA

PHASE 5: A MEDIADOS DEL 97 PRESENTARÁ UN NUEVO ORDENADOR COMPATIBLE AMIGA CON POWER PC

NOTICIAS DEL ENCUENTRO VISCORP/AMIGA EN TOULOUSE en el próximo Amiga.InFo

RENDER IDE: El único sistema que acaba con los problemas del CD-ROM IDE para el A1200. El kit se ofrece completo con manual en castellano, cables y driver CD-ROM.

KIT RENDERIDE	8.900
KIT RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W!	18.900
KIT RENDER IDE + Fuente BIG Render 200W	19.900

FUENTE DE ALIMENTACIÓN BIG RENDER 200W A5/6/1200	9.900
ADAPTADOR PARA CONECTAR UN MONITOR DE PC AL AMIGA	2.000
ADAPTADOR PARA CONECTAR UN MONITOR DE AMIGA AL PC	2.000
CD-ROM X4 + DRIVER ATAPI AMIGA	9.900
CD-ROM X6 + DRIVER ATAPI AMIGA	16.000
A1200 + 850 MB DD BAJO CONSUME (NO ESTROPEA FUENTE)	110.900
CABLE SCSI EXTERNO DB25-C50 O C50-C50	2.900
BERNOULLI DISCO DURO REMOVIBLE 230 MB PROF.	69.900
ZIP DRIVER SCSI EXTERNO 100 MB + DRIVER AMIGA	35.900
JAZ DRIVER SCSI EXTERNO 1 GIGA	109.000
MODEM/FAX 14.200 BAUDIOS + SOFTWARE AMIGA	19.900
SAI OFFLINE AMIGA 600 W	34.900
MONITOR MULTISYNC STEREO AMIGA A1438S	55.900
RACK 5.1/4 DISCO DURO EXTERNO A1200	5.000

RENDER
MULTIMEDIA

C/Ruperto Chapí, 56
03201

ELCHE (ALICANTE)

TEL/FAX: (96) 543 9953

REGALO
ALFOMBRILLA
RATON PVC CALIDAD
POR CADA COMPRA

PRECIOS IVA
INCLUIDO

-CONECTA UN AMIGA A UN PC PARA COMPARTIR DATOS EN MULTITAREA CABLE+DRIVERAMIGA + DRIVER PC 3.500

-CONECTA TU AMIGA AL AMIGA DE TU AMIGO Y COMPARTE DATOS, CONTROLA EL PUNTERO DEL OTRO ORDENADOR, ABRE PROGRAMAS DEL OTRO ORDENADOR, ENVIA MENSAJES EN TIEMPO REAL Y TODO EN MULTITAREA CABLE + DRIVER AMIGA-AMIGA 3.500

-LA UNICA PELICULA DE LAS DOS ULTIMAS PARTIES DE AMIGA DEL SUR (S.FERNANDO Y POSADAS) 100 % AMIGA CON ENTREVISTAS!!! 2.500

-SURFKIT (MODEM AMIGA + SOFT) INTERNET 28.500

-BLIZZARD 1260 119.900

-BLIZZARD 1230-IV 39.900

-KIT SCSI BLIZZARD 19.900

-TAMBIEN TENEMOS GENLOCKS, DIGITALIZADORES, TARJETAS DE RAM, RATONES, CABLES, JOYSTICKS Y AMIGA.InFo!!!

AMIGA CENTER

Mayorista Oficial Amiga Technologies

C/.Marina-288 08025-BARCELONA TEL: (93) 456-80-01 FAX: (93) 456-76-13

AMIGACENTER BILBAO (CYBER AMIGA) TEL: 94-457.04.85 AMIGACENTER VALENCIA (CLUB BYTE) TEL: 96-392.15.67 AMIGACENTER CASTELLON (AMIGA MARKET) TEL: 964-495.523

SUPERDRIVE 4X CD-ROM EXT A1200

Controladora PCMCIA (no invalida garantía)
Completísimo software (CD32, PHOTO CD, AUDIO)
Manual en **castellano** CacheCDFS
2 CD de regalo, 6 meses de garantía

P.V.P. 25.900.-

TURBO PRINT 4.1

Incluye drivers para Epson Stylus, HP-Deskjet 500-850, Canon BJC 600-4100, NEC Pinwriter, OKI, STAR.

Manual en **castellano**, Servicio de upgrades
Calidad de impresión impresionante incluso en blanco y negro.

P.V.P. 11.900.-

MEMORY NEEDED?

Simm 4Mb.....	8.900.-
Simm 8Mb.....	18.900.-
Simm 16Mb.....	39.900.-

STORAGE WANTED?

Disco IDE 630Mb.....	25.900.-
Disco IDE 830Mb.....	27.900.-
Disco IDE 1 Gb.....	29.900.-
Disco IDE 1,2 Gb.....	33.900.-
Disco IDE 1,6 Gb.....	38.900.-

DISCO DURO A500/2000

AT-BUS 508 630Mb.....	41.900.-
AT-BUS 508 830Mb.....	43.900.-
AT-BUS 508 1Gb.....	45.900.-
AT-2008 630Mb.....	37.900.-
AT-2008 830Mb.....	39.900.-
AT-2008 1Gb.....	41.900.-
Oktagon 2008 SCSI-2 1Gb.....	66.900.-

RATONES

Ratón AlfaData 400 dpi.....	2.300.-
Ratón Trackball AlfaData.....	7.900.-
ControlPad Profesional.....	3.900.-

OFERTA EN JUEGOS

Alien Breed 3D	4.300.-	Obsession	3.500.-
Black Viper	4.300.-	Odyssey	3.500.-
Breathless	4.300.-	Pinball Illu	4.300.-
Coala	4.300.-	Slam Tilt	4.300.-
DeathMask	4.300.-	Speris Legacy	4.300.-
Dungeon Master	4.300.-	Super Skid	4.300.-

Exile	2.800.-	StreetFighter 2	3.500.-
Exile AGA	4.300.-	Super Tennis	4.300.-
Extreme Racing	4.300.-	Tubular Worlds	3.500.-
Fears AGA	4.300.-	Virtual Karting	3.500.-
Gloom AGA	4.300.-	Watch Tower	3.500.-
Gloom Deluxe	4.300.-	Worms	4.300.-
Humans 3	3.500.-	Nemac IV	4'900.-

CD-ROM

CD-ROM IDE 4x + Soft Idefix.....	9.900.-
CD-ROM IDE 6x + Soft Idefix.....	17.900.-
CD-ROM IDE 8x + Soft Idefix.....	27.900.-
CD-ROM SCSI 4x.....	23.900.-
CD-ROM SCSI 4x ext.....	32.900.-
Software IDEFIX.....	5.900.-
Software AsimCDFS V3.4.....	14.900.-

MATERIAL DE OCASION

Ampliación Supra Ram 2Mb A500.....	23.000.-
Emplant Deluxe (nuevas).....	49.000.-
Sunrize A512 (Digitalizador 12bit).....	25.000.-
Modem USRobotics 16.800 Dual.....	35.000.-
Sintonizador STV-01 A1084 (nuevos varios)...	3.900.-
A2000 Tower HD 170Mb SCSI 3Mb.....	90.000.-

ULTIMOS TITULOS EN CD-ROM

Amiga Tools 4, Texture Portfolio, E.M.Phase 4, Amiga Utilities 4, Epic Collection, Arcade Clasic Plus, Emulators Unlimited, XIPaint 4.0, AGA Experience, Professional Backdrop, Workbench designer, Magic Publisher



Arcade Classics Plus



Amiga Tools 4



Magic Workbench



XIPaint V4.0

Entrevista con AmigaTek

"Lo primordial es una campaña publicitaria importante para informar al mercado español. En este momento la gran mayoría del mercado ignora qué es el Amiga y sus posibilidades"

No sólo han habido cambios en Amiga Technologies y Viscorp. También en España se ha creado un nuevo importador oficial de Amiga.

De origen alemán, Amiga Tek espera tener un gran éxito de ventas en España basándose en un servicio serio y rápido, así como una campaña publicitaria a nivel nacional.



-¿Cuándo nació Amigatek y por qué motivo?

Nació concretamente el 25 de marzo de este año con la ilusión de contribuir en la medida de lo posible a la prosperidad y el futuro del Amiga.

-¿Cuánto tiempo llevan trabajando con la plataforma Amiga?

Como usuarios, desde que apareció el primer Amiga 1000 en Palma de Mallorca.

Como empresa, desde el primer momento, por supuesto.

-¿Quién forma Amiga Tek?

El administrador es el Sr. Andre Varnhorn. El segundo socio es la Sra. Ina Kroppeit. El director comercial es Sr. Heinz Uden

-¿Cuáles son sus recursos?

Disponemos de recursos más que suficientes para distribuir y promocionar el Amiga como se merece.

-¿Dónde están situados?

En Palma de Mallorca, C/ Juan de Saridakis 5a, frente al palacio de Marivent.

-¿Qué razones han habido para que exista otro importador oficial para España de Amiga?

En principio hubo una confusión. Una vez puestos en contacto con MVS (interlocutor comercial y distribuidor mundial de Amiga Technologies GmbH) nos comunicaron que no existía importador oficial de AT en España, por lo que llevamos adelante la idea de crear una distribuidora. Más adelante hemos sabido que ya existía un distribuidor oficial, pero los trámites ya habían sido iniciados y decidimos seguir adelante de todas formas.

-Como nuevos importadores oficiales de Amiga Technologies, ¿qué política de distribución seguirán?

Nuestra política se resume en los siguientes puntos:

- establecer las MISMAS CONDICIONES PARA TODOS los minoristas, grandes y

pequeños

- servicio rápido a cualquier punto de España
- información constante a los usuarios y minoristas a través de nuestra página Web y de otros canales

- comunicación constante con Alemania, para disponer de las últimas informaciones en todo momento

-¿Será similar a la que actualmente se está realizando por parte de otros distribuidores?

Nosotros no tomamos como referencia ningún caso anterior. Solamente nos preocupamos de elegir la política más conveniente para el Amiga en España.

-¿Qué papel va a desempeñar AmigaTek en los cambios futuros?

Queremos poner el Amiga en el lugar que se merece y que Amiga Technologies GmbH tenga en cuenta el mercado español de ahora en adelante.

-¿Qué modelos de Amiga van a distribuir?

Todos, sin excepción.

-¿Distribuirán otros productos, aparte?

-¿Cuáles?

En estos momentos somos distribuidores exclusivos de la tarjeta Graffiti.

Próximamente vamos a distribuir una nueva tarjeta que expande el puerto IDE del Amiga 1200 para cuatro dispositivos, de cualquier tipo, a un precio razonable.

No descartamos distribuir en el futuro otros productos relacionados con el Amiga.

-¿Por qué Mallorca y no otro punto en la península?

¿Hay algún lugar mejor para vivir?

-¿Puede ser un inconveniente para la distribución la distancia geográfica de Mallorca a la Península?

En absoluto. Hemos firmado un acuerdo comercial con SEUR, con unos precios bastante razonables, que prácticamente

eliminan cualquier inconveniente de nuestra insularidad.

-¿Tienen pensado abrir oficinas en Madrid o Barcelona?

Si el futuro se plantea como tenemos previsto, será inevitable abrir oficinas y almacenes en otros puntos de España, como Barcelona, para mejorar, aun más, el servicio y el contacto con los minoristas.

-Recientemente, hemos conocido la intención de compra por parte de Viscorp de toda la tecnología Amiga y de la propia Amiga Technologies GmbH. ¿Qué opinan Vdes. de este movimiento de Viscorp?

Personalmente, creemos que la compra por parte de Viscorp es un paso adelante para asegurar el futuro del Amiga.

-¿Continuará Viscorp con Amiga tal y como es hoy día?

Viscorp ya ha comunicado a los distribuidores su intención de seguir con el Amiga, y de usarlos como canal de comunicación con la comunidad de desarrolladores de hardware/software a nivel mundial.

-¿Puede afectar este cambio a la distribución de Amiga en España?

Lo único que puede hacer es mejorarlo.

-Hasta el momento, la única representación oficial de Amiga Technologies en España es Amiga Technologies Iberia en Portugal, ¿tiene alguna relación Amigatek con Portugal?

Ninguna.

-¿Y con Pixel Media?

Tampoco.

-Parece ser que existe alguna confusión en este tema...¿Podría aclararnos, desde su punto de vista, la situación actual de Amiga Technologies, Pixel Media y Amigatek en España?

La situación actual es bastante confusa para todos, por lo que AT ya nos ha comunicado

su intención de aclarar lo antes posible dicha situación.

Por nuestra parte, nosotros sólo tratamos con Amiga Technologies.

-¿Qué puntos consideráis importantes para que Amiga tenga mayor éxito en España?

Lo primordial es una campaña publicitaria importante para informar al mercado español. En este momento la gran mayoría del mercado ignora qué es el Amiga y sus posibilidades.

-¿Podría mejorar la situación actual del mercado?

Está claro que no puede empeorar mucho más.

-¿Cómo?

Habría algunas sorpresas importantes en breve.

-¿Van a bajar o subir los precios de los modelos actuales de Amiga?

Según AT, los precios no sufrirán cambios significativos a corto plazo.

-¿Tienen planeado realizar alguna campaña de publicidad de Amiga en nuestro país?

Es lo primero que hemos puesto en marcha.

-¿Dónde y a qué nivel?

No podemos dar detalles, pero sí podemos asegurar que será a nivel nacional.

-En cuanto al servicio técnico de Amiga, ¿es Visonic o tienen algún otro servicio de reparación?

El servicio es Visonic, pero en este tema aún hay mucho trabajo por hacer.

-Según Vdes., ¿qué deben hacer los usuarios que tengan un Amiga averiado y esté en garantía?

¿Deben enviarlo directamente a un punto de reparación o entregarlo en el distribuidor donde lo adquirió?

Deben entregarlo al distribuidor donde lo han adquirido.

-Como mayoristas que son, deben tener una relación estrecha con sus clientes, los distribuidores de sus productos, ¿qué garantías da Amigatek al distribuidor?

Honradez y ganas de hacer bien las cosas.

-¿Qué tipo de soporte da al punto de venta?

Información detallada en todo momento de los acontecimientos relacionados con el Amiga, actuamos como interlocutores directos con Amiga Technologies GmbH y material promocional del Amiga.

-Sabemos que el software es importante para un ordenador y para el usuario, sin embargo, muy pocos distribuidores se interesan por importar programas de Amiga en España y no digamos ya de su traducción al castellano. Según su opinión, ¿a qué se debe este poco interés por los programas?

La piratería generalizada supone que las posibilidades de vender software original se reduzcan drásticamente, y en la mayoría de los casos el software queda obsoleto en las estanterías antes de que pueda venderse.

Por nuestra parte, no permitiremos ni fomentaremos ningún tipo de piratería. Nuestra postura está totalmente en contra de cualquier tipo de piratería, y en esto seremos todo lo estrictos que nos sea posible.

Al respecto de las traducciones al castellano, todo el material que nosotros distribuimos será traducido al castellano, incluyendo el software que permita el uso de 'catalogs'.



-Aparte, ha habido siempre una gran polémica con los tan nombrados y esperados "manuales de Amiga en español". ¿Llevarán los productos de Amigatek sus correspondientes manuales en español?

Podéis estar seguros que dentro de muy poco todos los Amigas que nosotros distribuyamos incluirán documentación en castellano, ya sea sobre papel o sobre disco. Esto último depende de AT.

-Internet está teniendo un auge increíble, y los usuarios están muy interesados en conectarse directamente con su Amiga. Sabemos que Amiga Technologies distribuirá un nuevo pack con todo el material necesario para conectarse. ¿Qué fechas de distribución tienen Vds. de este pack?

Ya se está distribuyendo en este momento.

-¿Distribuirán de forma independiente al pack los programas para los usuarios que estén interesados?

Por supuesto.

-¿Existirá también la posibilidad de conectarse 100 horas gratis a través de IBM?

Sí, en el caso de máquinas adquiridas hasta finales de mayo de este año.

De todas formas, sabemos que la cobertura de IBM en España es limitada, por lo que en algunos casos las llamadas pueden ser interurbanas e incluso interprovinciales, disparando la factura telefónica del usuario.

Por esto, estamos negociando con varios servidores de internet, a través de Infovia, para incluir ofertas de conexión, muy interesantes para el usuario, con todos los Amiga Surfer que distribuyamos.

-Una presentación formal y oficial de Amiga en alguna feria importante, como Informat 96, podría ayudar a dar a conocer de nuevo el Amiga. ¿tiene Amigatek pensado algún movimiento al respecto?

No, este año nuestra situación no nos permite representar el Amiga como se merece en ferias informáticas. Nuestra prioridad es promocionar el Amiga por medios más multitudinarios que una feria informática. Es por esto que nuestra intención es invertir más de 8 millones de pesetas, de nuestro bolsillo, en la próxima campaña publicitaria del Amiga a nivel

nacional.

-¿Qué planes de futuro a corto y largo plazo tiene su empresa con el Amiga?

Para este año queremos ampliar el mercado del Amiga de una forma considerable, y no escatimaremos esfuerzos para conseguirlo.

-¿Creen que el futuro está en la nueva tecnología RISC Power PC aplicada al Amiga?

Amiga Technologies nos ha confirmado directamente que todos los planes de desarrollo seguirán su curso aun tras la compra por parte de Viscorp. Personalmente, creemos que el powerPC es un paso imprescindible para competir en el mercado, tanto a nivel usuario como a nivel profesional.

-¿Creen que el futuro está en los set top boxes de Viscorp?

Será un componente más de ese futuro.

-Finalmente, si quiere decir algunas palabras finales para los usuarios, adelante:

1.- Nuestra presencia sólo puede suponer una mejora en el servicio de todos los productos Amiga

2.- Nosotros también somos usuarios desde hace muchos años, conocemos el Amiga y sus necesidades y problemas, y todo lo que queremos es que podáis disfrutar de vuestro querido Amiga ahora y por muchos años.

3.- Vamos a estar presentes en algunas partys, cuando el tiempo nos lo permita, como es la próxima Euskal Party.

4.- Tenemos planes para organizar concursos con importantes premios, de los que daremos detalles en su momento.

-También podría dirigir un mensaje a las empresas que puedan estar interesadas en distribuir ordenadores Amiga en España:

Que no duden en comunicarse con nosotros y les ayudaremos en todo lo que nos sea posible.

Amigatek España S.L.

c/ Juan de Saridakis 5a

Palma de Mallorca

07015 BALEARES

fax: 971 702887

email: amigatek@jet.es

www: http://web.jet.es/~amigatek/

Amiga.InFo agradece la colaboración de AmigaTek y les desea un gran futuro dentro del mundo Amiga en España.



INFORMATICA 2021 (MALAGA)

10 años al servicio del Amiga.

C/ Avda. Rosaleda 1, Teléfono Fax 952-220271 cj2021@unet.es
 Todo para tus ordenadores AMIGA 500-1200-2000-4000

¡Este verano ponte tu camiseta AMIGA!
 Con todos los pedidos regalo de camiseta.

Hasta agotar existencias.

ACELERADORAS

SQUIRREL SCSI	14.500.-
BLIZZARD	
1230/4 ...50 MHz	35.900.-
1260 50 MHz	115.000.-
2060 50 MHz	120.000.-
Kit SCSI para 1260	19.500.-
Kit SCSI para 1230	16.500.-
¡DISPONIBLE YA!	

VARIOS

- Picasso II 48.900.-
- VLAB Motion 175.000.-

CHIPS

ROM 3.1 + Kit ..	16.000.-
ROM 1.3	5.500.-
ROM 2.0	8.900.-
ROM 3.0	12.500.-
AGNUS 1MB...	7.500.-
CIA 8520	4.900.-
CIA 8520 SMD	8.500.-
LISA SMD	8.500.-
GAYLE SMD ...	8.500.-
ALICE SMD	8.500.-
PAULA SMD ...	8.500.-
Zócalo 44 pin SMD 900.-	
BUDGIE SMD ...	9.500.-
zócalo 84 pin smd 1.200.-	
DENISE 8362 ..	6.200.-
DENISE 8373 ..	6.200.-
PAULA 8364 ...	6.200.-
GARY 5719	6.200.-
COPRO 50 MHz	18.000.-
COPRO 33 MHz	8.500.-

MIDI

MIDI Normal	4.500.-
MIDI Profesional	7.900.-

CONTROLADORAS

- Alfa Power para Amiga 500
18.900.-
- AT APOLO para Amiga 2000
15.000.-

NUEVOS TITULOS CDROM DISPONIBLES

Xipain4 8.700	WS Animation 5.400	LightWave Enhancer 8.500
Gateway v2 2.800	Octamed 6.0 5.900	RayTracing(2CD's) 5.500
NetNews Offline 2.100	Tools Unlimited 2.300	Da Cappo 3.900
Network CD2 5.400	WorkBench Addon 3.300	World Info 95 5.900
WS Clipart CD 3.800	Light Rom III 7.900	Magic Publisher 6.900
WS Fonts 3.500	Light Rom II 7.900	Sci-Fi Sensation 4.600
WS Sounds Ter. 5.400	Light Rom I 7.900	Sound & Vision 2.700
Multimedia Mega Bundle (5 CD's) 7.200		Aminet 11 2.500

CONTROLADORA HD Y CDROM (Amiga 2000/3000/4000) 14.500 (Incluido el Emulador CD32)

TOCATA 49.900	
CYBERSTORM FAST SCSI II DMA CONTROLLER	19.900
CYBERSTORM WIDE SCSI II DMA CONTROLLER	29.900
GRAFFITO DIGITALIZADOR VIDEO TIEMPO REAL	22.900
GRAFFITO DIGITALIZADOR S-VHS TIEMPO REAL	27.900
DECODIFICADOR TELETXTO MONITOR AMIGA	10.900
UNIDADES INTERNAS HD 500/600/1200/2000/4000	15.400
VLAB SVHS 2000/3000/4000	49.900
VLAB PAR EXTERNO 5/6 1200	49.900
I-GLASSES (REALIDAD VIRTUAL) GAFAS CYBERSPACE 3D	108.800
RETINA 24 BIT 2MB 36.900	RETINA 24 BIT 4MB 49.900
MODULO PICASSO 16.900	
CYBERSTORM MK II 125.000	
PICCOLO SD 64 2MB 54.000	4MB 72.900
RETINA BLT 23 1MB 58.000	4MB 75.900

**NOVEDADES
HARDWARE**

RATONES

400 DPI 3 bot. 3.500.-
400 DPI 2.800.-
Óptico 5.600.-
InfraRojo 6.500.-
Joy Pad 3 bot. 2.200.-

ROM SELECTORS

Rom Selector normal 1.3 - 2.0 para A500 y A2000	2.900.-
Rom Selector doble automático 1.3- 2.0 para A500 y A200	3.300.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A500 y A200	6.500.-
Zócalo adaptador de 3.1 para A500 y A2000	3.400.-
Rom Selector 1.3 - 2.0 para A600.....	3.500.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A600.....	6.500.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A1200	7.500.-
Zócalo adaptador 2.04 y 3.1 para el A500 revisión 3 y 5.....	1.600.-

DISQUETERAS

Externa A500	10.900.-
Interna A500	10.000.-
Interna A600-1200	11.900.-
Externa HD DELL.....	20.900.-

• Consola PLAYSTATION

55.000.-

• CYBERVISION

2 MB - 59.900.-
 4 MB - 76.900.-

¡Consulta
 nuestras páginas
 en Internet!
cj2021@unet.es

AMPLIACIONES

512 K A500	6.900.-
1MB A600	9.500.-
1MB A500+....	10.500.-
1.8 MB A500	17.500.-

AMIGA 1200
AMIGA 4000
Módulo MPG

69.500.-
390.000.-
35.900.-

TÍTULOS CD ROM

UTILIDADES:

Multimedia Tool Kit- 3 CD's	6.300.-
Aminet Set - 4 CD's 1 y 2	5.800.-
Meeting Pearls II y III	2.500.-
FreshFish 10	2.900.-
FrozenFish	3.700.-
Gateway	2.500.-
Magic Illusions	2.000.-
The Beauty of Chaos	2.000.-
Light Rom II	7.900.-
The Light Works	3.500.-
CD Network	3.800.-

Terra Sound Library	5.200.-
Insight Dinosaurios	7.500.-
JUEGOS	
Litil Divil	5.600.-
Flink	4.300.-
Brian The Lion	3.500.-
Universe	4.600.-
Superfrog	3.900.-
Bubba V Stix	5.800.-
Chuck Rock 1	3.400.-
Chuck Rock II	3.400.-
Castle II	3.600.-

Simon The Sorcerer	4.200.-
Super Skidmarks	5.200.-
Field Of Glory	3.900.-
Pirates GOLD	3.900.-
American Lamborghini	2.000.-
Alfred chicken	2.500.-
Pierre le Chef	2.500.-
Overkill+Lunar C	2.000.-

DIGITALIZADORES

AURA 1200	18.900.-
Megalosound	7.900.-

VARIOS

Joystick Aviator	4.000.-
Joystick Intruder.....	4.000.-
Joystick Cruiser	3.600.-
AMIGA.InFo.....	850.-

16 % de IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRECIOS ; SERVICIO DE REPARACIONES PARA TODA ESPAÑA !
 PRECIO ESPECIAL PARA DISTRIBUIDORES

Horario - 9:30 a 13:30. Tarde 17:30 a 20:30

World of Amiga en Londres



Amiga.InFo asistió durante Los días 13 y 14 de Abril a una de las ferias más importantes dentro del mundo Amiga: el WOA UK, en Londres. Aunque se presentaron novedades en productos...en el ambiente se notaba la tensión de las últimas noticias sobre ViSCorp y Amiga...

Desde hace aproximadamente un mes, en la redacción de Amiga.InFo decidimos asistir a una de las ferias más importantes dentro del mundo de Amiga: el World of Amiga en Londres, Reino Unido.

Los motivos que nos impulsaron fueron varios, pero quizás el más importante fue el hecho de que Amiga Technologies asistiría y de que presentarían el nuevo prototipo de Amiga, el Walker. También, como no, sabíamos de antemano que algunos fabricantes importantes estarían presentes con algunas novedades y nuevos productos. Además, era la primera feria en Reino Unido, y teníamos mucha curiosidad por saber si sería parecida a la feria alemana de Colonia a la cual también tuvimos el placer de asistir.

Todas esas fueron las razones y además, a última hora, apareció una que prácticamente nos obligaba a estar presentes...Para que os situéis en el ambiente de los días previos a la feria que vivimos en Amiga.InFo, Amiga Technologies había anunciado ya que ViSCorp estaba interesada en adquirir la tecnología Amiga y no sólo eso, según ESCOM, hasta incluso la propia Amiga Technologies GmbH estaba en venta.

Podéis imaginaros la confusión que provocó en nosotros esta noticia, que nos pilló por sorpresa y con las maletas ya hechas para partir hacia Londres... En aquel momento, creo que no pensábamos en otra cosa más que en poder hablar con los señores de Amiga Technologies y preguntárles ¿Qué está pasando? Como

veréis más adelante, lo hicimos y nos llevamos alguna que otra sorpresa...

La semana anterior a los días 13 y 14 de Abril, conseguimos reservar habitación en el mismo lugar donde se celebraba el certamen, en el hotel Novotel de Hammersmith. Más tarde nos dimos cuenta de lo afortunados que fuimos, ya que se agotaron todas las habitaciones y la reserva nos permitió salir y entrar de la feria libremente, para tomarnos un descanso en la habitación. También tuvimos la gran idea de reservar los tickets de entrada desde España, por lo que cuando llegamos no tuvimos que hacer cola en la entrada y pasamos directamente al recinto ferial. Además, al presentarnos como una revista, nos dieron pase libre para los dos días.(!)

El viaje en avión fue corto y una vez en el aeropuerto, nos dispusimos a encontrar en la inmensidad de Londres el Novotel. Lo que no nos llegamos a imaginar era que el aeropuerto estaba a unos veinte minutos de Hammersmith, y que ni mucho menos el taxi que cogimos nos cobraría 5.000 ptas. Adivinad por qué al regreso cogimos el metro que nos costó 200 ptas...

Nada más llegar el mismo sábado hacia las 9h de la mañana, el taxi nos dejó en la misma puerta de entrada del Novotel, donde ya se apreciaba una larga cola de...¡amigueros! Vaya, esto promete nos dijimos. Después de dejar el equipaje en la habitación, que por cierto estaba unas 4 plantas por encima del recinto ferial, fuimos directos a la entrada,

donde rápidamente nos pidieron el número de reserva de los tickets. Tras unos minutos de comprobación en unos listados, los señores de la entrada nos dejaron pasar directamente, además de darnos un pequeño catálogo donde había un mapa del recinto y se explicaba brevemente qué empresas estaban presentes y qué productos exponían.

Sobre las 10.30 de la mañana comenzó la verdadera aventura. Una vez dentro del recinto, que por cierto era bastante más pequeño en comparación con el show de Colonia, dimos una primera vuelta de reconocimiento. Ya en ese momento empezábamos a ver caras conocidas y empresas de renombre internacional, aunque eso sí, nos llevamos una pequeña decepción al comprobar que dimos la vuelta completa a todos los stands en tan sólo 15 minutos.

No es que no hubiera expositores, sino que los stands eran muy reducidos y prácticamente estaban unidos siguiendo el perímetro del local. En seguida nos dimos cuenta de que esta feria iba a ser muy diferente del pasado show de Colonia. El ambiente no era el mismo, era mucho más frío y serio, quizás se notaba el carácter inglés... Algunos de los expositores, que en total eran unos veinticinco, tenían los productos a la venta directa, con precios especiales para la feria; otros únicamente los mostraban al público y atendían consultas.

Nos dedicamos todo el sábado a viajar stand por stand, observando qué se exponía y tomando fotos de los productos más importantes.

Evidentemente, el primer stand al cual nos dirigimos fue al de Amiga Technologies. Estaba situado en la parte central del recinto, y era el más grande. Aunque no tan exagerado como lo fue en Colonia, mostraban varios A1200 y un A4000T. En cada Amiga había una persona encargada de explicar al público las posibilidades y aplicaciones que tenían instaladas. En un A1200 corría una demo del Workbench, sí, sí, una demo creada por la propia Amiga Technologies y que te enseñaba como funcionaba el Workbench en tiempo real. Era curioso observar como el puntero del ratón se desplazaba automáticamente para abrir aplicaciones, ventanas, seleccionar menús, arrastrar iconos, etc... Esta demo estaba destinada a las tiendas que dispusieran de algún Amiga para mostrar al público. En otro A1200 podíamos ver el famoso CDROM QDrive, conectado por el puerto PCMCIA y de cuádruple velocidad. Todavía no está disponible en España, pero es un buen candidato para los usuarios que todavía no se han convencido de las posibilidades del CD... Por otro lado, tenían un A4000T solitario, con un sencillo 040 a 25 MHz y corriendo sólo el WB. Lo realmente impresionante de este Amiga era el monitor que tenía conectado. Un 17 pulgadas de marca ¡Amiga Technologies! totalmente digital y que según parece, trabaja en modo PAL (15.6 KHz) y todos los modos superiores del Amiga. Era espectacular y, aunque no lo pudimos confirmar, debía tener una tarjeta gráfica porque estaba trabajando con un Workbench en 24 bits... De nuevo se confirmó que Amiga Technologies no debe tener demasiados A4000T 060, puesto que de lo contrario hubiera expuesto alguno en la feria.

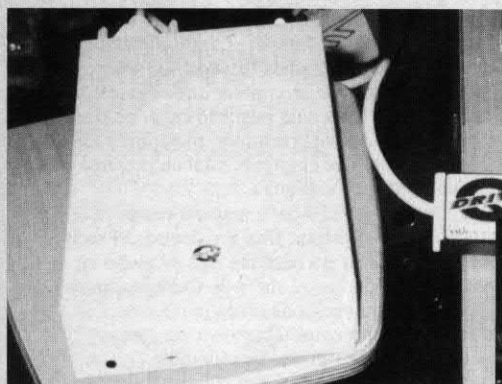
En un lado del stand se instaló una pantalla gigante compuesta de varios monitores, y delante de la pantalla, varias filas de asientos de forma que podías sentarte para disfrutar de algunas demos amigueras. A media mañana, y utilizando esa misma pantalla, los señores de Scala hicieron una demostración de trabajo con su nuevo MM400. También presentaron en la feria el nuevo pack Surf, para navegar con Amiga en Internet. Pudimos echarle un vistazo al soft y la verdad es que nos quedamos gratamente sorprendidos por su calidad y sobre todo por su integración dentro del sistema operativo. Tenía instalado un navegador (MindWalker), un FTP (AmiFTP), un IRC (AmiIRC) y un mail (Voodoo). Ya disponemos en la redacción de este pack, así que próximamente lo comentaremos en la revista...

Pero si bien todo esto fue muy interesante...lo que realmente nos emocionó fue ver el prototipo Walker. Y no sólo tenían uno, sino dos, uno expuesto dentro de una vitrina y otro a pleno funcionamiento. Al lado del Walker y vigilándolo como si se tratara de un tesoro, estaba un colaborador de AT que amablemente explicaba a todos los curiosos sus características y sus novedades. Este mismo colaborador nos comentó que cada prototipo estaba valorado en un 1.000.000 de libras (!).

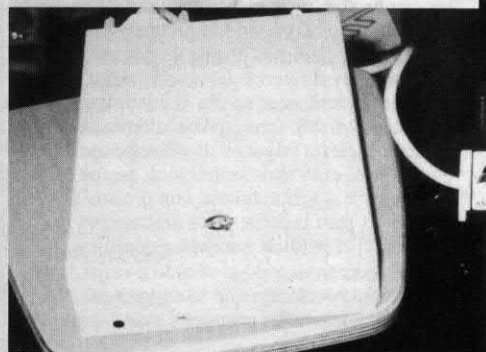
Qué os podemos contar, nos pareció magnífico ver un nuevo desarrollo de Amiga Technologies, tras dos años de larga espera...pero su apariencia era un tanto diferente y radical. Una caja que algunos llegamos a comparar con una tortuga, una radio de los 60 e incluso con una rana. ¿Qué te parece a tí? Pero desde luego, aquella cosa tenía un Wb 3.2 y un puerto de expansión interno del que todavía no se sabe gran cosa,

pero que permitirá conectar tarjetas Zorro y PCI. También posee un puerto paralelo bidireccional de alta velocidad (¡ideal para el PARNET!) y un par de zócalos para ampliarlo con módulos SIMM. Como novedad, tenía un nuevo chip llamado Super I/O, encargado de modernizar y estandarizar las entradas/salidas del Amiga...Tenía instalado un CDROM y una unidad de discos estándar que según contaban, era de alta densidad. El guardian del Walker no dejaba que nadie se acercara y nos quedamos con las ganas de correr algún programa. La configuración era de 5 Mb de FAST y 1 MB de CHIP con un M68030 a 40 Mhz. A simple vista, no había ninguna diferencia con un Amiga y el Wb 3.1 Por lo que pudimos deducir, en su interior, además de albergar la placa base, también tenía la fuente de alimentación, eliminándose por fin la famosa fuente de los Amiga de gama baja.

Parece que la intención de AT es de estandarizar al máximo el Amiga en cuanto a entrada/salida se refiere, puesto que todos los conectores eran conocidos, la unidad de disco típica de los PC, el CDROM IDE, memoria SIMM en placa base, expansión para tarjetas PCI...todo esto apunta a que por fin podremos adquirir periféricos y ampliaciones en cualquier tienda de informática y al mismo precio que en otras plataformas... Nos parece muy interesante el hecho de que sea posible conectar tarjetas PCI, puesto que las especificaciones técnicas de este bus son superiores al Zorro III y las tarjetas son mucho más económicas. Por ejemplo, actualmente existen tarjetas gráficas PCI que rivalizan y superan a la Cybervision y cuestan bastante menos... En fin, según Amiga Technologies, para finales de Septiembre tendremos Walkers en el mercado y de aquí a



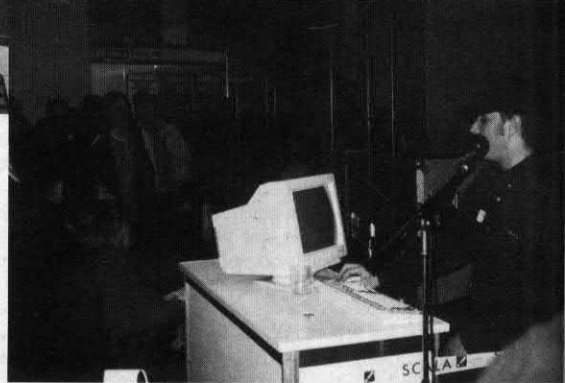
...así como el tan esperado pero nunca producido Q-Drive...

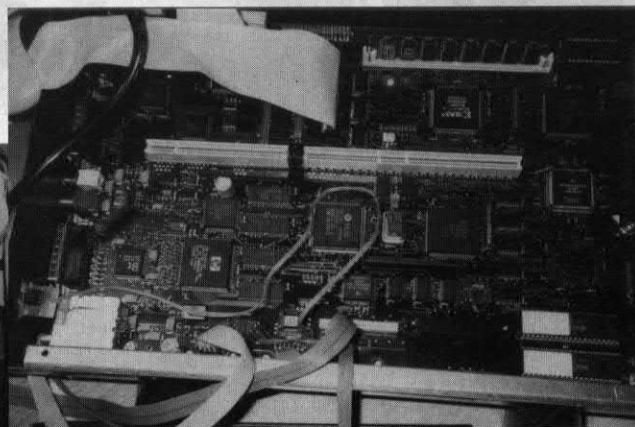
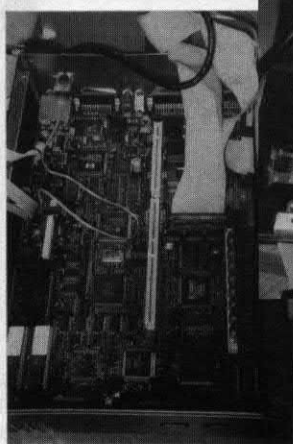
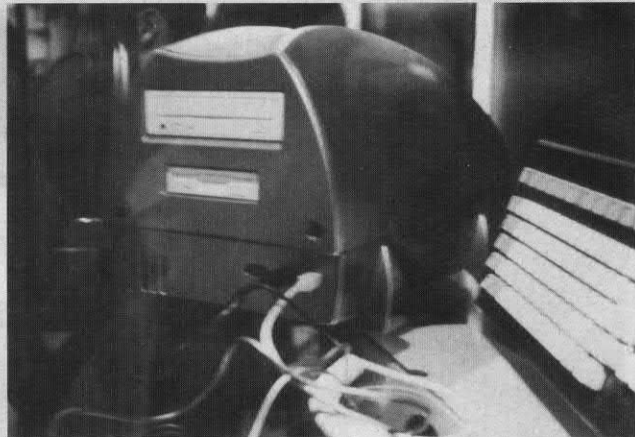


En el pequeño stand de Amiga Technologies pudimos observar los nuevos monitores de 17 pulgadas...



...y, por supuesto, el A4000T, en su versión 040. Los señores de Scala también realizaron demostraciones en el mismo stand de AT.





WALKER: ¿La estrella del show?

Qué podemos decir que no se haya comentado de este prototipo de Amiga. Su diseño está constantemente en boca de todos nosotros, y es que aunque AT sabe que no será la versión definitiva, esto de que se hable del Walker es publicidad indirecta de la que se está beneficiando positivamente. Por otro lado, las características técnicas son muy similares a las de un A1200, con algunas mejoras como el nuevo puerto de expansión ZORRO/PCI y del chip super I/O. Probablemente habrá más mejoras en el prototipo, pero todavía están por ver.

esa fecha, muchas características pueden ser añadidas o suprimidas del prototipo. Cambiando de tema, echamos en falta caras conocidas de Amiga Technologies rondando por el stand. En Colonia, estaban todos conversando con la gente...pero aquí no vimos a nadie oficial de AT. Nos extrañó, así que preguntamos a un Srta. que atendía en el mostrador principal y nos comentó que Gilles Bourdin podía atendernos en una sala contigua a la de la feria, en la sala de prensa. Nos dirigimos a esa sala y, efectivamente, allí estaba Gilles Bourdin y varias personas más. Nos informaron que aproximadamente a las 5.30 de la tarde habría una rueda de prensa y que podríamos asistir a ella. Luego os contamos qué tal fue.

Sobre las 12 del mediodía tuvimos la grata sorpresa de encontrarnos entre la multitud a un conocido, el Sr. Rodríguez de PixelMedia. Estuvimos conversando durante un buen rato, cambiando pareceres sobre la feria y como no, preguntándonos qué pasaba con Viscorp y Amiga Technologies. La respuesta no tardaría

en llegar, ya que a la rueda de prensa asistirían representantes de AT y de VISCORP...

Os lo podéis imaginar, después de comer, dimos como una docena de vueltas al recinto, y tomamos unas 120 fotografías en total. Hubo bastante asistencia de personas, sobre todo a media mañana. Por momentos no pudimos ni movernos de donde estábamos, debido a las aglomeraciones que se producían en los stands donde había ofertas interesantes.

Nuestros pies agradecieron que llegaran las 6 de la tarde, momento en el que nos desplazamos a una sala contigua a la de la feria, dedicada a esperada rueda de prensa. Prestad atención ahora a lo que os explicamos, porque aquella rueda fue un momento histórico y repleto de anécdotas interesantes.

Nada más entrar en la sala, nos sentamos en las primeras filas para no perdernos detalle...además de la cámara de fotos llevábamos una de vídeo para filmar con todo detalle lo que allí ocurría. Mientras estábamos preparando los carretes, comenzaron a entrar

miembros de la directiva de Amiga Technologies y de Viscorp.

Y aquí comenzó la primera anécdota. Mientras Fco. Martín preparaba la cámara, se le acercó un señor, el cual sin presentarse tan siquiera, le preguntó en un inglés genuinamente americano: "What s your interest in Amiga?" En otras palabras, que por qué estaba allí... Ni corto ni perezoso, se le ocurrió sacar un ejemplar de Amiga.InFo y decir: "We are Amiga.InFo, a spanish magazine."

Bendita sea la suerte de FMartin, ya que el mismo señor le dice, 'espera un momento, yo hablo un poquito español'...y se marchó corriendo en busca de otra persona. Al minuto vuelve y nos presentó a una Srta. que hablaba perfectamente en español...se trataba de Raquel Velasco, Directora de Marketing y Ventas para Europa de Viscorp. Es española, aunque los años fuera de nuestro país le han cambiado bastante el acento.

Inmediatamente quedamos con la Srta. Velasco para encontrarnos al final de la rueda

Rueda de prensa de VISCORP/AMIGA



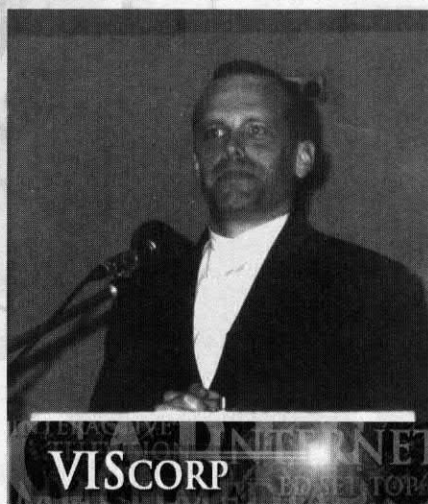
AMIGA

de prensa y evidentemente, aprovechar la oportunidad para presentarnos formalmente y como no, hacerle unas preguntas. En cuanto al señor que nos presentó a esta simpática Srta., era ni más ni menos que William Buck, el presidente de VISCORP (¡), y como no, también después de la rueda tuvimos el honor de conversar con él.

En la mesa principal estaban Gilles Bourdin, relaciones públicas de AT, William Buck, Presidente de Viscorp y Petro Tyschtschenko, Presidente de AT.

El director de la feria, el Sr. Peter Brameld, inició la rueda de prensa presentando a los componentes de la mesa y dando paso al Sr. Petro Tyschtschenko. Era la primera vez que teníamos el placer de ver al Presidente de AT, y nuestra impresión fue bastante positiva, se le veía una persona muy formal y seria, aunque supo incluir un par de bromas en su discurso escrito en papel que iba leyendo ante todos los asistentes. Nos quedamos sorprendidos de cómo comenzó el discurso: "Señores, señoras, Amiga Technologies va a ser vendida a VISCORP." Enseguida pudimos ver una sonrisa en la cara del presidente de Viscorp...que no paraba de observar atentamente al público mientras el Sr. Petro leía su discurso.

Seguidamente anunció que la decisión había



sido tomada hace tiempo y que ahora se ha visto reforzada por las pérdidas económicas que Escom ha tenido en el último trimestre. Escom no puede seguir soportando económicamente a AmigaTechnologies y mucho menos la inversión en desarrollo que supone producir nuevos modelos de Amiga. También comentó que Viscorp sí que lo puede soportar y desarrollar Amiga.

Por otro lado, anunció que habían vendido 40.000 A1200 desde que se reestableció la producción y que es una cantidad respetable, aunque queda un poco lejos de los 60.000 previstos... Según ellos, el mercado del Reino Unido ha sido el que ha fallado en ventas.

Cuando finalizó su breve pero importante discurso, el Sr. Petro dió la entrada al Sr. William, el cual, al más puro estilo americano y de una forma un tanto teatral, se levantó y rompió la seriedad del Sr. Petro dirigiéndose directamente al público para decir que si el Amiga está donde está ahora, era gracias a este señor. Que él y sólo él había conseguido levantar de nuevo el Amiga. Os podéis imaginar como la cara del Sr. Petro subió de tono inmediatamente pasando a un tono rojizo... Era evidente que esta acción del presidente de Viscorp pilló por sorpresa al presidente de AT. Todo el público sonrió y



En la rueda de prensa pudimos ver por primera vez al Sr. Bill Buck, presidente de Viscorp y, junto a él, al Sr. Petro Tyschtschenko, presidente de Amiga Technologies.

algunos aplaudieron, aunque no todos, como por ejemplo David Pleasance... Pero eso es harina de otro costal. Después de esta espectacular introducción, la reunión se animó bastante, y el Sr. Buck comenzó lo que podríamos calificar como show americano. Durante su breve discurso, de unos 5 minutos, sonreía y gesticulaba con la cara y manos de una forma que seguramente a más de un inglés (y probablemente alemán) le parecería exagerada, pero al fin y al cabo, los americanos nos tienen acostumbrados a ese tipo de cosas... Comentó durante cinco minutos que se habían gastado más de 40 millones de dólares en adquirir Amiga y toda su tecnología, y que no por eso estaban locos, ya que Escom lo compró tan sólo por 10 millones, pero probablemente se haya gastado más de 40 millones en conseguir reactivar la producción y los canales de distribución de Amiga(¡)

Viscorp tiene como principal prioridad su proyecto del "set top box", una máquina que permitirá convertir la televisión en una "caja interactiva con el televidente", además de ofrecer servicios de internet, fax, vídeo, juegos en red, etc. Por supuesto, la tecnología utilizada para este proyecto está basada íntegramente en Amiga, permitiendo a Viscorp conseguir un



Después de la rueda de prensa pudimos conversar con la Srta. Raquel Velasco, directora de marketing y ventas para Europa de Viscorp. Como no, el Sr. Fco. Martín tuvo la ocasión de mostrarle nuestra querida Amiga.InFo y ofrecerle varios ejemplares. Y es que es importante que nos conozcan fuera para que sepan que aquí en España existe todavía un gran interés por el Amiga y Amiga.InFo así lo quiere comunicar. También pudimos conversar con el Sr. Rodríguez de PixelMedia y con el Sr. Buck, de Viscorp.

sistema con multitarea real a muy bajo precio, asequible para cualquier televidente. El Sr. Buck comentó que en un futuro muy cercano esto será una realidad -quizás más cercano en Estados Unidos que en España- y que Viscorp quiere estar a la cabeza de este nuevo futuro.

No duró mucho la espontánea e informal intervención del Sr. Buck, ya que inmediatamente invitó a los asistentes a abrir un turno de preguntas.

No hizo falta esperar para que alguien levantara la mano y preguntara: "pero...¿váis a continuar con el Amiga como ordenador?" La respuesta fue un tanto confusa. El Sr. Buck comentó que ya había contestado a esa pregunta antes, pero no dejó clara su intención. No hubo manera de que se comprometiera para decir SI o NO. En su lugar, nos invitó a todos a asistir a la próxima rueda de prensa en Frankfurt, donde se expodrían todos los proyectos de Viscorp y el futuro de Amiga.

También se le preguntó sobre el Power Amiga, y contestó que estudiarían el tema en una reunión con Motorola, ya que sería posible que se continuara con la familia M680x0. Esta respuesta nos dejó aún más confusos...Sin embargo, en Amiga Technologies aseguran que todos los proyectos (Walker y Power Amiga) siguen su ritmo normal y continúan desarrollándose positivamente.

Hubo una persona (el Sr. Anthony Jacobson, editor de la revista Amiga User International) que preguntó sobre el número de empleados de Viscorp, dónde estaban situados, cuánto tiempo hace que existen, cuál es su capital, etc... El Sr. Buck contestó que tenían cerca de 40 empleados y que la empresa tiene un valor de unos 200 millones de dólares. Nació en 1990.

Si somos sinceros, nuestra impresión fue que el Sr. Buck no deseaba comprometerse demasiado con sus respuestas, ya que, al parecer, todavía no estaba cerrada la compra y quedaban muchos asuntos pendientes por tratar. Entre los asistentes estaban representantes de la prensa inglesa de Amiga, y la verdad, a juzgar por las caras que ponían y los comentarios que hacían, no quedaron muy contentos con la intervención del Sr. Buck.

Después del turno de preguntas, el propio Sr. Buck nos invitó a todos a tomar unas bebidas y charlar más tranquilamente en el

café-bar del hotel...y es aquí donde pudimos averiguar algunos temas importantes.

En ese momento, y después de tomar un refresco, nos acercamos a la Srta. Velasco, que, como ya hemos dicho antes, es la directora de marketing y ventas de Viscorp para Europa, y le pedimos que nos dijera su opinión sobre la situación de Amiga. Ella nos aseguró que el futuro va a ser muy positivo para el Amiga y que SÍ QUE VA A CONTINUAR y que Amiga Technologies seguirá tal y como está ahora, con el Sr. Petro Tyschtschenko como presidente. Le enseñamos nuestra querida revista Amiga.InFo, y se alegró mucho de que en España existieran empresas dedicadas a Amiga y de que hubiera usuarios de esta máquina.

Mientras hablabamos con la Srta. Velasco, se formaron varios grupos de charla, entre los cuales estaba el del Sr.Buck. Nos acercamos a este grupo y prestamos atención a lo que se comentaba...el Sr. Buck, sin decir nombres, comentó que estaban un poco preocupados de que una compañía "china" pudiera obtener también licencia para fabricar set-top boxes, y para que eso no ocurriera, decidieron comprar toda la tecnología a Escom. De esta forma, se cubren las espaldas y sólo podrán acceder al Amiga las empresas que Viscorp considere oportunas.

Finalmente, y después de una hora y media aproximadamente, nos retiramos a nuestras habitaciones para dar un merecido descanso a nuestros pies. Durante la mañana del domingo, estuvimos realizando algunas compras en la feria, aprovechando las ofertas de los vendedores y la oportunidad de conseguir algunas novedades para la revista. En las dos próximas páginas podéis encontrar algunas imágenes de los expositores que asistieron a la feria.

Ya, como conclusión, podemos decir que nos fuimos de Londres con ciertas dudas sobre Viscorp, pero que la feria en sí fue un éxito, aunque no comparable con el WOA alemán que se celebró en Colonia.

En cuanto a Viscorp...en el próximo número os contaremos qué tal son y qué planes tienen, ya que Amiga.InFo asistirá al encuentro que ha organizado la propia Viscorp en Toulouse (Francia), el día 19 de mayo. Según ellos, "el futuro del Amiga dependerá en gran medida de este encuentro". ■

Anécdotas ocurridas en el WOA

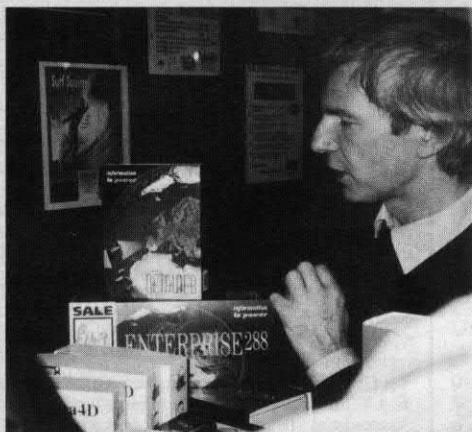
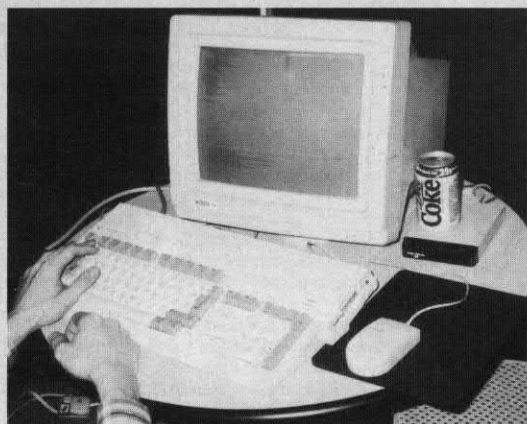
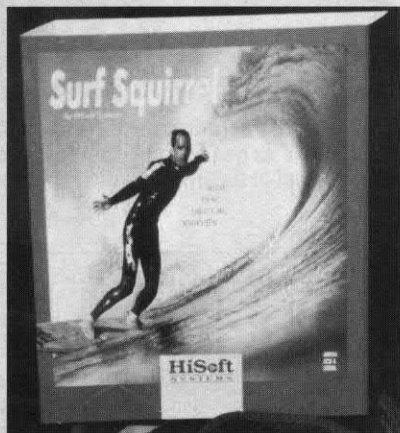
En la feria:

- Un distribuidor que exponía en la feria vendía A1200 de la época de Commodore a un precio reventado, sin embargo, no consiguió venderlos todos.
- En el stand de Hisoft nos acercamos demasiado al prototipo del descompresor MPEG-II que mostraban y al pedirle permiso para hacerle una foto del interior...nos dijeron que ¡NO! Evidentemente, era top secret y puede que nosotros, aplicando ingeniería inversa a esa foto consiguiéramos reproducir el circuito y quitarle la exclusiva...
- Encontramos frente a frente con los autores de la revista Amiga.InFo. ¿Cómo? Sí, sí, resulta que en Suecia han publicado el número 1 de una revista que se llama Amiga Info igual que la nuestra...Por supuesto, nos intercambiamos ejemplares, saludos, sonrisas y un "luego nos veremos". Quién sabe, quizás lleguemos a colaborar con ellos e intercambiar información sobre el Amiga, aunque nosotros de "sueco" no sabemos ni decir "Amiga".
- Dar doscientas vueltas a la feria y no encontrar ni una sola aceleradora Blizzard y, por supuesto, Phase 5 tampoco apareció como expositor.
- En ciertos momentos del sábado, no pudimos movernos del lugar donde estábamos debido a la saturación de público en los pasillos.
- Pudimos entrar y salir al exterior de la feria tantas veces como quisimos y sin ningún tipo de control...Seguramente muchos asistentes que no tenían entrada pudieron entrar gratis...

En la rueda de prensa:

- Ver sonrojarse al señor Petro cuando el presidente de Viscorp, Bill Buck, le dijo que "el hombre que había conseguido resucitar al Amiga era él".
- Ver entrar a un colaborador de Amiga Technologies con el Walker bajo el brazo y dejarlo encima de una mesa con los cubiertos colocados y adornada con flores. Parecía un plato exquisito de un país africano...
- Ver como al cabo de unos minutos el mismo colaborador que entró el Walker, se lo lleva sin decir nada y sin presentarlo oficialmente a la prensa inglesa...¡ni a la española!
- Después de la rueda, le preguntamos al colaborador de AT (un chico con gafas y con pinta un tanto destartada) ¿Dónde está el walker? La respuesta fue que "guardado en un lugar seguro ya que valía un millón de libras..."
- El pequeño enfrentamiento que tuvieron durante el turno de preguntas el creador del juego Worms, Andy Davidson, y el Sr. Buck, de Viscorp. Andy se empeñó en preguntarle una y otra vez ¿Continuará Viscorp con el Amiga como ordenador? La respuesta fue confusa, no dijo no o sí, y además, después de insistir, el Sr.Buck llamó al Sr. Andy "grosero" y pasó a contestar otra pregunta. Imaginaos la cara del programador del Worms...

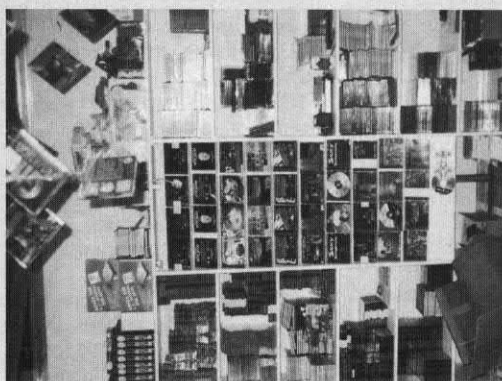
¿Quién asistió al WOA?



HISOFT: Uno de los fabricantes con más nombre dentro del Reino Unido presentó varios productos, algunos de ellos todavía en desarrollo. Entre ellos destacaban el descompresor MPEGII para Amiga, Net&Web software para conectarse a Internet, la Surf Squirrel (SCSI II + puerto serie alta velocidad, todo por PCMCIA), el software de 3D CINEMA 4D, etc.



En la feria pudimos ver ofertas muy interesantes con descuentos especiales en algunos productos, al más puro estilo de mercadillo del viernes...



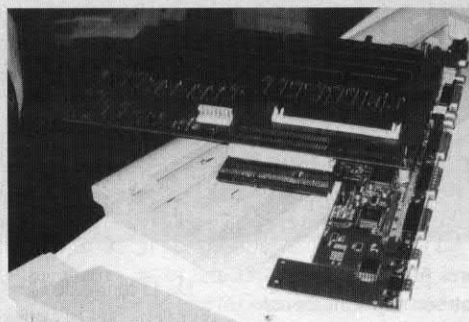
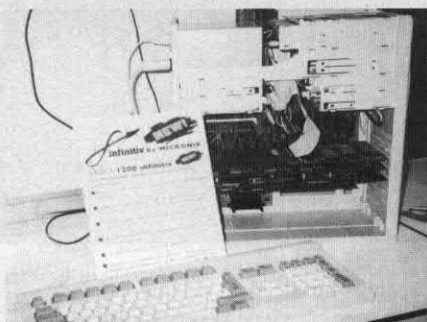
¿Quién dice que no hay CD's para Amiga? Este distribuidor tenía cientos de ellos en su stand y tenía bastante éxito de venta. Allí pudimos adquirir el Aminet 11 y otras novedades, así como algunos especímenes difíciles de encontrar y que forman parte de la colección de CD's.



Los chicos de Team 17 presentaron la segunda parte del Alien Breed, The Killing Grounds. Los asistentes pudieron jugar unas partidas con dos A1200 conectados en red y participar en un concurso. Otra de las novedades que se presentó fue una nueva versión del Directory Opus, así como el sistema SIAMESE de HIQ, un híbrido muy interesante que permitía conectar un PC y un Amiga y compartir recursos.



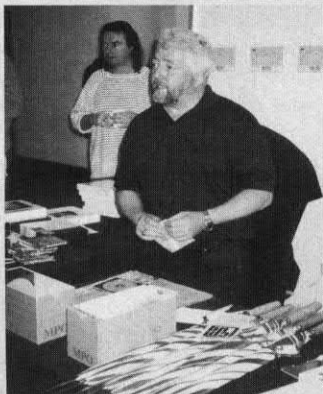
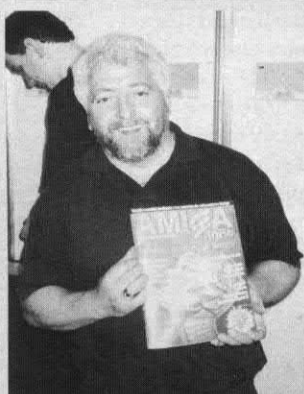
Toda la prensa inglesa de Amiga estuvo presente en la feria: Amiga Format, CU Amiga, Amiga User, EM Magazine, Amiga Computing, etc. Pudimos conversar con algunos editores, como por ejemplo, con el señor Larry Hickmot, de EM Magazine, revista dedicada a la autoedición.



El stand del fabricante alemán Micronik fue uno de los más visitados, debido principalmente a que presentaron sus espectaculares torres Infinitiv y las placas de expansión Zorro II y Zorro III para A1200. Con una de estas placas y una 060 puedes convertir tu A1200 en un A4000T.



Scala también estuvo presente, mostrando su MM400 en unos A4000T y realizando demostraciones al público de su magnífico software. También pudimos ver la tableta digitalizadora NewSketch.



En uno de los stands estaba el mismísimo David Pleasance, cambiando su papel de ex-director de Commodore por productor musical. Estuvo vendiendo su CD de música creada con Amiga y, como no, nos intercambiamos una Amiga.InFo por su CD. ¿Todavía no lo has escuchado? La empresa americana Digita presentó el Wordworth 5, del cual realizaremos un infotest próximamente en nuestra revista.

La alternativa OPALVISION

En la actualidad, los fabricantes de ordenadores ofrecen una amplia y variada gama de máquinas. Algunas son supuestamente especializadas en alguna tarea determinada, siendo especialmente aptas para el proceso de datos, otras para la composición y diseño gráfico y otras para los trabajos en red adaptándose a la mayoría de nuestras necesidades. Si tuviéramos que catalogar el Amiga en alguno de estos campos, indudablemente sería en la videoedición.

Aunque contemos con unos magníficos recursos, muchos fabricantes se han dedicado a investigar en nuevas soluciones que amplíen la capacidad de nuestras máquinas. Nos ofrecen tarjetas gráficas capaces de operar con paletas de 24 bits en altas resoluciones, tarjetas de edición de vídeo no lineal con calidad broadcast, edición de sonido digital de 16 bits y multitud de periféricos que elevan las prestaciones de nuestra máquina a cualquier necesidad profesional. Dadas las circunstancias, no es de extrañar que se ponga especial empeño en el desarrollo de este tipo de hardware, y dado el uso intensivo de la plataforma Amiga en el campo del vídeo, se han logrado desarrollar auténticas maravillas. La posibilidad de generar efectos de vídeo digital mediante un soporte relativamente barato como es un ordenador personal (trabajar con el equivalente en mesas de efectos y tituladoras, implicaría una inversión de muchos millones) supone un negocio demasiado tentador como para descuidar este sector.

New Tek consiguió colocar uno de sus productos como máximo exponente dentro de este sector. Lanzó un sistema al mercado capaz de emular la costosísima parafernalia hasta la fecha existente en los estudios de videoproducción y de generar nuevos efectos impensables en dichos aparatos. Naturalmente, hablamos del mitificado Video Toaster, nombre que sonará a muchos. Bien, realmente se ha ganado esta fama a pulso, ya que pocos han conseguido un nivel tan extraordinario de prestaciones, pero en la actualidad hay otras alternativas a considerar, especialmente para los usuarios europeos que han sido marginados por los fabricantes provocando un gran déficit de hardware que soporte el sistema Pal.

Aunque Video Toaster ha proliferado en el mercado a un ritmo vertiginoso, New Tek vió en peligro su hegemonía al contemplar el nacimiento de nuevo hardware equiparable a su tostadora, aunque nada ha conseguido superar el listón marcado por dicha tarjeta.

De la mano de Opal Technology nos llegó un sistema capaz de competir con la famosa VT. Aunque carece de la versatilidad y polivalencia de su rival, nos ofrece unas similares prestaciones a nivel vídeo, siendo totalmente compatible con el sistema Pal.

EL CEREBRO DE LA BESTIA

OpalVision es un sistema modular integrado por una placa base y diferentes expansiones que se pueden añadir posteriormente según nuestras necesidades. La placa base OpalVision es básicamente una tarjeta gráfica con un buffer de 24 bits reales que permite visualizar 16,8 millones de colores a una resolución máxima de 768*580 pixels. Incorpora también un potente coprocesador gráfico VLSI que permite generar transiciones, fundidos, efectos de color, suavizados y otros muchos tipos de efectos digitales. Cuenta con una salida RGB estándar de 23 pines y es compatible con la mayoría de genlocks internos. Para controlar todo esto, se nos suministra un completo paquete de software compuesto por OpalPaint (programa de dibujo y retoque de imagen en 32 bits), OpalAnimMATE (animación en 8, 12, 15, 18 y 24 bits), OpalPresents (paquete de presentación por iconos) y OpalHotKey (visualiza gráficos de Opal con combinaciones de teclas). Esta placa está especialmente indicada para videoeditores, autoeditores y diseñadores que precisen de gráficos de 24 bits y algunos efectos de edición de vídeo. Tan sólo requiere un slot Zorro II (ya sabéis, A2000/3000/4000).

Soporta tabletas digitalizadoras y puede interponer gráficos nativos de Amiga y otros generados por Opal en una misma animación. Trabaja con multitud de aplicaciones (Imagine, Caligari, Art Department Pro, Aladdin 3D, Real 3D, Vista Pro, Scala MM, Image FX, TV Paint, ...), por lo que no debemos limitarnos al software del que nos provee Opal Technology. Es un sistema abierto y limitarse a trabajar con unos pocos programas no debe ser una preocupación.

Aunque indudablemente tiene buena pinta, algunos pensarán que tampoco es para tanto, que hay otras tarjetas que ofrecen mayores resoluciones y confiarán en la potencia de programas que emulen sus capacidades. Pero donde verdaderamente sobresale este sistema es en su capacidad para añadir módulos ya que difícilmente un programa

hará la veces de genlock,digitalizador de vídeo o de TBC,pero podemos añadir estas capacidades a nuestro sistema conectando dichas expansiones.Por otra parte , la incorporación de modos gráficos no nativos de Amiga repercutirá en un considerable gasto extra en memoria o la unión de una VRAM propia de la tarjeta,y probablemente se perderían algunas de las propiedades del sistema gráfico Amiga con ello, como ocurre con otros sistemas (pérdida de múltiples modos gráficos en pantalla y del efecto de arrastre ,uso de un segundo monitor para visualizar los modos en 24 bits,...).Los 768*580 píxeles deberían ser suficientes para la edición de vídeo , aunque no estaría de más sobrepasar la barrera de los mil puntos,sobre todo para aquéllos que pretendan utilizar OpalVision para otros usos.

MUNDO MODULAR

OpalVision ha sido diseñado como un sistema expansible,de modo que el usuario sólo utilizará aquello que verdaderamente necesite y, en caso de una mayor demanda de prestaciones, podrá añadir aquellas capacidades que necesite ampliando su sistema con los módulos disponibles,aunque esta arquitectura no sea exclusiva de la Opal.

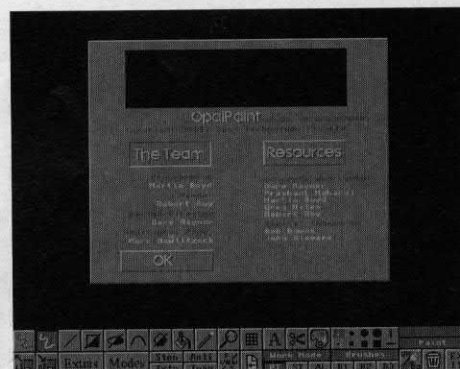
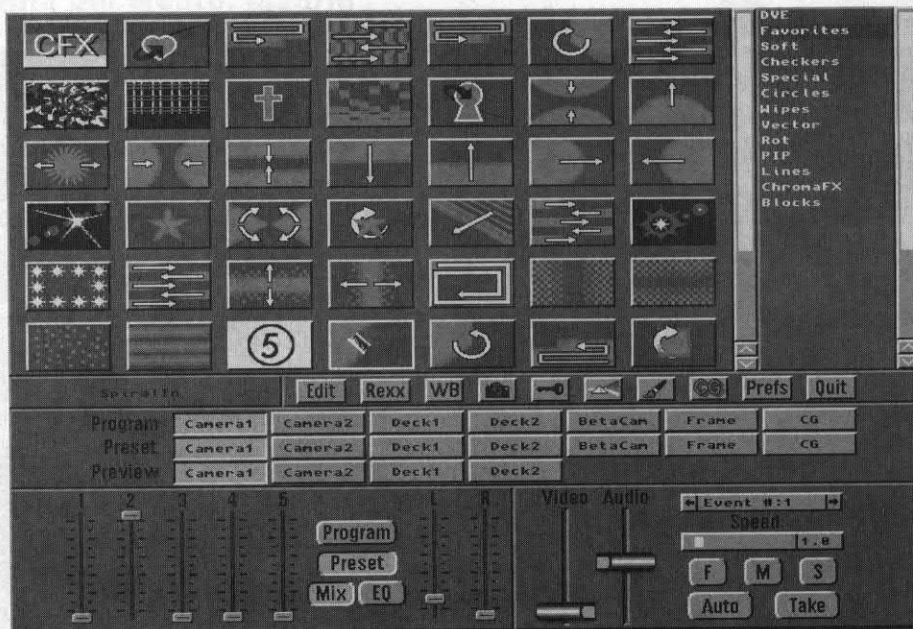
El primero de estos módulos es el Opal Video Processor.Va montado en cualquier slot de vídeo y está compuesto por un digitalizador de vídeo en tiempo real,genlock de 24 bits,vídeo Sandwich (inserción de señales de vídeo sobre imágenes de 24 bits),procesador de color en tiempo real y el nuevo Roaster Chip capaz de proporcionar efectos digitales de vídeo (cortes, cortinillas, fundidos, volteretas, P.I.P,...).También cuenta con Luma Key

definibles,Croma Key con cualquier rango de color,canal alpha de 8 bits para incrustación por transparencia,generador de caracteres en 24 bits 35ns y software controlador de efectos especiales.Para unirlo con el resto del universo tiene una entrada de vídeo compuesto in/out,una entrada S-vídeo in/out (S-VHS,HI-8,Y/C),un conector de expansión y una salida RGB estándar de 23 pines.Soporta los sistemas PAL,NTSC,NTSC 4.4 y SECAM.Esta pequeña expansión es recomendable para todos aquéllos que pretendan trabajar en vídeo de una forma profesional con efectos digitales equiparables a los que pueda ofrecer el Switcher de la VT.

El segundo módulo es el Scan-Rate Convertor , directamente conectable al conector de expansión del Video Processor.Se trata de un conversor que

proporciona una señal de alta frecuencia (31 Khz) libre de parpadeo en formato PAL y NTSC,pudiendo conectar la salida RGB de la OpalVision a cualquier monitor VGA o Multisync.También incluye un TBC (corrector de base de tiempos) ,que sincroniza dos señales de vídeo no sincronizadas o limpia una señal de vídeo "sucía".La memoria de esta tarjeta se puede utilizar como frame-store (almacen de fotogramas) para aplicaciones de doble frame-buffer de 24 bits.

El tercer módulo es un elemento externo llamado Video Suite.Está diseñado para mezclar señales de audio,vídeo y transcodificación.Incluye multitud de entradas y salidas simultáneas en RGB en Y/R-Y/B-Y,compuesto y S-video, integrado por nueve entradas de vídeo y diez de audio más un almacén de fotogramas de 24 bits.Es posible con él elegir dos entradas y asignarles una transición o efecto especial para después dispararlas manual o automáticamente. Todas las transiciones provistas por Video Processor pueden ser usadas desde Video Suite,así como los efectos de transparencia y canal Alpha,aunque también pueden ser tomadas



desde una fuente externa y obtener el resultado por otra salida de Video Suite, pudiendo controlar transparencias entre señales de vídeo. Dispone también de sincronía maestra y una entrada infinita de key lineal de transparencia y salidas preliminares de vídeo compuesto y S-video. Las diez entradas de audio (5 pares estéreo) son controladas totalmente por software con fundidos y un ecualizador de 5 bandas estéreo con un rango de +/- 15 db. Las salidas de audio disponen de cinco cortes de frecuencia (59Hz, 205Hz, 790Hz, 2.95KHz y 12KHz) y

vídeo. VT puede usarse como la mayor plataforma de desarrollo 3D gracias a LightWave y unirse a otras estaciones mediante los múltiples sistemas LAN (WaveLink, RenderMast, ...) y trabajar en conjunto con ellas. También dispone de dispositivos auxiliares que dotan al sistema VT de capacidad de operar con edición de vídeo no lineal (Video Flyer 4000) y en conjunción con las tarjetas de SunRize puede dotarse al sistema de audio de 16 bits.

La única pega que podemos encontrar es su imposibilidad de trabajar en formato PAL (para ello es necesario adquirir un conversor

manejo del canal Alpha que es definible, mientras que la Opal está limitada a una paleta de 8 bits. Esto se compensa con la magnífica gestión de las entradas y salidas de vídeo y audio que proporciona Video Suite. Por otra parte Scan-Rate Convertor dispone de un corrector de base de tiempos y libera de parpadeo la alta resolución.

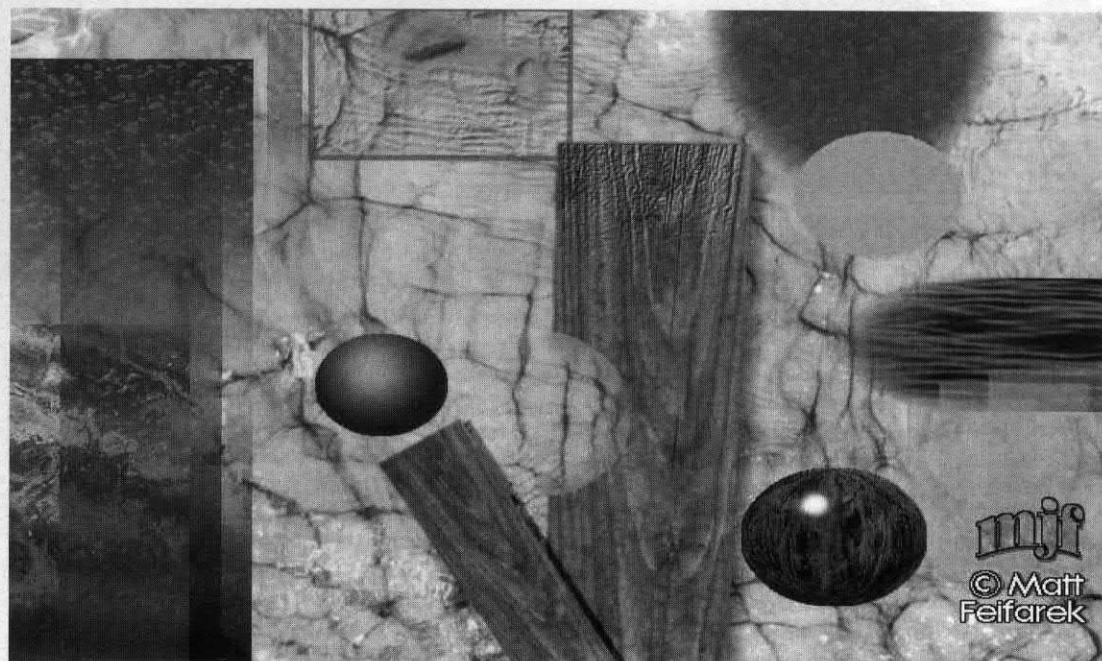
Debido a esto, OpalVision tiene muy poco que envidiar a Video Toaster (siempre refiriéndose a términos de videoedición) y los dos sistemas son aptos para cualquier profesional. La calidad proporcionada por OpalVision y VT son muy equiparables y las

dos cubren a la perfección las expectativas puestas en un estudio digital de vídeo.

OpalVision no es un sistema únicamente apto para trabajar con vídeo, ya que sus posibilidades gráficas son idóneas para autoeditores, aplicaciones multimedia, diseñadores gráficos, retoque fotográfico, corrección de color y animación, pero sus recursos van dirigidos claramente a la vídeo producción. Por ello, muchos usuarios que no necesiten las prestaciones suplementarias que ofrece la Video Toaster y se vean forzados a trabajar en Pal, se decantarán por el sistema de Opal Technology, amén de la sensible diferencia de precio aunque el conjunto

OpalVision al completo no sea una solución precisamente barata.

Es por ello que tanto VT como OpalVision son opciones igualmente válidas y proporcionan un nivel de prestaciones similar si se trabaja únicamente en videoedición y son igualmente recomendables. Si el usuario prevee trabajar en otros campos no implicados directamente con la video producción o simplemente está seguro de exprimir todas las posibilidades de



dispone de diferencial de entrada para muy bajo ruido.

Configurando así nuestro sistema estaremos equipados con la última tecnología y preparados para trabajar con todas las garantías de éxito. La creación de espectaculares transiciones y efectos no debe suponer ningún problema con este equipo, implicando una mayor productividad de nuestro negocio. Hasta ahora, posiblemente la técnica ha podido limitar nuestras producciones, pero Amiga, unido tanto a OpalVision como a Video Toaster ha disipado estas fronteras.

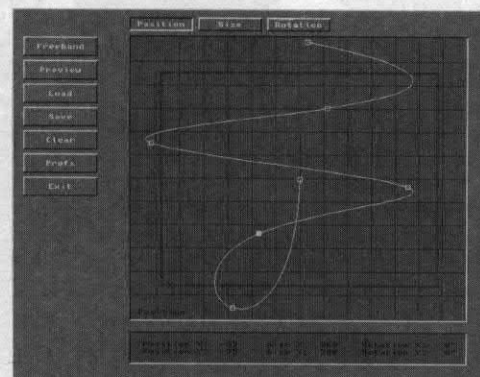
OPALVISION vs VIDEO TOASTER

Son muchos los factores a tener en cuenta a la hora de elegir entre una u otra opción. Si comparamos los dos sistemas de poder a poder, la VT sería claramente la vencedora, ya que cuenta con una mayor polivalencia al no limitarse únicamente al campo del

de señal) y el elevado precio que sólo posibilita su adquisición a aquellos usuarios o empresas con cierto poder adquisitivo, aunque el coste total del sistema supone una mínima fracción del precio de otros métodos que resultarían prehistóricos si los comparamos con la VT.

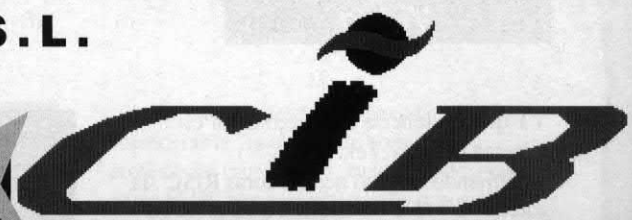
Video Toaster y OpalVision ofrecen un nivel muy similar de prestaciones a nivel vídeo. Los dos sistemas poseen herramientas comparables, el Roaster chip de la Opal proporciona efectos de vídeo digital similares al Switcher de la VT y emulan a la perfección cualquier tipo de simple efecto que pueda realizar una mesa mezcladora. Ambas soportan generador de caracteres que permiten crear todo tipo de titulaciones y rótulos y las dos disponen de aplicaciones propias de video pintura en 24 bits.

El Luma y Chroma Key son posibles con ambos sistemas y las dos realizan operaciones de dual frame-store de 24 bits, aunque la VT aventaja a la Opal en el procesamiento del color a tiempo real y en el



Centro Informático Boadilla S.L.

C/ Convento, 6 1ª 28660- Boadilla del Monte. Madrid
Telf.: 91-6322375/6322765 FAX: 91-6321099



OFERTA EQUIPOS 1996

AMIGA 1200 :

Monte su disco duro y CD-ROM en torre, con fuente de alimentación de 200W !!!

Pack 1:

AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 650Mb y CD-ROM 4x Acer, montado en torre con alimentación propia **108.900 ptas**

Pack 2:

AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 850Mb y CD-ROM 4x Acer, montado en torre con alimentación propia **112.900 ptas**

Pack 3:

AMIGA 1200 ROM 3.1 con pack de programas + disco duro 1Gb y CD-ROM 6x Mitsumi, montado en torre con alimentación propia **122.900 ptas**

Monitores AMIGA Y otras configuraciones Consultar

GENLOCKS AMIGA

Genlock profesional, cortinillas, A500, 2000 y 3000	59900
Genlock Fusion (Video Compuesto) marca AmiTec	22900
Genlock Y/C NEPTUNO marca Electronic Design	108900
Genlock Y/C+sonido SIRIUS II Electronic Design	165900

VIDEO

FrameMachine & Prisma24 (Digitalización 24 bits, etc) Electronic Design	99900
Digitalizadora externa VIDI-24RT de Rombo	35900
TBC Enhancer Electronic Design control digital de la imagen, del color y del sonido	129900

DISQUETERAS

Disquetera interna Amiga 1200 (Válida para A500)	8500
Disquetera externa bulk Amiga (Todos los Amiga)	8900
Disquetera Externa PowerDrive 880 (Para todos los Amiga)	9900
Disquetera Externa PowerDrive ALTA DENSIDAD	15900

CONTROLADORAS

Controladora HD AT A500 (Ampliación RAM en SIMM)	15900
Controladora HD AT IDE Interna A500 Marca M-Tec	15900
Controladora HD AT IDE A2000/A4000	14900

MEMORIAS Y ACELERADORAS

512Kb con reloj para A500	6800
2Mb Fast RAM para A500	18900
Acelerator 68020 A500 (Ampliación SIMM 32 bits)	20900
SIMM 1Mb 30 cont. 16 bits	4900
SIMM 4Mb 72 cont. 32 bits	9900
SIMM 8Mb 72 cont. 32 bits	15900
SIMM 16Mb 72 cont. 32 bits	29900

DISCOS DUROS

250Mb IDE	12900
650Mb IDE	22900
850Mb IDE	23900
1Gb IDE	26900
1Gb SCSI (5 años de garantía)	32900
2Gb SCSI (5 años de garantía)	82900
4Gb SCSI (5 años de garantía)	119900

OFERTAS
Junio-Julio
1996

EN MADRID
UNICOS CON
SERVICIO TECNICO
AMIGA

SONIDO

Midi Interface Power Amiga	3500
Pro-Midi Interface de MicroDeal	6500
MegaloSound (Digitalizador 8bits)	8500
Aura Sound Sample (Digitalizador 16 bits PCMCIA A1200)	17900

IMPRESORAS Y MONITORES

Consultar

CABLES Y CHIPS

ROM 2.05 +Kickstart Selector+DISQUETES ¡¡OFERTA!!	9900
CIA 8520	4500
Denise ECS	6900
Agnus 8375 (2Mb)	5500
Chip8364	900
CPU 68000	1900
Chip 511000 zip/ dip 1Mb	300
Chip dip 4 x 256Kb	100
Coprocesador FPU 68881	1900
Cristal a 16MHz	1500
Cable Euroconector para Amiga	4900
Cable HD 2,5" a 3,5"	3900
Cable HD / CD-ROM	5900

VARIOS

Joystick ZipStick SuperProfessional	3200
Joystick Navigator	3900
Ratón óptico Alfa Data	5900
Ratón A500 Original Commodore	1100
Kickstart Selector	1900
LAPIZ OPTICO TROJAN AMIGA / PC	9900
IO Extender de GVP para A2000/A3000	9900
Duplicador salida de video Amiga	4900
Disquetes 3,5"DSDD Cajas de 10 con etiquetas	30
Cable RF para TV	500
Adaptador Amiga para monitores PC (23 a 15 pines)	3900
Alfombrilla ratón	135
Alimentación de 200W para Amiga y PC	4100
Caja MiniTorre PC con alimentación	4900

SOFTWARE AMIGA, DISCOS Y CD's CONSULTAR

CD's Eróticos PC y Mac desde 4.900

16% IVA NO INCLUIDO. FORMA DE PAGO: TRANSFERENCIA BANCARIA, REEMBOLSO AGENCIA/CORREOS
EN CANTIDADES SUPERIORES A 80.000 PTAS
FINANCIACION CON CAJA DE MADRID
Precios válidos hasta agotar stock, salvo error de imprenta. Las marcas registradas son propiedad de sus respectivos fabricantes.

OFERTAS ESPECIALES

Ratón óptico Alfa Data	5.900
TBC Enhancer Corrector de color digital	129.900
TARJETA PC PEGASUS II Tarjeta PC hace compatibles Genlocks Amiga	83.900
GENLOCK VIDEOMASTER Profesional, cortinillas, A500, 2000 y 3000	59.900
Controladora HD AT IDE ext. A500, RAM en SIMM	19.900
Controladora HD AT IDE Oktagon A2000/A4000	14.900
FrameMachine & Prisma24 Digitalización 24 bit, animación, etc.. Elect.Design	99.900
Disquetera interna A1200 y A500, 3'5.	8.500
Disquetera externa Power Point 3'5. Para todos los AMIGA.	9.900

VT quizás debería decantarse por el sistema de New Tek.

El mundo 3D, las aceleradoras RISC, la edición de vídeo no lineal, el sonido de 16 bits y las redes locales propias son recursos que el conjunto Video Toaster ofrece de manera natural. New Tek se ha preocupado por evolucionar su sistema y dotarlo de una versatilidad y polivalencia únicas validando el VT para casi cualquier aplicación relacionada con los medios visuales. Ha sido capaz de desarrollar la mayor herramienta disponible en el mundo 3D (Lightwave, por supuesto) y conseguir que la plataforma Amiga disponga de una velocidad de cálculo equiparable a las estaciones de Silicon Graphics por muchísimo menos dinero.

Opal Technology no parece tener el mismo espíritu que su rival. Ha conseguido crear un sistema realmente potente, pero en los planes de la compañía no parece incluirse una revisión de su hardware. Es una verdadera lástima, ya que una competencia directa entre ambas tarjetas y una lucha en la carrera tecnológica constante supondría una



AUTOMEL, S.L. Avda. Donostiarra, 3 11-2 28027 MADRID Tel: 989443849

AUTOMATISMOS Y ELECTRÓNICA

Fax. 91 4034139

INFINITIV

Torre infinitiv A1200 con carcasa para teclado	53.000 Ptas.
Torre infinitiv A1200 con carcasa para teclado y tarjeta Bus ZII (Tipo z1)	84.000 Ptas.
Torre infinitiv A1200 con carcasa para teclado y tarjeta Bus ZII (Tipo z2) con zócalos para SIMMPS/2 Video-slot (opcional)	92.000 Ptas.
NOVEDAD ZORRO III para A1200	
Tarjeta BUS ZIII (Tipo Z3) con 5 Zorro II/III	
3 puertos PCISA opcional Vídeo Slot y SCSI II	consultar
A1200 montado en torre Infinitiv Bus ZII Alimentación	
230W HD 500 MB Aceleradora Blizzard 1230-IV/50 4 Mb RAM	
Disquetera original (todo con garantía de un año)	270.000 Ptas.



EDICIÓN DE VÍDEO LINEAL Y NO LINEAL

SOMOS ESPECIALISTAS EN TECNOLOGÍA DE EDICIÓN DE VÍDEO

SuperCut V2.0 (ideal para iniciarse)
controla hasta 3 Vídeos por software (A500-4000)
conexión estándar SONY y PANASONIC 44.000 ptas.

EDICIÓN PROFESIONAL

DRACO 60/50 sistema completo (EDICION NO LINEAL)
basado en la VLAB MOTION y TOCATA de AMIGA 1.503.000 ptas.
Draco ALFA 233 MHZ/450 MIPS sistema completo (EDICION NO LINEAL) con
VLAB Motion versión DRACO y TOCATA
Entrada/Salida para Cámaras y Vídeos DIGITALES además de las estándar
consultar

16 % IVA INCLUIDO

Cavin Edición de vídeo semiprofesional, digitaliza en HD 1/8 resolución para posteriormente realizar la edición lineal
Controla 3 Vídeos (rs232y rs422)
Mesa de Mezcla y Genlock todo por Software (A1200-A4000) 149.000 Ptas.

¡ATENCIÓN! Realizamos demostraciones de Edición de Vídeo, Renders 3D, Animaciones, etc. sobre plataforma DRACO. No te lo pierdas quedarás sorprendido, "ALUCINADO"
Editamos y montamos TUS CINTAS DE VÍDEO Presupuesto según guión entregado y horas de cinta



evolución aún mayor , una publicidad extra para nuestra máquina y ayudaría a consolidar a Amiga como la mejor estación gráfica existente.

Opal Technology tuvo grandes retrasos de entrega de sus tan preciados módulos, y posiblemente hoy en día, después de varios años, todavía algunos usuarios los estén esperando...

OTRAS PLATAFORMAS

Como usuario de ordenadores , quiero creer que cada máquina ha sido diseñada con unos fines concretos.Cada plataforma tiene unas ventajas y unos inconvenientes inseparables de su condición , y entre las ventajas de otras plataformas no figuran la edición gráfica.Los sistemas basados en Macintosh o PC no ofrecen ni la calidad ni las prestaciones suficientes para compararse con lo que podemos ver en Amiga , debido entre otras cosas a las diferencias de su arquitectura interna.La única competencia directa la podemos encontrar en las estaciones gráficas de Silicon Graphics , pero el precio de éstas hará pensárselo varias veces a los posibles compradores.

Por otra parte , la única lacra que sufre Amiga es la falta de un procesador

realmente potente que pueda competir con los MIPS de SG.Esta es la única razón por la que SG gana la partida a Amiga en algunos casos.Imaginad que una productora necesita generar urgentemente diez minutos de vídeo digital.Bien, un Amiga potente (4000/40 25Mhz) puede tardar horas en renderizar una sola imagen de alta resolución en 24 bits , a razón de 24 frames por segundo , podemos ir de vacaciones y quizás el ordenador haya acabado el trabajo.La única solución es unir varias máquinas para que trabajen en conjunto y así reducir el tiempo de render drásticamente (aún así resulta mucho más barato que una estación Onix,Crimson o Impact de SG).

Esperemos que con la llegada del PowerPC y la migración a la arquitectura RISC del mundo Amiga se resuelva esta situación y no sea necesaria la formación de redes para conseguir altas velocidades.

Contamos con un software estupendo y hardware único , pero por desgracia hay mucho territorio que conquistar y mucho que demostrar ante determinados ojos para gozar del prestigio que nunca hemos tenido.El término "multimedia" cobra cada día más importancia y, aunque parezca algo reciente , se inventó a mediados de la pasada década cuando se le conocía por el nombre Amiga 1000.

La evolución desde entonces ha sido considerable , pero debido a un uso profesional minoritario , otras plataformas como el PC han experimentado una mayor expansión debido al gran número de usuarios que poseen.Aunque resulte contradictorio , desafortunadamente resulta más rentable desarrollar hardware para PC o Macintosh , que sin duda proporcionarían una calidad muy mediocre que invertir estos esfuerzos en nuestros Amiga.

FUTURO

Aparentemente , Amiga Technologies pretende mantener y ampliar la filosofía de compatibilidad y expansión con otras máquinas de la que goza Amiga.Un nuevo modelo equipado con bus PCI y capaz de ejecutar sistemas operativos como Windows NT o el Mac OS alentaría a muchísimas empresas a desarrollar hardware compatible con Amiga y dichos sistemas.

Podríamos ver una OpalVision PCI compatible con Amiga , Mac y PC o una Video Toaster de similares características.La diferencia radicaría en la superior capacidad de Amiga para trabajar con ellas y en la consecuente avalancha de hardware nativo de otros sistemas que podría ser utilizado en Amiga sólo programando los drivers o aplicaciones controladoras.

Sólo cabe esperar que los nuevos PowerAmiga reunan estas condiciones y que Amiga Technologies presione suficientemente a los fabricantes como para que centren un poco de su preciada atención en nuestro sistema.Si esto sucede, el éxito de Amiga está garantizado. ■

Para más información: Opal Technology
Martin_David_Boyd@cup.portal.com
Tel.+1 310 542 9998 Fax.+1 3105429998

Foto-Vídeo
Oliver

C/. Teodor Canet, 27
07410 Port d'alcúdia
MALLORCA

Tel./Fax:
(971) 54 53 59

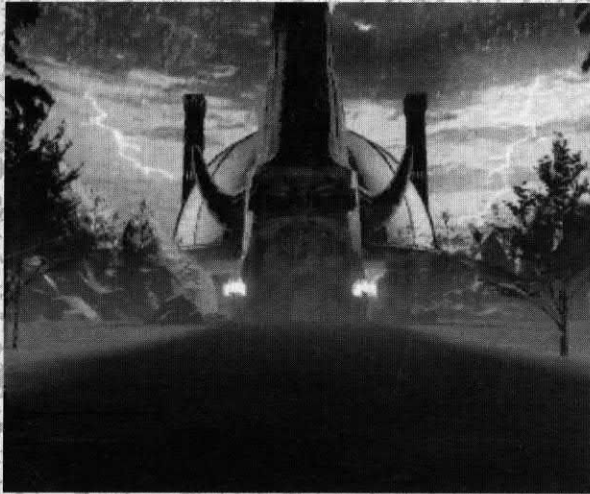
Todo para tu AMIGA en BALEARES

Si necesitas un genlock, o un escáner, o un digitalizador de vídeo, o un copro, o una aceleradora, o un cable adaptador, o un 1200 en Super Torre, o un CDRom, o un programa, o pasar tus fotos a photo CD, o un modem, o la mejor revista de Amiga en España...

¡¡¡ Llámanos!!!

Servicio diario de entrega para Baleares de artículos en stock.
Otros destinos, consultar.

RESULTADOS CONCURSO ANIMACIÓN 3D PATROCINADO POR AMIGA CENTER



1er. Clasificado
Jesús Pedrosa Vidal



2do. Clasificado
Antonio Fco.
Mesa Blanco



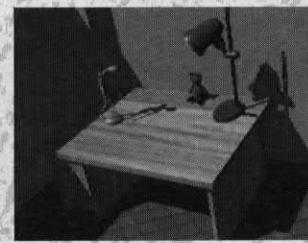
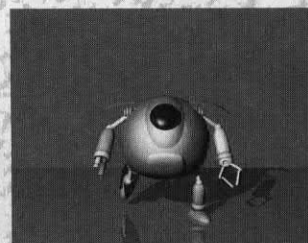
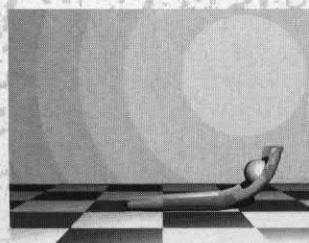
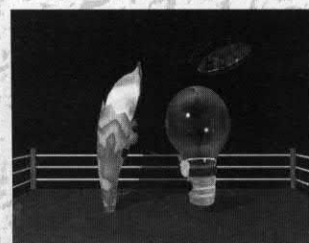
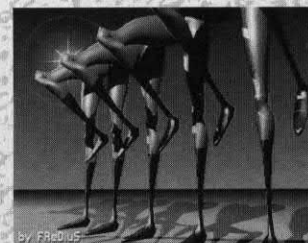
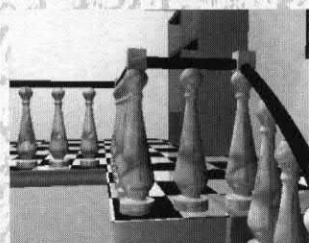
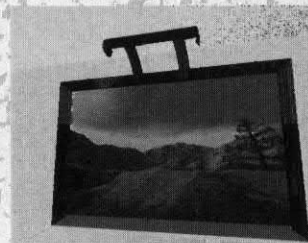
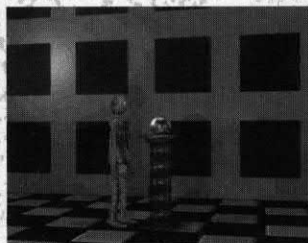
3er. Clasificado
Tomás Aceytuno
Dominguez

Después de una larga espera provocada por el gran número de animaciones recibidas, 34 en total, los resultados del concurso de animación 3D ya están disponibles. Rogamos a los ganadores (los diez primeros) se pongan en contacto con el patrocinador del concurso, Amiga Center (Tlf. (93) 456 80 01) para la recepción de los premios. Desde Amiga.InFo damos las gracias a todos los participantes y en especial a Sergio y Jordi de Amiga Center, por recopilar y organizar pacientemente todas y cada una de las animaciones y por patrocinar este magnífico concurso. Después del éxito obtenido, Amiga.InFo está estudiando la posibilidad de organizar más concursos... quizás caiga pronto junto de demos!

DAMOS LAS GRACIAS A TODOS LOS PARTICIPANTES DEL CONCURSO DE ANIMACIÓN. EL NIVEL DE CALIDAD DE LOS TRABAJOS NOS HA SORPRENDIDO MUCHÍSIMO, ERA EXCELENTE, Y ESTO DEMUESTRA QUE CON UN AMIGA E IMAGINACIÓN ¡TODO ES POSIBLE!

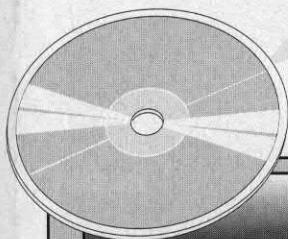
RESTO DE GANADORES

- 4- JOSEP RUBIRALTA FERRER
- 5- MIGUEL ANGEL MARTÍN
- 6- CARLOS ANGUITA
- 7- PEDRO LUIS MIEZA
- 8- MIGUEL RAMOS
- 9- SANTIAGO COLAS HERRERO
- 10- TXUS PEREZ GOMEZ

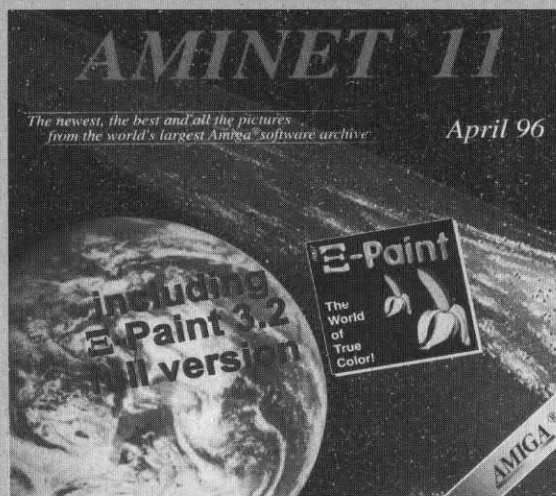


Novedades CD-ROM

Un nuevo Aminet 11 repleto de programas nuevos, un doble CD repleto de las mejores imágenes GIF, todo un mundo de cliparts y todos los emuladores existentes para Amiga....¿quién da más?

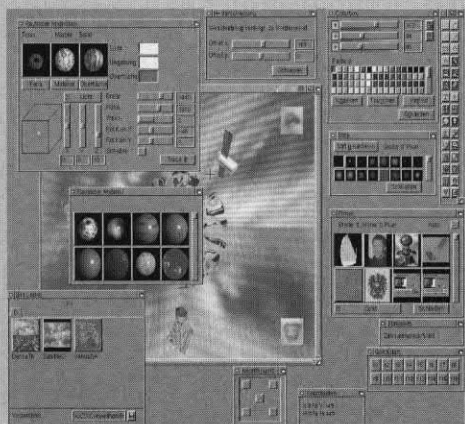


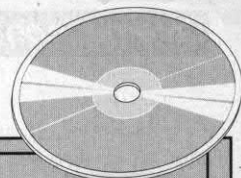
AMINET 11



Fabricante: SCHATZTRUHE
Ordenador: Amiga
Puntuación: 9 sobre 10

Un CD con las últimas novedades amigueras que han salido por esos barrios. Con una cantidad desmesurada de archivos comprimidos albergando demos, previews, textos, comentarios y todo lo último en lo que pertoca a nuestro mejor Amiga. También hay un sinnúmero de imágenes renderizadas, y nuevos visualizadores de MPEG. Pocas cosas se cuelgan y su contenido es interesante. Incluye una versión completa de XiPaint así como el visualizador de MPEG para ver películas sin gastar un duro en hardware. Lo dicho, a comprarlo todo el mundo, que incluye una colección de más de ¡1000 imágenes!

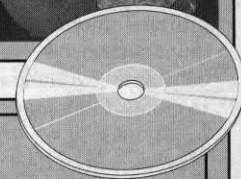
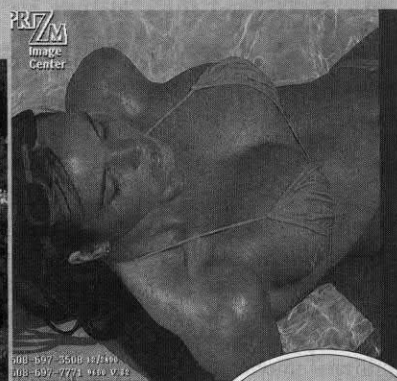




GIF Sensation

Fabricante: ISO9660
Ordenador: Amiga, PC, MAC
Puntuación: 8 sobre 10

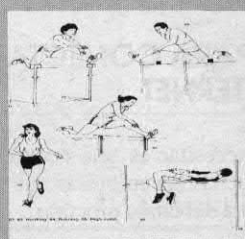
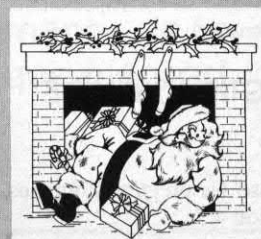
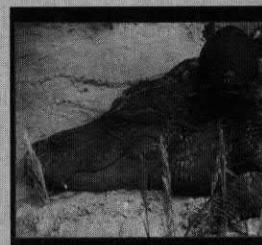
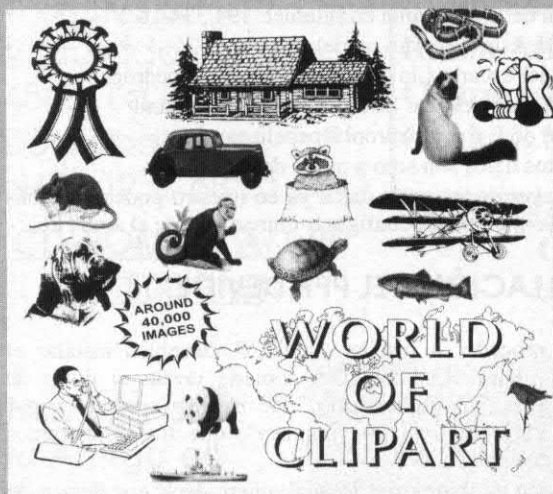
Como su nombre indica, este CD está plagado de imágenes en formato GIF. Sus 2 CD's se dividen en distintos géneros como animales, construcciones, fantasía, clipart, esculturales doncellas en bañador, amén de otras cosas de interés. Mención especial para la sección de puestas de sol, así como los decorados y escenarios. Funciona indistintamente en ordenadores Amiga y PC.



World of Clipart

Fabricante: Epic Marketing
Ordenador: Amiga/PC/MAC
Puntuación: 8 sobre 10

Su doble CD alberga la friolera de 40.000 imágenes en distintos formatos y temas tan distintos entre sí como animales y bebés, o como educación y negocios. En él encontraremos también un apartado de humor con algo de carga erótica. Algunas imágenes se visualizan con el PageSetter o el ProDraw. Para aquéllos a los que guste saberlo todo, los diferentes formatos gráficos que aquí encontraréis son: GIF, BMP, CDR, EPS, JPEG, PCX, WPG, GEM, CGM, TIF, MONO IFF, COLOR IFF.



Paso a paso Internet Amiga

Internet es quizás uno de los campos hasta ahora más desconocidos dentro del mundo Amiga. Mi intención es, mediante este artículo, la de acercaros un poco más a este nuevo universo.

INTRODUCCIÓN

Empecemos por definir un poco qué es Internet. El término "Internet" se aplica a un conjunto de computadoras conectadas dentro de una red mundial para el intercambio de información. En un principio, Internet surgió como una variante de la red militar americana "Arpanet" y su uso estaba destinado a universitarios e investigadores de todo el mundo. Tras una constante evolución, Internet se ha convertido en uno de los mayores fenómenos sociales de este siglo, conectando hoy por hoy a más de 40 millones de personas en todos los confines del planeta.

El protocolo que rige las comunicaciones en Internet es el "TCP/IP" o su equivalente en Amiga que es el "AmiTPC/IP". Con él es posible el intercambio de paquetes de información que circulan por la red hasta llegar a su destino.

Como habréis adivinado, es indispensable su instalación y correcta puesta en marcha para que la máquina Internet pueda funcionar en nuestro querido Amiga.

Además del AmiTCP, son también necesarias unas cuantas herramientas más, que nos permitan sacarle un mejor partido a la Red.

Así pues, lo básico para comenzar a navegar será lo siguiente:

- Cuenta de acceso
- AmiTPC/IP
- PPP.device
- MUI 3.xx (Recomendado).
- Un lector de páginas WEB (Ibrowse, Amosaic, Aweb...).
- Un programa de E-mail (YAM...).
- Un programa de IRC (AmiIRC...).
- Un lector de News.

PASOS A SEGUIR PARA CONECTAR CON INTERNET

1. CUENTA DE ACCESO

Lo primero que vamos a necesitar es una cuenta de acceso a Internet. Hoy por hoy, son muchas las empresas que ofrecen estos servicios. Al decidimos por una debemos procurar:

- Que tenga una tarifa plana (Cuota fija, sin coste por horas).
- Que su enlace con la red sea lo más rápido posible.

De esta forma, evitaremos atascos en horas punta, y podremos sacarle todo el partido a nuestro modem.

- Que el servicio lo preste a través de INFOVIA, o bien que tenga un servidor en nuestra localidad, de esta forma, las llamadas tendrán coste local.

- No contratar el acceso por más de tres meses, ya que este mercado está en plena expansión, y no es de extrañar que en breve aparezca una nueva compañía que nos ofrezca mejores servicios a mejor precio.

Al contratar el servicio, nos proporcionarán datos similares a éstos:

- Dirección de la compañía en Internet: 194.334.18.2
 - Nombre de ésta (Domain name): pepelu
 - Nombre del usuario (lo elegimos nosotros): pedropi
 - Password (también nos lo dan a elegir): amigaland
 - Dirección de E-mail: pedropi@pepelu.es
- (Nota: Estos datos son solo a modo de ejemplo).

Pues bien, con todos estos datos ya en nuestro poder, hay más que suficiente para poder configurar correctamente el AmiTPC.

2. INSTALACIÓN DEL PPP.DEVICE

Antes de proceder a instalar AmiTCP, debemos instalar el "PPP.device". Para ello, debemos copiarla desde el disco de portada al cajón "DEVS:networks/" de nuestro sistema, y por supuesto la clave de registro "ppp.key", que tras registrarnos deba estar en el cajón "S:".

El ppp.device es shareware, lo cual quiere decir que hemos de contactar con el autor del programa y enviarle su correspondiente dinero para que él nos envíe la versión completa.

3. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE AmiTCP

Para ello, vamos a comentar paso a paso las preguntas que nos va haciendo el "INSTALLER" de la versión 4.2:

- Tras varios requesters pidiendo el directorio donde instalar AmiTCP, varias páginas de docs, el requester de la clave de la licencia, el de la versión a instalar para nuestro procesador, y varios más advirtiendo cambios en el user-stratup, AmiTcp queda instalado, pasando el "Installer" ahora automáticamente a configurar el programa en base a los datos que ya conocemos.

- La primera pregunta con la que nos encontramos es: "Enter the default user name". Aquí debemos poner el nombre de usuario que le dimos a la compañía.

En el caso del ejemplo sería "pedropi".

Debemos tener cuidado a la hora de escribir con las mayúsculas, ya que en Internet están diferenciadas de las minúsculas, y no es lo mismo escribir como password "Amigaland" que "amigaland", así que en adelante, y por costumbre usaremos las minúsculas.

- Ahora nos pregunta el "login name for the new user", éste es nombre que se usará

en el "log" o registro de conexiones para el usuario "pedropi".

Normalmente será el mismo que el "user name".

- En los siguientes requesters nos preguntan por el ID del usuario y el del grupo. Aceptamos los valores que aparecen por defecto.

- Nos pregunta el nombre real de usuario, así que ponemos nuestro nombre.

- Aparece ahora un requester para que insertemos el directorio donde irán todos los datos referentes al usuario "pedropi". El directorio "Home:" nos vale por defecto.

- Un nuevo requester nos pide confirmación de todos los datos anteriores.

Si los aceptamos, el nuevo usuario queda registrado, y nos pide un password para que pueda acceder al programa. Este password NO TIENE NADA QUE VER con el que le dimos a la compañía, es solamente para uso interno, es decir, si

desde un mismo ordenador va a usar el programa mas de un usuario, cada uno tendrá su propia clave. Ponemos una clave cualquiera, con la salvedad de que ha de tener más de seis caracteres y que entre ellos se incluya alguna mayúscula. Por ejemplo "Abcdefg".

- Una vez aceptado el password, nos pide el tipo de protocolo a usar.

Normalmente, los servidores actuales funcionan sobre "PPP", así que pulsamos sobre "PPP configuration". Para ello, contamos con que ya tenemos la PPP.library instalada.

- Los próximos requesters están destinados a configurar el puerto serie, así que elegimos a nuestro querido "Serial.device", unidad "0", y la velocidad la ponemos a 57600 baudios.

- Nos pregunta por el "MTU", dejamos el valor por defecto.

- Ahora nos pide que le digamos dónde se encuentra el "Optional dial Script".

Para ello copiamos los siguientes datos en un fichero de texto (con cualquier editor de texto, por ejemplo el ED del sistema):



INFOTEK s.c.
C/Labradores, 12
14540- La Rambla
(Córdoba)
Tel/Fax:957 68 21 68

CD-ROM X4 ATAPI
10.500 Ptas.

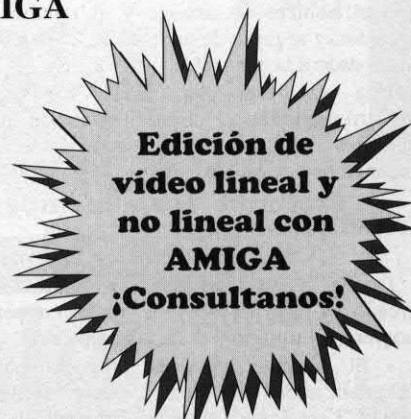
Distribución de equipos AMIGA para uso doméstico y profesional.

A1200+Pack Software	69.000
Amiga Surfer (Todo para Internet)	99.500
Aceleradora Gráfica Graffiti (Todos Amiga)	15.000
Aceleradora Blizzard IV 030-50 MHz	Consultar
Raton Alfa Data 400 DPI	3.200
Coprocesador 50 MHz PGA	19.000
Genlock Scanvideo SL-10V V. Comp.	32.500

Consultanos sobre cualquier producto para ordenadores AMIGA

SUPER 1200
Amiga 1200+ Soft
Mini Torre + F/A
200W
CD-ROM 4x Marca
Disco Duro 1 Gb
(Instalación
Incluida)

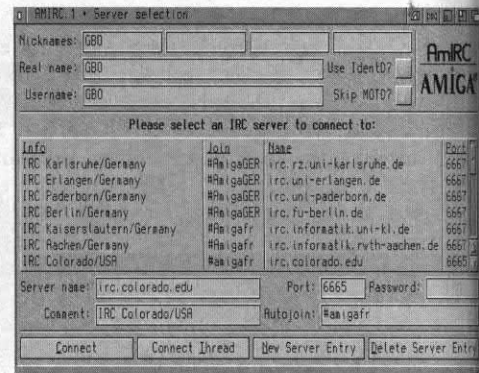
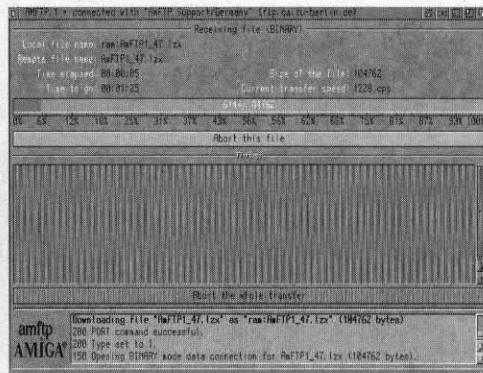
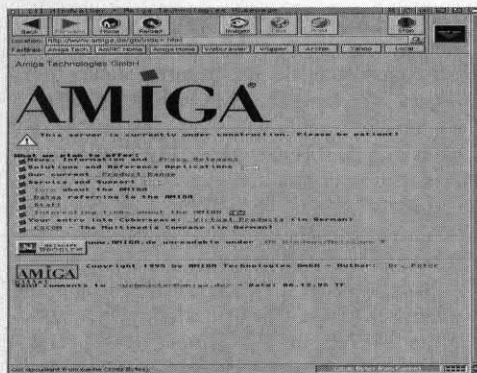
SUPER 1200 Turbo
Amiga 1200+ Soft
Total 6 Mb. de RAM
Mini Torre+F/A 200 W.
CD-ROM 4x Marca
Disco Duro 1GB
Aceleradora 030/50
(Instalación Incluida)
175.000 Ptas.



IVA Incluido en todos los precios

AMIGA

¡Navega con tu Amiga en Internet por menos de lo que piensas!



```
ECHO ON
TIMEOUT 2400
REDIAL "BUSY"
DELAY 100
SEND ""
DELAY 50
SEND "ATZ"
DELAY 20
WAIT "OK"
DELAY 100
SEND "ATDT055"
WAIT "CONNECT"
```

y este fichero, al que llamaremos "dialer" lo colocamos en el directorio "Bin" que AmiTCP acaba de crear. Este fichero no es más que una simple rutina que inicializa el modem, marca el número que le digamos y vuelve a marcar en caso de estar comunicando.

Por defecto viene configurado para marcar el número de INFOVIA (055).

Si el servidor que vamos a usar es local o no está conectado a INFOVIA, simplemente sustituimos en la línea "ATDT 055" el "055" por el propio número del servidor.

- Pasamos al siguiente requester y dejamos por defecto "Hardware-Handshake".

- Antes de seguir con el siguiente requester, debemos crear con un editor de texto un fichero llamado "password" dentro de "Workbench.". Su contenido será simplemente la siguiente línea:

```
pedropi@pepelu amigaland
```

Donde "pedropi@pepelu" se corresponde con el nombre de usuario y el nombre del servidor, y seguido de un espacio, el password antes dado a la compañía.

Una vez creado este fichero, volvemos a nuestro requester, en el que nos pedían "enter additional options for the ppp.device", e insertamos la siguiente línea:

```
PAP=sys:password,pedropi@pepelu
```

Donde "sys:password" es el fichero recién creado, y pedropi@pepelu vuelve a ser el nombre del usuario y el de la compañía.

- El siguiente requester pregunta por el "Domain name" del usuario, éste es el mismo que el "User name", es decir "pedropi".

- Aceptamos el siguiente requester, que nos pregunta si vamos a ejecutar programas

servidores.

- El siguiente requester es también de suma importancia, en él va la dirección de nuestra compañía en Internet. Nos preguntan: "Enter the IP addresses of name servers", y hemos de responder con la dirección que nos proporcionó la compañía. En el caso del ejemplo sería: "194.334.18.2", que es la dirección del proveedor en Internet.

- De nuevo aparece un requester similar al anterior, preguntándonos por una segunda dirección. Lo dejamos en blanco y seguimos con la instalación.

- Ahora nos pide el "Domain name to search", y aparece por defecto el nombre del usuario. Aceptamos el valor por defecto y seguimos.

- Al igual que antes, nos pide que insertemos un segundo nombre. Dejamos el requester en blanco y seguimos.

- El próximo requester nos pregunta si queremos insertar el password de usuario cada vez que inicialicemos el ordenador. Esto queda a gusto del consumidor, pero, por experiencia os aseguro que es una verdadera lata si cada vez hemos de introducirlo.

- Nos pregunta ahora el "Installer" si queremos que se ejecute automáticamente AmiTCP al arrancar. También le decimos que no, salvo que sólo usemos el Amiga para entrar en la red, cosa que dudo.

- Por último, aceptamos los datos anteriores y procedemos a modificar el User-Startup, quedando AmiTCP listo para ser ejecutado.

Bueno, pues ahora ya estamos en condiciones de arrancar Internet. Para ello ejecutamos desde un CLI el comando "STARTNET". Inmediatamente AmiTCP se pondrá en marcha y aparecerá el "Dialer" en otro CLI. Inmediatamente, y si todo ha ido bien, éste desaparece, el led de conexión brilla en nuestro modem y en el CLI desde el que ejecutamos "STARTNET", vuelve a aparecer de nuevo la línea de comandos, liberando al CLI. (Si deseamos interrumpir la comunicación bastará con escribir desde un CLI el comando "STOPNET").

A partir de este momento formamos parte de la red, y sólo nos resta olvidarnos del AmiTCP y ejecutar algunos de los programas que manejan Internet, como los lectores de WEB, los de E-mail, los de FTP, IRC... que en próximos artículos se irán comentado detenidamente.

De momento, algunos de ellos los podeis encontrar en los CDs de Aminet e incluso en el pasado CD de Noviembre de Amiga.InFo.

ACCESO A INFOVIA

Como habréis podido observar, la instalación anterior se apoya en Infovia como medio de comunicación entre nosotros y el servidor. Sin embargo, también resulta interesante la opción de conectarse a Infovia directamente, ver sus menús, sus opciones de compra a distancia, información de todos las compañías que dan servicio de Internet a través de Infovia, etc.

Además, puede resultar un muy aconsejable ejercicio a realizar antes de aventurarse a contratar un servicio de acceso a Internet con alguna compañía, ya que no requiere ningún contrato previo ni gasto alguno más que la llamada local al 055.

El proceso a seguir para configurar el AmiTCP es similar al descrito anteriormente, simplemente hemos de cambiar:

- La dirección a la que vamos a conectar; ahora ya nos e "194.334.18.2", si no que es la propia de Infovia "10.0.1.1"

- El fichero "Sys:Password" ahora debe contener en su única línea:

```
infovia infovia
```

Siendo infovia el único password necesario, y en el requester "enter additional options for the ppp.device" debemos ahora poner:

```
PAP=infovia,infovia
```

- Para todo lo demás vale lo anteriormente dicho.

- Una vez conectados, arrancamos un programa de Web y comenzamos a movernos por sus páginas.

NOTA: Para los usuarios de ShapeShifter, os invito a que paséis por Telefónica a recoger el CD con el Software para Infovia que regala a los usuarios de PC y MAC. En él podréis encontrar, aparte del propio software de Telefónica para Infovia, una bonita presentación en QuickTime para MAC acerca de Infovia y la historia de Telefónica.

Por último, quisiera desde aquí dar las gracias a Manolo (EB7CIS) y a Alberto por su constante apoyo, y su valiosa ayuda con la configuración del AmiTCP.■

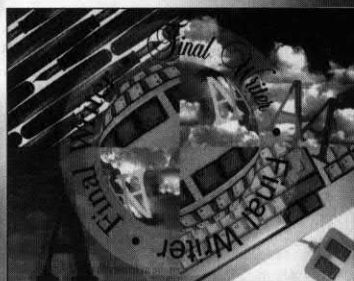
E-Mail: eb7bhc@arrakis.es

PACKET-RADIO: eb7bhc@ea7rcs.es

Info Technologies S.L.

C/Santiago Rusiñol, 8 L11
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tlf. 93 680 04 34
Fax. 93 680 08 12

¡Descubre la parte seria y profesional de tu Amiga!



Final Writer^{16.500.-}

El procesador de textos más completo y profesional con generación poscript, 100 imágenes y 120 fuentes.



Final Copy II^{9.500.-}

Procesador de textos versión económica para cualquier Amiga con Wb1.3 o superior.



Final Data^{8.500.-}

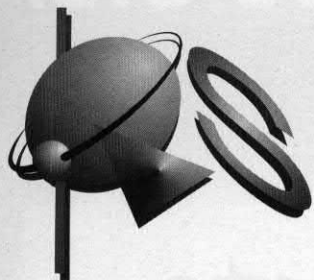
La base de datos más fácil de usar para organizar todo tipo de información. (Incluso imágenes y sonidos)



Final Calc^{20.500.-}

La hoja de cálculo más potente y flexible.
Importa ficheros Lotus 1-2-3.WK1

Servimos a toda España. IVA Incluido. Portes no Incluidos.

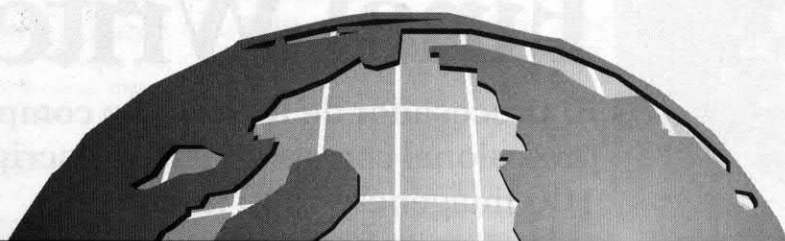


Ready Soft

i n t e r n e t

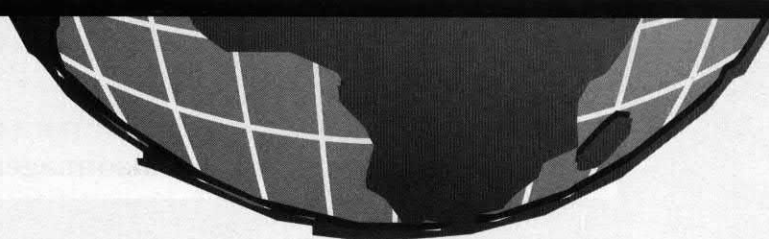
Conexiones desde **2.500** ptas/mes con la **máxima calidad**
y el soporte técnico más **profesional**

...Y NO PAGUE MÁS



GRATIS

20 Mbytes para su Web



902 240 182

Un nuevo programa de 3D vuelve a demostrarnos que Amiga es la mejor plataforma para los amantes del mundo 3D.

CINEMA 4D

El Amiga siempre ha destacado por tener unos excelentes programas dedicados al grafismo y animación en 3D.

Todos conocemos el Lightwave, Real 3D o Imagine, programas que han tenido un gran éxito entre los aficionados y profesionales del 3D, pero ahora ha aparecido un nuevo competidor: CINEMA 4D. Es un programa de origen alemán creado por Maxon y traducido al inglés por HISOFT. Existe una versión para Amiga y otra para PC.

El software ocupa 6 discos de baja densidad en total, con un manual extenso de más de 400 páginas (en inglés) y una pequeña guía rápida de comandos adicional. Para su funcionamiento es necesario el wb.2.x en adelante y tres megas de RAM como mínimo, sin embargo, es compatible con toda la familia de procesadores 680x0. Aunque es muy aconsejable disponer de una aceleradora con un 040 ó 060 para obtener resultados rápidos.

Este programa es uno de los que más opciones

da al usuario en todos los aspectos, y no por ese motivo complica la curva de aprendizaje. Su interfaz es muy sólido y totalmente basado en las reglas de GUI que en su día publicó Commodore, por lo que su integración dentro del Sistema Operativo es excelente.

Para que os hagáis una idea de su flexibilidad, a la hora de renderear es posible utilizar hasta seis algoritmos diferentes que permiten variar el grado de detalle del resultado final. Desde un simple modo de muestra de líneas, pasando por el rellenado de polígonos y acabando en un raytracing al más alto nivel. Cada uno de los algoritmos tiene sus propias opciones y permiten crear rápidos resultados antes de generar el final.

Una de las características que simplifica enormemente su uso es la manera de usar las opciones de los menús. Si seleccionas con el botón derecho, ejecutas la opción, pero, si mientras lo haces aprietas la tecla shift, se aparece una ventana correspondiente a los parámetros que configuran esa opción. Francamente, esta característica unida a la de que todas las opciones tienen su correspondiente atajo por teclado, hacen que el usuario se desenvuelva rápidamente por el programa sin necesidad de estar constantemente viajando entre ventanas...

Otra de las partes que sorprenden al comparar con otros programas son los 18 tipos de luces que posee. Sí, ya sé que se pueden conseguir en otros también, pero es que aquí ya están implementados en el propio programa, por lo que no es necesario recurrir a fuentes externas. Además, existe una opción que permite utilizar las coordenadas reales de la zona donde el usuario está localizado para simular la trayectoria del sol y poder determinar a cualquier hora su posición y luz. Así, es posible crear ambientes situados en una mañana soleada o al contrario, en una noche oscura...

A la hora de modelar los objetos, C4D ofrece

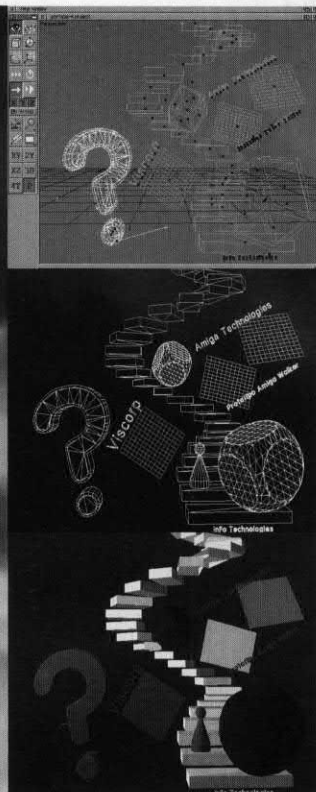
una gran cantidad de primitivas que permiten al usuario crear con gran facilidad sus objetos propios a partir de éstas. Además de las típicas primitivas, como puedan ser el cono, cilindro, disco, cubo, etc..., se ofrecen unas especiales, como son torus, pirámide, tetraedro, estrella, flor, figura humana, emboss, fractal y texto. Es curiosa la primitiva de forma humana, donde ya están definidas por defecto las articulaciones. Como comentario hay que decir que la esfera que crea Cinema 4D puede ser por polígonos o matemáticamente perfecta, siendo esta última opción una ventaja frente a otros programas.

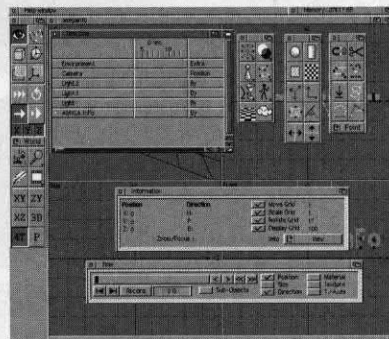
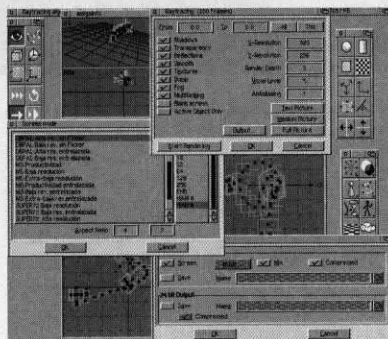
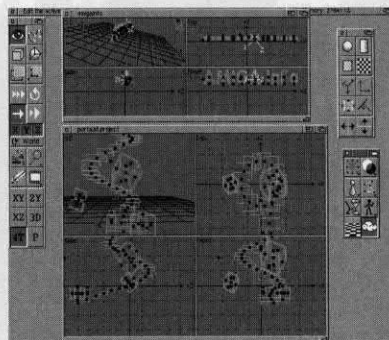
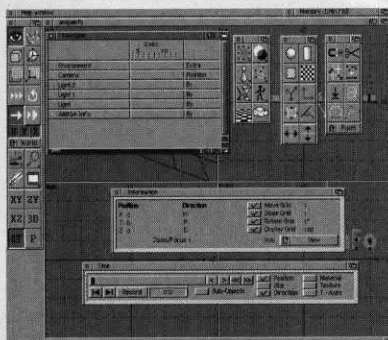
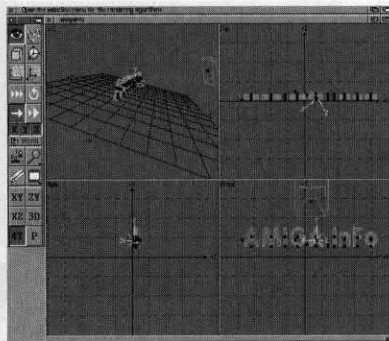
En cuanto al manual, es extenso y bien ilustrado, siendo más un manual de consulta rápida que de lectura profunda. Existen varios tutoriales que permiten al usuario aprender los pasos básicos para comenzar inmediatamente a crear sus propios trabajos.

Cuando ejecutamos C4D se abren varias pantallas en el Workbench, con menús flotantes donde están las funciones representadas en forma de icono. El interfaz es uno de los más cómodos que hemos visto en programas de Amiga, además de que puede ser visualizado prácticamente en cualquier monitor sin problemas de flickering, ya que los colores se han fijado para que se reduzca al mínimo.

A través del manual podemos seguir desde los pasos para crear y manipular objetos simples, hasta la creación de una animación con cinemática inversa. Con esta opción podemos crear una jerarquía en el objeto, como por ejemplo se hace en los directorios de ficheros. Igual que podemos tener ficheros dentro de un directorio, o dentro de un subdirectorio, o en un volumen, es posible ordenar los objetos de esta forma para poder manejarlos en grupos.

Este método de organizar los objetos sólo está disponible en otros programas de precio muy



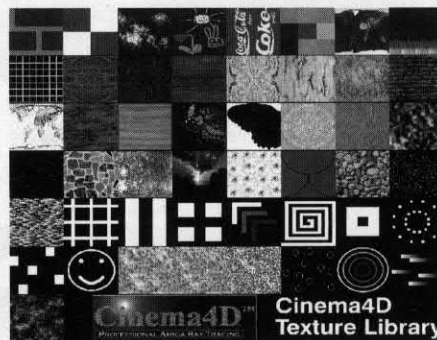
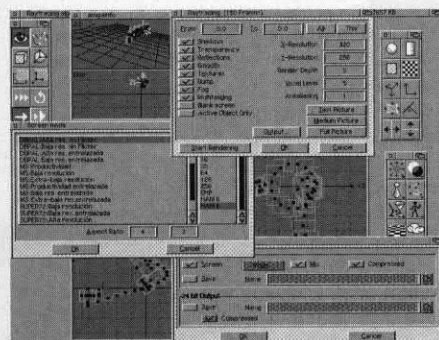


superior al del C4D, siendo un punto muy importante a su favor. Además, tiene algunas capacidades avanzadas como, por ejemplo, el programa que utiliza de raytracing. Éste es adaptativo, es decir, sólo aplica el algoritmo de cálculo de reflexiones y sombras allí donde lo necesite, mejorando de esta manera la velocidad de render de forma espectacular.

En cuanto al tema de animación, C4D emplea dos técnicas, por keyframe y por camino. El primer método nos permite mover un objeto hasta una posición, y congelarla (se convierte en un keyframe), después podemos volver a desplazar el objeto hasta otra posición, y volver a crear otro keyframe, y así podemos continuar hasta finalizar nuestra animación. En cuanto al segundo método,

C4D nos permite dibujar en pantalla y, utilizando el ratón, el camino que el objeto seguirá. Para controlar la animación, se dispone de una línea de tiempo representada gráficamente. La cámara es tratada como un objeto, con el que se pueden variar la posición, distancia focal, ángulo y zoom.

C4D permite aplicar efectos especiales a las animaciones, como por ejemplo que las letras de un logo cambien de tamaño según una curva senoidal, o girar las letras de forma individual, o doblar y deformar los objetos. Incluso tiene un efecto de explosión, donde el objeto se divide en múltiples polígonos y se desplazan en todas las direcciones, tal y como ocurre en una explosión. También tiene otros efectos como viento, morphing, efectos de luces, etc.



El Editor

- Modelaje interactivo en tiempo real
- Edición directamente en perspectiva
- Funcionamiento rápido con tiempos de render rápidos
- Tanto el render como el redibujado son interrumpibles
- Funciona en cualquier modo gráfico, incluyendo tarjetas gráficas
- Versiones especiales para procesadores 68020+ y FPU
- Interfaz fácil de utilizar, con atajos por teclado, barras flotantes de herramientas, undo y ayuda online

Herramientas y Efectos

- Herramientas flexibles para manipulación de objetos, incluyendo crumple, flip, wrap, centre, align, join, deform, skin, lathe, smooth, triangulate y extrude
- Edición de polígonos
- Operaciones Booleanas
- 26 estilos de luz, incluyendo foco, sol, paralelo, ambiente y luz coloreada
- Librería de materiales (cristal, madera, metal...)
- Parámetros de las texturas para color, niebla, transparencia, reflexión, relieve, especularidad y luminosidad
- Mapeo de texturas para dar un aspecto realístico a los objetos
- Arquitectura abierta que permite expandir el programa añadiendo módulos

Objetos

- Primitivas definidas por el usuario
- Objetos complejos ya implementados (figura, morph, skinned, lathed, extruded, fractal, emboss, sol y texto)
- Generación de paisajes y montañas fractales
- Número ilimitado de objetos
- Jerarquía de los objetos fácilmente editable
- Modelaje a escala
- Edición directa de puntos
- Modelos de polígonos y 3 estilos de curvas spline

Cinema 4D nos ha dejado gratamente impresionados por su sencillez de manejo y a la vez por sus avanzadas opciones típicas en otros programas que tienen un precio muy superior. Para el aficionado puede servir para introducirse en el fantástico mundo de gráficos 3D sin tener que vaciarse excesivamente los bolsillos. Profesionalmente hablando, puede dar resultados de gran calidad perfectamente a la altura de otros programas como Lightwave, Imagine o Real 3D. ■

Distribuidor: Amiga Center
Fabricante: Maxon/Hisoft Systems
Incluye: 6 Discos, Manual y Guía rápida
Disponible en castellano a partir de Julio

POWER A1230 CD4X

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 4 MbFAST RAM
+ Disco Duro 1033 Mb Seagate
+CDROM 4X
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo **147.900 Ptas.**

POWER A1230

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 Mb RAM
+ Disco Duro 1233 Mb Seagate
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo **153.900 Ptas.**

POWER A1260

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 060 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 Mb RAM
+ Disco Duro 1233 Mb Seagate
+ Workbench 3.1 Instalado
+CDROM 4X
TODO por Sólo **235.000 Ptas.**



OFERTA DEL MES!!!!

CYBERVISION 2MB

53.000 I.V.A INC.

Para los usuarios que no se conforman con un Amiga básico:
Montamos equipos a medida .
Presupuestos sin compromiso.

IVA Incluido en todos los precios. Servimos a toda España. Portes no incluidos.

✓ Ordenadores Amiga

A1200 69.700
A4000/040T 374.000
Monitor M1438S 55.900

✓ Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50 **34.000**
Blizzard 1260/50 **115.000**
SCSI 1230IV/1260 **17.800**

✓ Memorias

SIMM 4 Mb 72C 10.900
SIMM 8 Mb 72C 18.900
SIMM 16 Mb 72C 39.900
SIMM 32 Mb 72C 110.000

✓ Coprocesadores

68882 50 Mhz PGA **16.900**

✓ Tarjetas Gráficas

Cybervision 2Mb **53.000**
Cybervision 4Mb 70.000
Graffiti 14.700

✓ Discos Duros IDE 3.5"

HD 540 Mb 24.950
HD 630 Mb 27.500
HD 850 Mb 29.500
HD 1 Gb 30.500
HD 1.2 Gb 34.900
HD 1.6 Gb 43.500
HD 2 Gb 62.000

✓ Discos Duros IDE 2,5"

HD 420 Mb SEAGATE 36.900
HD 810 Mb SEAGATE 65.900

✓ CDROM ATAPI

CDROM 4X+Cable+Soft 12.500
CDROM 6X+Cable+Soft 19.900
CDROM 8X+Cable+Soft 25.900

✓ CDROM SCSI

CDROM 4X SONY 28.900
CDROM 4,4X PIONEER 35.000
CDROM 6,7X TOSHIBA 49.000

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB 36.900
Cartucho Zip 100Mb 3.500
Syquest EZ135 IDE 35.900
Syquest EZ135 135Mb 46.900
Cartucho EZ135 135Mb 3.900

✓ IMPRESORAS

HP 600+KIT COLOR 46.900
HP 660C 59.900
HP 850 76.500
HP LASERJET 5L 84.900
EPSON STYLUS 820 41.900
EPSON STYLUS PRO 74.500

✓ Discos Duros SCSI

HD 1GB SCSI II 41.560
HD 2GB SCSI II 93.300
HD 2GB BARRACUDA 135.000

✓ DISKETERAS

Interna 880KB A1200/A4000 8.900
Interna 1,76Mb A2000 16.000
Externa DELL 1,76Mb 17.900
Externa XL 1,76Mb 17.900

✓ CD ROMS

AMINET SET 1 5.200
AMINET SET 2 5.900
AMINET 8 2.300
AMINET 9 2.300
AMINET 10 2.300
AMINET 11 2.300
MEETING PEARLS III 2.300
GIF SENSATION 2CD 2.800
CLIP ART & FONTS 1.800
WORLD CLIP ART 2.800
NETWORK 2CD 6.200
WORLD ATLAS 5.500
AMIGA TOOLS SET 1/2 6.200
MAGIC WORKBENCH 2.800
WORKBENCH ADD-ON I 4.300
ERIC SCHWARTZ 4.800
GLOBAL AMIGA EXP. 3.500
AUDIO PLUS 4.300
OCTAMED 6 6.600
3D ARENA 4.300
SHARK DIVE MPEG 2.500

✓ JUEGOS

CD32

ALL TERRAIN RACING 4.800
JAMES POND III 3.300
VITAL LIGHT 3.800
ALIEN BREED 3D 6.800

3,5"

BREATHLESS 3D AGA 5.900

✓ Sonido

AURA 12 BIT. 17.900
MIDI INTERF. PRO 5.500

✓ Programas Amiga

TURBO PRINT 4.1 9.900
IDE FIX 7.900
INTERNET SURF AMIGA 17.500
DICE C 21.500
PHOTOGENICS V1.2 13.900
FINAL DATA v3 9.500
FINAL COPY II V2 10.500
M.MEXPERIENCE 7.900

✓ Varios

RATON 3 BOT.500DPI 3.700
JOYSTICK TURBO II 3.200
CABLE DE 2,5" A 3,5" 1.900
CABLE SCSI DE 25 A 50 3.800
CABLE SCSI DE 50 A 50 3.900

¡Super Oferta!

Aprende C

con tu Amiga

y DICE C v.3

Esta oferta incluye:

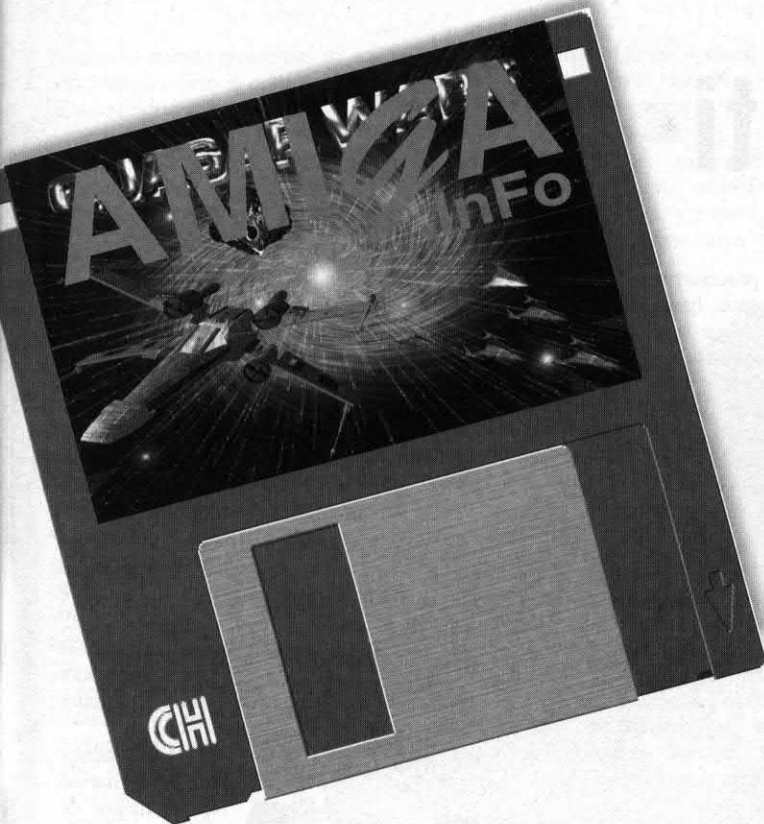
Compilador DICE C
Manual de Instalación Castellano
Manual de errores en Castellano
Inclúdes del WB 2.x y 3.1
Manual de aprox. 400 Páginas
10 Discos repletos de Programas, Fuentes y
Utilidades para programar

¡Sólo 16.000 PTAS!

¡Reserva ya tu compilador C!

Teléfono de Pedido: (93) 680 04 34 (de 9h a 14h)
Info Technologies S.L.

Oferta válida hasta agotar existencias. IVA incluido. Portes no incluidos.



ATENCIÓN

- ✓ Los discos que se incluyen en esta revista están en formato baja densidad FFS 880 Kb (Fast File System). En el caso de tener una unidad de alta densidad -la unidad interna de un A4000 o cualquier unidad externa que pueda formatear a 1.76 Mb-, es necesario tapar el orificio de la izquierda del disquete con cinta adhesiva.
- ✓ Para instalar los programas, es recomendable que se ejecute el icono de instalación preparado para tal propósito en el mismo disco. También es aconsejable arrancar del mismo disco de la revista y no del disco duro u otro disco. Siga las instrucciones que vayan apareciendo.
- ✓ La gran mayoría de los programas incluidos requieren una versión del sistema operativo 2.x o superior, 1 MegaByte de memoria RAM y disco duro.
- ✓ Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados con las instrucciones originales. Lee la información contenida en cada programa antes de ejecutarlo.
- ✓ En caso de que el disco le llegue en malas condiciones debido a una mala manipulación del transporte, no dude en remitirlo de nuevo con sus datos personales a: Amiga.InFo Apdo.166 08750 Molins de Rei (Barcelona) REF: Discos Erróneos. Se lo cambiaremos por uno nuevo.
- ✓ La revista Amiga.InFo no se hace responsable de los problemas derivados de una incorrecta manipulación por parte del usuario del contenido del disco.
- ✓ Amiga.InFo ha realizado todos los esfuerzos posibles para conseguir que PowerDISK sea fácil de instalar y usar, así como de asegurar que sea compatible con todos los sistemas posibles.

Si no consigue instalar algún programa o tiene problemas al usarlo, no dude en enviarnos una carta a la sección CARTAS Y DUDAS describiéndolo detalladamente y especificando las características técnicas de su Amiga (aceleradora, memoria, disco duro, cdrom, etc..)

DISCO DE PORTADA

Este mes el disco de portada contiene algo especial. Se trata de una demo del fantástico juego Quasar Wars. Este juego ha sido programado íntegramente en ensamblador para aprovechar al máximo las características del AMIGA. Además, es un producto 100% español, por ese motivo podremos disfrutar de todas las opciones en nuestra querida lengua (Eran muchos los que se quejaban de la falta de artículos en castellano, demostrad vuestro apoyo a este tipo de iniciativas por parte de algunos programadores).

El funcionamiento de la demo no puede ser más sencillo. Introducís el disco con el ordenador apagado (o después de un RESET) y dejáis que el AMIGA arranque desde él. Después de un ratito aparecerán unas imágenes de diferentes escenarios del juego completo. Acto seguido se mostrará la pantalla inicial del juego. Podéis disfrutar de la música si lo deseáis (es muy buena) o seleccionar la opción BEGIN QUEST para iniciar la masacre. Directamente os aparecerá una pantalla donde podréis informaros sobre lo que podéis hacer en la primera misión (o en aquella en que estéis después de haber jugado un poco), comprar armamento (hay muchas armas diferentes. La correcta elección de ellas nos permitirá pasar mejor las misiones), mejorar vuestra nave espacial, etc... Lo mejor es leerse primero la información sobre la misión y después comprar el armamento más adecuado. Un consejo: comprad bombas y bombardead cúpulas o cañones del suelo, os darán más armas, energía y tiempo.

¡¡Empieza la acción!! Podremos jugar con joystick o teclado. Con joystick el control es: hacia arriba acelera la nave (¡y de qué manera!, el scroll es superfluido); si viramos a derecha o izquierda, la nave gira en el mismo sentido, es decir, el control es como el de los típicos juegos de cochecitos (Skidmarks o MicroMachines, para poner ejemplos de los más recientes); pero aún hay más: Para disparar metralla (arma de la que siempre disponemos) apretaremos sencillamente el botón del joystick, pero si deseamos disparar otra arma (bombas, misiles...) deberemos apretar rápidamente el botón dos veces. El arma opcional que tenemos activa nos aparecerá en la parte inferior de la pantalla, en el cuadro de mandos escrita en una pantallita LCD. Para cambiarla, hemos de tirar la palanca del joystick hacia abajo y pulsar el botón. Parece más complicado de lo que es en realidad, con un poco de práctica se consigue muy fácilmente y a cambio disponemos de un control con unas posibilidades increíbles (por ejemplo: podemos disparar a nuestros perseguidores un misil mientras avanzamos a un punto clave que deseamos bombardear).

El control con teclado es, quizás, más sencillo. Para cambiar de arma sólo debemos pulsar la tecla de función adecuada (la F1 corresponde a los misiles tipo A, la F4 a las bombas traseras, etc...) o pulsar el SHIFT de la derecha de nuestro teclado.

La nave se mueve con los cursores y disparamos con las teclas ALT y AMIGA situadas en la derecha de nuestro teclado.

Después del control vamos a centrarnos en el cuadro de mandos de nuestra flamante nave espacial. A la izquierda aparece un RADAR que nos informará en todo momento de donde están nuestros enemigos y los misiles que nos lancen (sin piedad, por supuesto). El RADAR también mostrará la posición de unas cápsulas que deberemos recoger en algunas misiones. Para cambiar el alcance del radar basta con pulsar la tecla 'R'. También en la izquierda aparece el tiempo que nos queda para poder completar la misión (es muy guapo picarse para hacer mejor tiempo). Hay una pantalla LCD que nos informa de que un arma opcional está seleccionada y cuántas unidades nos quedan. También nos informa de que nos dan algunas cápsulas especiales y de cuando hemos acabado la misión.

A la derecha del marcador hay un indicador que especifica cuántas cápsulas nos quedan por recoger.

Hay muchas más opciones y posibilidades, pero seré benevolente con vosotros y dejaré que las descubráis por vuestros propios méritos. Eso sí, no olvidéis hojear la última página de esta revista y darle un vistazo a las características del juego completo (...) ¡Sin palabras!! El AMIGA está renaciendo de sus propias cenizas y prueba de ello es esta nueva pieza de software español con una calidad muy profesional. Si queremos que gente como Light Designs siga produciendo más juegos, debemos ser justos con ellos y comprar el juego original. De todos y cada uno de nosotros depende el futuro del AMIGA. Seamos solidarios. ■

Teléfono de pedido: InFo Technologies (93) 680 04 34

Tarjeta aceleradora Gráfica

Tarjeta Graffiti

por Toni Pomar

¿CHUNKY? ¿Y ESO QUÉ ES?

Antes de analizar la Graffiti es necesario explicar el porqué de esa tarjeta, ya que su objetivo es 'simplemente' añadir modos de pantalla tipo 'chunky' de 256 colores a nuestro querido Amiga.

Desde siempre los gráficos del Amiga han sido almacenados y procesados en forma de bitplanos. Esto significa que, por ejemplo, una pantalla de 32 colores (5 bits por pixel) está formada por 5 bitplanos, o 'capas', conteniendo cada una el bit correspondiente de todos los pixels que forman la pantalla (el bitplano 0 contiene el primer bit de todos los pixels, el bitplano 1 contiene el segundo bit de todos los pixels, y así...).

En el otro lado están los gráficos llamados 'chunky', que son los usados por el Macintosh y el PC en sus modos de 256 colores. En este modo cada pixel de la pantalla es

representado por un byte en la memoria (se le llama 'chunky' porque todos los bits que representan el pixel están en un solo 'chunk', o bloque, que es un byte).

Cada uno de los sistemas tiene sus ventajas y sus inconvenientes, dependiendo de lo que quieras hacer. Lo mejor, sin duda, es disponer de ambos sistemas, y usar el más conveniente en cada caso. Con la Graffiti se consigue precisamente esto.

¿POR QUÉ EL AMIGA NECESITA MODOS 'CHUNKY'?

Hasta no hace mucho, los gráficos de bitplanos eran perfectos para todo tipo de juegos, pero en los últimos tiempos, cuando la

potencia de los procesadores ha ido aumentando lo suficiente, han aparecido los juegos 'mapeados', que usan objetos tridimensionales con texturas en su superficie (estilo DOOM y algunos simuladores de vuelo). Debido al tipo de cálculos necesarios para representar estos objetos, es mucho más conveniente la estructura 'chunky', en la que para modificar un pixel de 256 colores se accede una sola vez a memoria (al byte correspondiente), mientras que en los bitplanos se debe acceder 8 veces a memoria (para modificar cada uno de los bits separados de ese pixel).

Se han intentado varias soluciones para implementar este tipo de juegos, convirtiendo en tiempo real la pantalla completa chunky a bitplanos para su representación (el excelente Breathless es un ejemplo), o usando el copper para crear una pantalla chunky real de 4096 colores

software.

¿QUÉ HACE LA GRAFFITI?

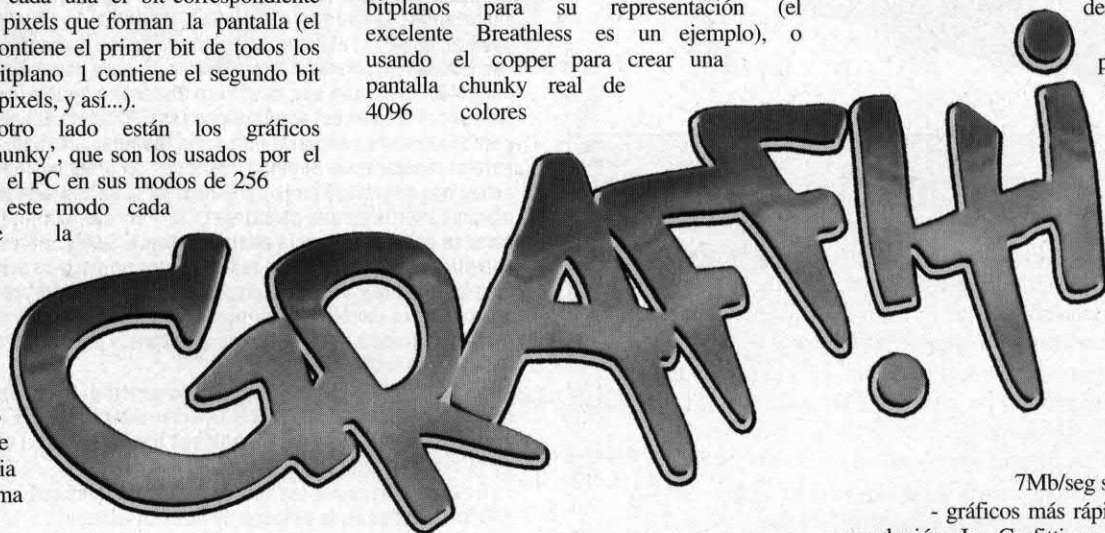
Las características generales de la Graffiti son:

- funciona con todos los modelos de Amiga.
- 256 colores de una paleta de 262.144.
- imagen de baja resolución en Amigas OCS/ECS, y de alta resolución en Amigas AGA. Se puede usar además Overscan e interlace.

- simplemente se conecta en el puerto RGB del ordenador. No necesita abrir el ordenador (necesario monitor de 15khz).

- gráficos chunky para animación rápida, juegos de texturas mapeadas...

- los programadores sólo tienen que usar modos de 4 bitplanos, por lo que el ancho de banda



disponible es de 7Mb/seg sobre AGA.

- gráficos más rápidos reduciendo la resolución. La Graffiti es capaz de generar resoluciones de 160 y 80 pixels por línea por hardware, sin que el procesador/blitter tenga que doblar los pixels.

- usa memoria CHIP para almacenar la imagen, o sea que no contiene ningún tipo de memoria (es por esto que es tan barato).

- precio de venta público de 14.750 pts (precio recomendado).

- software:
+ driver externo de vídeo para shapershifter (incluido con la tarjeta)

+ IFF/GIF/JPEG viewers
+ AVI Video player
+ juegos tipo DOOM
+ Graffiti support CD editado cada 3 ó 6 meses, por unas 850 pesetas.

AL GRANO

La Graffiti recibida no es el último modelo, ya que debido al conflicto de la zona de

(Gloom y Alien Breed 3D). Pero el primer caso exige bastante potencia de proceso (en base a lo que es el estándar de potencia en Amiga) y el segundo caso está bastante limitado en cuanto a la resolución máxima disponible (bastante baja, como se ve en los dos juegos mencionados). De todas formas, ninguno de estos intentos son desdeñables en absoluto. Al contrario, el mérito por haber conseguido estos resultados es extraordinario.

La Graffiti representa la solución hardware a este problema, ya que la pantalla en memoria CHIP es una pantalla chunky real, de 256 colores de una paleta de 262.144 colores, con lo que la resolución máxima posible aumenta bastante respecto a la copper-screen (768 pixels en AGA y 384 pixels en OCS/ECS) y no exige tanta potencia por parte del procesador como en las conversiones por

Taiwan ha habido problemas de suministro de componentes, pero la producción 'en masa' se ha reanudado ya.

La tarjeta consiste en una cajita alargada, con una entrada y una salida RGB, que se coloca entre el puerto RGB de cualquier modelo de Amiga y el cable del monitor.

Con el aparato se incluye un manual de usuario y un manual de programación (¿en castellano!), además de un disco con el programa para visualizar gráficos IFF/GIF/JPEG y los drivers del Shapeshifter (el emulador shareware de Macintosh).

Una vez conectado el aparato (poniendo los dos dip-switch del aparato en la posición correspondiente al chipset que tienes), podemos ver que la Graffiti, cuando no está activa (se activa por software), deja pasar la señal del puerto RGB hacia el monitor, sin ninguna restricción de resolución o frecuencia, con lo que no molesta en absoluto. En caso de tener algún problema, seguramente indica que hay un cable alargador entre el ordenador y la Graffiti, y que éste es demasiado largo. El cable debe ser lo más corto posible, y debe contener todas las señales del puerto RGB.

Para comprobar que funciona, usamos el programa para mostrar gráficos en 256 colores. La calidad de la imagen es bastante buena, sobre todo para un dispositivo de bajo precio, y el hecho de poder ver gráficos de 256 colores en un simple A500 es realmente interesante.

Tras esto, probamos los drivers del Shapeshifter. Una vez elegido el adecuado para nuestra máquina (los hay para varios tipos de procesador, con/sin MMU, y según la memoria disponible) lo instalamos. En principio, la velocidad de refresco de la imagen crece notablemente respecto a los anteriores drivers, que hacían el refresco de pantalla con la conversión por procesador de la pantalla chunky del Macintosh a bitplanos de Amiga.

Sin duda los mejores drivers son los 030MMU y 040MMU, con los que la velocidad de refresco a 256 colores es muy similar a la del modo monocromo. Que yo sepa, es la primera vez que la MMU me sirve para acelerar algo :-)

Con el 030MMU, sobre un 68030/42MHz, el emulador se convierte en un Macintosh real. He probado el Netscape de Mac, el DOOM y el Dark Forces, y funcionaban bastante bien (aunque estos dos últimos juegos son muy exigentes en cuanto a memoria y potencia necesaria, incluso en un Mac real).

Por último, probamos el único juego que utiliza la Graffiti: el Nemacs IV, un clon de DOOM. Este juego está en versión Beta

disponible en Aminet, y puede jugarse en 256 colores, con la Graffiti, en cualquier modelo de Amiga.

La suavidad de movimiento mejora notablemente, pudiendo jugar a pantalla completa en resolución 2x1 en el 68030/42MHz, y a resolución 1x1 a 256x190 pixels (en ambos casos con todas las texturas activadas).



PROBLEMAS

El único problema a nivel hardware es la falta de la señal de 12 voltios a la salida de la Graffiti. Esto significa que el modulador C=A520 no funcionará por falta de corriente. El fabricante nos enviará un esquema de cómo modificar el aparato para que funcionen correctamente los moduladores para TV.

Esto no afecta en absoluto a los poseedores de monitores o televisores con euroconector RGB.

El otro problema es de tipo físico. En el A1200 el conector de vídeo compuesto está demasiado cerca del puerto RGB, dejando apenas espacio para un conector simple DB-23 con carcasa sin bloquear el conector de vídeo compuesto. Por esto, con la Graffiti conectada al puerto RGB, es muy difícil conectar algo a la salida de vídeo compuesto del A1200.

En lo que respecta al software, los programas en general tienen problemas de visualización cuando el usuario ha movido las preferencias del Overscan del sistema. A nivel técnico, la Graffiti necesita que el borde izquierdo se encuentre en una posición precisa para poder recoger correctamente los datos

de la memoria CHIP y representarlos. Esto es fácil de solucionar simplemente desplazando las preferencias del overscan o moviendo la pantalla del programa con el ratón (pulsando con el ratón en la pantalla a la vez que se pulsa la tecla Amiga izquierda) hasta que la visualización sea correcta. Estos problemas se deben a que los programas no leen las preferencias del sistema para calcular la posición correcta de la pantalla.

Además, los drivers de Macintosh muestran incorrectamente la línea superior de la pantalla, aunque eso no afecta en absoluto a su funcionamiento.

De todas formas, el software irá mejorando con el tiempo, con lo que desaparecerán completamente todos estos problemas.

CONCLUSIÓN

Este aparato viene a llenar, por un precio razonable, el vacío dejado por los diseñadores de los chips OCS/ECS/AGA, que no incluyeron ningún modo tipo chunky en ellos.

Con este dispositivo ya estamos en perfectas condiciones para poder portar juegos tipo DOOM o Dark Forces a nuestro querido Amiga, igual que se han portado al mundo Macintosh, sin grandes modificaciones en el código. Además, se facilita la emulación de otras plataformas (como el Macintosh, el PC y entornos X-Window) y algunos tratamientos de imágenes (¿qué tal un driver para el Photogenics?).

Por mi parte, pienso dejar este dispositivo permanentemente conectado a mi ordenador, y ya estoy probando algunos experimentos de programación.■

(Para más detalles, contactar con [HTTP://web.jet.es/~amigateg/](http://web.jet.es/~amigateg/))

AMIGA.InFo

Valoración



Producto:

Tarjeta aceleradora Gráfica para Amiga

Requisitos:

Cualquier Amiga

Incluye:

Manual Castellano, Disco con Drivers

Precio: Aprox. 14.750

Ratón compatible Amiga

Ratón 520 DPI Wizard

Uno de los periféricos que más utilizamos los usuarios de Amiga es indiscutiblemente el ratón. El ratón, que a veces pasa desapercibido por ser utilizado continuamente, también tiene sus características técnicas que hacen diferentes unos de otros. Una de éstas es su resolución, es decir, qué precisión de desplazamiento tiene al moverlo sobre una superficie.

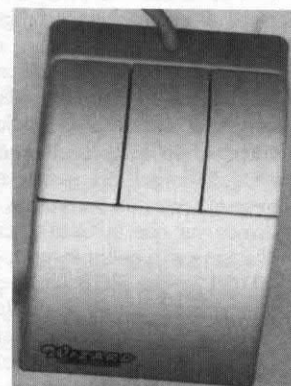
Podemos decir que mientras más resolución tenga, más precisión tendrá nuestro puntero en pantalla y más suave será su movimiento. Normalmente, la resolución es medida en DPI (Dot Per Inch), es decir, puntos por pulgada. Un ratón normal, como el de serie del Amiga, suele tener de 100 DPI a 300 DPI, los buenos, los que dan precisión, suelen tener 400 DPI.

Pues bien, Wizard Developments nos sorprendió en la feria de Londres con un ratón que tenía ¡520 DPI! Por supuesto,

nos hicimos con uno y lo hemos probado para vosotros. El resultado es excelente, aparte de que tiene tres botones por lo que permite más comodidad de uso en algunas aplicaciones compatibles con este tipo de ratón; su precisión permite desplazar el puntero con gran exactitud en pantalla, además de añadirle una velocidad y aceleración dignas de elogio.

Su precio es muy competitivo, siendo casi el mismo que otros ratones de inferior resolución.

Un consejo, si se os estropea el ratón, merece la pena adquirir uno de éstos, o como mínimo que tengan de 400 DPI en adelante. Además, también aconsejo que se utilicen alfombrillas de PVC, puesto



que son las más adecuadas para un desplazamiento suave, y no provocan un excesivo desgaste en el ratón, al contrario que las de nylon.

Distribuidor: Varios nacionales
Fabricante: Wizard Developments
Requisitos: Cualquier Amiga
Precio: aprox. 4.000 ptas.

Unidad CDROM 8x EIDE

CDROM GOLDSTAR 8x

Desde que apareció el CDROM, éste ha ido evolucionando en velocidad y prestaciones, y, actualmente, se ha conseguido multiplicar por ocho la original de 150Kb...La empresa Goldstar, conocida más en otras plataformas que en Amiga, fabrica un modelo de unidad de CDROM que consigue alcanzar y mantener ¡1.2 Mb/seg! Este CDROM es, al contrario de lo que muchos usuarios piensan, totalmente compatible con el puerto IDE del Amiga, eso sí, sólo si utilizamos el excelente software IDEFIX. En nuestro test, nos ha confirmado su velocidad, alcanzando plenamente los 1.2 Mb/s y demostrando que sus 256 Kb de cache optimizan el acceso al CD.

Además, puede ser utilizado tanto en posición vertical como horizontal, y es compatible, como la mayoría, con CD-DA, CDROM XA, CDI FMV, Video CD, CD-Plus y Photo CD.

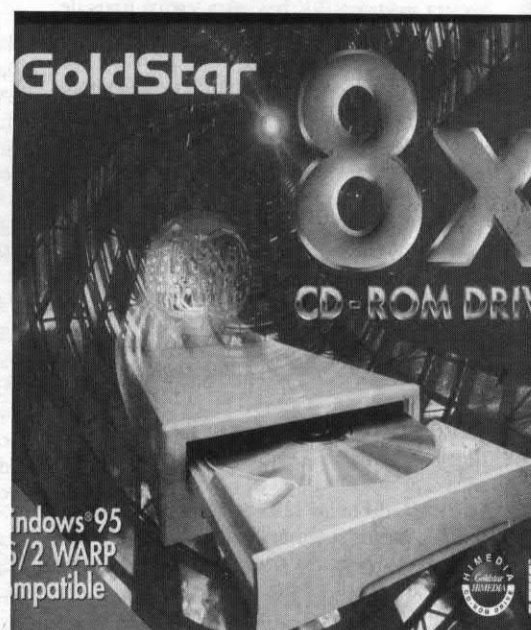
Destaca su frontal, con una estética diferente a la de los CDs típicos, con control de volumen, salida de auriculares,

botón de apertura de la bandeja y por último, y como principal ventaja frente a otros, dispone de un botón para activar un CD musical sin necesidad de un player por software.

Curiosamente, en su caja destaca una publicidad que dice que es compatible con Windows, OS/2 Warp, Linux, Solaris, etc., pero, como siempre y con una gran discriminación por su parte, no dice que es **TOTALMENTE COMPATIBLE CON AMIGA OS**. Es más, probablemente le extraigamos más partido con nuestro sistema operativo que con otros...

En Amiga este CDROM es ideal para usuarios que dispongan de una gran colección de CDs y necesiten un acceso rápido, o es posible incluso utilizarlo para aplicaciones multimedia, ya que su velocidad, aunque no comparable a la de un HD, permite lanzar pequeñas animaciones en tiempo real leyendo directamente del CD. Las BBS con CDROMs online deberían encontrar en el Goldstar la solución al problema de la velocidad de acceso para sus usuarios.

Distribuidor: Tiendas de Informática



Requisitos: Amiga, controladora IDE, IDEFIX
Precio: aprox. 26.000 ptas.

CIMEX electronica

SERVICIO TECNICO
VENTA DE HARDWARE

TEL. 93-454 70 42- FAX 453 05 80

Envio de lista de precios y novedades
mediante FAX

llamanos ,sin compromiso

SEPULVEDA ,167 08011 BARCELONA



AV Audio Vision

Aplicaciones Multimedia S.L.
San José, 53
33209 Gijón
Asturias

Tlf/FAX: 98.5352479

♪ ♪ **CENTRO AMIGA**

- * ORDENADORES AMIGA
- * TECLADOS, MÓDULOS DE SONIDO
- * MIDI, INFORMÁTICA MUSICAL
- * MESAS DE MEZCLAS DIGITALES
- * GENLOCKS, INFORMÁTICA APLICADA AL VÍDEO
- * ACELERADORAS, AMPLIACIONES, DISCOS DUROS, CD-ROM
- * TODO TIPO DE PERIFÉRICOS

AUTENTICA MULTIMEDIA

* TE ESPERAMOS *

¡ATENCIÓN!
¿ ESTÁS LEYENDO ESTE ANUNCIO?
ADEMÁS DE VD., LO LEEN MILES DE
USUARIOS MÁS.... Y SÓLO CUESTA

¡3.500 PTAS!

¿TE INTERESA?

TLF. (93) 680 04 34

FAX. (93) 680 08 12

AMIGA
MARKET
VINAROS

Sanchis Vilaplana 15

VINAROS (Castellón)

**¡Para Castellón
y provincia!**

Muy cerca de tí tienes por fin todo lo que
necesitas para tu Amiga.
Pasa por nuestro local y un **SOLO AMIGA** te
mostrará lo que es capaz de hacer esta
maravillosa máquina.



Amiga 1200.....	69700.-
Amiga 1200 HD 1 Giga + 400 Mb Software instalado.....	107900.-
Aceleradora A1200 42 Mhz + copro + 4Mb RAM.....	44900.-
Adon Contriver	2900.-
Adon Robotics 28800	39900.-
Adon 4x A1200/4000	9900.-
Aceleradora A500 020 14 Mz 4 mb RAM max +copro	24500.-
Amiga RAM base con reloj para A1200	12500.-
Digitalizador Audio 8 bits	8500.-
Digitalizador VIDI AMIGA 24 RT.....	39900.-
Digitalizador vídeo profesional VIDI AMIGA 24 RT PRO	59900.-
Genlock Vídeo Compuesto fader y efectos	44900.-
IMPRESORAS/FAX	
Epson LX 300	24900.-
Epson LQ 570+	50900.-
Plus color II	73800.-
SERJET 5L	91000.-
Printer Epson GT 6500	89900.-
Printer sobremesa Olivetti	34900.-
Printer impresora	1100.-

RAM

Simm 4 MB 72c	9900.-
Simm 8 MB 72c	17900.-
Simm 16 MB 72c	Consultar.-
Ampliación RAM A500 512K	8900.-
Ampliación RAM 1Mb A600	8900.-
Ampliación 1 Mb A500+	8900.-
Ampliación 2Mb A500	24900.-
Ampliación 4Mb A1200 con reloj (lista para conectar).....	22500.-
Ampliación 8Mb A1200, reloj, zocalo FPU	30800.-

ALMACENAMIENTO

HD 850 IDE	27500.-
HD 1 GB IDE	29900.-
HD 1 GB SCSI+cable	36000.-
HD 2.2 GB Barracuda	114900.-
Unid. Exter. ZIP 100 MB	39900.-
Disquetera interna A500	10900.-
Disquetera externa 1.77 Mb A4000	18000.-

Varios

Modulador vídeo A500/A2000	8000.-
Conmut. 2X paralelo.....	3500.-
Disco 2DHD	50.-
Joystick 3 Way power control	1900.-
Interface Teclado PC/1200	9900.-
Fuente Alimentación PC	4500.-

IVA INCLUIDO EN LOS PRECIOS.
SI NO VES LO QUE BUSCAS, ¡LLAMA!

(909) 03 02 28
(964) 45 55 23
FAX (964) 40 20 55

GMOD

¿un nuevo formato?

por Quim Guzmán

El Amiga creó el formato musical "Mod". ¿Por qué no nos modernizamos y creamos un formato más acorde con los tiempos que corren?. Este es el cometido de este artículo

Antes de empezar hay que dejar algunos conceptos claros. Cuando nos refiramos al término Mod, estaremos hablando del clásico módulo de música en Amiga, o sea, una secuencia compuesta o arreglada desde un tracker que incluye los samples o sonidos que irán sonando. Cuando hablemos de un GMod, nos estaremos refiriendo a una secuencia compuesta o arreglada desde un tracker, pero sin contener ningún sample o sonido; éstos serán sustituidos por una serie de parámetros que enviarán la información de ejecución mediante un interface MIDI hasta el instrumento GM que los hará sonar. El instrumento GM puede ser un sintetizador o un módulo sintetizador que incorpore este estándar.

¿Por qué el GMod?

Los temas musicales MIDI más extendidos son los llamados "MIDIFiles", que no son otra cosa más que una secuencia compatible, en su mayoría, con instrumentos GM. También se pueden encontrar otros MIDIFiles realizados para un instrumento determinado, como en el caso del Roland MT-32. Los MIDIFiles están escritos entre otros programas con Music-X, KCS y Bars&Pipes en Amiga o Notator y Cubase en Atari y pueden ser cargados por cualquier programa, que los pueda leer, en plataformas diferentes, de esta manera podemos componer un MIDIFile en un PC y cargarlo en Amiga desde Bars&Pipes o cualquier lector de dicho formato.

Muchos Amigeros-Músicos se ven intimidados frente a programas como Music-X, KCS o el impresionante Bars&Pipes y utilizan OctaMED o parecidos para realizar su música. El GMod es una alternativa para esos usuarios a los que les gusta o prefieren componer con un tracker y que sus secuencias MIDI sean compatibles GM para un posible intercambio con el amigo u otros usuarios de Amiga e instrumentos GM. Por otro lado, se pueden hacer conversiones de los clásicos Mods al formato GMod y a todos nos consta que el número de Mods en Amiga es casi incalculable. También aprovecharemos las posibilidades que nos ofrece un tracker frente a los programas anteriores, entre las que destacaría el control directo del sonido.

Ventajas e inconvenientes

Para empezar, diremos que para oír o componer un GMod, se necesita poseer un instrumento GM con el consiguiente interface MIDI, mientras que un Mod puede ser compuesto u oído por cualquier usuario. Esto supone una limitación, pero un instrumento compatible General MIDI puede ser muy asequible.

Todos sabréis, más o menos, qué ventajas e inconvenientes tiene el Amiga en lo que a sonido refiere. Como ventajas frente al GMod, diremos que la principal es la de poder digitalizar lo que queramos: voces, loops, efectos, etc; mientras que un GMod tendrá que utilizar

una serie de sonidos definidos. El Amiga sólo es capaz de hacer sonar 4 voces con algunas excepciones, mientras que un GMod convenientemente arreglado, puede hacer sonar hasta 64 voces, aunque esto último depende del modelo de instrumento GM que utilicemos, que normalmente variará de 24 a 64 voces y en algunos casos más. Otra de las ventajas del GMod frente al Mod es el poco consumo de memoria ya que, al no utilizar samples, no existe tal consumo. Esta memoria disponible se puede utilizar para incrementar el número de pistas consiguiendo con ello una composición o arreglo mas "sonoro" que un Mod normal. También al realizar una compresión de un GMod obtendremos mucha más ganancia que un Mod normal. Por ejemplo, un Mod de unos 100 Kb con 6 samples y 4 pistas, quedará comprimido a unos 85 Kb, mientras que la versión GMod de ese mismo Mod utilizando 9 pistas, medirá después de la compresión sobre los 12 Kb. El ejemplo utiliza una compresión PowerPacker desde OctaMED Pro 5.0.

La calidad es otro de los puntos fuertes del GMod frente al Mod, ya que estamos hablando de los 8 bits del Amiga por los 16 bits de resolución de cualquier instrumento GM. Claro, que estamos hablando de un aparato destinado sólo a la interpretación y síntesis musical, ellos nunca harán esas cosas que nuestro Amiga en otros campos puede realizar.

Características General MIDI (GM)

El General MIDI o GM, implanta un estándar dentro del MIDI para obtener mayor libertad a la hora de componer secuencias que puedan ser oídas desde otro instrumento diferente al que se utilizó para la composición. Este estándar, determina una lista de 128 sonidos, un Kit de percusión, la polifonía mínima y mensajes MIDI a recibir e interpretar, aunque esto último no es un estándar, prácticamente existe en todos los instrumentos MIDI.

Por ejemplo, el sonido número 1 es un Piano en un instrumento Roland, Korg, Yamaha etc, siempre y cuando ese instrumento incorpore este estándar. Lo único que puede presentar diferencias es la calidad de dichos sonidos, ya que, lógicamente, un instrumento de 50.000 Ptas. no sonará igual a uno que le doble en precio, aunque suele haber sorpresas.

Un Kit de percusión es el conjunto de 60 sonidos de percusión. Estos sonidos deben estar asignados a unas notas determinadas para asegurar la compatibilidad. Por ejemplo, en la nota Do2 se encuentra un bombo y en Re2 una caja. El estándar GM determina que se incluya un Kit de percusión como mínimo. En algunos instrumentos GM es muy posible encontrar otros Kits de percusión que cubren un rango bastante amplio de estilos musicales, ya sea Jazz, Orquestal, Electrónica, etc. Estos Kits suelen tener sus sonidos organizados de la misma forma que indica GM. Como no todos los instrumentos GM

incorporarán estos Kits de percusión, es aconsejable utilizar siempre el primer Kit ya que éste sí que se halla en todos los instrumentos GM.

GM, determina una polifonía mínima de 24 voces, lo que asegura una mayor calidad

tomáticamente a la percusión. Las restantes se reparten los canales que quedan siguiendo un orden: parte 1 canal 1, parte 2 canal 2, etc., etc. Los 128 sonidos GM pueden ser interpretados por cualquiera de esas 15 partes/canales indistintamente, por ejemplo, parte/canal 1 Piano, parte/canal 2

2 con un sonido de violín puede estar procesada por una poca reverberación y nada de chorus. Aunque el uso de estos procesadores de efectos no forman parte del estándar GM, pueden ser controlados vía MIDI por un par de controladores MIDI que sí son estándar. Si el instrumento GM que utilizamos incorpora tales unidades, podemos utilizarlas en nuestra composición o arreglo. Si el instrumento GM de la persona que va a oír el GMod no tiene dichas unidades, simplemente oír la secuencia pero sin el proceso de efectos.

Manos a la faena

Como programa, utilizaremos OctaMED Pro 5.0, ya que sus características lo hacen ser el más apropiado para tal cometido: 64 pistas, implementación MIDI suficiente, editor de mensajes MIDI, etc.

Lógicamente, para empezar a trabajar activaremos el dispositivo MIDI, menú "MIDI", selección "MIDI Active" y, por último, y no menos lógico, un instrumento GM con el consiguiente interface MIDI.

La composición de un GMod es igual que la de un Mod, ya que es un tema que concierne a cada uno, pero se han de tomar en cuenta unas consideraciones que se verán más adelante, aparte de conocer qué es lo que ofrece el estándar GM y OctaMED. Para conocer bien OctaMED, podéis utilizar el tutorial que se ha publicado en números anteriores sobre dicho programa.

El arreglo o conversión, es un tema de otro calibre. Se han de tomar numerosas consideraciones antes de convertir ese Mod que tanto nos gusta a este formato, ya que por desgracia no todos los Mods se pueden convertir.

La conversión

La conversión de un Mod a formato GMod, se nos puede presentar muy difícil de realizar y para ello se tienen que tomar en cuenta estos puntos:

1: Lo más importante es conocer a fondo qué nos ofrece el estándar GM para no "pillarnos" los dedos con una conversión que va a ser imposible y también las posibilidades de OctaMED.

2: Escuchar el Mod varias veces para evaluar qué tipo de sonidos utiliza. Después, es conveniente oír los sonidos por separado para saber si entre la lista GM se encuentra alguno que lo pueda sustituir. Un piano, un bajo, un órgano, unos pájaros, se pueden sustituir, las voces son insustituibles pero, si esas voces no ocupan un espacio de importancia en el Mod, se pueden eliminar. Por otro lado, si no se encuentra el sonido adecuado, se puede probar con 2 a la vez utilizando otra pista y otro canal MIDI. Otros sonidos problemáticos son los loops de percusión. Si te crees con capacidad de sustituirlos, tendrás que recrear ese loop mediante una secuencia lo más parecida posible con los sonidos de percusión GM. Los acordes digitalizados suponen otra barrera en la conversión pero, si el nombre de estos samples indica de qué acorde se trata, se pueden sustituir.

Podemos encontrarnos con un acorde

Num	Sonido	num	sonido	num	sonido
1	Piano	43	Cello	85	Charang
2	Brice	44	Contrabass	86	AirChorus
3	HammerPno	45	TremoloStr	87	Rezzo4ths
4	HonkeyTonk	46	Pizzicato	88	Bass&Lead
5	New Tines	47	Harp	89	Fantasia
6	Digi Piano	48	Timpani	90	Warm Pad
7	Harpisicord	49	Marcato	91	Poly Pad
8	Clav	50	SlowString	92	Ghost Pad
9	Celesta	51	Analog Pad	93	BowedGlass
10	Glocken	52	String Pad	94	Metal Pad
11	Music Box	53	Choir	95	Halo Pad
12	Vibes	54	Doo Voice	96	Sweep
13	Marimba	55	Voices	97	Ice Rain
14	Xylophon	56	Orch Hit	98	SoundTrack
15	Tubular	57	Trumpet	99	Crystal
16	Santur	58	Trombone	100	Atmosphere
17	Full Organ	59	Tuba	101	Brightness
18	Perc Organ	60	Muted Trpt	102	Goblin
19	BX-3 Organ	61	FrenchHorn	103	Echo Drop
20	Church Pipe	62	Brass	104	Star Theme
21	Positive	63	SynBrass 1	105	Sitar
22	Musette	64	SynBrass 2	106	Banjo
23	Harmonica	65	SopranoSax	107	Shamisen
24	Tango	66	Alto Sax	108	Koto
25	ClassicGtr	67	Tenor Sax	109	Kalimba
26	A.Guitar	68	Bari Sax	110	Scotland
27	JazzGuitar	69	Sweet Oboe	111	Fiddle
28	Clean Gtr	70	EnglishHrn	112	Shanai
29	MuteGuitar	71	BasoonOboe	113	Metal Bell
30	Over Drive	72	Clarinet	114	Agogo
31	DistGuitar	73	Piccolo	115	SteelDrums
32	RockMonics	74	Flute	116	WoodBlock
33	Jazz Bass	75	Recorder	117	Taiko
34	Deep Bass	76	Pan Flute	118	Tom
35	Pick Bass	77	Bottle	119	Synth Tom
36	Fretless	78	Shakuhachi	120	Rev Cymbal
37	SlapBass 1	79	Whistle	121	Fret Noise
38	SlapBass 2	80	Ocarina	122	NoiseChiff
39	SynthBass 1	81	SquareWave	123	Seashore
40	SynthBass 2	82	Saw Wave	124	Birds
41	Violin	83	SynCaliop	125	Telephone
42	Viola	84	Syn Chiff	126	Helicopter
				127	Stadium!!
				128	GunShot

Lista de los 128 sonidos GM. Los nombres pueden variar de un instrumento a otro pero se tratará del mismo tipo de sonido.

y complejidad que las 4 voces de Amiga. En muchos instrumentos GM, la polifonía oscilará entre las 24 y 64 voces. Obviamente, si queremos un trabajo realmente compatible, el GMod que se va a componer/convertir no excederá de las 24 voces, aunque la mayoría de instrumentos GM interprete más.

Como mensajes MIDI, la estandarización de los cambios de programa (sonidos) ya que éstos han de seleccionar cada uno de los 128 sonidos GM. Otros mensajes utilizados frecuentemente son los de volumen, panoramización, ya que éstos son interpretados por "casi" todos los instrumentos MIDI.

La mayoría de instrumentos GM que incorporan este estándar, no sólo tienen ese modo de trabajo, también incorporarán diferentes modos particulares de dicho instrumento como: Program, Performance, Combi, Sequencer, Global, etc., etc. Cuando seleccionamos el modo GM, el instrumento se divide en 16 partes y cada una queda controlada por uno de los 16 canales MIDI. La parte/canal 10 se asigna au-

Piano, parte/canal 3 Violín, etc.

Características GM

Polifonía mínima: 24 voces. Nro. de partes: 16 asignadas a cada uno de los 16 canales MIDI. Nro. de sonidos: 128. Percusión: 1 Kit con 60 sonidos asignados a teclas/notas determinadas. Mensajes MIDI: Estandarización de cambio de programa.

A su vez, algunos de estos instrumentos incorporarán un par de unidades de efectos que cuando trabajan en modo GM, la primera selecciona un efecto de Reverberación y la segunda un efecto de Chorus. Hay instrumentos que sólo llevan una, y otros que no llevan ninguna, por lo tanto no forma parte del estándar GM. Estos efectos tienen sus propios parámetros pero es posible enviar cualquiera de las 16 partes en mayor o menor grado a cada efecto, de esta manera podemos tener, por ejemplo, la parte 1 con un sonido de bajo enviada al máximo al efecto de chorus y sin ser procesada por la reverberación y a su vez la parte

mayor o menor que estará compuesto por tres notas en el mismo sample que para sustituirlo correctamente necesitaremos tres pistas, una por cada nota.

3: Ahora tenemos una serie de comandos cuyos valores tendrán que ser variados o sustituidos por otros comandos. La conversión de los comandos puede ser muy fácil o realmente complicada. Tenemos que tener en cuenta que los comandos que afectan al sonido Amiga pueden afectar al sonido MIDI con algunas variaciones de importancia, mientras que otros no van a afectarle de ningún modo. Si llegamos a la conclusión de que va a ser imposible convertir los comandos y éstos juegan un papel importante, más vale dejarlo. El tema de la conversión de los comandos se puede llevar a cabo estudiando cómo actúan todos ellos utilizando el tutorial de OctaMED.

Si después de todo esto, que no es poco, consideramos que la conversión es factible, podemos empezar a trabajar poco a poco. Primero sustituiremos los sonidos de uno en uno e iremos escuchando las secuencias con esos nuevos sonidos. Escuchamos el primer sample y, por ejemplo, se trata de una flauta. Los samples se van eliminando a medida que son sustituidos por sonidos GM para un ahorro de memoria. Para sustituir un sample, abrimos la ventana "Instrument Parameters", subimos su volumen al máximo y le asignamos el canal MIDI. Es importante el ir asignando los canales a medida que se sustituyen los sonidos. Si utilizamos el ejemplo, como se trata del primer sample a sustituir, le asignamos el canal 1. Ahora tenemos que buscar el sonido GM que más se parezca al sample. En el ejemplo utilizamos una flauta, observamos la lista de sonidos GM y vemos que la flauta es el preset/sonido 74. Ya tenemos el sample sustituido por un sonido GM. Ahora tendremos que transponer dicho sonido debido a que OctaMED tiene un desplazamiento hacia dos octavas inferiores cuando envía estas secuencias vía MIDI. Tendremos que transponer como mínimo a 24 para que el sonido GM suene como es debido. Estas transposiciones se han de hacer de 12 en 12 notas, 12, 24, 36, 48 o 60. También, si es preciso, hacia abajo. Por otro lado, podemos encontrar que el anterior sample estuviera desafinado. Cuando esto último ocurra, es mejor sustituir otro sample que esté bien afinado y con la secuencia en marcha afinar el anterior sonido de nota en nota hasta que armonicen entre ellos.

Ahora podemos poner un bloque en marcha que contenga secuencias de ese sonido para determinar si está bien transpuesto o si es conveniente cambiarlo por otro sonido para terminar con la sustitución de dicho sample y proseguir con los demás. Finalmente, cuando hayamos realizado todos estos pasos, podemos poner el nombre de dicho sonido con una información adicional que nos servirá de ayuda.

Nos podemos encontrar con un sonido que decaiga de volumen al cabo de un corto espacio de tiempo, por ejemplo, un bajo. Después de sustituirlo nos damos cuenta que el sonido GM se mantiene y, por lo tanto, no suena como el sample sustituido. La solución a este problema de una forma rápida, es la de determinar durante cuánto tiempo queremos que suene el sonido GM intro-

Nota	Octava	Sonido	Nota	Octava	Sonido
E	1	Rock Kick	C	4	Hi Bongo
F	1	Snare 3	C#	4	Lo Bongo
F#	1	Open HH	D	4	Mute Conga
G	1	Fat Kick	D#	4	Open Conga
G#	1	Timbales	E	4	Open Conga
A	1	Snare 1	F	4	Hi Timbal
A#	1	RollSnare1	F#	4	Lo Timbal
B	1	Real Kick	G	4	Agogo
C	2	Process Kick	G#	4	Agogo
C#	2	Side Stick	A	4	Cabasa
D	2	Rock Snare	A#	4	Maracas
D#	2	Hand Claps	B	4	Whistle S
E	2	LightSnare	C	5	Whistle L
F	2	Tom Lo	C#	5	Guiro S
F#	2	Tite HH	D	5	Guiro L
G	2	Tom Lo	D#	5	Claves
G#	2	Pedal HH	E	5	WoodBlock2
A	2	Tom Lo	F	5	WoodBlock3
A#	2	Open HH	F#	5	Mute Cuica
B	2	Tom Hi	G	5	Open Cuica
C	3	Tom Hi	G#	5	MuteTriang
C#	3	Crash Cym	A	5	OpenTriang
D	3	Tom Hi	A#	5	Cabasa
D#	3	Ride Edge	B	5	JingleBell
E	3	China Cym	C	6	Bell Tree
F	3	Ride Cup	C#	6	Castanet
F#	3	Tambourine	D	6	Side Stick
G	3	Splash Cym	D#	6	Taiko Lo
G#	3	Cowbell			
A	3	Crash Cym			
A#	3	Vibraslap			
B	3	RideCym1			

Lista de los 60 sonidos de percusión y sus asignaciones a las diferentes notas. Los nombres pueden variar de un instrumento a otro, pero se tratará del mismo tipo de sonido.

duciendo valores en el gadget "Hold" que se encuentra en la ventana "Instrument Parameters". Un valor de 1, hará que este sonido deje de sonar rápidamente, solamente tenemos que probar con diferentes valores y dejar el más apropiado. También para conseguir el mismo efecto se puede utilizar el comando "F" con los valores "FF" o bien realizar un deslizamiento de volumen con los comandos "0" y "5" o bien el "17".

Por otro lado, puede ocurrir que necesitemos más sonidos "normales" (no percusión). En este caso, estos samples a sustituir se asignarán a canales MIDI que no se utilicen en ese momento de la secuencia y al sonido apropiado.

Cuando hay que sustituir un sonido de percusión, la cosa cambia un poco. Los sonidos de percusión GM, como se ha dicho en las características del estándar GM, están englobados en un solo sonido llamado Kit. Este Kit contiene bombos, cajas, charles, timbales, etc., hasta un total de 60 sonidos. Estos sonidos son asignados a una nota en particular, encontrando por ejemplo un bombo en la nota C2 o una caja en la nota E2. Recordad que OctaMED está transpuesto dos octavas hacia abajo, así que, por ejemplo el bombo anterior se encontrará en la nota C4 y la caja en E4, y así con todos los diferentes sonidos de percusión.

Si por ejemplo hay que sustituir un bombo, una caja y unas maracas, estos tres samples serán sustituidos por el Kit GM. Suponiendo que el bombo sea el sonido 2, asignaremos el canal 10 (canal para la percusión GM) y sustituiremos las notas que hacen sonar ese bombo, por la nota que hace sonar el bombo que más se le parezca del Kit GM, y así sucesivamente con todos los sonidos de percusión. Recordad que todos los samples de percusión a sustituir se asignarán al canal 10, ya que este canal es el que controla los sonidos de percusión GM.

Una vez asignados todos los sonidos, ten-

dremos que ir verificando bloque por bloque para asegurar un correcto funcionamiento de todas las secuencias e ir "arreglando" todo lo que no suene como es debido.

También, la conversión se puede efectuar de bloque en bloque asignando los samples, insertando los mensajes MIDI necesarios, etc., hasta dejar cada bloque preparado.

Mensajes MIDI a utilizar

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente sobre el estándar GM, sólo queda un tema a comentar, el de los mensajes MIDI. Con éstos, automatizaremos las mezclas de volúmenes, cambios de sonidos, control de efectos o reinicializar el modo de trabajo GM en cualquier instrumento. Para conocer bien OctaMED, podéis utilizar el tutorial que se ha publicado en números anteriores sobre dicho programa. También se publicó un artículo sobre los mensajes MIDI y cómo manejarlos desde el editor de mensajes MIDI que OctaMED incorpora.

Es conveniente que el GMod tenga en su inicio un bloque que se encargue de reinicializar y preparar los parámetros MIDI que se van a utilizar antes de que empiece a sonar nada. El primer mensaje a enviar, ha de ser el mensaje de reinicialización del estándar GM:

F0 7E 7F 09 01 F7

Después se puede enviar un mensaje común para asignar los sonidos que se van a utilizar en principio. Este mensaje no es importante, ya que cada sonido ya tiene asignado un preset MIDI.

C0 NP C1 NP C2 NP C3 NP C4 NP C5 NP C6 NP
C7 NP C8 NP C9 00 CA NP CB NP CC NP CD NP CE
NP CF NP 80 00 00

NP corresponde al número de preset a utilizar en hexadecimal. Observar que el canal 10 no debe tener asignación si pretendemos utilizar el Kit de percusión GM.

Quedan por enviar 4 mensajes comunes a los 16 canales. Por un lado, tenemos un mensaje que da valor a cada uno de los volúmenes MIDI, otro para la panoramización de cada canal y los dos restantes sirven para asignar el envío a los procesadores de efectos uno para la Reverberación y el otro para el Chorus de cada una de las partes:

Volúmenes:

B0 07 VV B1 07 VV B2 07 VV B3 07 VV B4 07 VV
B5 07 VV B6 07 VV B7 07 VV B8 07 VV B9 07 VV BA 07 VV
BB 07 VV BB 07 VV BC 07 VV BD 07 VV BE 07 VV BF
07 VV 80 00 00

VV corresponde al volumen de cada canal en hexadecimal.

Panoramización:

B0 0A PP B1 0A PP B2 0A PP B3 0A PP B4 0A PP B5
0A PP B6 0A PP B7 0A PP B8 0A PP B9 0A PP BA 0A PP
BB 0A PP BC 0A PP BD 0A PP BE 0A PP BF 0A PP 80 00
00

PP corresponde a la panoramización de cada canal en hexadecimal. Observar que el canal 10, percusión, tiene el valor 40 que corresponde al centro. Los sonidos del Kit GM ya tienen su propia panoramización.

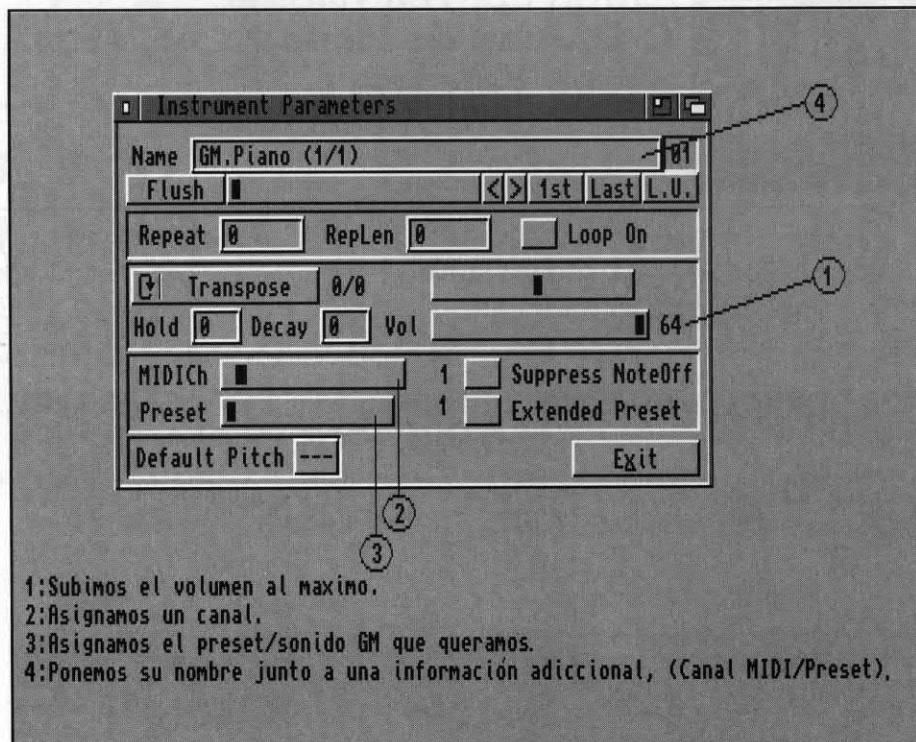
Reverberación:

B0 5B NR B1 5B NR B2 5B NR B3 5B NR B4 5B NR
B5 5B NR B6 5B NR B7 5B NR B8 5B NR B9 5B NR BA 5B
NR BB 5B NR BC 5B NR BD 5B NR BE 5B NR BF 5B NR
80 00 00

NR corresponde al nivel de reverberación de cada canal en hexadecimal. Cada uno de los sonidos del Kit GM tiene su propio nivel.

Chorus:

B0 5D NC B1 5D NC B2 5D NC B3 5D NC B4 5D NC
B5 5D NC B6 5D NC B7 5D NC B8 5D NC B9 5D NC BA 5D
NC BB 5D NC BC 5D NC BD 5D NC BE 5D NC BF 5D NC
80 00 00



- 1: Subimos el volumen al máximo.
- 2: Asignamos un canal.
- 3: Asignamos el preset/sonido GM que queramos.
- 4: Ponemos su nombre junto a una información adicional, (Canal MIDI/Preset).

NR corresponde al nivel de chorus de cada canal en hexadecimal. Cada uno de los sonidos del Kit GM tiene su propio nivel.

Recordad que tanto el Volumen, Panoramización, Reverberación y Chorus no forman parte del estándar GM, pero los incluyen la mayoría de instrumentos.

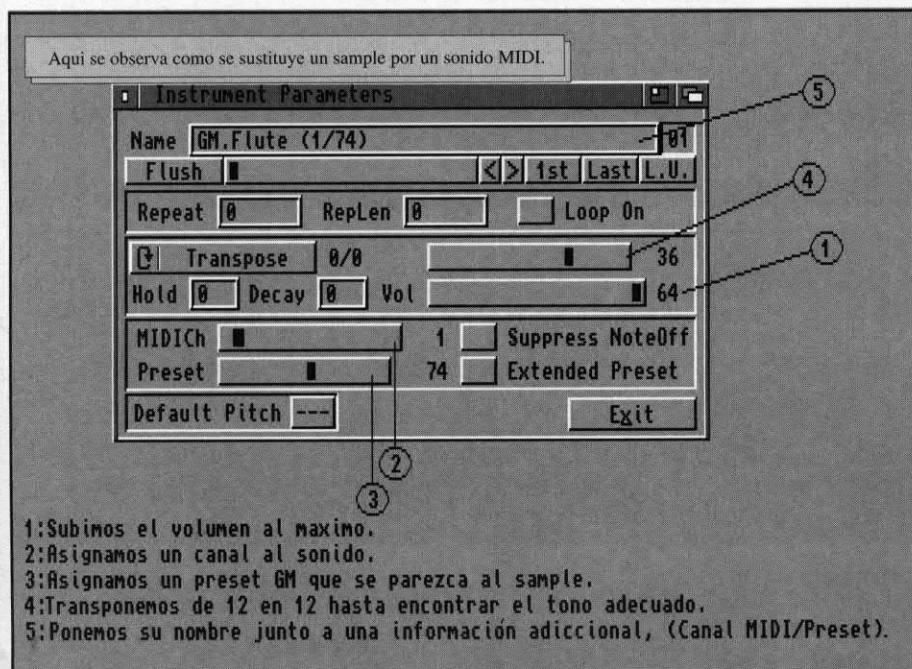
El hecho de enviar mensajes comunes a los 16 canales, se basa en la facilidad que supone tener estos valores agrupados y no uno por canal. Hay que tener en cuenta que si estos mensajes son individuales se necesitan editar 80 mensajes.

Para enviar estos mensajes, se utiliza el comando 10 seguido del número de mensaje a enviar. Es aconsejable enviar estos mensajes con un

intervalo de entre 2 y 4 líneas (también depende de la velocidad de la secuencia) para que la línea MIDI no se sature.

Últimas notas.

El precio de un instrumento compatible GM oscila entre las 40.000 y las 500.000 aunque estos últimos no son ni mucho menos simples instrumentos compatibles con General MIDI. También existen otros estándares, como el GS de Roland o el XG utilizado por Yamaha. El estándar GS es un simple GM pero al que se le ha añadido una serie de controladores para el cambio de parámetros de sonido en tiempo real dando más posibilidades de creación que el GM. El XG es una extensión del GM que utiliza 360 sonidos en vez de los 128 que ofrece el anterior. En cierta medida, esta compatibilidad ha impedido un mayor desarrollo del MIDI. Dicho sistema se creó en el año 1982 por algunas empresas, incluida Commodore, y todavía se encuentra en su versión 1.0 aunque ha sufrido unas pequeñas revisiones, y digo pequeñas. En febrero de 1995 se presentó la versión 2.0. Dicha versión, también denominada X-MIDI, trabaja con 384 canales frente a los 16 actuales y accede a más de 1.5 Trillones de controladores y parámetros de sonido frente a los 128 actuales. Tiene la posibilidad de transmisión bi-lateral, un modo de alta velocidad presenta compatibilidad con los cables usados actualmente. Desconozco si algún dispositivo MIDI incorpora esta nueva versión. Bueno, pues ya está todo por hoy. La experiencia es la mejor arma. Empieza con Mods sencillos y experimenta con los diferentes sonidos y mensajes MIDI. ■



- 1: Subimos el volumen al máximo.
- 2: Asignamos un canal al sonido.
- 3: Asignamos un preset GM que se parezca al sample.
- 4: Transponemos de 12 en 12 hasta encontrar el tono adecuado.
- 5: Ponemos su nombre junto a una información adicional, (Canal MIDI/Preset).



CLUB BYTE MICRO TOOLWORKS S.L.

AMIGA CENTER Valencia

C/D. Juan de Mena 21 bajo izq.

46008 Valencia

Tlf./Fax (96)392.15.67

AMIGA A1200 PACK 1

Incluye..AMIGA A1200 con KS3.1 (2Mb.)

Disco Duro 3.5 1.2Gb

BLIZZARD 1230 IV 50Mhz.

8Mb de Fast RAM 60ns (Total 10Mb)

Cable 3.5 a 2.5

Mas de 600Mb (P.D. Soft) Instalado

156.900 Ptas.

Blizzard 1230 IV 50Mhz.	37.500
Blizzard 1260 50Mhz.	124.900
Kit Fast SCSI-II	18.900
68882 FPU 50Mhz.	19.500
CyberStormMKII 060/50	133.900
CyberVision 64	77.600
Disquetera Ext. HD Dell	22.000
Interface Midi	8.900
Squirrel SCSI-II Pcmcia	13.900
Raton A1200	3.300
Vidi Amiga 24RT	39.900
Cable de 2.5 a 3.5	3.500

KickStar t3.1 A500/A2000	10.900
Dig. Audio MegaloSound	7.900
Dig. AURA 12/16 bits	19.900
Tarjeta VLAB Y/C A3000/A4000	51.900
Tarjeta VLAB Y/C A600/A1200	61.900
Graffiti	14.900

Y muchos mas...

PIDE NUESTRO CATALOGO!

TITULOS CDROM

Aminet 11	2.500
Do it	5.900
Personal Suite	8.900
Aminet Set 2 (4 Cd's)	6.200
NFA Aga experience	5.200
Octamed 6	5.200
EuroScene 2	2.800
Sound & Vision	3.800
Eric Schwarz CD	3.300
BreathLess (Discos)	5.500
Y muchos más...	

**Precios IVA Incluido. Ofertas Validas hasta agotar stock. Si no encuentras lo que buscas...
LLAMANOS Y TE ENVIAREMOS NUESTRO CATALOGO GRATIS!!!**

DISTRIBUIDORES DE **AMIGA** Technologies



Amiga On Line

Apdo. 10093

07080 Palma de Mallorca

Oficinas

Tel y Fax: 971 47 60 18

Info y Ventas: 989 68 59 59

ORDENADORES (Precios Oficiales)

-AMIGA 1200 CON PACK AMIGA MAGIC	68.500
-AMIGA 1200 MAGIC, CON DISCO DURO DE 170 MB DE 2.5"	
EL PACK DE SOFTWARE INCLUYE TAMBIEN SCALA MIM300	85.000
-AMIGA 4000T 040 CON 5 SLOTS ZORRO-3 Y 2 DE VIDEO, MOTOROLA 68040 A 25 MHZ, RATON, 2 MB MEMORIA CHIP, 4 MB DE MEMORIA FAST 32 BITS, CONTROLADORA FAST SCSI-II, CONTROLADORA IDE, DISCO DURO DE 1 GB FAST SCSI-II, PACK DE SOFT MAGIC MAS EL PROGRAMA SCALA MULTIMEDIA 300 ¡YA DISPONIBLE!	374.000
-AMIGA 1200 SURFER, CON MODEM 14.400, HD 260 MB, RATON. PROGRAMAS INCLUIDOS: WORDWORTH 4, TURBO CALC 3.5, DATASTORE 1.1, PERSONAL PAINT 6.4, ORGANISER 1.1. SOFT PARA INTERNET: AMIRC, VOODOO, AMIFTP, MIND WALKER, INTERNET SETUP, INTERNET UPDATER Y 100 HORAS DE CONEXION GRATIS Y GRANDES DESCUENTOS EN INFOVIA (CON AMIGA SURFER ES... ¡CONECTAR Y NAVEGAR!)	99.500

DISCOS DUROS

-DISCO DURO DE 1 GB IDE	32.900
-DISCO DURO DE 1.2 GB IDE	36.900

CDROMS

-CD-ROM 4XIDE ATAPI	12.500
-CD-ROM 6XIDE ATAPI	18.500

ACELERADORAS PARA A1200

-M-TEC TURBOSYSTEM 030/42 MHZ CON COPRO A 25 MHZ	27.500
-BLIZZARD A1230 TURBO IV 030/50 MHZ	37.900
-BLIZZARD A1260 TURBO CON 060/50 MHZ COPRO INTERNO	105.900

MEMORIAS

-MEMORIA SIMM DE 4 MB, 72 CONTACTOS	11.500
-MEMORIA SIMM DE 8 MB, 72 CONTACTOS	21.900
-MEMORIA SIMM DE 16 MB, 72 CONTACTOS	48.900

CONTROLADORAS

-CONTROLADORA SCSI-II PARA M-TEC TURBOSYSTEM A-1200	17.900
-CONTROLADORA SCSI EXTERNA SQUIRREL PARA A-1200 (PCMCIA)	13.900
-CONTROLADORA SCSI PARA BLIZZARD 1230-IV Y 1260	19.400

MODEMS

-MODEM EXT. A 14.400 BAUDIOS CON VOZ	19.720
-SURF-KIT, MODEM-FAX Y SOFT ORIGINAL DE AMIGA SURFER	25.500
-MODEM EXT. A 28.800 BAUDIOS	27.900

DIGITALIZADORES DE AUDIO

DIGITALIZADOR DE AUDIO MEGALOSOUND 8 BITS	8.900
DIGITALIZADOR DE AUDIO AURA 12/16 BITS A-1200	18.900
-TARJETA DE SONIDO TOCCATA A 16 BITS	52.900

DIGITALIZADORES DE VIDEO

-DIGITALIZADOR DE VIDEO VLAB EXT.	51.800
-TARJETA "PAR" VLAB MOTION INT. CAPTURA 25 FPS CON S. ESTEREO	195.000

TARJETAS GRAFICAS

-TARJETA ACELERADORA GRAFICA GRAFFITI (PARA TODOS LOS AMIGA)	14.750
-TARJETA GRAFICA 24 BITS RETINA CON 2 MB RAM	36.900

MONITORES (Precios Oficiales)

-MONITOR M1438S 14" 0.28 MM ESTEREO	51.000
-MONITOR M1538S 15" 0.28 MM ESTEREO	59.500
-MONITOR M1764S 17" Soporta hasta 1280x1024 (60 Hz)	136.000

IMPRESORAS

-IMPRESORA EPSON STYLUS COLOR-II	69.900
-IMPRESORA HEWLETT PACKARD 850-C	74.900
-TODAS LAS IMPRESORAS EPSON Y HEWLETT PACKARD DISPONIBLES	CONSULTAR

VARIOS

-CABLE IDE DE 6 CM. DE HD 2.5" A HD 3.5"	3.900
-CABLE IDE DE 50 CM. DE HD 2.5" A 2 DISPOSITIVOS IDE	5.300
-SURF-WARE(SOFT ORIG. SURFER COMPLETO + INSTALADOR INFOVIA)	16.950
-MODULADOR PARA TELEVISION CON AUDIO	9.900
-FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W. PARA A-500/600/1200	7.900
-REVISTA AMIGA InEn	850

CON CADA PEDIDO UN REGALO SORPRESA (HASTA AGOTAR STOCK) / 16 % IVA INCLUIDO / GASTOS DE ENVIO NO INCLUIDOS / PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE STOCK / AMPLIA VARIEDAD DE PRODUCTOS, CONSULTANOS / NO CERRAMOS AL MEDIODIA / A PARTIR DE 100.000 PTAS. DE COMPRA POSIBILIDAD DE FINANCIACION AL 0% DE INTERES CON BANCO SANTANDER O CENTRAL HISPANO / ACEPTAMOS PAGOS CON VISA, MASTERCARD Y 4B (CONSULTAR)

VIRTUAL KARTING

De los juegos que veremos en breve, os quiero llamar la atención sobre el fabuloso Virtual Karting, del cuál he estado jugando a una preview la cual me ha dejado completamente K.O. La escena fue tan simple como esto:

El Boss, F. Martin, me pasa un disco con una demo en cuestión. Una demo de un juego de coches que parecía ser bastante distraído. Cojo el A1200, abro el Workbench y copio el contenido del disco en mi HD. Tras unos breves instantes, la preview ya está copiada y lista para ser testada. Iba yo pensando: -otro juego de coches, y van... (conste que los juegos de conducción me encantan) Pero al verlo, me quedé de piedra, con cara bobo, sin



argumentos... es decir, no supe qué pensar, pues lo que me encontraba era un sencillo menú en el cual encontraba las opciones, aún en desarrollo, pero seguían siendo las mismas de siempre, Setup, Qualify, Race, Select Kart y Select Track.

Empecé una partida y entonces es cuando me tumbaron. Antes de la carrera una cámara con visión panorámica se daba una vuelta por el circuito, con una

suavidad y rapidez envidiables. Cojo, salto hacia mi Joystick y lo agarro con ansia y velocidad felinas. La cámara me ha dejado de piedra.

Ni corto ni perezoso, me pongo en mi posición de combate (o sea, con el joystick en mano), aguzo la mirada, y pulso el botón. Es la hora de quemar gomas, y yo no soy de los que se distinguen por ser torpes en la conducción. Acelero y el coche se embala a una velocidad de 50 Frames/segundo. Es una bestia descontrolada que no sabe con quién ha topado, y esta vez ha pinchado en hueso.

Tras el primer tortazo... esto... de demostrarle quién soy yo, parece volverse más dócil. Las curvas son absolutamente desgarradoras, pero siento un gran alivio al descubrir que las teclas de función se pueden utilizar para cambiar la vista. Así, podemos conducir de forma que parece que este mos a ras de suelo hasta la conocida vista de pájaro. Lo más curioso es que al pulsar F10, Virtual Karting da un giro insospechado, al poder usarlo con una perspectiva aérea, tipo la que pudimos disfrutar en maravillas como Overdrive, de Team 17, pero con la novedad de que a más velocidad, la cámara va haciendo un alejamiento, para así dejarnos el máximo espacio posible cuando tengamos que tomar una curva. Cuando choquemos la cámara hace un acercamiento al coche. Repito que las rotaciones son geniales. Pongo de manifiesto que esta opción es la más manejable, así que cuando

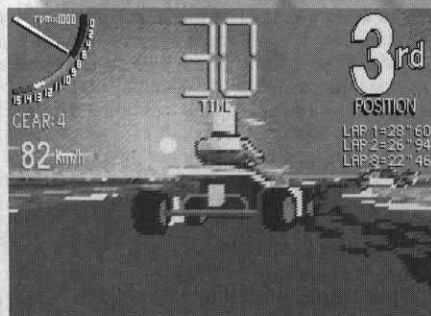
juegues por primera vez no te cortes en usarla, pero obviamente te pierdes la sensación de velocidad, una sensación que, no pasemos por alto, puede oscilar

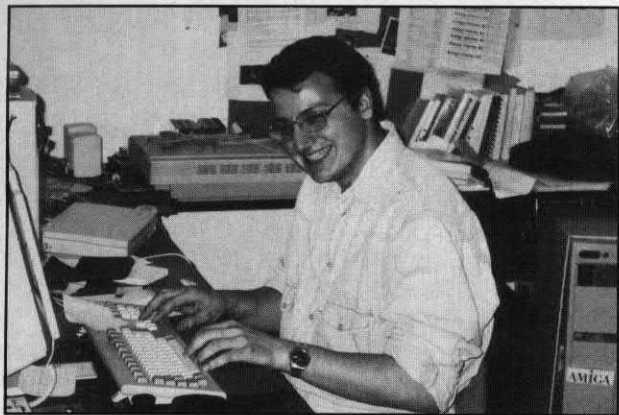
de 25 frames/segundo (A1200 básico) a 50 frames/segundo en A1200 acelerados. Pero ya en un A1200 básico es capaz de despeinar a cualquiera. Virtual Karting es de lo mejor que ha pasado por mi disco duro en mucho

tiempo. Pero nada es perfecto, y aunque este Virtual Karting se acerca mucho, lo cierto es que cada choque es perder un mundo. Una vez te has pegado un torazo, cuesta mucho volver al circuito, pues el coche tarda demasiado en salir. Pero en fin, esto tan solo es una preview, y espero que este peque ño fallo se logre subsanar. Aparte de eso, no puedo reseñar nada más de interés en cuanto a defectos, excepto que en mi opinión hay algunos gráficos que se pixelan en demasía, pero es casi irrelevante, pues no influye en manera alguna en la velocidad del juego.

Algo sobre lo que sí me gustaría llamaros la atención es que el inicio de la carrera es similar a DAYTONA U.S.A. Aparece el Kart a todo gas, y en el medio de la pantalla aparece un contador advirtiéndonos que la carrera está a punto de empezar en -3, -2, -1, ¡Adelante!

El manejo es fácil, pero los oponentes son algo cafres. La verdad, no es que se distingan por su delicadeza. En definitiva, un juego de carreras que no puede faltar en tu disketera. Si te gustan los juegos rápidos, bien realizados a nivel técnico, que enganchen y sean divertidos, este es tu juego. Recuerda su nombre: Virtual Karting. El consejo para aquellos que posean un A1200 simple es que lo aceleren un poco, al menos a 28 Mhz, y cuando podáis ponéos al menos 2 o si podéis 4 Mbytes de Fast. ■





ENTREVISTA AL GRUPO DE PROGRAMADORES LIGHT DESIGNS

Es poco frecuente encontrar programadores de Amiga en este país que se planteen crear juegos comerciales, pero aquí tenemos a Light Designs, un grupo de jóvenes programadores con la experiencia suficiente como para crear juegos como Quasar Wars. Nuestro reportero más "dicharachero", sin dudarlo por un minuto, se lanzó a la caza del grupo y el resultado es la siguiente entrevista...

AI: Presentaos vosotros mismos.

LD: Me llamo José Antonio Tornero. ¿Digo lo que hago?... Ayudo a hacer la versión para PC del juego.

LD: Yo soy Joan Rosell. Hago las músicas.

LD: Albert Colldeforns. También me dedico a la música.

LD: Yo me llamo Manel Soriano y soy grafista y programador.

LD: Yo soy Francesc Contreras y soy programador.

LD: Soy Josep Alemany y soy alcoholico...

No, no, es broma. Soy programador y grafista.

LD: Me llamo Esteve Lázaro y ¿qué he hecho?... rutinas, ¿qué tanto por cierto diríais que he hecho Manel?

LD: Cuando habla de rutinas se refiere a las cotidianas: ir a comprar el pan, etc.

LD: Bueno, básicamente programación y algunos gráficos.

AI: ¿Cuándo decidisteis y por qué hacer un juego comercial?

LD: Al principio todo empezó como un hobby, para pasarlo bien, divertirse y aquello que siempre has tenido ilusión por hacer un juego desde pequeño. Cuando vimos que la cosa empezaba a ir bien, funcionaba y quedaba bastante bien, intentamos comercializarlo.

LD: De hecho, no habíamos pensado hacer un juego así, en plan típico, quiero decir, aquello que piensas: vamos a hacer un Tetris y ya hemos hecho un primer juego.

AI: Hicisteis una demo antes del juego.

LD: Sí, hicimos una demo para conocer la máquina.

AI: Podríais publicarla junto al juego...

LD: ¡No, no! (risas generalizadas). "¡Tú también puedes!. Si ellos empezaron así..." (más risas)

AI: ¿Os conocíais todos ya o os fuisteis uniendo poco a poco?

LD: Al principio éramos cuatro: Frank Contreras, Esteve Lázaro, Josep Alemany y yo, Manel Soriano. Después, quisimos que un chico, Elías, nos hiciera los gráficos del juego pero a causa de su trabajo no pudo hacer mucha cosa. Luego, necesitamos un músico y conocimos a Albert. Y a José, para hacer la versión de PC, le conocimos de forma curiosa. Apareció un anuncio en la

universidad donde él estudia, en el cual un pobre y solitario programador de PC buscaba gente para hacer una demo o cualquier cosa y nos pusimos en contacto con él.

AI: ¿Habéis tenido todos Amiga? ¿Cuáles son vuestros orígenes?

LD: MSX, MSX, C128, C64, C64 y VIC 20.

AI: ¿Antes de la demo ya teníais la idea de hacer un juego?

LD: Creo que todos teníamos la idea de hacer un juego desde que vimos el primer ordenador.

LD: De hecho, ya habíamos hecho algunas cosas en Basic, pero hasta que no llegas a un cierto nivel técnico...

AI: Todo el juego lo habéis desarrollado con vuestro equipo.

LD: Sí, todo empezó como un hobby.

AI: Pero nunca está de más recibir algo a cambio.

LD: Sí, sería guapo que diera para hacer otros proyectos más bestias. A todos nos gustaría vivir de esto, puesto que es algo que nos gusta hacer. Estamos luchando para conseguirlo y poder producir más juegos para Amiga.

AI: ¿Por qué fases ha pasado el juego? ¿Ha tenido un desarrollo continuo o cada vez ha ido creciendo más?

LD: Al principio, el juego no iba a ser tan arcade como es ahora. Nuestra idea era que fuera más bien un simulador. Si te fijas, en el fondo se nota. La forma de escoger las armas, el comportamiento inteligente de los enemigos...

AI: ¿Qué quieres decir con el comportamiento inteligente?

LD: Los enemigos actúan según lo que hagas. Unos intentarán ponerse en tu cola, si les disparas un misil huirán de él, etc. No son los típicos enemigos que siguen un camino pre-establecido. Cada vez que juegas es diferente. Juegos similares hay muy pocos.

AI: ¿Y si siempre sigues el mismo camino te aparecerán por el mismo sitio?

LD: Es imposible que te muevas siempre por el mismo camino. El movimiento de la nave en sí es un poco aleatorio debido al efecto de la inercia.

AI: ¿Cómo lo hicisteis para diseñar el comportamiento de los enemigos?

LD: La primera idea era hacer combates aéreos con enemigos inteligentes. Lo primero que se hizo fue el comportamiento del caza, el enemigo más inteligente y el más complejo. A partir de él, empezamos a diseñar el resto de los enemigos, menos inteligentes que los cazas. Si sólo hubiera cazas no jugaría mucha gente... (risas).

AI: ¿Cuántas fases tiene el juego?

LD: Bueno, más que fases hay escenarios y una estructura de misiones. Tampoco era cuestión de hacer muchas pantallas diferentes. Lo que se ha procurado es ir subiendo el nivel de dificultad de forma progresiva. No queríamos hacer el típico juego en el cual la primera fase es muy fácil y en la segunda ya te destrozan. El incremento de dificultad es constante para que el juego sea jugable.

AI: ¿Es la jugabilidad la parte más difícil de conseguir en un juego?

LD: Sí, sí. (unanimidad)

AI: ¿Qué os ha costado más de hacer?

LD: El scroll. Es un scroll de pantallas gigantescas y además es cíclico. El hecho que sea cíclico dio muchos problemas.

AI: ¿Y en la versión de PC?

LD: El scroll igualmente.

AI: ¿Habéis conseguido la misma suavidad que en Amiga?

LD: Sí, pero necesitas un ordenador potente, un 486 a 33 Mhz pero la tarjeta tiene que ser con Local Bus o PCI. Con estas características conseguimos el scroll de un Amiga 500 con un 68000 a 7,12 Mhz. Creo que en PC no se puede hacer más.

AI: Supongo que te habrás basado totalmente en la CPU.

LD: Sí, pero el problema es cuando envías datos a la VGA, eso es lentísimo. Si en mover un dato en memoria tarda 1, en mover datos a la VGA tarda 5. Es un cuello de botella impresionante.

LD: Normalmente no hay problema con el tiempo de CPU. La CPU del PC da tiempo de sobra y más, pero la VGA no.

LD: Además, en Amiga se programó totalmente en ensamblador para aprovechar al máximo los recursos de la máquina y en PC se hizo mayoritariamente en C porque hay suficiente tiempo de CPU.

LD: En Amiga tuvimos que recortar mucho el

tema de la memoria. En PC parece que tengas más recursos, pero en Amiga la diferencia de colores con el PC no es tan grande. De los 256 colores te quedan pocos libres porque en Amiga con el Copper haces maravillas. Bien aplicado, el Copper es brutal.

LD: También hemos tenido problemas con la resolución del PC. Hemos usado una resolución de 320*240 (en lugar de la habitual 320*200) y algunas pantallas fijas usan 320*400. Los píxeles se ven cuadrados y gigantescos.

LD: También hemos tenido problemas de incompatibilidad con la VGA. Como usamos un modo no estándar, lo pruebas en algunos PC y no sincroniza bien... Lo que más problemas ha dado siempre ha sido la parte de vídeo.

AI: ¿Por qué una versión para Amiga y otra para PC?

LD: La verdad es que casi nos hemos visto obligados. Casi todas las casas exigen una versión para PC. Si no la haces, no publican el juego para Amiga. En parte es lógico: se ha de hacer una campaña publicitaria y da lo mismo poner PC que Amiga, pero hacer todo el desembolso económico sólo para Amiga, son reticentes a hacerlo.

AI: ¿Es más complicada la versión de PC que la de Amiga?

LD: Sí...Más que la de Amiga no lo sé. Es complicada porque las tarjetas VGA no dan mucho de sí, y si queríamos que fuera igual de suave que en Amiga había que matarse bastante.

AI: Explicad vuestro periplo a la hora de buscar una casa que os publicara vuestro juego.

LD: Fue bastante terrorífico. Nos comentaron que en ECTS se podría vender bastante bien, que había representantes de todas las casas. Enviamos cartas a las compañías para cocertar una visita en el ECTS. Nunca pensamos en enviar el juego a una casa de aquí porque ya conocíamos la respuesta de antemano. Es curioso que en un país que cuenta con buenos grafistas y demás gente para sacar un juego adelante no se pueda hacer nada para Amiga.

Fuimos allí y nos encontramos con el fiasco que en todo el ECTS sólo había 3 Amigas, uno en Team 17, otro en Atic Software y el de Amiga Technologies.

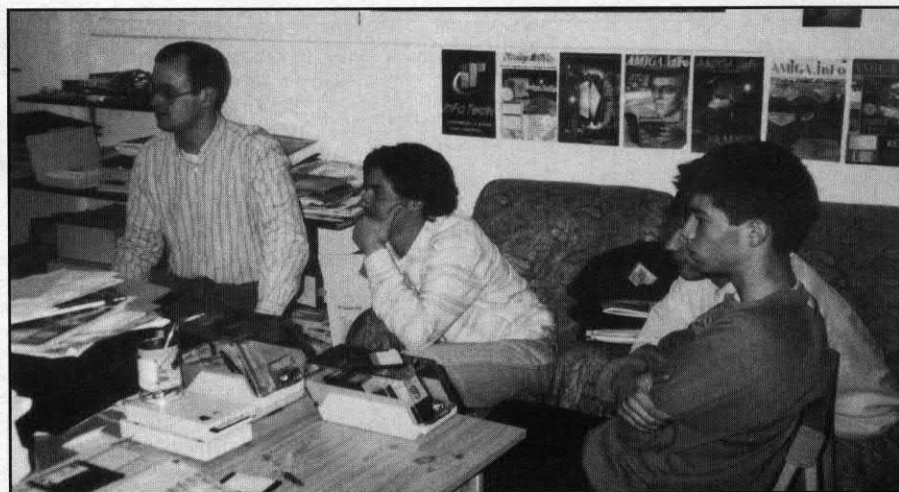
Esto ocurría en Septiembre del 95. En el stand de AT se estaban presentando las i-Glasses. Nos encontramos con un hombre de la extinta Commodore que nos dijo que se estaban vendiendo bien los A1200, pero todos nos decían lo mismo: envíanos la demo para ver cómo está y ya os diremos algo. Como allí no se podía mostrar nada...

LD: Esto es algo que nos daba miedo. Curiosamente nos encontramos con Efecto Caos (los creadores del juego Vital Light) y nos contaron que a ellos les había ocurrido esto: habían mandado demos y no habían puesto nada en lo referente a derechos de propiedad, y al cabo de un tiempo apareció una demo jugable que se distribuyó a través de una revista. Esto les creó muchos problemas con la casa que había publicado su juego. Nos advirtieron que vigiláramos mucho y que en cada copia pusieramos a quién iba dirigida.

AI: ¿Por qué el nombre de Light Designs para el grupo?

LD: ¡Uy, que responda el culpable! (risas).

LD: No, no, el culpable fue el tiempo. Llegamos a Londres y aún no teníamos un



Light Designs en plena entrevista en la ex-redacción de Amiga.InFo...

nombre, así que lo decidimos en diez minutos en un trolebús. No fue por ninguna razón en especial.

AI: ¿Cómo es que casas que siempre han publicado juegos en formato Amiga casi exclusivamente os pidan a vosotros también la versión de PC?

LD: Piensa que para una casa inglesa es muy difícil trabajar con gente de fuera, por mucha comunicación por Internet que exista. No están dispuestos a financiar un proyecto sólo para Amiga. Además, las compañías se están volcando mucho hacia el PC y las consolas. No se arriesgan a publicar un juego para una única plataforma.

AI: ¿Creéis que el juego ya está totalmente finalizado?

LD: No, creo que siempre le puedes añadir más cosas. Pero habrá un momento en que tendremos que dar el trabajo por concluido.

AI: ¿Habrá alguna diferencia significativa entre la versión de PC y la de Amiga?

LD: Bueno, en aspectos como las pantallas de presentación habrá más colores, pero el juego es igual. Puedes hacer muchas cosas con el Copper y prácticamente no hay diferencia.

AI: Ahora que tenéis prácticamente acabado el juego, ¿cuál es el siguiente paso para vosotros?

LD: Primero, hemos de acabar la versión de PC, pero tenemos la idea de hacer una versión especial, una edición con más escenarios, más misiones, otros enemigos y quizás una versión AGA.

AI: El salto al AGA representaría un mayor aprovechamiento de sus recursos...

LD: Si esto lo hemos logrado aprovechando al máximo las características del A500, y para la versión de PC ya hemos necesitado un 486 con VESA, supongo que con un A1200 podríamos hacer muchísimas cosas.

AI: ¿Cuál ha sido la reacción de los betatesters?

LD: Muchos han destacado su alta calidad gráfica, bueno, casi todos. También les ha sorprendido el scroll por su suavidad. Al principio se quejaban de la falta de información en el panel de mandos y de la dificultad. Ahora hemos solucionado esos problemas. Les estamos muy agradecidos por su vicio continuo.

AI: ¿Alguna vez habéis jugado a vuestro juego sólo por jugar o siempre lo hacíais para comprobar cómo quedaba?

LD: Sí, nos hemos viciado, incluso nos hemos

hecho piques entre nosotros.

AI: Para realizar la música ¿en qué te basaste?

LD: Primero vi el juego y la compuse según el escenario. Cada escenario tiene 4 o 5 misiones y cada dos misiones cambia la música. Hay bastantes músicas. Lo que más me costó fue el tema de la memoria, tenía sólo entre 40 y 80 Kb.

AI: ¿Usaste síntesis?

LD: No, todo es a base de samples. No hay nada de síntesis. A pesar de que nos gusta la música de síntesis el estilo no pegaba con el juego.

AI: ¿Con qué Amiga trabajas?

LD: Con el A4000 y uso un Roland XP50 para los samples, además del DSS8.

AI: ¿Por qué os empeñasteis en que se pudiera jugar con un A500 con 512 Kb de chip?

LD: Más que nada porque dos de nosotros teníamos A500 y era muy chungo hacer un juego que no funcionara en ellos. (risas)

AI: ¿Cuánto tiempo os ha llevado aproximadamente hacer el juego?

LD: Un año y medio.

AI: No os costaría mucho pasarlo a A1200...

LD: No, pero siempre había que mejorar muchos aspectos como los gráficos y queríamos introducir más elementos de estrategia, como poder hacer formaciones de escuadrones, etc. Hacerlo más táctico. Todas estas mejoras necesitarían mucho tiempo y el juego quizás no sería el mismo.

AI: ¿Cómo definiríais el juego?

LD: Aunque parezca un matamarcianos, no lo es. Hay que tener mucho cuidado a la hora de escoger el armamento para las misiones, por ej. Estuvimos 3 ó 4 días discutiendo la definición: un simulador con características de arcade... es una mezcla de ambos.

LD: En el juego asumes el papel de un mercenario. Tienes una serie de misiones que cumplir, misiones de todo tipo. Al principio, pensábamos hacer 3 personajes, uno por cada vida. Así sería más real. Pero como nos falló el grafista, sólo tenemos dos personajes, y para poner sólo dos...

AI: ¿Tiene algún truco el juego para que sea más fácil?

LD: Sí, compra muchas Megabombas, que son muy caras y lo destruyen todo (risas). No. El truco está en el equilibrio y las necesidades de cada misión. Si tienes que bombardear y no has comprado bombas, la misión fallará.



De izquierda a derecha comenzando por arriba, Francesc Contreras, Manel Soriano, Esteve Lázaro, Joan Rosell, Josep Alemany y Albert Coldeforns.

También hay enemigos que dan armas al matarlos o destruyendo ciertas cúpulas también se obtienen armas o energía.

AI: ¿Es fácil pillarle el tranquillo al juego?

LD: Bueno, hay que acostumbrarse al movimiento de la nave. Si ya has jugado a otros juegos con este tipo de movimiento, no te costará mucho.

AI: ¿Pensáis hacer una segunda parte del juego, si todo va bien, u os vais a dedicar a otros juegos?

LD: En principio queremos dedicarnos a otros juegos, pero sí que nos gustaría más adelante hacer una segunda parte de Quasar Wars.

AI: ¿Estáis cansados del juego después de tanto tiempo dedicándoos a él sin ningún tipo de soporte?. ¿Qué otros proyectos tenéis?

LD: Más que cansados estamos un poco asustados, ya que queremos hacer muchas cosas y no sabemos si podremos.

LD: Proyectos no nos faltan, y quizás algunos de ellos son demasiado bestias. Estamos pensando casi más en el próximo juego que en éste, ya que no tienes que pensar más en él, sólo resta acabarlo.

AI: ¿Ya tenéis decidida la próxima producción de Light Designs?

LD: Primero haremos una Special Edition de Quasar Wars. No cuesta mucho hacerla y queremos hacer que aproveche las ventajas de un AGA. Después teníamos pensado un juego tipo Marble Madness, aunque algunos piensan en una especie de comecocos muy bestia.

LD: Incluso pensamos en un juego deportivo. Uno de fútbol.

AI: ¿Estáis dispuestos a competir contra los dos grandes: Sensible Soccer y Kick Off?

LD: Contra el Kick Off es imposible. Dos de nosotros somos grandes viciosos del Kick Off. Sin embargo, sería ideal un juego con la gran jugabilidad del Kick Off y características del Sensible Soccer como editar el equipo, etc.

AI: ¿Os véis capacitados para hacer cualquier tipo de juego?

LD: Con tiempo sí. Hacer una superproducción quizás no, pero sí hacer cualquier tipo de programa. Con tiempo e información se consigue. Aún así nosotros estudiamos y/o trabajamos y no podemos dedicarnos a un programa el 100% del tiempo. Además ahora nos falta un grafista. Para Quasar Wars hemos hecho la mayoría de gráficos nosotros, pero si tuviéramos un grafista brutal sería mucho mejor. Con una

persona así puedes hacer un gran juego, pero entonces ya tienes que competir con empresas grandes. Necesitas tiempo y recursos. En un grupo normal suele haber varios grafistas. En esto somos un grupo atípico, hay más programadores que grafistas.

LD: Todos hacemos un poco de todo, pero principalmente somos programadores.

AI: ¿Pensáis dedicaros sólo a juegos o tenéis pensado hacer como pasatiempos o alguna

otra demo utilidad?

LD: Bueno, utilidades sí son necesarias. En el momento que empiezas a desarrollar un juego, necesitas ciertos programas específicos. Nosotros creamos un editor de pantallas para realizar Quasar Wars. En el futuro quizás desarrollemos rutinas de música propias.

AI: ¿No habéis pensado en hacer rutinas de tipo modular que os sirvan para otros juegos o programas?

LD: Cuando haces un juego como éste, en el que tienes que aprovechar la máquina a tope, no puedes permitirte ese lujo. Las rutinas se diseñaron específicamente para el juego y así aprovechar toda la velocidad de la máquina. Si haces rutinas versátiles no obtienes toda la velocidad que puede dar de sí.

AI: ¿Habéis tenido en cuenta que el juego se pueda instalar en disco duro y que sea legal con el SO?

LD: Legal es, aunque la multitarea se desactiva y el juego se apropia de toda la máquina. Cuando acaba se devuelve el control al SO, aunque no nos hacemos responsables de lo que pueda ocurrir si hay otros programas ejecutándose (risas). Instalable en disco duro también lo es, ya que nosotros trabajamos con él.

AI: ¿De dónde habéis sacado toda la información?

LD: Pues de los libros típicos: Hardware Reference Manual, Amiga System Programmers Guide, los Rom Kernel, devices and libraries, etc. Del sistema operativo hemos usado algunas cosas para que el juego funcione en todos los modelos.

AI: Ciertamente, incluso en un A1200 con un 060 funciona.

LD: Lo hemos probado en todos los modelos, incluso en un CDTV, que no era un modelo muy estándar. Tuvimos al principio algunos problemas debidos a que no todos teníamos el mismo Amiga, y a veces hacíamos cosas que en un A1200 eran legales pero que no puede hacer un A500. Sin embargo, todo se solucionó y funciona en todos los modelos.

AI: ¿Alguna vez os enfrentasteis a un problema que parecía insalvable?

LD: ¡El scroll! (unanimemente). Fue al principio de todo, a los dos o tres meses. Vimos que no teníamos suficiente velocidad. Llegamos a pensar que nunca podríamos terminar el juego y algunos empezaron a sugerir que se hiciera en 16 colores, pero al

final no les hicimos caso y conseguimos hacer que funcionara con los 32 colores en un A500.

AI: ¿Qué tipo de público creéis que puede estar interesado en el juego?

LD: Esperamos que todo y de cualquier edad, hasta los 200 años. Es apto para todos los públicos. Hay un poco de violencia, pero no es un juego "duro".

AI: ¿Cuáles son vuestros juego y/o programadores preferidos?

LD: Indiscutiblemente Andy Braybrook y Uridium 2. Fue una gran decepción no encontrarlo en el ECTS, habíamos ido sólo para verle... (risas).

LD: Mis preferidos son los juegos de MSX, sobre todo la casa Konami. Llevaba mucho tiempo con MSX antes de pasarme al Amiga.

LD: Mi ídolo es Dino Dini, creador del fantástico Kick Off.

LD: Igual que yo: Dino Dini y su fantástico Kick Off.

LD: Pues el mío es Kim Basinger (risas). Ahora en serio, mis preferidos son los juegos de Konami.

AI: ¿Qué pensáis del boom producido por las nuevas consolas de juegos?

LD: Creo que abusan demasiado del texture mapping y del 3D y se echa en falta un buen juego de naves, un buen juego de plataformas. Además también nos ha decepcionado la música. El CD es mal amigo de la música. Un ordenador siempre tendrá sus sonidos característicos, como las músicas de C64 que eran alucinantes. Igual pasa con los gráficos. En cambio, ahora sólo hace falta decir: hace falta un gráfico, se escanea y ya está, o se usa el 3D. Con la música igual. Hasta cierto punto está bien, pero se echan de menos los gráficos hechos a mano, las músicas sintetizadas...

LD: Un juego puede parecer muy real y tener mucha calidad gráfica y sonora y ser injugable totalmente.

AI: ¿Creéis que la realidad le quita diversión al juego?

LD: No, no tiene nada que ver. Puedes hacer un juego realista pero debes tener en cuenta que debe ser jugable, si no sólo se hacen juegos como churros que se parecen todos entre sí y no son nada jugables.

AI: ¿Está el futuro de los juegos en el uso de redes?

LD: Sí. Es muy importante que pueda jugar mucha gente a la vez. Si en un juego para dos ya aumenta la adicción y la jugabilidad, imagina si hay más de dos. Incorporar las posibilidades que ofrece una red a los juegos ya lo habíamos pensado. Llegamos a pensar en la posibilidad de hacer una versión de Quasar Wars para jugar en red. También habíamos pensado para el juego de fútbol el poder hacer equipos reales de 11 personas y que cada una controlara un jugador.

AI: ¿Tenéis pensado hacer alguna demo, ya sea como hobbie o para conocer a fondo el A1200?

LD: En principio no. Hacer una demo consumiría el poco tiempo del que disponemos para dedicarnos a los juegos. Si dispusiéramos de tiempo, seguramente si que haríamos demos como hobbie, ya que consideramos que es algo muy entretenido y agradable.

AI: ¿Algún consejo para la gente que vaya a comprar vuestro juego?

LD: ¡Sí, que lo paguen dos veces!

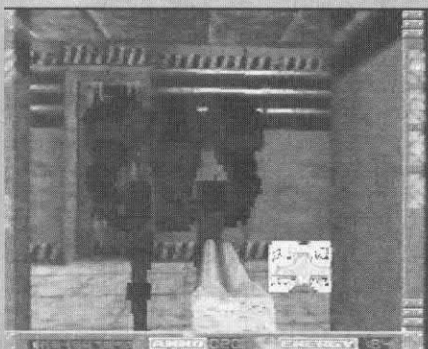
LD: Busca, compara y como no encontrarás nada mejor, ¡cómpralo! (risas generalizadas).■

ALIEN BREED 3D

THE KILLING GROUNDS

PREVIEW

Los juegos en perspectiva de primera persona están de moda, aunque el que nos ocupa no es uno más, pero vayamos por partes. Team 17 es quien ha traído a esta criatura al mundo. Su nombre es The Killing Grounds (Alien Breed 3D II para los amigos). Siendo la segunda parte de un arcade tipo Breathless, pero de los creadores del resto de la saga Alien Breed, es un programa que promete mucho, dando la impresión de que tiene grandes cualidades, como pueden ser que no se pixela en exceso como pasaba con la primera parte, además de añadir nuevas texturas que contribuyen a hacerlo más real. En la preview que circula por la redacción de Amiga, Info, la cual ha caído en mis manos de una manera muy oportuna (pues empezaba a echar de menos la saga Alien Breed, de la cual siempre he sido, y seré, forofeo hasta el fin de mis días), he podido trastear en el genial Alien Breed 3D 2 con el sobrenombre de The Killing Grounds. A primera vista hay un cambio a nivel gráfico que es el siguiente: los gráficos no se pixelan de una manera tan exagerada como en la primera parte, pero los requisitos técnicos de esta versión beta son superiores a los de la primera parte. No obstante, Team 17 ha asegurado que esto se corregirá, puesto que sólo es una versión beta y por lo tanto se ha de afinar, con lo cual los fallos que tenga esta versión serán convenientemente subsanados en la versión final. The Killing Grounds (TKG de ahora en adelante) nos sitúa a los mandos de un robot, el cual, además de nuestra astucia e inteligencia, será nuestra principal arma para salir de ese infierno con vida (las armas no las menciono porque son obvias). Comenzamos con un arma simple, que recuerda a una escopeta recortada pero de unas proporciones algo más exageradas, después nuestro arsenal irá aumentando con ingenios que peguen petardos más bestias. Ciertamente original.



El movimiento de nuestro personaje es bastante bueno, se han añadido nuevas texturas las cuales confieren un mayor realismo y ambientación al juego y el refresco de pantalla no es ni bueno ni malo, simplemente es. Pero os recuerdo que esta es sólo una versión beta, así que esperemos que también lo corrijan en la versión final. Los enemigos son grandes y van mejor armados que nosotros, al menos al principio. La tarea de esquivar sus ataques se hace ardua, más difícil que en otros juegos de este tipo, ya que atacan inusualmente rápido; otra cosa interesante a reseñar es que en TKG los enemigos raras veces van solos, y soliendo ir en grupos de al menos tres robots pilotados por su correspondiente bicho. Esa es otra cosa a destacar, que los Aliens

digamos, tipo estándar, van manejando unos robots similares al nuestro, aunque menos resistentes (para algo somos los buenos).

Los Sprites de los enemigos están bien definidos y su animación es correcta, aunque más de un enemigo está animado de manera que más que andar parece que vaya pisando huevos o algo por el estilo. Otros enemigos son, sencillamente, cosas volantes que dicho sea de paso cuesta bastante destruirlos. Aconsejo que en este juego no se os ocurra hacer la burrada de liaros a tiros con un enemigo a saco. En este TKG, la mejor manera de "insinuar al Alien que ahí sobra" es usar la tecla de esquivar, aquella que dejándola apretada y apretando izquierda o derecha esquivamos, según lo rápidos que seamos con las teclas. Otro tipo de enemigos llevan un robot que está equipado con focos, para los cuales se ha creado un efecto de iluminación que está bastante bien. Al caminar por zonas oscuras, se le oye aproximarse y vas viendo como unas luces que se aproximan van a por ti. Encima, el aparato en cuestión cuesta más de tumbar, aparte de que nos puede iluminar la zona por la que vamos. La oscuridad es un elemento omnipresente en el juego, llegando a quedarnos en las más absolutas tinieblas en no pocas ocasiones. Algo que no me ha gustado es el sonido. Demasiado flojo, tiene muchas fugas, nuestro arma hace un ruido casi imperceptible al disparar, de tal manera que más de una vez disparemos innecesariamente contra un objetivo ya aniquilado.

Siempre que estas fugas tienen lugar, da la casualidad de que a nuestro alrededor hay un sinnúmero de Aliens con, digamos, no muy buenas intenciones para con nosotros. Ahora, eso sí, aclararemos que los tan geniales y escalofrantes alaridos de nuestros animalejos favoritos (No, no me estoy refiriendo a los usuarios de PC) están siempre presentes a la hora de la lucha... y de los sustos. Y digo de los sustos porque en diversas situaciones nos encontraremos en un lugar oscuro, con esos mismos alaridos como única referencia para apuntar.

Cuando abatimos a uno de esos seres despreciables, el robot que lo alberga estalla con el Alien dentro, dejando la pantalla llena de sangre y vísceras del susodicho Alien, además de oír el grito de desesperación de la criatura. Las ametralladoras de nuestros enemigos con robots de focos también suenan algo flojillas, así que deduzco que el sonido debería también ser retocado o al menos ampliado de volumen. Y una nota curiosa: a los más veteranos les sonarán los sonidos, ya que el de los Aliens es muy parecido al sonido de ciertas criaturas en un genial juego llamado Metal mutant, programado por Loricel. Si lo tenéis, desempolvadlo y haced la prueba, y que quede claro que NO ESTOY ACUSANDO A TEAM 17 de NADA, OJO. Lo he señalado como CURIOSIDAD.

La música brilla por su ausencia, pero supongo que lo solucionarán, o quizá sea que se quiere hacer como con el AB3D, que el sonido sea CD ambiental.

Si es así, otro punto más para Team 17 por saber hacer bien lo que a nosotros, los usuarios de Amiga, nos gusta mucho en su mayoría: sus juegos, y, personalmente, cuanto más crezca la familia Alien Breed, pues mejor que mejor, al menos para el que suscribe. Por cierto, una sugerencia de última hora: seguro que la mayoría

lo sabéis de memoria, pero hacedme caso y jugad a este tipo de arcades con auriculares (eso sí, de una calidad aceptable) y el sonido alto. También debéis jugar en penumbra, con lo que el juego gana mucho, en especial AB3D I y 2, y Breathless. Además, dan una idea más aproximada de dónde tenemos que colocar el pepinazo, si izquierda o derecha. Ahora voy a haceros una reflexión constructiva sobre estos juegos:

O sea, está bien que saquen juegos que consiguen un relativo realismo, y me ratifico en lo de relativo, pues son reales y en primera persona además de invitar a utilizar el intelecto además de la fuerza. Aún así, en lo que pienso que deberían afinar los grupos de programación que hacen este tipo de juegos, es en aumentar la sensación, de intentar expresar con más realismo que tenemos un problema bastante gordo, además de intentar ingeniárselas para hacernos llegar la sensación de claustrofobia, de agobio, de olvidarnos que podemos llevar 7 armas encima con sus correspondientes miles de municiones; y si morimos, es el fin. No hay vuelta atrás, y no resucitamos porque sí, ni podemos recibir un bazookazo y seguir de una pieza. En el momento en que un juego reproduzca eso, habremos dado un gran paso, pero aún seguirá pendiente de dos cosas. Empecemos por la primera:

-¿Para qué conocer de qué va el argumento? ¿Es que acaso sabremos quién o qué es nuestro enemigo de una forma tan precisa? Yo opino que mejor que sea todo súbito, para que sorprenda más, aunque ya sé que en parte es tontería, pues a la que algún amigo haya jugado, nos dirá de qué va la copla, aunque ya habremos jugado dando palos de ciego por aquí y por allá.

-Intentemos conseguir que quien esté jugando tenga miedo. O al menos miedo en parte, ya que no sabe a quién o a qué se va a encontrar, puesto que el manual no le prevenía sobre ello. AHÍ está la innovación, pero se ha de complementar con el ímpetu de sobrevivir: o ellos o nosotros. Esa porción de realismo que haría que no jugásemos únicamente, sino que sobreviviéramos o al menos lo intentásemos, de modo que se pudiera llegar más allá del simple programa.

Cuando todo esto se consiga, e incluso algunas otras cosas que me olvido, tendremos un nuevo concepto de ocio lúdico, y creo que este avance está a la vuelta de la esquina. Esperemos que sea ayer. ■



SUPER STREET FIGHTER II

TURBO

Tenía unas ganas locas de coger la versión CD32 del archiconocido y aclamado Super Street Fighter II Turbo. Había visto la versión de 3DO, además de la máquina original, claro está, y quedé muy satisfecho. Era una conversión genial, que poco, muy poco, tenía que envidiarle a la máquina.

Esta vez, y como he dicho antes, le toca el turno al CD32, cuya versión voy

a comentáros ahora. Tras su paso por innumerables sistemas, el fenómeno Street Fighter sigue y sigue. Pero no sé por qué se detiene en CD32, y digo se detiene porque si eres usuario y te compraste (o piensas comprar) el compacto, lo entenderás. Cuando abrí la caja del juego y miré las instrucciones, ví con asombro que el manual era de PC. Comprendiendo que podría tratarse de un lamentable error, seguí mirándolo, y ví que, para no variar, mi querido castellano no estaba allí, que estaba el inglés, el francés y el alemán. Pero de Español cañí, ná de ná.

Lo dejé correr y me puse con el juego. Al cargarlo, ya decidí una cosa: la banda sonora era la mejor de todas las versiones, y además con diferencia. La presentación era como la máquina, si no más rápida. Luego, una vez en el menú de opciones, comprobé que éstas eran bastantes simples, y lo que me llamó más la atención era la opción de PAL-NTSC. Así, si tienes una TV multisistema, podrás verlo en NTSC, o lo que es lo mismo, podrás verlo un 17% más deprisa y sin márgenes. Al comenzar a jugar comprobé que los gráficos eran de una calidad acorde al sonido, es decir, no los mejores pero sí muy buenos. El juego iba rápido cargando desde disco, y prometía ser adictivo. Me puse a echar una partida y... entonces la jorobamos. Era de lo más injugable que ha pasado por mis manos desde hace mucho tiempo, siendo lento, poco manejable y además los movimientos especiales salen con sangre, sudor y lágrimas. Toda mi ilusión se derrumbó de golpe y porrazo ante un juego en el que lo único que se salva es la música y los gráficos. El mítico Ryu gritando ¡HADOKEN! es en esta ocasión casi mudo, al igual que el resto de los luchadores. Poco más hay que decir de esta conversión, la cual ha pasado con más pena que gloria por estas vuestras páginas. Han desaprovechado totalmente las posibilidades del CD32, y Gametek (los culpables de la conversión) nos quiere vender a precio de novedad un título que ha sido hecho sin ganas ni ilusiones en modo alguno, o al menos eso es lo que parece. Si te quieres gastar lo que cuesta el compacto para disfrutar de una mala conversión en cuanto a jugabilidad se refiere, que es lo más importante, allá vos. Eso sí, las músicas valen la pena. Por cierto, para quien lo quiera comprar, os remito a la propaganda de este número, en la cual supongo que lo encontraréis. Pasemos ahora a las puntuaciones:

SUGERENCIA :

Echaos una partidilla antes de comprarlo.

GRÁFICOS.....85

Bien definidos en 256 colores, Sprites grandes y fases coloristas.

SONIDO.....88

Las mejores músicas de Street Fighter que podemos encontrar están en este compacto. Faltan algunos sonidos FX de los luchadores y la voz en OFF del árbitro.

JUGABILIDAD.....40

Sin duda, este es el apartado del juego que más perjudicado ha salido, y como es el más importante, pues se lo carga y no veáis cómo.

TOTAL.....56

Un juego que lo tenía todo para ser una gran conversión...excepto una cosa llamada jugabilidad. Una verdadera lástima.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS :

Al ser CD32 no tienes nada más que coger e insertarlo. Así de simple. Los que tengáis un A1200/A4000 y queráis utilizarlo con el emulador, no os preocupéis, el juego no da problemas, excepto en raras ocasiones que la música se vuelve loca. Y, además, si queréis escuchar las melodías, lo tendréis que conectar a unos altavoces o a una minicadena, ya que emulando, desde la TV, sólo salen los efectos de sonido, y como son tan pobres, pues claro. Por lo demás, no deberíais tener problemas.

FECHA DE LANZAMIENTO:

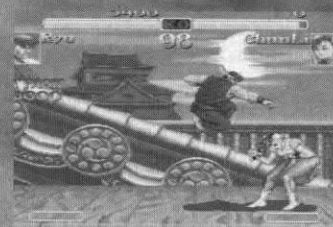
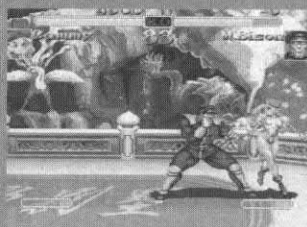
Ya en la calle. Mirad en este número de AInfo y lo encontraréis en la publicidad.

LO PEOR :

Su jugabilidad, con un sonido FX flojete.

LO MEJOR :

Los gráficos son muy buenos, y las músicas, las mejores.



BREATHLESS

Breathless es uno de esos juegos con los cuales uno nota algo distinto, algo que hace pensar que se está ante un juego BUENO, un juego que se va a convertir en el estándar de este tipo de género. Un argumento un pelín pasado de rosca nos explica el triste destino de la raza humana y de nuestro querido planeta Tierra, los cuales han sido conquistados por extrañas (y por qué no, con mucha mala idea) razas que terminan con los pocos supervivientes que hay, a pasos agigantados, sin ningún tipo de piedad. Los pocos supervivientes son llevados a la arena, y su destino se antoja incierto, bastante negro y lleno de obstáculos. Ningún ser humano normal podría sobrevivir en esta arena. Pero, como los extraterrestres quieren divertirse, y, por lo tanto, quieren que dures, se molestan en hacernos una operación en la que se nos añaden mejoras cibernéticas, escudos y un arma. Ahora vamos al trabajo e intentemos salir de aquí con vida, cosa por otra parte poco probable. Pero para eso somos usuarios de Amiga ¿no?, para conseguir lo imposible.

Fields of Vision nos ha obsequiado con un gran juego, con una gran dosis de realismo a la hora de moverse por los recónditos y lúgubres lugares de la arena. Mención especial merece el efecto de los pasos, el cual es más real que en cualquier otro juego de este tipo. La atmósfera es sobrecogedora de invita a que sigamos adelante. La música, sin hacer un alarde a nivel técnico, ambienta bien y no molesta para nada mientras transcurre la acción en la que intentamos salir vivos de esa maldita arena. Como es normal, al principio sólo tenemos un arma cuyo efecto no puede calificarse precisamente de definitivo. En fin, para consolarnos, vemos que, al recibir daño, nuestra vida disminuye muy poco, y eso siempre es de agradecer. Pero la otra cara de la moneda se encuentra en que sólo te dan un password cada 3 o 4 fases. O sea, que prepárate para esquivar a base de bien, puesto que además de dar el anteriormente mencionado password cada 3 o 4 fases, añádele que Breathless es difícil, MUY difícil.

En lo referente al movimiento, decir que Breathless es un juego muy suave, pero pocos usuarios van a poder disfrutar de él en su máxima plenitud, o sea, en resolución 1*1 y a pantalla completa. Los usuarios de A4000 lo van a tener más fácil, pues aunque Breathless ya va bien en un A1200 estándar

(aunque en una pantalla reducida y en 2*2) lo que no se puede negar es el paso del tiempo, y reconocer que, hoy por hoy, un A1200 básico no es nada. Los enemigos son bastante parecidos entre ellos, aunque disparan con rapidez y además con un acierto que no nos conviene. Los enemigos más normales, es decir, los más fáciles de matar, son los Cyborgs. Con 5 o 6 tiros los tendremos controlados. Su colorido es simplemente gris, y todos son iguales (esto me suena). Luego están los Walkers, que son unos... en fin como la mayoría de vosotros habrá jugado al Walker de Psynopsis, ya os haréis una idea. Luego están los Terminators, que son unos robots los cuales os encontraréis ya en el primer nivel; luego el Cyborg 2, que os dará bastante la brasa con su puñetero sistema de puntería. Otro enemigo es el Guardian Eye (ojo guardián) que está tirado, al contrario que los Konger que son bastante peligrosos, sobre todo por su rapidez. Otra joya son los Crehuges, parecidos a demonios y muy violentos. Otro individuo es el Scorpider, cruce de araña y escorpión con mejoras cibernéticas. La siguiente joya se llama Flying Skull (calavera volante) y es pan comido. El Big Devil, o Gran Demonio, es uno de los enemigos más peligrosos de Breathless. Ojo con él. Los Alien Warriors (guerreros Alien) es una especie creada por los invasores, que nos darán problemas con su habilidad para escupir ácido (se nota que no se cuidan el estómago). Ahora vamos con el enemigo más peligroso de Breathless, llamado Mega Being (algo así como el mega-ser, el ser supremo). Ya lo conoceréis vosotros al llegar... si es que llegáis. Bien, una vez terminadas las presentaciones, seguiremos evaluando:

El movimiento y el refresco de pantalla, como he dicho antes, son buenos. Los movimientos de los enemigos se podrían mejorar, en el aspecto de que podrían ser más suave, más fluidos. Pero son pequeñas cosas que no influyen demasiado en el desarrollo del juego. Opino que debería verse el arma que utilizamos, y el FX de los disparos debería ser más contundente. Los enemigos de las primeras fases son demasiado simples, pero al avanzar se corrige este detalle. En pocas palabras, Breathless es posiblemente un juego que va a marcar una época en el ocio para Amiga. Enhorabuena a los italianos de Fields of Vision y gracias por acordarse de nosotros en el manual de instrucciones. Ahora ya no tendremos que decir estilo DOOM, bastará con que digamos estilo Breathless. Además, saldremos ganando.



SUGERENCIA :

No os mantengáis en el mismo sitio durante el transcurso de un combate contra algún enemigo. Intentad siempre ir esquivando los ataques de vuestro oponente. Quizá tardéis algo más, pero desde luego en un juego tan difícil como Breathless es mejor andar sobre seguro. Reservad los créditos para casos estrictamente necesarios, aunque si tenéis los suficientes para un arma nueva, no sé a qué estáis esperando. Y todo esto en 3 discos de doble, con 20 fases. ¿Alguien da más?

GRÁFICOS.....90

Texturados con gran maestría, merecen estar, y lo están, a la altura del resto de Breathless. Se mueven muy bien, aunque se echa de menos que se marquen los tiros en la pared y esas cosas. Los gráficos de los enemigos, al igual que su movimiento, se podrían mejorar en su mayor parte.

SONIDO.....76

La música es discretita pero acompaña bien al juego y no acaba dando dolor de cabeza. Los FX son buenos, aunque no estaría de más que el sonido de los disparos fuese más contundente. Algunos gritos de nuestros enemigos pueden darnos algún sustillo

JUGABILIDAD.....80

Adictivo, con buen ambiente de juego (aunque tendrás mejor ambiente si juegas con la luz reducida, pero cuidado no se te canse la vista. Si lo notas, pon luz crepuscular, es decir, de fondo. No te dará directamente a ti, pero tampoco la notarás demasiado. Divertido, agobiantemente real, y con una dificultad que te hará estar delante del monitor repitiendo la misma fase más de una vez.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

La verdad es que con un A1200 básico no es que juegues a Breathless, es que lo desaprovechas. Lo recomendable es un A1200/030 y otros 2 Mbytes de Fast. El disco duro también es una buena idea. Si tienes un A4000/040 le sacarás todo el jugo jugando a pantalla completa en resolución de 1*1. Recomendable a todo aquél que quiera tener un juego genial en su colección.

TOTAL.....91

FECHA DE LANZAMIENTO :

Ya en la calle.

LO PEOR:

La excesiva dificultad, y el hecho de tener que disponer de un A1200 muy acelerado.

LO MEJOR:

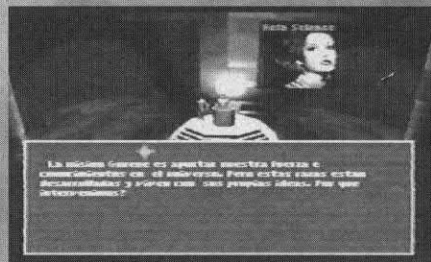
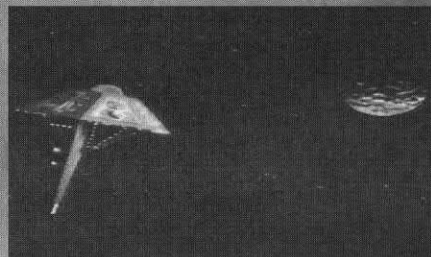
Sí, es cierto, es difícil, pero si nos van dando Passwords... Y si tu A1200 no está acelerado, da igual, reduce un poco el tamaño de la pantalla y ve ahorrando para la aceleradora. Es un juego imprescindible.

STAR CRUSADER

Teniendo aún mal sabor de boca por haber visto un juego de Gametek llamado SSFII Turbo, llega a mis manos otro título de la misma compañía. El juego en cuestión es un simulador de vuelo espacial, el cual nos pone a los mandos de un caza de combate, y que a bordo de él deberemos llevar a cabo una serie de misiones que variarán según el propósito. O sea, que lo mismo tenemos que destruir una pequeña flotilla de cargueros sin más, que hemos de atacar una base estelar con un escuadrón a nuestro cargo. Las condiciones atmosféricas varían también, puesto que no es lo mismo volar por el espacio simple y llanamente, que volar en medio de un campo de asteroides, o en un campo de minas que dicho sea de paso, están colocadas con muy mala leche y tienen la manía de perseguirnos. Pero en fin, la cuestión es que metí el CD de Star Crusader en mi lector y me dispuse a echarle un ojo con mucha calma: en primer lugar me llamó la atención la intro, pues pese a tener unos gráficos bastante corrientitos, tenía su miga. En ella se explica la confrontación entre distintas razas, que son los Tancreds, los Zemuns, los Mazumas, los Amiens, los Nuubyans y los Plot, que son los más parecidos a los humanos, y su representante es un miembro del Escuadrón Dorado de Elite Gorene, llamado Roman Alexandria. Será nuestro compañero de fatigas. Después, en la pantalla de opciones veo, amén de otras cosas menos relevantes, que en las opciones se puede elegir idioma: Inglés, alemán, francés... y en rigurosa exclusiva mundial ¡El castellano! ¡Sí, la lengua de Cervantes está contemplada aquí! Me llevé una impresión bastante buena del juego, pues en lo que respecta a duración, complejidad y calidad, salía bien parado. Pero en lo referente al aspecto sonoro... ¡ay, amigo! Seguramente no se han roto mucho los cuernos en ese asunto. No hay música, no hay sonido ambiental. Bien es verdad que en la sala anterior a la misión te lo explican todo, pero nada más faltaba que en un juego de CD no pongan al menos ese detalle, además de una intro muy interesante. Al escribir este artículo acabo de jugar otra vez

y me he dado cuenta de que tiene algo muy importante, algo que no veía en principio y que tras darle tiempo descubrí: JUGABILIDAD. Exactamente, puede que en un principio te parezca difícil, soso y lento, pero hazme caso y déjale tiempo, intenta meterte más en él, y a ver qué te parece. Sin ir más lejos, nuestro maquetador se puso, se puso, y con la tontería de ver qué tal estaba se pasó el tío casi 5 horas enganchado al 1200.

Lo que es una pasada es el manejo. Demasiado difícil, demasiado sensible; pero ya sabes: tiempo. Pero pongamos las cosas en su sitio, y que nadie crea lo que no es. Si no te gustan los simuladores, entonces apaga y vámonos. De todas formas, no estaría de más que te abrieses a otro estilo de juego que no sean arcades, y los simuladores suelen estar entre los más duraderos. En Star Crusader no falta la opción de guardar partida, con lo que el juego sube muchos enteros a la hora de pensar si adquirirlo o no. Ya os digo que es estilo Wing Commander.



RECOMENDACIÓN :

En las misiones entre campos de minas no utilices mucha energía, si usas más de la normal (léase Turbo) las minas se activarán. En caso de que esto ocurra, parad los motores y, cuando la mina se acerque, la abatís con vuestro láser. En las nebulas, acercaos mucho al oponente para atacarle, porque la potencia de las armas queda reducida a la mitad, y en ciertas zonas incluso menos.

GRÁFICOS.....68

Los polígonos que forman las naves y los demás Sprites están poco definidos y en ocasiones su forma se antoja extraña. No habría estado de más la texturización.

SONIDO.....60

Los FX son casi inexistentes, pero las voces de los personajes suenan claras y muy nítidas. Pese a que lo más seguro será que os concentréis en el texto en castellano.

JUGABILIDAD.....85

Difícil, largo, y muy jugable. El único requisito es que le tendréis que dar tiempo para verlo bien, y al menos 2 o 3 horas no os las quita nadie. Recordemos que podéis guardar partida.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS :

En cualquier A1200 "pelado" irá. No obstante, os recomiendo que tengáis al menos otros 2 Mbytes de Fast. Por otra parte, se hace recomendable el empleo de un CD de al menos 3X.

FECHA DE LANZAMIENTO :

Ya en la calle.

LO PEOR :

Los gráficos se podían haber hecho bastante mejor. Podría haber música de fondo durante las misiones.

LO MEJOR :

El juego en sí, sin olvidar que podemos disfrutar de él en castellano.

Operación Disco Comestible

por Jordi Mejias

Acabo de leer el artículo aparecido en vuestra sección ZONA AMIGUERA del pasado número nueve y me he sentido animado a escribir.

Aún no sé muy bien cómo comenzar, intentaré poner mis ideas en orden...(concentración)

¡AUMMMMMMMMMM!. Ya lo tengo, empezaré por el principio:



Domingo día 3 de Marzo: Estando yo de visita en casa de Teddy, charlando de temas en general relacionados con el Amiga, propuso la idea de organizar una cena para Amigueros. Me pareció estupendo y nos pusimos manos a la obra. Lo primero fue llamar a casa de Javi y Leo, allí se reúnen los de CROMS todos los Domingos por la tarde, Toni Pomar (RETROMAN), Luis Llabrés

(VOLUCRIS) y Juan Estela.

Bueno ya tenemos 5. Seguimos... Miguel Angel Carrillo (Micky), Juan Serrano (Canal 4 de Palma), Daniel y Abraham Pazos (HAM & HOOEY), Stefan, Angel, José Luis, Xisco, Pedro, ToniSOL, y un largo ETC,ETC,ETC. Uno tras otro todos mostraban su interés en participar. Al final, entre el círculo de amistades de Teddy y el mio ¡nos juntamos 35!, aquello prometía ser entretenido.

El siguiente paso era elegir el lugar, pensamos que un buen sitio para cenar y que toda la gente de Palma conocía era la pizzería que hay en frente del palacio de Marivent (la casa de verano del Rey).

El día "D" y la hora "H" fue el Domingo 10 de Marzo a las 21.00. El objetivo de la reunión era cenar ¡...! ¡ejem!, quiero decir, que el objetivo era comentar cuánta gente estaría dispuesta a participar para formar un CLUB AMIGA EN PALMA. Todo salió bien y Micky se ofreció para buscar local, algunos propusieron ideas en lo referente a las actividades a realizar.

Más tarde, Teddy nos contó en exclusiva primicia, que un amigo suyo había hablado con AMIGA Technologies para proponerles adquirir la distribución oficial de AMIGA en España. La gente estaba que daba saltos (a todos nos gustaría poder tener al mayorista de AMIGA cerca de casa).



Por si fuera poco, y casi sin poder recuperar el aliento, otro de los asistentes informa que ya tenemos tienda AMIGA también en Palma... (ahora todos por el techo y la pizza que se enfría).

Se trataba de AMIGA ON LINE que no desaprovechó la oportunidad de repartir tarjetas de visita, listas de precios y pegatinas AMIGA.

¡...Tranquilos, que hay para todos!

Tras la pausa que hicimos para comernos la PIZZA ON THE ROCKS, a un servidor se le ocurrió sacar un par de números de la revista AMIGA.InFo que llevaba en una bolsa, me gustaría que hubieseis visto cómo circulaba de mesa en mesa, la gente preguntaba que dónde se podría comprar, yo les dije lo único que se podía decir, pues suscribete o pídesela a AMIGA ON LINE, he oído que es distribuidor de ella.

Saqué la cámara de fotos y, hala, a "fotear" para inmortalizar el asunto. Aquí tenéis algunas de ellas. En la número uno podéis ver a CROMS al completo (de izquierda a derecha): Juan Estela, Leo Cocaña, Luis (Volucris), Javi Cocaña y Toni Pomar (Retroman). En la número dos: Teddy, Paco, Pedro, ToniSOL y Stefan. En la tres: Parte del equipo de realización de Canal 4 y, en la número cuatro, el resto de la tribu participante.

Todos deseamos poder realizar trabajos en grupo desde el club,



como por ejemplo demos, módulos o, incluso, tal y como he oído hace poco, juegos de nivel profesional, proyectos de juegos que el equipo de NEW DREAMS ya tiene en desarrollo para las "coin-up" o máquinas de bar, creados por supuesto desde Amiga. Veremos a ver qué sale.

La noche acabó con champán y un brindis ¡Larga vida al AMIGA y a nuestro nuevo CLUB! :-)

Espero que cunda el ejemplo y que iniciativas como ésta no sean un caso aislado. Tenemos la mejor máquina y gran calidad de potencial humano. Termino este artículo convencido de que los que vivimos el Amiga estamos hechos de una pasta especial. ¡Amiga es diferente!





Tipos de Titulación

Existen diferencias a tener en cuenta entre los nuevos y los antiguos modelos de Amiga a la hora de titular, por ejemplo:

- DoblePal no es compatible con GENLOCK, ni la mayoría de los monitores, a excepción del PAL o NTCS (en América y países con mismo sistema).

- comprar un Genlock con interruptor de corriente es una muy buena idea, ya que de esta manera evitamos que el GENLOCK esté conectado cuando no se utilice. No permite usar el modo sin entrelazar, ya que, una vez conectado, sólo detecta PAL y NTSC. En lo que se refiere a las preferencias del sistema operativo modulador, esto no ocurre y puede entrar en doble pal, y como resultado obtendríamos unas rayas muy desagradables. Es consecuencia directa de que el modulador no es compatible con doble pal, así que hay que conformarse con grabar con las preferencias en PAL, sólo de esta manera será posible.

La calidad del modulador es muy buena y barata para modelos A-500, A-2000, -3000, A-4000. En el caso del A-1200, no es imprescindible, ya que lo incorporan de serie en todos sus modelos. Los conversores siguen siendo una chapuza ya que la señal debe de ser pal, no intentéis convertir el doble Pal a Pal.

-Los GENLOCK, si son baratos, no dan buen color de salida, y suelen deformar la imagen original.

-No es necesario comprar un GENLOCK demasiado caro, ya que hay muchos y muy buenos sin que el precio se dispare. Como referencia, más de 35.000 pts como media y en particular el caso del scanvídeo de gama baja, con muy buen precio.

La mayoría de los GENLOCK caros son caros porque incorporan muchos efectos y características como canal ALFA, suavizado por hard, cortinillas y efectos para vídeo, como puede ser la videotaster.

La adquisición de TBC puede ser una buena

inversión ya que así evitaremos muchos defectos en la imagen. Para Amiga hay varios modelos tanto internos como externos.

Pero, ¿qué significa T.B.C?

Pues algo así como Código de base de tiempos. Como sabes, la imagen tiene 625 líneas, pues el TBC corrige los DROS (defectos en la imagen) sustituyendo la línea defectuosa por la misma, pero de un frame anterior (Frame es un cuadro de la imagen o un fotograma). En televisión conseguimos 25 imágenes por segundo y 24 para cine. Si tenemos un defecto en el frame 19, línea 433, éste será sustituido por un frame del 18 línea 433, por lo cual no notaremos el salto de racor de línea (salto de racor es cuando un objeto o cosa aparece o desaparece de forma extraña). Ejemplo: si filmas a una persona en primer plano y pasas a plano medio, no hay saltos, pero si lo mantienes sin hacer ningún encadenado o cortinilla, parecerá que bota y es por que faltan fotogramas entre la secuencia.

Las tarjetas de 24 bits son elementos muy apreciados por los profesionales, ya que poseen soft especial. Tenemos el caso de la archifamosa tarjeta Videotaster de Newteck que tiene su propio soft de titulación, Montage 24, también disponible para la Opalvision.

Si quieres ver la diferencia, con 256 colores y 24 bits, algo así como 16,7 millones de colores, observa los gráficos a y b de este mismo artículo. Por cierto, donde más se nota es en los degradados o cambios de luz, puntos de luz, etc.

Es muy importante disponer de una tarjeta de 24 bits, ya que ésta nos permitirá hacer retoques fotográficos de modo mucho más artístico. Véanse algunos programas de 24 bits que además de retoque nos pueden permitir titular en 24 bits con una calidad que poco o nada dista de una estación de trabajo.

Programas de 24 bits para retoque y titulación.

-TV paint es un excelente programa de retoque gráfico y requiere tarjeta gráfica de 24 bits.

-OpalPaint es tal vez el mejor pero sólo funciona con la tarjeta gráfica Opalvision.

-DPaint V es un programa que trabaja también en 24 bits a través de los AGA con un resultado más que bueno.

-Brilliance es también para los modelos AGA y además incorpora un buffer de 15 bits que permite trabajar igual que el D.Paint V y mantener los 24 bits originales.

-Adpro, aunque es un programa de conversión de formatos, tiene un operador llamado text-operator muy útil para trabajos de autoedición.

-Montage 24 es un programa de 24 bits reales para la Videotaster u Opalvision.

-Monumental Titler, el último programa de titulación de los inventores del Adorage.

-Scala, que soporta además la IV24 de G.V.P.

-MM Experience un rival serio para Scala.

-Imagevision un programa nuevo que promete mucho.

-ImagenFX, además de soportar la mayoría de las tarjetas, es excelente por sus filtros.

-GfxLab24 que además de ser excelente es freeware, o sea, gratis.

-Mediapoint, un curioso programa multimedia

Como puedes ver, hay muchos programas para titular y retocar de forma artística.

Hay un truco para conseguir resultados realmente buenos en tus titulaciones:

Desde un programa de 3D, Imagine, Lightwave, o similar, generas los títulos en 24 bits con texturas, brillos, etc; una vez generados, los pasas a 256 colores con el



Imagen 8 bits

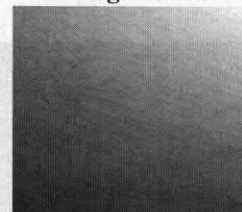
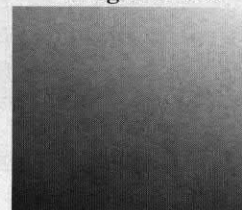


Imagen 24 bits



ADPRO y así los puedes mover con el Scala u otro similar; podrás hacer titulación en casi 24 bits a menos que mantengas el HAM-8. (256.000 colores)

Existen programas de titulación rápida que permiten resultados altamente satisfactorios.

Broadcast Titler 2 titulación clásica

Video Titler tipo de titulación básica

Video Generic Master antiguo para el O.S 1.3 Amiga 2.000 o 500

Powertitler es freeware y muy útil.

En realidad, no tiene sentido hacer una lista, porque hay muchos tanto en Dominio público como en comercial.

Una buena idea para titular es usar un mesa de mezclas y hacer un croma en vez de genlocar la señal. Si usas una tarjeta de 24 bits, algunas tienen su propio encoder para sacar la señal a vídeo, por tanto, la podrás utilizar para hacer croma.

Si observais la imagen de la mujer, veréis la diferencia entre el original y la imagen tratada digitalmente, el resultado es impresionante.

Hemos decidido crear un titulación a modo de cabecera para la fanzine Custom Chip y para ello hemos generado el título desde Imagine, desde la versión 2.0, ya que disponíamos de la versión registrada gracias a la revista Amiga format núm. 58.

Utilizando un generador de fractales, hemos generado el suelo del planeta Marte y se ha salvado todo en 24 bits en ficheros separados; el planeta Júpiter ha sido generado desde Imagine por separado, y unido con los fractales usando el programa Opalpaint en su versión 2.1, con la Opalvision de 24 bits y un Amiga 4000/40 con 14 megas de Ram.

Con el programa imageFX, hemos generado una textura para envolver y una luz fractal o flare; de nuevo lo hemos montado con Opalpaint y el resultado ya lo véis: impresionante. Por tanto os aconsejo titular con texturas, utilizar filtros y, sobre todo, mucha imaginación son las claves para todo trabajo profesional.

Los modos principales de titulación

-por programa de titulación y generadores de multimedia.

-por utilización de programas espaciales de 24 bits.

-utilizando programas de 2D y 3D.

-combinación de soft.

-programas espaciales para cinemática.

Como podéis ver, las posibilidades son muy grandes, y sólo te limita tu imaginación.

Los modos de un GENLOCK

Modo directo: sólo ordenador

Modo croma: ordenador más títulos con o sin canal alfa (canal alfa o semitransparencia). El color cero es siempre el color elegido para hacer croma sea el color que sea el que tengamos elgido en la paleta. Se puede volver a usar el mismo color en la pantalla y no hará croma, no será transparente. El color 1 será el color para semitransparencia o canal alfa. El suavizado por hard lo hace el genlock, o en su defecto el generador de efectos en modo croma o D.S.K (ver referencias de la mesa que utilices).

Invertido: donde están los gráficos hay señal de vídeo y viceversa.

ATENCIÓN: algunas aceleradoras no son compatibles con Genlock. Consúltalo a tu distribuidor antes de comprar la aceladora en el caso de los Amiga 1200.

Con algunos genlock se incluyen efectos, pero eso será mejor que lo consultes en los manuales, ya que hay tantos tipos que sería interminable el describirlos aquí.

La Necesidad de un escáner

Escanear es mejor que digitalizar, pero de una forma u otra vas a tener que realizar una de estas dos cosas, o las dos, para poder titular.

El escáner, para trabajos de autoedición, es imprescindible por su calidad. En el caso de la titulación, para convertir los logos a formato iff básico.

Si te decides por un digitalizador, hay muchos en el mercado con un precio desde 10.000 ptas. a 250.000 ptas. aprox., según el tipo de señal a tratar.

Una imagen de vídeo no puede ser

escaneada, pero sí digitalizada. Así mismo, una foto sí que puede ser digitalizada utilizando una cámara de vídeo.

El equipo básico para poder trabajar bien sería:

1 Amiga 1200 con un 68.030 a 50 mhz con copro 68.881-2.

10 megas de Ram 2 de chip y 8 de fast.

1 genlock de tipo medio.

1 disco duro IDE de 1GB.

1 digitalizador de vídeo.

1 scanner de mano, color o B/N

1 monitor color o TV

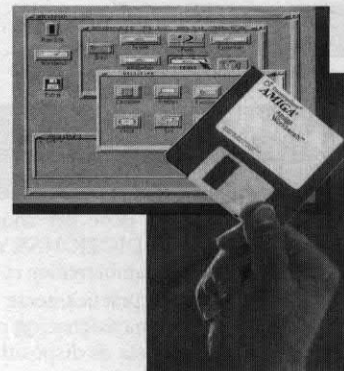
1 soft de titulación y retoque fotográfico, animación 2D y 3D

1 CD ROM IDE

Este equipo inicial nos puede costar menos de 300.000 ptas. Por ese mismo precio sólo podríamos comprar un PC con el conversor a pal y un genlock barato, ya que el soft de titulación de PC se va por las nubes de lo caro que es y encima no es más cómodo de utilizar gracias a los malos aprovechamientos de los recursos del PC. El soft es necesario, y no es imprescindible tener todo el existente en el mercado. Si usas Software, regístrate, compra un juego original una vez al año, si puedes. El soft que usas para trabajar, debe ser totalmente legal, MÁS SOFT LEGAL MÁS VIDA PARA AMIGA.

Si piensas que el soft es caro, mira los precios del soft de PC y MAC, no pienses que es caro, sino que estás haciendo una inversión en tu empresa y, por tanto, tu empresa valdrá mucho más que antes. El soft pirata no vale nada y te puede ocasionar un gran problema si lo usas en tu empresa en caso de una inspección, y de paso, apoyas al Amiga y a los distribuidores cuando compras soft original.

Un cordial saludo y hasta el próximo artículo, Efectos especiales con Amiga.■



Nombre: Assign (v1.3, 2.x, 3.x)

Asigna un nombre de un dispositivo a un directorio o fichero.

Sinopsis

1.3

Assign Nombre Dir Etc/...LIST EXISTS REMOVE

2.x/3.x

Assign Nombre Dir Etc/...LIST EXISTS DISMOUNT
DEFER PATH ADD REMOVE VOLS DIR DEVICES

DESCRIPCIÓN

Assign genera NOMBRE: para que sea sinónimo de un directorio o camino a un directorio. Es tratado como un dispositivo 'lógico', desde entonces aparece para el Amiga y para el usuario como un dispositivo, aunque en realidad sea un directorio.

Se puede usar como una útil abreviación para referirnos a caminos de directorios demasiado largos, o para referirnos a una variedad de diferentes directorios por el mismo nombre (sólo cambiar la asignación cuando necesitemos el programa para cambiar directorios).

Podemos borrar asignaciones poniendo sólo NOMBRE:, o poniendo un signo menos ('-') como nombre de dispositivo o de directorio. Hay también teclas específicas para borrar asignaciones que serán comentadas más tarde. En cualquier caso, todas las asignaciones se pierden cuando el sistema se para o se vuelve a arrancar.

En 2.x/3.x podemos asignar un único nombre de dispositivo a muchos directorios simplemente listando todos los directorios después del nombre del dispositivo.

S:, L:, C:, FONTS:, DEVS:, LIBS:, T:, y SYS: son todos creados durante la puesta en marcha. Todos se asignan directamente relacionados con el sistema operativo. Por lo tanto, no podrán ser modificados a menos que estemos preparados para jesterar nuestro sistema! Por eso, no hemos de confundirnos con las asignaciones del sistema a menos que no estemos absolutamente seguros de lo que estamos haciendo.....

Si hay ya un directorio con una asignación, cualquier nueva asignación lo reemplazará. No podemos, de cualquier manera, asignar el mismo nombre a un dispositivo que ya existe. Así una asignación del dispositivo Work: en un disco cuyo nombre es Work: está ya montada.

OPCIONES

LIST

Lista las asignaciones en curso. Bajo 1.3, si especificamos un sólo nombre ya asignado en la línea de comando con LIST, será borrado de la lista de dispositivos. Bajo 2.x/3.x podemos incluso crear o borrar asignaciones en el momento de que sean listadas.

EXISTS

Coge el nombre de un dispositivo lógico como un argumento. Si el nombre existe, el nombre del dispositivo y su asignación se visualizan. Si el nombre no existe, entonces el flag de condición se pone en AVISO (retorna flag 5).

REMOVE

Para 1.3: Coge el nombre de un dispositivo lógico como si fuera un argumento, y borra éste de la lista de dispositivos. Es muy útil en gran parte para manejadores de escritura individuales, los despistados que se sirvan de esta opción pueden fácilmente colgar el Amiga.

No permitirá, de cualquier manera, liberar la memoria que ha sido ocupada con la asignación.

Para 2.x/3.x: Puede ser usado para borrar un directorio de una lista de asignaciones. Contrario de ADD (véase más abajo).

DISMOUNT

2.x/3.x SÓLO: Usado exactamente igual que REMOVE para 1.3 para borrar un dispositivo de una lista de dispositivos montados.

DEFER

2.x/3.x SÓLO: Pospone la asignación hasta que un comando intenta acceder al dispositivo. DEFER no lanzará un error si busca un directorio y no existe.

PATH

2.x/3.x SÓLO: Expande el comando DEFER. Mientras que DEFER retiene eventualmente la asignación, PATH mantiene la asignación no-retenida. No sólo se esperará a que un comando acceda a ese dispositivo, también reevaluará la asignación cada vez que el dispositivo es solicitado.

(NB: Es muy conveniente si somos usuarios que sólo poseemos disquetes. No tendremos que reemplazar el Workbench cada vez que FONTS: es requerido. En cambio, podemos insertar diferentes disquetes llamados font: cada vez que el dispositivo es examinado.)

PATH no aceptará asignaciones múltiples de directorios.

ADD

2.x/3.x SÓLO: Nos deja añadir nuevos directorios en una asignación existente. Por ejemplo, si asignamos un dispositivo que está ya asignado perderemos nuestra vieja asignación. Si usamos el comando ADD, podremos añadir la antigua asignación.

VOLS/DIRS/DEVICES

2.x/3.x SÓLO: Limita la información que se visualiza cuando listamos nuestras asignaciones. VOLS muestra sólo qué volúmenes están asignados, DIRS muestra sólo qué directorios están asignados, DEVICES muestra sólo qué dispositivos están asignados. Si ninguno de estos comandos son usados entonces los tres tipos de información son visualizados.

PRECAUCIONES

Asignaciones aleatorias o descuidadas de los dispositivos pre-asignados de Amiga pueden causar mucha confusión.

El uso aleatorio o descuidado de la opción REMOVE puede causar un GURU (y desmontar nuestro sistema).

MIRAR TAMBIÉN

Execute

EJEMPLOS



Nombre: Assign (continuación)

1.ASSIGN DICTIONARY: df1:usr/lib/dictionary

DICTIONARY: debe ser ahora usado como un sinónimo del camino completo df1:usr/lib/dictionary. Si un programa usa el dispositivo lógico DICTIONARY: antes que el nombre de difícil codificación de un directorio, entonces cambiando la asignación de DICTIONARY: cambiaremos el dictionary que el programa usará.

Assign permite prácticamente un número infinito de asignaciones o borrados para que sean hechos en una línea de comando. Podemos borrar una asignación por usar un signo menos '-' en lugar de un directorio lógico o el nombre de un fichero para restar esta asignación de la lista de dispositivos.

2. Para devolver todas las asignaciones hechas en nuestro sistema debemos entrar:

Assign

3. 1.3 SÓLO:

Para asignar POOF: al disco de DF0:, borrar las asignaciones para PUF: y DUF: y asignar CRUFT: a HD0:.

ASSIGN POOF: DF0: PUF: - DUF: - CRUFT: HD0:

4.2.x/3.x SÓLO:

Para asignar caminos múltiples a un dispositivo:

Assign Music: Work:DeliTracker/Mods Work:OctaMed/Meds

Para asignar Fonts: a df0:Fonts sólo cuando un programa intenta acceder a Fonts:

Assign Fonts: df0:Fonts DEFER

Nombre: Asterix (*) (comando interno en ROM)

NOMBRE

* - 1) Un carácter de escape para permitir comillas en el nombre de un fichero.

2) Debe ser usado para referirse al dispositivo actualmente activo.

SINOPSIS

ver ejemplos

DESCRIPCIÓN

Los asteriscos deben ser usados como un carácter de escape para permitimos insertar comillas y otros asteriscos en el nombre de un fichero. Para este trabajo, debemos colocar un asterisco delante de cualquier comilla o asteriscos que queramos incluir en el nombre del fichero. Puede también representar el dispositivo que está actualmente activo.

Por ejemplo, si queremos que salga todo lo tecleado en el actual CLI (el dispositivo activo) por la impresora o en un fichero de texto, podemos usar los asteriscos.

2.x/3.x SÓLO: Podemos usar el asterisco como comodín (como en MSDos) Pero sólo puede ser hecho si se pone en marcha por software externo.

EJEMPLOS

1) Para crear un fichero llamado: "ESCOM" también!

Desde un fichero llamado: "Commodore" lo reventó!

copy from "*"Commodore*" lo reventó" to "*"ESCOM*"también!"

2) Para crear un fichero llamado: "9*Dedos"

Desde un fichero llamado: *Nueve Dedos

copy from "*nueve dedos" to "*"9**Dedos**"**

nota: Darse cuenta como la línea de comandos está toda en minúsculas

y el fichero situado en el disco tiene dos mayúsculas. El CLI no se da cuenta de esto, por eso el comando trabajará correctamente.

3) Para imprimir todo lo que se muestra en el actual CLI:

copy * TO prt:

4) Para copiar todo lo que se muestra en el actual CLI en un nombre de fichero 'work:Lo_que_hago':

copy * Work:Lo_que_hago

nota: Para parar la copia a 'Work:Lo_que_hago' debemos teclear la combinación ctrl-

Nombre: Ask (Comando Interno en ROM)

NOMBRE

Avail - Informa sobre la estadística de la memoria.

SINOPSIS

1.3 Avail [CHIP] [FAST] [TOTAL]

2.x/3.x

Avail [CHIP] [FAST] [TOTAL] [FLUSH]

DESCRIPCIÓN

Avail informa sobre la cantidad de memoria disponible en el sistema, el tipo, cuanta de cada tipo está en uso y está libre, y el bloque más largo de memoria de cada tipo que esté libre (también conocida como memoria contigua).

Este comando es usado con scripts de la shell para determinar si hay suficiente memoria libre para cargar un programa, fichero o gráfico antes de que llevemos a cabo la carga.

OPCIONES

CHIP

Tu primer programa en Blitz Basic...

Este es el primer capítulo del curso de programación bajo Blitz Basic y que durante varios meses (esperemos que muchos), irá llenando estas páginas de Amiga.InFo.

INTRODUCCIÓN

En un principio, este curso está dirigido a principiantes y a aquellas personas que, por cualquier motivo, nunca se han atrevido a tocar su Amiga para programarlo. Creemos que, gracias a la sencillez de este lenguaje, os resultará muy fácil adentraros en el mundo de la programación. Más adelante, durante el curso, iremos profundizando en los aspectos propios del Amiga para que podáis sacarle el máximo partido a vuestro ordenador. Para aquéllos que no os consideréis absolutamente principiantes, este primer capítulo os resultará bastante aburrido, pero nunca va mal recordar algunas cosillas básicas.

EL PRIMER PROGRAMA

Para empezar teclearemos el siguiente programa:

```
Print "Hola Amiga.InFo"
Mousewait
End
```

Para ejecutarlo, primero el Blitz ha de compilarlo, lo que significa que debe traducirlo a 0's y 1's para que el procesador pueda entenderlo. La compilación y la ejecución se pueden hacer de una sola vez si elegimos la opción **Compile & Run** en el menú **Compiler** o si apretamos las teclas **RCommand+Shift+3**.

Como resulta, aparecerá una ventana llamada **Blitz 2 CLI Window** en la que hay escrito **Este es mi primer programa**. Para finalizar la ejecución, simplemente hay que apretar un botón del ratón.

Es importante que en todos vuestros programas pongáis la instrucción **End**, porque de lo contrario, al compilarlo, nos aparecerá el **Debugger** con el mensaje de error **End of Program**. Para salir del él, simplemente apretad la tecla **Esc**.

VARIABLES SIMPLES

Ahora probaremos con un programa un poco más complicado:

```
mensaje$="Mi segundo programa"
```

```
Print mensaje$
Mousewait
End
```

Después de ejecutarlo, habréis visto que no ha habido ningún cambio significativo. Esto es porque a `mensaje$` le hemos asignado un valor. `mensaje$` es lo que se llama una variable alfanumérica.

Hay dos tipos de variables simples: las numéricas y las alfanuméricas. La distinción entre unas y otras se hace mediante el símbolo \$.

Ejemplos:

Numéricas	Alfanuméricas
<code>A=1200</code>	<code>nombre\$="Alfonso"</code>
<code>diametro=320000</code>	<code>apellido\$="Martínez1"</code>
<code>total=800</code>	<code>CP\$="12003"</code>

Las variables numéricas pueden ser números enteros o decimales (precisión 4) en el rango comprendido entre -32768 y 32768. Las variables alfanuméricas pueden ser números, letras o símbolos.

Hemos de tener cuidado al nombrar nuestras variables, ya que el Blitz Basic, distingue entre las mayúsculas y las minúsculas, y por tanto, una variable llamada por ejemplo `Nombre$` no ha de tener necesariamente el mismo contenido que `nombre$`, ya que son dos variables diferentes.

OPERADORES

Pero, poca utilidad tendrían las variables si no pudiéramos operar con ellas. Por eso cualquier variable puede ser asignada a una o varias operaciones con el fin de conseguir un resultado. El siguiente ejemplo nos lo aclarará todo:

```
base=12
altura=3
Print "La superficie del
triangulo es ",(base*altura)/2
Mousewait
End
```

Exactamente lo mismo haría el siguiente programa:

```
base=12
altura=3
superficie=(base*altura)/2
Print "La superficie del
triangulo es ",superficie
Mousewait
End
```

E incluso con las variables alfanuméricas se pueden hacer ciertas operaciones:

```
a$="El coche"
b$=" es "
c$="rojo."
Print a$+b$+c$
Mousewait
End
```

Una evaluación es un conjunto de variables, constantes, funciones y operadores. Como ocurre en las matemáticas, el orden de los operadores que son evaluados puede afectar al resultado final. Por eso, existe una serie de prioridades, las cuales establecen qué operadores tiene más importancia en las evaluaciones.

La siguiente tabla nos muestra de mayor a menor prioridad los operadores básicos que posee el Blitz Basic. Los operadores que están agrupados tienen la misma prioridad (Ver Tabla 1). Es posible cambiar el orden

Tabla 1. Prioridades.

-	signo negativo
^	exponenciación
*	multiplicación
/	división
+	suma
-	resta
=	igualdad
<>	diferente
<	menor que
>	mayor que
<=	menor o igual que

de las prioridades incluyendo las operaciones entre paréntesis.

CONSTANTES

Blitz2 reserva unas cuantas variables que siempre tienen el mismo valor, llamadas constantes del sistema. Estas son:

```
Pi=3.1415
On=-1
Off=0
True=-1
False=0
```

Los nombres de estas constantes se consideran palabras reservadas, y por tanto, no las podemos usar para designar a nuestras variables.

EDIT & EDIT\$

Hasta ahora la comunicación usuario-Amiga sólo ha ido en una dirección: del Amiga al usuario. Con estas dos nuevas instrucciones, la comunicación se produce a la inversa. O sea, sirven para que le podamos introducir datos durante la ejecución del programa.

Edit es para las variables numéricas y Edit\$ para las alfanuméricas.

Ejemplo:

```
Print "Cual es tu nombre?"
Respuesta$=Edit$(12)
NPrint Respuesta$
End
```

El número entre paréntesis del Edit\$ sirve para limitar el número de caracteres que tendrá nuestra respuesta.

CONDICIONALES

Las instrucciones condicionales se utilizan para tomar decisiones y hacer que nuestro programa pueda ejecutar distintos grupos de instrucciones. Esto es posible gracias a la evaluación de nuestras variables.

Veamos un pequeño ejemplo:

```
Print "Cuantos años tienes?"
Edad=Edit(2)
If Edad<18
Print "Todavía eres menor de edad"
Else
Print "Ya eres mayor de edad"
EndIf
```

El programa nos interroga sobre nuestra edad y asigna nuestra respuesta a la variable Edad. Entonces llega a la instrucción If: si la evaluación es cierta (la edad es menor que 18) entonces ejecuta el primer fragmento de código; si la evaluación es falsa (la edad es mayor o igual a 18) ejecuta el segundo fragmento.

El próximo mes veremos más estructuras básicas de programación, e iniciaremos el apartado dedicado a la intuición, con lo que explicaremos con detalle cómo abrir pantallas, ventanas, etc...■

Comandos Blitz Basic

Edit\$ ([DefaultString\$],Caracteres)

Edit\$ es el comando de entrada estándar de texto.

Edit\$ retorna el texto introducido por el usuario a una variable de tipo alfanumérico al teclear RETURN.

Los Caracteres especifican el número máximo de caracteres permitidos en la entrada. Esto es muy útil, ya que previene que el Edit\$ destruya el contenido de la pantalla.

Edit ([DefaultValue],Caracteres)

Edit es el comando de entrada estándar de variables numéricas.

Posee las mismas características que Edit\$, pero, por supuesto, sólo acepta las entradas de numéricas.

Else

Else debe ser usado después del If para ejecutar un grupo de instrucciones, si la expresión especificada en el If es falsa.

if Expresión [Then...]

El comando If permite la ejecución de una sección del programa dependiendo del resultado de la Expresión.

Mousewait

Este comando simplemente detiene la actividad normal del programa hasta que el botón izquierdo del ratón es pulsado. Si el botón ya estaba siendo pulsado cuando se ejecuta este comando, el programa continúa con la ejecución.

Mousewait, normalmente sólo deber ser usado para el control de nuestros propios programas, ya que su uso ralentiza considerablemente la multitarea.

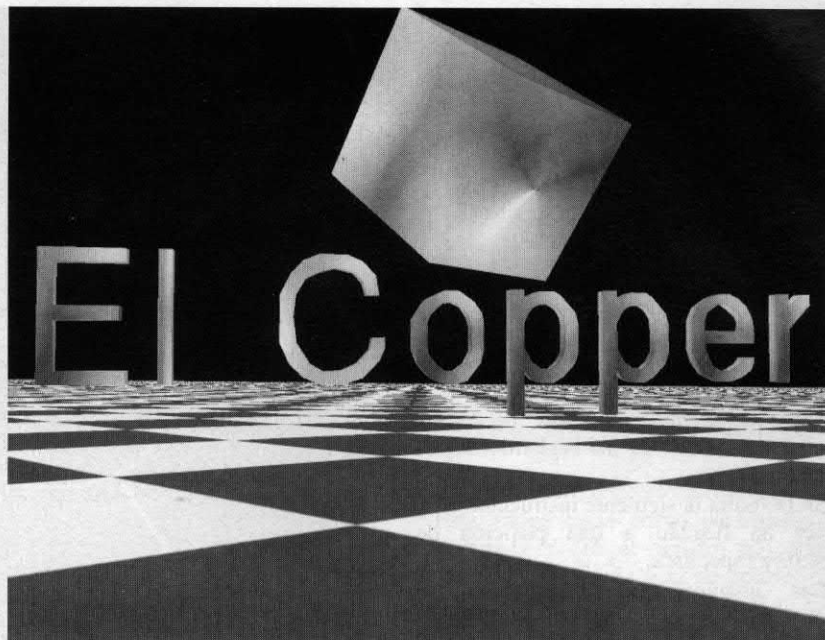
NPrint Expresión[,Expresión...]

Hace lo mismo que Print, pero NPrint al finalizar la salida de la Expresión, sitúa el cursor en la siguiente línea.

Print Expresión[,Expresión...]

Permite la salida tanto de valores numéricos como alfanuméricos por el canal de salida que esté activo (por defecto es la pantalla).

Aprende a programar tus propias DEMOS



Si alguna vez has deseado realizar tu propia Demo o convertirte en el creador del próximo Hit en el mundo de los VideoJuegos, pero no sabes cuáles son los procesos para llevarlo a cabo, estás de suerte. Éste es el primero de una serie de artículos que te introducirán en el maravilloso mundo de la programación del AMIGA a bajo nivel.

Si los sigues, sabrás por qué el AMIGA es el mejor ordenador de todos los tiempos! Y...¿quién sabe? Quizás serás el creador de la nueva megademo de moda.

El AMIGA es una máquina maravillosa. Gran parte de toda su magia y potencia es debida a los "custom chips" (un set de chips especialmente diseñados para ayudar al procesador central en las tareas más arduas). El conocimiento a fondo de dichos chips es esencial para programar Demos o Juegos. Sin embargo, en muy pocas ocasiones se llega a profundizar su programación. Con esta serie de artículos pretendo desvelar las características que han hecho del AMIGA la mejor máquina jamás creada por el hombre.

En este primer artículo os explicaremos el método de trabajo y programaremos un pequeño efecto con el Copper. ¡Empecemos pues!

Para el desarrollo de una buena Demo se suele trabajar, basicamente, en tres facetas:

- 1.- Código: desarrollar las rutinas que generarán los efectos.
- 2.- Gráficos: dependiendo del tipo de Demo, deberán ser 3D o 2D.
- 3.- Música y Sonido.

Para cada una de estas facetas vamos a necesitar programas que nos permitan

editar cada uno de los aspectos anteriormente citados.

El código lo programaremos en ensamblador por la gran velocidad de este lenguaje y la facilidad que ofrece cuando hemos de acceder al Hardware directamente. Entre los ensambladores existentes para el AMIGA, personalmente os recomiendo el Devpac 3.14 de HiSoft. Es en el que trabajo habitualmente y es muy potente y cómodo.

Para los que desconozcáis el lenguaje ensamblador de la familia 680x0 de Motorola (el cerebro del AMIGA) os recomendaré algunos libros de gran interés en el siguiente artículo. Yo partiré de la suposición de que lo conocéis perfectamente y me centraré en la programación de Demos. También existe bibliografía sobre los Custom chips (ECS) aunque es escasa y en inglés. No existe ningún libro con información sobre los chips AGA, sólo alguna guide o documento dado al dominio público.

Para integrar los gráficos en nuestros programas en ensamblador existen infinidad de métodos (como mínimo tantos como formatos gráficos hay) pero os voy a explicar uno que creo es bastante sencillo y funcional. Partiremos de los gráficos en el formato IFF (podéis realizar

los gráficos con el programa que más le guste a vuestro grafista) y utilizaremos una utilidad de dominio público para que nos separe los Bitplanes y la paleta que grabaremos en ficheros.

La música se compone con algún tracker potente (como OCTAMED) y luego se toca el module con alguna rutina. Deberéis eliminar del module todos aquellos efectos que la rutina player no pueda tocar (generalmente la música sintetizada).

El cómo y cuándo vamos a utilizar los diferentes editores, lo vamos a ver al hacer los diferentes tutoriales. En este primer artículo vamos a trabajar con el Copper.

El Copper es un procesador de propósito general que reside en uno de los custom chips. Copper es la abreviación de "coprocessor" (coprocesador) ya que, como un procesador real, dispone de un programa en memoria que es ejecutado secuencialmente. Con el Copper se puede llegar a controlar, prácticamente, todo el sistema de gráficos, liberando al 680x0 de esa tarea. Es una herramienta terriblemente potente por su habilidad de afectar el contenido de los registros de casi todos los chips del AMIGA sincronizado con el haz de electrones que dibuja la pantalla (que denominaré

"raster" a partir de ahora). Por ejemplo, permite una de las habilidades más importantes del AMIGA: cambiar la resolución en medio de la pantalla (Que intente eso un PC!!!).

Cuando dominéis el Copper podréis hacer cosas tan diversas como reposicionar sprites, cambiar el color de la paleta, controlar el Blitter.

Entrando en materia... El Copper tiene sólo tres instrucciones pero son terriblemente versátiles:

WAIT: Espera a una posición específica de la pantalla.

MOVE: permite escribir un valor inmediato en uno de los registros de los otros chips.

SKIP: Salta la siguiente instrucción si el raster ha llegado a una posición de memoria específica.

Las instrucciones del Copper se organizan en lo que se denomina: "Copper List". Cada instrucción consiste en 2 words de 16 bits consecutivas en la memoria. Un ejemplo de CopperList en pseudocódigo sería:

WAIT espera hasta la primera línea de la pantalla.

MOVE datos al puntero del primer Bitplane.

MOVE datos al segundo Bitplane.

WAIT espera a la mitad vertical de la pantalla.

MOVE datos al puntero de los sprites.

Etc...

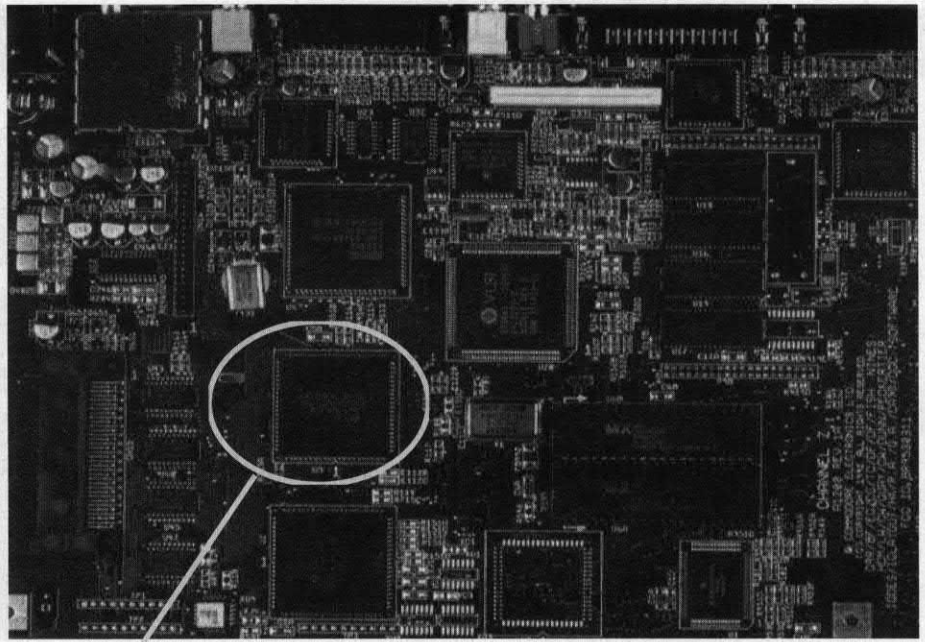
Para iniciar una CopperList deberemos apuntar su dirección con los dos registros COPxLC. Son necesarios dos registros de 16 bits porque la dirección deberá estar en la ChipRam (y ésta será de 512 KB (19 bits) en el peor de los casos).

El Copper dispone de un contador de programa interno que apunta a la siguiente instrucción a realizar. Se incrementa en dos (bytes) cada vez que una instrucción es procesada.

Para iniciar el Copper en una dirección concreta, la dirección de la CopperList debe ser transferida al contador de programa. Esto se consigue con los registros COPJMPx.

Al inicio del retrazo de la pantalla ("vertical blanking gap" por si lo véis en algún libro anglosajón) el contador de programa es automáticamente cargado con el valor del registro COPILC. Eso significa que, a menos que cambiemos la CopperList en el período del retrazo, éste ejecutará el mismo programa para cada fotograma.

Cada vez que escribimos en el registro COPJMPx forzamos a que la dirección del programa (Copperlist) sea cargada con el valor del registro COPILC.



El copper se encuentra dentro del FAT Agnus (en los Amiga ECS) y en el Alice en los modelos AGA. Imagen de la placa de un A1200.

Antes hemos visto, por encima, las instrucciones del Copper. Vamos a profundizar un poco.

LA INSTRUCCIÓN MOVE

Con esta instrucción es posible escribir un valor inmediato en la mayoría de los registros de los custom chips. Digo "en la mayoría" por que existen algunas limitaciones. El Copper no puede acceder a los registros comprendidos en el rango de direcciones \$000 a la \$07F.

Si, y sólo si, el bit de menor peso del registro COPCON es activado, el Copper aumenta su rango de influencia pudiendo controlar al Blitter (el chip encargado de hacer vectores, polígonos y animación del AMIGA).

LA INSTRUCCIÓN WAIT

El Copper espera hasta que el haz de electrones (raster) de la pantalla llega a la posición indicada por el WAIT. Si es mayor continúa con las siguientes instrucciones de la CopperList. Con esta instrucción controlamos cuándo deseamos que se haga tal o cual cambio en la pantalla (por ejemplo: Cambiar la resolución gráfica en la línea 150, o activar un sprite de un terrorífico ser espacial en la coordenada 40,100).

Las coordenadas de la posición son de una línea de raster verticalmente, pero esto nos produce un problema. Sólo disponemos de 8 bits (de la línea 0 a la

255) para la coordenada Y. La pantalla del AMIGA, incluso en baja resolución, dispone de 313 líneas, ¿ Cómo determinamos si el raster se encuentra en una coordenada entre 256 y 313 ? Para conseguirlo debemos hacer dos instrucciones WAIT:

- 1.- WAIT hasta la línea 255.
- 2.- WAIT a la línea deseada ignorando el noveno bit (línea deseada-255).

Horizontalmente sólo disponemos de una precisión de 4 pixels, es decir, disponemos de 112 posibles posiciones definidas por los bits HP2-HP8.

El segundo word de la instrucción contiene una máscara de bits. Estos bits pueden ser utilizados para determinar qué bits de la posición horizontal o vertical van a ser usados para la comparación. Con la máscara podremos jugar y hacer efectos que aparezcan cada 16 líneas por poner sólo un ejemplo. Experimentad y ya me contaréis, ya...

No hay ninguna instrucción de STOP para el Copper. Para pararlo deberemos hacer un truquillo: Tenemos que hacer un WAIT a una posición que jamás se producirá. Generalmente se utiliza la \$ffff,\$ffe (porque una posición horizontal mayor que \$E2 no es posible). Otro método para pararlo es deshabilitar su canal de DMA (Acceso Directo a Memoria). Para conseguirlo deberemos utilizar el bit 7 de un registro denominado DMAON que controla todos los DMAs.

LA INSTRUCCIÓN SKIP

Sirve par lavar más blanco que tu vecina...¡es broma! La instrucción Skip compara si la posición del raster es igual o superior a la indicada en su segundo word. Si es así, el Copper se salta la siguiente instrucción. En el caso contrario (léase ELSE) el Copper sí ejecutará la instrucción siguiente. Si utilizamos bien este comando, podremos hacer programas tan complejos como deseemos. Imaginad que la instrucción siguiente al Skip sea un Move a uno de los registros COPJMP del Copper. Eso nos permite cambiar por completo todo el CopperList cuando deseemos y hacer bifurcaciones condicionales.

Como véis, las únicas tres instrucciones del Copper dan mucho, ¡pero que mucho juego! Ahora sólo se trata de que las utilizéis al máximo.

LA INTERRUPCIÓN DEL COPPER

El Copper es capaz de generar una interrupción con una instrucción MOVE al registro INTERQ (INTERRUPTS REQUESTER):

ATENCION-----

MOVE \$8010,INTERQ; Este move activa el bit 4.

Con esta instrucción, el Copper es capaz de Interrumpir las tareas que está efectuando el procesador central (680x0) y obligarlo a que atienda sus peticiones. De todas maneras, la programación de interrupciones es un poco compleja y la explicaremos en profundidad próximamente.

Vista la teoría vamos a la práctica. En el disco de portada (directorio listados/ensamblador) hemos incluido una rutina que ilustra algunas posibilidades de este chip que dió nombre a uno de los grupos míticos en los primeros pasos de la scene amigaera: WILD COPPER.

El código hace el típico efecto de las Copper Bars. Aparecen 3 de ellas. Cada una con uno de los colores básicos (rojo, verde y azul). Al moverse verticalmente por la pantalla, se cruzan haciendo la suma lógica entre los colores.

Vamos a comentarla para que os queden más claros los conceptos explicados.

Básicamente se compone de tres partes claramente diferenciadas: Inicio, nudo y desenlace... (quién ha puesto los apuntes de literatura en la mesa!!!).

Rectificando, las tres partes "claramente diferenciadas" son cuatro: Inicialización,

Programa principal, Cierre o retorno al queridísimo Workbench y subrutinas.

Pasemos a detallarlas.

INICIALIZACIÓN

En una máquina multitarea como es el AMIGA (dejad de reiros de los usuarios de PC, ¡por favor!) lo primero que debemos hacer es desactivarla para que podamos disponer de toda la máquina a nuestro antojo sin otras tareas que la lenticen (aunque sea muy poco). Eso lo conseguimos con la llamada a la función Forbid() de la Exec library. Las siguientes líneas deberían resultaros familiares, abren la Graphics library y guardan la dirección de la CopperList actual y la Workbench View. Este paso lo realizamos para poder volver al estado anterior de la pantalla. Las siguientes líneas son muy importantes, fundamentales me atrevería a decir. Sirven para asegurarse que la rutina funcionará en cualquier AMIGA fuere cual fuere el modo gráfico de su Workbench. Pone la pantalla en un modo estándar (definido por Commodore en su momento) soportado por todos los modelos de AMIGA.

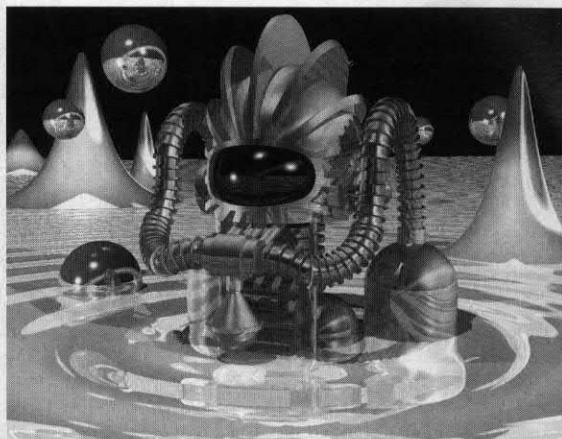
Queremos poner especial hincapié en que utilizéis esta inicialización puesto que os ahorrarán muchos problemas ya que las máquinas han evolucionado considerablemente y es la única manera de asegurarnos total compatibilidad con el pasado, el presente y el futuro (Manolo, ponme media docena de PowerAmiga!).

Después de hacer el LoadView con una vista nula esperamos un tiempo prudencial (2 retrazados verticales (vertical blanking gaps)). Esta medida de seguridad la hacemos por si alguna máquina tiene el Workbench en modo entrelazado.

Finalmente, lo único que queda por hacer es activar nuestra CopperList y desactivar DMAs no deseados (Bitplanes DMAs).

SUBROUTINAS

Vamos al meollo. El trabajo principal lo hacen las rutinas DoCopperBar y ClrCopperBar que, como sus nombre indican, crean una CopperBar y la Borran respectivamente. Para hacerlo, DoCopperBar crea una estructura de 256 WAITS y MOVES en la CopperList. La técnica es muy sencilla. Hacemos un Wait a una línea vertical y cambiamos el registro de color de fondo de la pantalla (\$180). Con este sencillo truco podemos representar muchos colores en la pantalla



gastando un solo registro de color.

Esta rutina tiene como parámetros la coordenada Y (en el registro d0) donde empieza la barra y la lista de colores que la componen (en el registro a1). Esta rutina es llamada tres veces, una para cada color. La transparencia se consigue haciendo un OR de los colores en lugar de un MOVE (or.l d2,4(a0)).

La rutina ClrCopperBar sencillamente cambia los colores a negro. Es decir, después de cada WAIT, pone el registro \$180 a \$000 (color negro). Se llama una sola vez para borrar las barras.

La subrutina SumayComprueba se encarga de sumar la velocidad vertical correspondiente a cada barra. También comprueba si la barra se encuentra en el límite superior o inferior. Cuando esto sucede, niega la velocidad, es decir, cambia el sentido produciendo un efecto visual de rebote.

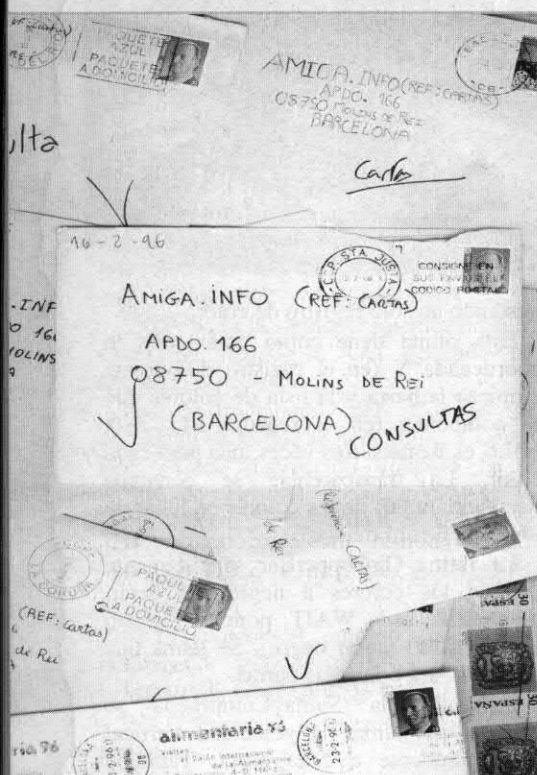
DESPEDIDA Y CIERRE

Cuando se pulsa el botón izquierdo del ratón, el programa salta a la parte final. En ésta, restauramos la antigua Workbench View, ponemos la CopperList que había antes de poner la nuestra, cerramos la GraphicsLibrary, Restauramos el Valor del DMAON, activamos interrupciones y, finalmente, reactivamos la multitarea.

Aaahh!!! Y no olvidéis supervitaminaros y mineralizaros... ¡perdón! lo que no debéis olvidar es limpiar el contenido del registro de datos d0 antes de finalizar el programa, de lo contrario aparecerá un patético y lamentable error si lo habéis ejecutado desde el CLI o SHELL.

Recordad que este programa no es ejecutable desde el WorkBench. Para hacerlo deberíamos realizar algunos pasos más que no hemos incluido para no complicar más el código. En próximos números analizaremos esta cuestión y algunos otros aspectos de nuestra máquina favorita. ■

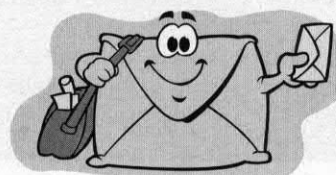
Cartas y Dudas



Bienvenidos a la sección de Cartas y Dudas de Amiga.InFo. En esta sección respondemos a todas vuestras cartas, dudas, problemas, etc. que os puedan surgir utilizando vuestro Amiga o leyendo la revista. No te asustes si tus preguntas pueden parecer sencillas o muy complicadas, si no entiendes o sabes mucho... ¡Anímate y escríbenos!

Para ponerse en contacto con nosotros en esta sección, envía tu carta a la siguiente dirección:

**Amiga.InFo (REF: CARTAS)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona**



Esperamos que os sea útil esta sección y que comprendáis que por motivos de espacio es necesario recortar algunas cartas.

CONSULTAS

CONVERTIR UN A500 EN UN A1200

Gonzalo de Diego Ramos.
Madrid.

Estimados amigos:

Hola, me llamo Gonzalo de Diego, llevo comprando vuestra revista desde el número seis debido a que no sabía nada de vosotros y me la encontré de suerte en el Kiosko. Actualmente poseo el siguiente equipo: Un A500 con 1 Mega de Ram, Rom 2.04, dos disqueteras, Monitor RGB, Action Rplay, digitalizador Videon III e impresora Inves de agujas. He pensado en comprarme un A1200, pero leí en un número de Amiga World, en una página de publicidad de una empresa, un aparato llamado Communicator que conectaba un A500, un A2000 o un A3000 con una CD32 y juntos hacían un A1200. Mis preguntas son éstas:

1. ¿Es esto cierto o tendría que añadir a este equipo algo más para

tener un Amiga 1200?

2. ¿Me funcionaría en este equipo la disquetera Externa así como todo el Hardware que poseo?

3. ¿Dónde puedo conseguir tanto el communicator como la CD32?

4. ¿Tendría las mismas posibilidades de ampliación que un 1200?

5. ¿Seguiría fabricándose la CD32?

Espero que me respondáis antes de que llegue el verano, ya que estoy deseando tener el Amiga 1200.

1. La CD32 es una consola (sin teclado, disquetera, disco duro, etc, pero con CDROM) basada en los chips del A1200 (AGA) y por lo tanto tiene mejores características gráficas que el A500. El Communicator es un interfaz que permite conectar directamente un Amiga con la CD32 y controlarla remotamente. Esto no quiere decir que tu A500 se convierta en un A1200, sino que simplemente tendrás posibilidad de utilizar la CD32 para visualizar los gráficos en HAM8 o 256 colores, animaciones, correr programas para el A1200, utilizar los

canales de sonido, etc. Pero siempre en la CD32...tu A500 se limita a enviarle órdenes desde el teclado o ratón.

2. Todo tu A500 funcionaría de la misma forma.

3. Existen varios distribuidores que podrían suministrarte el Communicator, pero encontrar alguno que tenga la CD32 quizás sea más difícil, ya que se dejaron de producir hace aproximadamente un año y medio. En todo caso, dirígete a alguno de ellos.

4. No, ya que no tiene puerto interno IDE para discos duros, ni tampoco PCMCIA, etc. Para solucionar este problema existe otro producto llamado SX-2 que añade a la CD32 todo lo necesario para convertirla en un A1200.

5. Dudamos de que se vuelva a fabricar, puesto que hoy en día las nuevas consolas superan con creces a la CD32. Pero quizás si se fabrique un modelo más actualizado que pueda competir con las consolas de 64 bits...

SOLUCIÓN AL CD-ROM SCSI Y ORDENADOR ATASCADO

Jesús Martínez
Estimados amigos:

Os escribo estas líneas para ayudaros en un problema que tiene el propietario de una A-530 de Salamanca. Su ordenador se atasca al conectarle un CD-Rom al puerto externo SCSI. A mí me pasaba lo mismo y el anterior dueño de mi aceleradora (que era de segunda mano, como supondréis) me indicó que instalase todos los periféricos en una mini torre y que la conectase al externo. Funciona desde entonces perfectamente. Parece que el conflicto está en los conectores interno-externo. Lo que ya no tengo claro es lo de los resistores ya que en el CD no los tengo y los tuve que mantener en el de la aceleradora a pesar de que no era el último de la cadena. El último era un Fujitsu que no tenía ni el zócalo de los resistores. En fin, el caso es que pruebe las combinaciones.

Podrías publicar algún artículo sobre las nuevas tarjetas gráficas para Amiga como las dac 18 y la graffiti ¿Qué utilidad tienen y cómo funcionan?

Gracias por tu consejo sobre el A530, esperamos que el usuario afectado tome nota y pueda resolver su problema. En cuanto a la Graffiti, puedes dirigirte a la sección de "Banco de Pruebas" de este mismo número, donde podrás encontrar una primera impresión sobre esta tarjeta aceleradora gráfica.

De la DAC 18 no disponemos información.

A1200 CON RAYAS EN PANTALLA

Óscar Hernández Camacho
Islas Canarias.

Estimados Amigueros:

Es la segunda vez que escribo a vuestra revista, por fin he conseguido un A1200 rev. 10-B, una Blizzard 1230 a 50Mhz. sin copro, 8 Megas, y no tengo ningún problema con el disco duro; con esta configuración nos dan ganas de salir delante de él. Les quiero hacer algunas preguntas y son las siguientes: 1º. He observado que el formato de las preferencias del TIME, el calendario, está en formato inglés

Amiga Workbench 994,280 memoria gráfica. 29,119,280 otra memoria



utilizando el español como local, ¿cómo se podría corregir esto para que apareciera en formato español, es decir, la semana empezando por Lunes?. 2º. He observado que este A1200 tiene un pequeño defecto y es que en la pantalla aparecen rayas horizontalmente cuando: Trabaja la CPU, cuando accede a disco duro, a disqueteras, sobre todo con los módulos de música, las veo tanto con vídeo compuesto como en RGB. En la versión J, de los A1200 hay un puente como indica el dibujo que adjunto, me han dicho que es la modificación que hicieron para evitar estas rayas, me gustaría saber si esto es así, si es que tenéis información acerca de esto, si no, ¿sabéis algún sitio donde poderme dirigir con este pequeño problema?. 3º. ¿Me podríais decir el valor que tienen tanto los condensadores como las resistencias que van en los puertos del Joystick y del Mouse?

De antemano les doy las gracias por editar la revista de Amiga.Info y también por atender mis peticiones y las molestias que les hayan podido causar.

1. Debes tener mal configurado el Locale, puesto que a nosotros nos aparece correctamente la fecha y hora, comenzando la semana por el Lunes. Nuestra configuración es la que aparece en la imagen superior.

2. Parece ser que algunos de los primeros A1200 que llegaron a España tenían algún problema de este tipo, aparecían rayas continuamente en pantalla. En los actuales ya no existe ese problema. No hemos probado el esquema que propones, pero lo haremos y ya avisaremos si funciona o no. En todo caso, tienes

que ponerte en comunicación con el distribuidor donde lo compraste y explicarle tu problema. Si está todavía en garantía, existe la posibilidad de que te lo reparen.

3. Las resistencias tienen un valor de 4.7K, mientras que los pines 1,2,3,4 tienen un condensador de 68000PF y los pines 5,6,7,8,9 de 470PF

¿QUIÉN SABE 'ANDE' ESTÁN LOS ZIPS?

Juan García Ferrer.
Barcelona

Hola, soy un asiduo lector de su revista (muy buena, por cierto). Poseo dos Amigas 500 Plus y un Amiga CD32 y multitud de programas originales en los que siempre he invertido para evitar los problemas económicos de nuestra pobre Commodore.

Me encuentro con el problema de que me he comprado un disco duro Alfa-Power y no encuentro la memoria necesaria para ampliarlo. El fabricante dice que utilice Chips ZIPS RAM tipo Toshiba TC 514400, pero me es imposible encontrarlos en Barcelona. Os pido me indiquéis si existe algún circuito Integrado equivalente o solución para mi problema (me urge mucho), así como si podéis informarme cómo puedo ampliar mi CD32 (y dónde puedo obtener programas y revistas para el mismo).

P.D.: Necesito comprar un buen tratamiento de textos.

¿Me podéis decir cuál y dónde?

Estos chips de memoria son muy difíciles de encontrar por no ser un

estándar en el mercado. Actualmente, algunos distribuidores los importan de Alemania, pero cada vez son menos. Quizás la mejor solución es encontrarlos de segunda mano.

La CD32 se puede ampliar con el módulo de expansión SX-2 o similar. Desafortunadamente, no existe ninguna revista que trate exclusivamente la CD32, aunque puedes utilizar los programas del A1200 si consigues expandirla con el SX. En cuanto al tratamiento de textos, tanto Final Writer de Softwood como Wordworth de Digita son excelentes y puedes conseguirlos en varios distribuidores. Consulta la publicidad para más información.

¿COPRO O NO COPRO? HE AHÍ EL DILEMA

Luis Armando Martínez Rodríguez.
ZARAGOZA

Hola amigos, lo primero felicitaros por vuestra revista ya que estáis haciendo un trabajo fantástico de apoyo a los usuarios de esta excelente máquina, ya que después de los últimos años nos ha sentado como una ráfaga de aire fresco y renovador. En primer lugar, os quería hacer una pregunta respecto a la Blizzard 1230-IV. Por aquí hay muchos usuarios que, o ya se la han comprado o se la van a comprar, como yo. Pero me surge una gran duda y es la siguiente: el copro que lleva la 1230-IV es el 68882 a 50Mhz, y su precio es de unas 18.000 pts., sabiendo esto me gustaría tener una serie de datos referentes a si de verdad merece la pena invertir ese dinero en el copro o, por otro lado, merece la pena gastarse ese dinero en otro periférico más funcional por lo menos para mí, ya que si la velocidad que añade no es muy grande, me gustaría tener la opción de elegir entre el Copro o entre un Disco Duro más grande, un CD-Rom más rápido, etc...

Así que ahí van mis preguntas;

1- ¿Qué diferencia de velocidad y tiempo hay entre trabajar con este Copro o sin él? Por favor, intentad ponerme algún ejemplo.

2- ¿Es verdad que sólo algunos programas reconocen el copro y

por tanto lo usan?

3- ¿Hay algún juego que sepáis que realmente use el Copro?. (ej: Simuladores, juegos tipo Doom, etc...)

1. El coprocesador es imprescindible únicamente si vas a utilizar el ordenador para tareas que requieran el trabajar con operaciones de coma flotante (Cualquier programa de 3D, generación de fractales, generación de paisajes, cálculos matemáticos, CAD, etc) Si es así, la diferencia entre tener copro o no, es elevadísima, aparte de que probablemente sin copro no puedas ni ejecutar este tipo de programas.

2. Efectivamente, sólo los programas que requieren copro lo utilizan y algunos para obtener mejores resultados pero sin perder la compatibilidad con los que no llevan copro, pueden utilizarlo o no.

3. Pocos juegos utilizan el copro, ya que se basan más bien en cálculo sobre el conjunto de números enteros. Quizás algún que otro simulador, pero no la gran mayoría. Sin embargo, cada vez es más frecuente que los juegos requieran más memoria y más frecuencia de procesador, como es el caso de los clónicos del DOOM.

AYUDA CON EL GLOOM PARA LA CD32

Marc Catelló García.
Barcelona.

Os escribo esta carta para que me intentéis solucionar un problema que tengo desde hace algún tiempo o que me ayudéis a contactar con alguien especializado en juegos. Pero antes os felicito por esta estupenda revista y en especial por la sección de juegos, que cada mes es más interesante. Aunque, en mi opinión, me parece que podríais mejorarla comentando más juegos tanto nuevos como antiguos. Bueno, a lo que íbamos:

En navidad me compré un juego de CD32, el fantástico e increíble "Gloom", que nada más ponerlo en mi ordenador me encantó, sobre

todo por las opciones de jugar dos jugadores simultáneamente que es flipante. Esta opinión (de un superamiguero), no sólo es mía, ya que tengo un par de amigos muy PeCeros que han flipado en colores con este juego de Amiga. Pero mi desesperación ha llegado al llegar al segundo nivel (Gothic Tomb). En él he conseguido avanzar hasta la pantalla número 6 con un sistema de dos jugadores. Mi pregunta es si hay algún tipo de truco como doble disparo, vidas infinitas, pasar de pantalla con alguna tecla... ya que me resulta imposible pasarme esta pantalla con tantos enemigos. Bueno, espero que podáis solucionar este problema que para mí es muy importante. Un saludo y que la fuerza os acompañe.

No hemos podido jugar al GLOOM tanto como hubiéramos querido y por ese motivo no conocemos algún truco que te pueda ayudar. De todas formas, invitamos a los lectores que sepan alguno a que nos escriban para publicarlo.

CDROM EN UN A500 con ALFA POWER

Eduardo Manchón Fernández.
Sevilla

Hola, Amigos de Amiga.Info:

Mi nombre es Eduardo y soy un fiel seguidor de la revista desde que salió a la venta por primera vez.

Mi equipo es un A500 plus, controladora Alfa Power, Hd de 420Mb IDE, 1Mb Chip y 4 de Fast, Impresora y CD-Rom X2 IDE marca:CREATIVE.

Mi pregunta es la siguiente:

El problema que tengo es que no consigo que el ordenador me reconozca la unidad de CD-Rom, ¿será que no tengo los Drivers necesarios para hacerlo funcionar? ¿Es por el CD-Rom que no es compatible con Amiga? El caso es que estuve en una mini Party y vi como unos de los asistentes tenía un CD-Rom como el mio y funcionaba a la perfección si le conectaba un CD-Rom IDE. Pero cuando llamé a

la tienda para preguntarles por qué no me funcionaba, me contestaron: necesitas un KIT que incluye caja, cables y software y su precio es de 15.000 pts. Pues entonces, ¿por qué me aseguraron que funcionaría a la perfección sin necesidad de comprar nada más? Esta tienda es Amiga Center (Barcelona).

Aclaradme cómo hacer funcionar el CD-Rom y así podré disfrutar del CD que regalaron ustedes en Navidad.

Les agradezco su colaboración por adelantado. ¡¡¡GRACIAS!!!

Desafortunadamente, creemos que te hace falta un driver (o mejor dicho, un device) que añada a tu controladora IDE la posibilidad de manejar los comandos ATAPI. Esto no puedes hacerlo sin el software necesario y que probablemente es el que Amiga Center te recomendaba.

PROBLEMAS CON EL BOOT Y EL RAD

Raúl Franco Navarro.
Murcia.

Mi problema es el siguiente: tengo un Amiga 1200, con ampliación a 6 megas, disco duro Conner de 420 ng, CD-Rom y mi última adquisición es una aceleradora Blizzard 1230 IV Turbo. Sobre esta última se basa mi problema y es el siguiente: al principio, esta aceleradora me iba de maravilla pero un día, al darle caña, de repente se me desconectó todo el ordenador, como si se hubiese cortado la luz, es raro que esto me sucediera porque tengo una fuente de alimentación de PC. Pero aunque no pasó nada a simple vista, al día siguiente me iba correctamente, pero días después me di cuenta de unos fallos inapreciables: cuando yo cargo el Workbench y hago un reset (con el teclado), si intento hacer que arranque sin startup-sequence o sin boot, lo que hace el ordenador es ignorar la orden y vuelve a cargar el Workbench como si nada, pero aún más extraño, si cargo la "RAD", y reseteo el ordenador, lo que hace es lo mismo, pero ocupa los 850 Kas,

más o menos, y no puedo acceder a ésta, aunque esté montada. Aunque el problema no parece ser grave, es muy incordiante ya que la "RAD" es para mí muy útil a la hora de descomprimir ficheros "DMS".

Espero poder leer pronto vuestra contestación en su revista y volver a disfrutar de su magnífico trabajo. P.D.-Felitaciones por su CD, es una maravilla.

Todo indica que tienes algún problema con el hardware de tu máquina. Prueba a desconectar físicamente la aceleradora y a arrancar el ordenador sin ella, y observa si te obedece con las opciones sin boot y sin startup-sequence. Si te funciona, entonces es que tu Blizzard puede estar averiada. En cuanto a lo del RAD, puede ser consecuencia del mismo problema, aunque las Blizzards (todas) no tienen un comportamiento muy normal con el RAD. Nosotros recomendamos utilizar el programa StaticRAM en lugar del RAD. Da menos problemas con las aceleradoras.

PROGRAMAS DE ESTADÍSTICA Y LA EMULACIÓN MAC

Arsenio Fuerte.
Barcelona.

Apreciados amigos:

Ante todo quiero felicitaros por vuestro trabajo, una estupenda revista, práctica y que nada tiene que envidiar a las hasta ahora habituales en habla inglesa. Creo que si el mercado se mantiene, incluso podríais pensar en exportarla para que conozcan la calidad de vuestro trabajo.

Bien..., al grano. Mi equipo, un A4000/030 con 6 Megas fast-Ram y 2 Megas Chip-Ram, Monitor 1084S, dos discos duros (SCSI e IDE) de 240 Megas cada uno, WB3.0 e impresora matricial (9 pins) Commodore MPS1230.

Después de años de búsqueda en el mundo Amiga de un programa equivalente a BMDP, StatGraphics, etc., todos ellos pertenecientes al software de manipulación estadística

de datos (ya sabéis, T-student, correlaciones, análisis de varianza (ANOVA), etc.) y sin lograr encontrar ninguno (¿Conocéis alguno?), decidí probar el famoso emulador de MAC Shapeshifter con objeto de poder utilizar un conocido programa (StatViewr) que colmaba mis necesidades sin tener que recurrir a PC_s. Mi problema, vino después. La emulación perfecta, configuro la impresora mediante el driver recomentado por el emulador (Chuk_s printer driver) pero, en cuanto intento acceder al menú de impresión del programa... cuelgue y Guru al canto (en concreto, siempre dispara un código de error no recuperable). Esto no me sucede si intento imprimir desde el editor del MAC.

Os agradecería, si publicáis esta carta, me informarais si este error es problema de configuración (siempre en el menú de impresora asigno DEVS:parallel.device y marco Port Parallel), si es que preciso conectar la impresora en el puerto serie del Amiga, o si es una incompatibilidad del programa. Por último, si tenéis información de software estadístico, os agradecería me lo facilitéis, a ver si puedo prescindir de emulación para estas tareas.

Hemos buscado programas de manipulación estadística y hemos encontrado algunos, aunque para saber si es lo que buscas tendrás que mirártelos tú mismo. En concreto, y de dominio público, hay varios, como por ejemplo el "Amiga Multivariate Statistical Analysis". En los CDs de AMINET y Aminet SET puedes encontrar éste y alguno más.

En cuanto al problema con el Shapeshifter, seguramente es un problema de incompatibilidad con la emulación del puerto de impresora. Te recomendamos que adquieras la última versión del ShapeShifter, puesto que siempre se mejora en cuanto a compatibilidad se refiere. También puedes probar a generar un fichero poscript y después con algún intérprete de postscript imprimirlo desde Amiga.■

AMIGA

.InFo



NUESTRA REDACCIÓN SE HA TRASLADADO A NUEVAS OFICINAS PARA PODER OFRECEROS UNA MEJOR REVISTA

Ahora estamos en un local mejor situado y más espacioso, donde podremos crear cada Amiga InFo con más comodidad. Rogamos nos disculpen las molestias que haya podido ocasionar este traslado.

C/ SANTIAGO RUSIÑOL NO. 8 LOCAL 11
08750 MOLINS DE REI (BARCELONA)

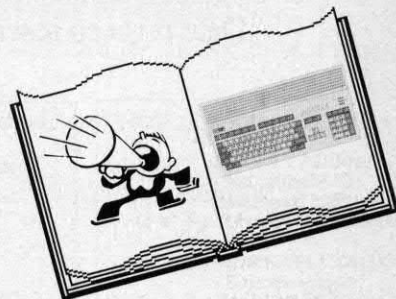
LOS TELÉFONOS NO HAN VARIADO.

Cartas de opinión

Qué opinan nuestros lectores...

Sección dedicada a los usuarios que desean opinar sobre cualquier asunto relacionado con el Amiga y el mundo de la informática en general. AmigaInFo no se hace responsable de ninguna de las opiniones que aparecen en esta sección y la editorial no necesariamente ha de estar de acuerdo con ellas. Si estás interesado en dar a conocer tu opinión, hacer comentario, o dar tu crítica constructiva, no dudes en escribirnos:

Amiga.InFo (REF: Página Abierta)
Apdo. 166
08750 Barcelona



Amiga Technologies, Precios y Motorolas...

Luis Aranda Martínez Rodríguez.
ZARAGOZA

Estas líneas que vais a leer son los pensamientos de un humilde usuario que de vez en cuando no encuentra respuesta a algunas preguntas, y ahora que tenemos unos nuevos "dueños", me las hago todavía más, ya que Commodore estaba visto que pasaba de los usuarios olímpicamente, y por no saber no supo ni ganar dinero con la gallina de los huevos de oro en la mano. Pero ¿y estos señores, qué idea llevan de potenciar el Amiga? Aparte de lo del PowerPC, que sí, yo respeto que puede ser una gran idea y un gran paso, pero, ¿por qué no hacemos algo de momento?

Pienso que nosotros con Amiga deberíamos aprovecharnos de las "grandes ventajas" de que disponen los usuarios de PC, y, cuando digo "grandes ventajas", me refiero sobre todo a los precios. Porque cada día somos menos competitivos en cuanto a precio y eso no creo que me lo pueda discutir nadie. Y al paso que vamos el Amiga va a ser un lujo, sólo para gente de alto nivel económico.

Tanto yo como gran cantidad de amigos que poseen el Amiga, tenemos

Discos duros de 3.5 dentro del 1200, tenemos Cds IDE a través del ATAPI_device, algunos se lo han puesto en Torre. Así que, oyendo todo esto, me gustaría que me respondierais a esta pregunta, ¿Cuánto costaría que lanzasen un 1200 en Torre, con HD de 3.5 de capacidad X, disquetera de alta densidad, 2 ó 4 Megas más CD-Rom a través del ATAPI_device? Ya que nosotros lo hemos hecho, ellos lo tendrían que poder hacer más barato y mejor, ¿no?

Una cosa más que me llamó la atención fue el lanzamiento del primer producto de Amiga Technologies que comentabais en vuestro número especial de Navidad. Me parece fantástico, pero si os soy sincero no creo que vaya a tener el éxito que ellos pueden esperar, ya que aquí mismo, en Zaragoza, se están vendiendo CD-ROMs de cuádruple velocidad por 11.000 pts y añadiendo lo que te cueste el cable si no lo sabes hacer te puedes ahorrar entre 20 y 25 mil pesetas, gracias al maravilloso programa ATAPI_device.

Esta pequeña chapucilla de meterle mano al ordenador y colocarle un periférico que en "teoría" no está preparado en condiciones para aceptarlo, hace unos años hubiera parecido una aberración.

Una cosa que consiguió Commodore con su nefasta política fue lo que dice esa famosa frase: "Lo que no te mata te hace

más fuerte", y ¡qué verdad es!. Los que cayeron en el camino ya no están entre nosotros, pero cuidado con los que quedamos porque somos muchos los ya curtidos y veteranos, ya que dos años dejados de la mano de Dios pueden hacer y enseñar mucho. Y no estamos precisamente para titubeos ni intentos de sacarnos el dinero de cualquier manera, y ojo, con esto no quiero decir que no haya que tener paciencia ni perdonar los fallos, al revés, pero todos sabemos dónde está la línea divisoria entre una cosa y otra. Así que desde aquí os mando mi opinión a vosotros y a todo aquel que se quiera hacer eco de ella. Espero que sirva para algo y, por lo menos, para hacer pensar a alguien.

Nada más y gracias por ayudarnos tanto a unos usuarios incondicionales del mejor ordenador del mundo.

A veces un usuario tiene ideas y pensamientos que dejan por lo suelos muchas de las teorías de marketing que una gran compañía puede tener al lanzar sus productos. Parece ser que nosotros, los usuarios, vivimos en un mundo diferente al que viven los ejecutivos que ordenan fabricar productos a los ingenieros con unas características decepcionantes, pasó con Commodore, ha pasado con AT y Escom...pero ¿pasará con ViScorp?

AMIGA .InFo

En la siguiente lista ordenada por provincias podrás encontrar los datos de los distribuidores actuales de productos relacionados con la Amiga. Todos colaboran en la distribución de la revista y puedes adquirir en sus establecimientos los **EJEMPLARES de AMIGA.InFo AL PRECIO DE 850 ptas.**
¡Date prisa en reservar tu ejemplar de AInFo en tu distribuidor más cercano!

BARCELONA

AMIGA CENTER
C/ Marina, 288
08025 Barcelona
Tlf. (93) 456 80 01 Fax. (93) 456 76 13

CIMEX ELECTRÓNICA
Serpulveda, 167
08011 BARCELONA
Tlf. (93) 454 70 42

VB SOFT S.L.
C/ Provenza, 435, 2-3
08025 Barcelona
Tlf. (93) 456 15 45 Fax. (93) 455 35 95

MAIL SOFT
C/Pau Claris 106
Barcelona
Tlf. (93) 412 63 10

INFORMÁTICA MOLINS
C/ Major, 91
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tlf./Fax. (93) 668 30 10

RADIO DEFOREST
Viladomat, 105 Bajos
08015 BARCELONA
Tlf. (93) 423 72 29

PALENCIA

PIXeLMEDIA S.L.
Diagonal 18
34005 PALENCIA
tlf. (979) 700 500 Fax. (979) 700 956

MADRID

AUTOMEL, S.L.
Av. Donostiarrá, 3
28027 MADRID
Tlf./Fax (91) 403 41 39

CREACIONES ARTÍSTICAS
C/Pedro Antonio de Alarcon, 13
28017 MADRID
Tlf. (91) 377 52 05

CIB
C/ Convento 6 1-4
28660 Boadilla del Monte
Tlf. (91) 632 27 65
Fax. (91) 632 10 99

CASTELLÓN

AMIGA MARKET
C/Sanchis Vilaplana 15
Vinarós
Tlf. (964) 45 55 23

GIJÓN

AUDIO VISION
C/San José 53
Gijón, Asturias
Tlf. (98) 535 24 79

ALICANTE

RENDER MULTIMEDIA
C/Ruperto Chapí 56
03201 Elche
Tlf./Fax. (96) 543 99 53

ALMERIA

CD SHOP
C/Juán de Austria 21
Almería
Tlf. (950) 23 51 50

CANARIAS

MARKET SOFTWARE
Centro Comercial
Las Arenas, Local 22B
Las Palmas de Gran Canaria
Tlf. (928) 60 46 10

MÁLAGA

CJ INFORMÁTICA 2021
C/Carretería, 38
29008 Málaga
Tlf. y Fax. (95) 222 02 71

CENTRO MAIL
C/Almansa, 14
29007 MÁLAGA
Tlf. (95) 261 52 92 Fax.95 261 08 08

PONTEVEDRA

GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
Nº 22, 1º, Local 27
36202 VIGO
Tlf-Fax. (986) 22 89 94

GUIPUZKOA

NEXUS
Infografía y Multimedia
Artxipi 96, 1er piso
20017 San Sebastián
Tlf/Fax. (943) 52 26 47

AMIGA STUDIO
Juan de Garay Nº 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax. (943) 31 22 82

CADIZ

EUROBIT INFORMÁTICA
C/Gral. García de la Herrán, 4
San Fernando
11100 CADIZ
Tlf. (956) 89 63 75

INFO HOBBIES S.L.
Centro Comercial Atlántida Local 18
11100 San Fernando
Cádiz
Tlf. (956) 89 19 33

AMIGA .InFo



AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo 2
11404 Jerez de la Frontera
Tlf. (956) 18 27 22
Fax. (956) 18 35 70

VALENCIA

APEX TECH, S.L.
Avda. Reino de Valencia 69, Bajo
46005 VALENCIA
Tlf. (96) 395 55 67
Fax. (96) 333.40.19

CLUB BYTE
Apdo. 8032
46007 VALENCIA
Tlf. (96) 392 15 67

ZARAGOZA

INFORMÁTICA J.M.
C/ San Lorenzo 24
50001 ZARAGOZA
Tlf. (976) 20 03 33
Tlf/Fax. (976) 29 29 29

CÓRDOBA

INFO TEK
Tecnología Informática
C/ Labradores, 12
14540 La Rambla
Córdoba
Tel/Fax. (957) 68 21 68

SEVILLA

PROINFO
Apdo 16
41100 Coria del Río
Tlf. (95) 477 17 13

TENERIFE

IO MEDIA
Tlf. (922) 65 58 01

LEÓN

LIBRERÍA ORDOÑO
C/ Ordoño 2º, Nº 19
24001 León
Tlf. (987) 21 19 79

BALEARES

FOTO-VÍDEO OLIVER
C/Teodor Canet, 27
07410 Pto. Alcudia
Mallorca
Tlf./Fax. 971 53 53 59

AMIGA ONLINE
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca
Tlf./Fax. 971 47 60 18

Reserva tu **AMIGA.InFo**
¡YA!

Mercamiga

En esta sección se pueden insertar anuncios personales de forma completamente gratuita, con objeto de vender, comprar o intercambiar material, correspondencia e información relacionada con el mundo Amiga.

También aceptamos anuncios de pequeñas actividades comerciales como servicios de autoedición, infografía, videoedición, música, etc. que los usuarios realicen para terceros.

Rechazaremos aquellos anuncios referidos a la compra, venta o intercambio de software ilegal o cualquier otro producto que viole la legislación en materia de propiedad intelectual.

Para poder insertar su mensaje hay que mandar el texto del mismo, así como sus datos personales a:

Amiga.InFo (REF:Mercamiga)

Apdo. 166

08750 Molins de Rei (Barcelona)

También pueden enviarse por fax: (93) 680 08 12

◆Vendo Aceleradora GPV 1230+ para A1200, 68030 a 40Mhz, con Coprocesador, 8 Mb de RAM de 60 ns. Precio: 50.000 Pts. También Vendo Digitalizador de Vídeo VIDEON III por 15.000 Pts. Leandro. Tlf.(979)87.74.46.

◆Compro Megachip para A2000.

Vendo Disquetera 5 1/4.

Vendo controladora SCSI 12050 para A2000.

Vendo Emulador PC 286 para A2000. Precio a convenir. Andrés Elizondo. Tlf.(943).74.32.94.de 19 a 22 H.

◆Aficionado a los juegos de estrategia y simulación compra los siguientes programas: Coala, Wof pack, Flight of intruder, Voyager, Strike fleet, Starfight 1 y 2, B52, Tornado. También intercambio. Vendo A500, 1Mb chip conmutable, A-530, 68030/40Mhz, 8Mb, 120Mb HD, económicos. También sus periféricos.

Llamad a Chus. Tlf.(98).569.53.86 o escribid a Jesús Martínez. c/ Julián Duro 25-1. Langreo ASTURIAS 33930.

◆Vendo: A500 con 2Mb de Ram, Monitor 1084S e Impresora STAR LC20. También por separado. Lllamar a Luis de 19 a 22:30 h .al Tlf.(93)232.42.93.

◆Vendo: Amiga 2000, 45Mb Disco Duro; 4Mb de Ram; 2 Disqueteras 2,5 y 5 1/4; Tarjeta de Pc; Monitor color; Altavoces; Genlok; Digitalizador de Imagen; Interface Midi Profesional; Manuales en Castellano;

Impresora; Gran cantidad de Software y Juegos: Todo por 60.000 Pts Negociables. Tlf.(91).651.86.81 Llamar noches a Cayetano.Madrid

◆Compro: Tarjeta aceleradora para el A2000. Me da igual que sea 68030 ó 68040. Preguntar por José hijo. Tlf.(91).715.15.08

◆Vendo: Digitalizador de Vídeo Vidi12. Última Versión. Soporta modos gráficos AGA. Manuales y embalaje originales. Como nuevo, muy poco uso. Precio: 13.000 pts., no negociables.Preguntar por José hijo. Tlf.(91).715.15.08.

◆Vendo BLIZZARD 1220/4 Turbo Memory Board con 4Mb Ram y Coprocesador 68882 por 35.000 pts. A500 con 1Mb Ram, FAT AGNUS, Reloj y Monitor 1084, por 50.000 Pts. Llamar a Miguel Angel de 21:00 a 23:00 al Tlf.(93).417.19.88.

◆◆◆◆◆Pedro Tizón se quiere poner en contacto con J.F.Pagés porque tiene el manual de AMOS. Tlf.(956).26.24.49.

◆Vendo: BLIZZARD 1230/50Mhz con MMU, Copro (68882) a 50 Mhz, Dos Ranuras para Ram de 72 contactos.

Combinables.

* Kit Fast SCSI II (10Mb/S)

* 4 Megs de RAM.

* Manuales, Embalajes y Soft por 50.000 Pts.

Preguntar por Chema al Tlf.(96).535.21.61. de 9:00 a 2:00H o de 16:30 a 19:30H.

◆Vendo Amiga 1200 Torre con CD-Rom 2x y Disco Duro de 420 Mb con Software en CD-Rom Ofertas a:Jesús Jiménez Ruiz-CL.San Sebastián, 21, 3º.A.-30820 Alcantarilla (MURCIA).

◆Vendo Tarjeta de sonido AD16 de SUNRIZE, con DSP es la más Profesional, para Amiga 8 canales independientes de sonido 16 Beats, Soft Studio 16 y compatible con Bars & Pipes, incluye manuales propios y extras. Todo por 150.000 pts.Llama al Tlf.(973).24.60.79. y pregunta por Manel.

◆Vendo Bernoulli 150 de Iomega. Es un removible muy rápido y seguro, lo vendo por no utilizarlo. Regalo 9 discos que si los compras te cuestan 15.000 pts cada uno, con un total de 1.5Gb de capacidad. Todo por 100.000 pts. Llamar al Tlf.(973).24.60.79. y preguntar por Manel.

◆Vendo Impresora Star L200 en color por 35.000. Llamar al Tlf (973).24.60.79. y preguntar por Manel.

◆Vendo Tarjeta digitalizadora de Imagen Vlab por 45.000. Llama al Tlf.(973).24.60.79. y pregunta por Manel.

◆Compro cartucho Final Cartridge 2 ó 3, Action Replay MK VI, para COMMODORE 64.

Compro, Vendo, Intercambio, Clubs, Contactos, etc. **Amiga.Info al servicio del lector . Anuncios Gratuitos.** **Telf. (93) 680 04 34**

Enrique Viseras.C/ Justo y Pastor,64-29.
 46022VALENCIA
 e-mail:eviseram@etsiupv.es

◆Vendo Amiga 1200 Impecable, con Disco Duro 80Mb regalo Disquetera externa, Joystick Competition Pro y muchos programas y juegos.

También vendo SIMM 72 Contactos. GVP de 4Mb. Ideal para acelerar tu nuevo A1200.

Todo a precio de risa.

Llama al Tlf:(94)430.85.92 o escribe a:

Eneko Cajigas c/Bidebarri, nº5 4ºctro
 48990 Algorta (Vizcaya)

◆Vendo:Blitz Basic 2.1, con manuales nuevos y tarjeta de garantía y de suscripción a revista de Blitz Basic sin utilizar, 7.500 pesetas; regalo 3D construcción Kit II (con vídeo explicativo y manuales en castellano).

Escribir :Jesús Jiménez Ruiz.

CL San Sebastián 21, 3º.A

30820 Alcantarilla (Murcia).

◆Compro Genlock (GVP?).Tlf.(948)14.89.07.
 Javier.(Noches).

◆Vendo Placa 040-25Mhz original de Commodore.Precio:55.000 Pts.

Octagon SCSI II. 15.000 Pts.

Módulo de PC Emplant. 12.000 Pts.

Carlos.Tlf:(93)711.26.78.(10h a 11h noche)

◆Compro Revistas "Amiga World" Nro's:
 1,2,3,4,5,8,9, 15,23,25,27,28,
 29,32,33,34,35,38 y 44.Pago 300 Pts.Por cada una. Preguntar por Jon. Tlf.(943)21.47.46. De Lunes a Jueves de 21 a 22h.

◆Vendo Amiga 500 con 1Mb + Monitor 1084S + Modem ACEEX de 14.400 BPS + Muchos Juegos y aplicaciones. Todo ello en perfecto estado. Precio a convenir. Preguntar por Mikel. Tlf.(943)42.66.99.

◆Vendo Amiga 500 1Mb Ram + Impresora Panasonic KP-1180. Precio 20.000 Pts. Tlf.(93)307.81.53. Preguntar por Pep.

◆Vendo Amiga 1200, con una aceleradora Blizzard 1230 IV a 50Mhz, con MMU, y con

el Copro a 50Mhz (68882), 1Mb de Ram (70Ns) (la aceleradora y la memoria comprada hace 3 meses y en perfecto estado), Disco Duro Segate de 850Mb, Reales, el Disco Duro es Fast ATA (muy rápido, 2.5Mb por segundo, comprado hace 4 meses, nuevo) y CD-ROM 2X, perfectamente instalado y con regalos de CD-ROM's.

Llamar para convenir precio, a partir de las 21:00 horas de la noche. Alberto Redondo. Tlf(91)797.61.29.-MADRID-

◆Vendo Amiga 600 2Mb Ram y 60HD, WorkBench 2.10 Castellano. Todo por 48.000 Pts. Contactar con Jordi Llorens. Tlf.(93)219.26.31 Barcelona.

◆Vendo Aceleradora GVP A-530T para A500+ con 030, 40MHz, Disco Duro 170Mbytes y controladora SCSI Por 39.000 Pts.

Opción módulo SIMM memoria 4MG y coprocesador a 50MHz.

También Rom 2.04 y WorkBench 2.1 para A500/A2000 Por 500 Pts. Mane. Tlf.(94)462.69.30.

◆Vendo Amiga 3000 procesador 68030 de 25Mhz, Coprocesador 68882 y disco duro 1000Mb, 2Mb de Chip y 4Mb de fast, Monitor COMODORE 1960 teclado y ratón. Genlok Glock de GVP con sonido. DS88 GVP digitalizador de sonido. SCALA MM300 con control para GENLOK de GVP. Todo con sus manuales y juegos. Se regala Dpaint IV y algunos juegos.Fran, en horas de oficina Tlf.(986)25.14.44.

◆Se vende consola Amiga CD32 con varios Juegos: Oscar, Digger, Lital Divil, Lotus Trilogy, Fly Harder, Bubba & Stix, Guardian, Banshee y Fury of the Furies. Dos eróticos: Sheer delight y Adult Sensation, un Cd de utilidades (Weird Science) y el software y cable para conectarlo a cualquier Amiga. Precio: 30.000 Pts. Tlf.(908)35.43.44. Antonio.

◆Actividad Comercial: Dolphin Rex BBS

¿Has oído hablar de la bolsa?

Te facilitaremos todo lo que necesitas para realizar tus inversiones bursátiles:

Datos del mercado continuo, Indices, Divisas y

Derivados, Sistema automático y sencillo para actualizar los gráficos, Bases de datos, Actualizaciones y Comisiones de Intermediación Bursatil " Muy Económicas". Te ofrecemos Formación e Información.¡UTILIZA TU AMIGA Y TU HOJA DE CÁLCULO FAVORITA PARA GESTIONAR TUS

INVERSIONES!;ENTRA EN UN MUNDO APASIONANTE!.Consultas sin compromiso.

Dolphin Rex BBS, Area AMIGA:

Software de DOMINIO PÚBLICO PARA NUESTRO ORDENADOR. ¡LLÁMENOS!

Voz: (943)64.09.64. Antonio. Horario de oficina.

Datos: (943)64.09.64. De 18:30 a 00:00 horas.

◆Vendo 500 con ampliación de memoria 512K, KikStart y WorkBench 1.3. Ratón original Commodore. Manuales originales en castellano. Precio: 30.000 Pts.

Disco duro A590 de 20Mgs, con controladora SCSI y 2Mgs de Ram adicionales, instalado y con programas. Precio: 25.000 Pts.

Monitor 1084S. Precio: 30.000 Pts, Regalo muchos juegos y utilidades.

Todo en perfecto estado. También cambiaría equipo completo por PENTIUM a 100Mhz, con no menos de 1GB de HD y 16Mgs, de Ram, ¡Pero sin Guiñados 95, por favor! Consideraría otras ofertas, para el equipo completo o por separado. Tlf:(943)64.09.64. Antonio. Horario de oficina.

◆Compro Commodore 16, VIC-20, Commodore PLUS/4, Commodore PET, Amiga 1000, Sinclair ZX80, ZX81, Oric-1, Oric Atmos, Apple II, Apple 2000, Atari 800, Atari 600, Dragon 32, Dragon 64, BBC. David. Tlf:(93)656.39.46. (Noches 21h-22h).

◆Compro Periféricos para Amiga 500. Me gustaría contactar con usuarios de Amiga 500 preferentemente en su utilización con Vídeo, Dibujo, para intercambio de conocimientos y hacer un video de Animación. Interesados llamar al Tlf:(91)407.34.91. Tardes Noches. Luis.

Internet

- ✓ Noticias
- ✓ Artículos
- ✓ Anuncios
- ✓ Links Amiga
- ✓ Aminet
- ✓ Mensajes
- ✓ Ficheros
- ✓ Mercamiga

¿A qué esperas
para entrar en
CyberInFo?

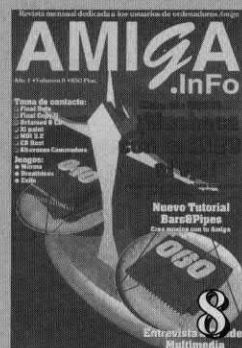
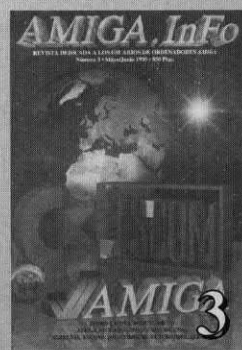
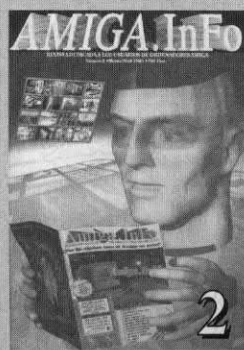
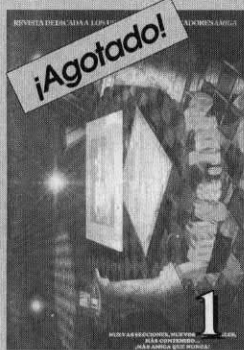
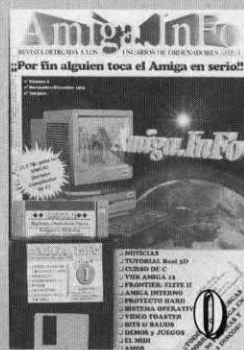


Conéctate a AmigaInFo Online!

<http://www.readysoft.es/amigainfo/>

[email:infotech@readysoft.es](mailto:infotech@readysoft.es)

Web de AmigaInFo en construcción. Dirección Internet temporal.



¡Colecciona Amiga.InFo!
Servicio de venta de
números atrasados al
precio especial
de 950 Ptas. (Incluyen
discos de portada)
Tlf. (93) 680 04 34

¡No te pierdas ningún número! ¡SUSCRÍBETE A Amiga.InFo!

*Ahora, puedes dar tus datos
también por teléfono o por fax:*

Tlf. (93) 680 04 34 : Fax: (93) 680 08 12

*Recibirás mensualmente en tu domicilio
cada ejemplar por 850 ptas.*

¡Incluidos gastos de envío y discos de portada!

AMIGA.inFo



Enviar este cupón a:
Amiga.InFo
(REF:Suscripción)
APDO. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

☐ " Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 10 números, enviados por correo ordinario como carta por el precio de 8.500 ptas. (Incluidos gastos de envío y discos de portada).

Enviadme a partir del número de revista ___ en adelante, INCLUIDO éste también."

☐ Deseo renovar mi suscripción a Amiga.InFo por el precio de 8.500 ptas.

☐ Sólo deseo que me envíen, por contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes: _ _ _ _ _

Forma de pago de las 8.500 ptas.:

☐ Ingresando en el número de cuenta siguiente:

Banco:2100 Oficina:0620 Control:27 NºCuenta: 0200099715 (La Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona)

Solicita un "resguardo de ingreso" y envíanoslo por carta o por fax con tus datos.

SÓLO aceptaremos las suscripciones que se confirmen con el resguardo de ingreso.

☐ Por contrareembolso, pagando en el primer envío que reciba.

☐ Cheque a nombre de InFo Technologies S.L.

☐ Giro postal número _____ de fecha _____

☐ Tarjeta de crédito:

☐ VISA ☐ MASTERCARD/ACCES ☐ EUROCARD

Número _____ Fecha de Caducidad _____

Nombre del Titular _____

Firma

A continuación indico mis datos personales:

Nombre _____ Edad _____

Apellidos _____

Profesión _____ Empresa _____

Dirección _____

Localidad _____

Provincia _____ C.P. _____

Telefono/Fax Prefijo _____ Número _____ MODELO DE AMIGA _____

Teléfono de pedido:
93 680 04 34

[illegible]

**Compatible con
Final Writer IV y
Final Copy II**

**¡Sólo
1.495
Ptas.!**

¡Más de 80.000 palabras para corregir de forma automática tus textos!

Versión disponible para Final Writer y Final Copy



Y la pelota Amiga pasa a otras manos...

El Amiga vuelve a sus orígenes americanos después de recuperarlos en el país que más éxito tiene: Alemania. Ahora VISCORP ha vuelto a sembrar dudas en la comunidad Amiga pero con algunas diferencias importantes en la situación en que se encontró ESCOM.

todos nos habrán sorprendido las últimas noticias de las intenciones de la empresa americana VISCORP por comprar todos los derechos y marcas de la tecnología Amiga, incluso adquiriendo a la propia Amiga Technologies GmbH, que pasaría a ser también americana.

De nuevo vienen dudas y críticas por parte de los usuarios, que están de nuevo confundidos sobre la situación del que ya podríamos denominar como "ordenador huérfano". ¿Pero qué es lo que ha motivado que vivamos de nuevo esta situación?

Todo apunta a que la causante ha sido la propia ESCOM, que como ya todos sabemos, es una multinacional que se dedica principalmente a ensamblar PCs y venderlos a través de una inmensa cadena de distribuidores europeos. ESCOM compró Commodore y Amiga, para intentar convertirse en una empresa multimedia, aunque parece ser que no lo ha conseguido, puesto que ha tenido pérdidas de 125 millones de marcos durante este ejercicio, no se sabe si Amiga Technologies ha tenido que ver en esas pérdidas...lo cual ha llevado a la destitución de Manfred Smitch como presidente y a una reestructuración de los planes que tenían previstos. Sin Manfred Smitch, que junto con Petro Tchassenko fue uno de los principales impulsores del renacimiento de Amiga, como una parte de ESCOM, la nueva directiva de ESCOM no se lo ha debido pensar dos veces y para recuperarse ha puesto a la venta Amiga por unos \$40 millones de dólares. ¿Quiere decir esto que ya estamos de nuevo como hace dos años?

Un NO rotundo. Ahora se siguen fabricando Amigas, se sigue desarrollando y no se ha parado ninguna operación puesta en marcha por Amiga Technologies. En palabras del propio presidente, "vamos a intentar que la transición de una empresa a otra sea lo más suave posible".

Amiga Technologies se ha pronunciado al respecto expresando que piensan que VISCORP es una empresa que a Amiga le conviene, puesto que tiene capital y

recursos de investigación que ESCOM no tiene.

He investigado para ver quién está trabajando en VISCORP y ¡sorpresa!...como director de software dentro del equipo de

enviemos sugerencias para mejorar el Amiga.(i)

Después de todo, los usuarios ya estamos acostumbrados a este tipo de movimientos en Amiga y podemos soportar con paciencia los cambios de paternidad de nuestra querida máquina. Pero los que realmente se ven perjudicados son los distribuidores, ya que este tipo de acciones disminuyen la confianza del distribuidor en la marca y el producto y crea un ambiente de inseguridad en el mercado.

AMIGA

investigación y desarrollo está Carl Sansserath. Para quien no sepa quién es este inmortal del Amiga, es la persona que desarrolló, allá por los 80, el EXEC del sistema operativo AMIGA OS. Esta parte es la que se encarga de manejar, entre otras, la todavía no rivalizada multitarea del Amiga.

Según un mensaje del propio Carl, dirigido a todos los usuarios del Amiga, en VISCORP no existe ni un solo ingeniero que trabaje con PCs, y todos son amantes y conocedores del Amiga y sus posibilidades. En sus propias palabras: "no creo que Viscorp asesine al Amiga, sino que Viscorp creará un Amiga asesino..."

Esto da bastantes esperanzas sobre las intenciones de Viscorp, pero, además, podemos encontrar un apoyo incondicional a los desarrolladores y usuarios de Amiga, con mensajes alentadores que invitan a que les

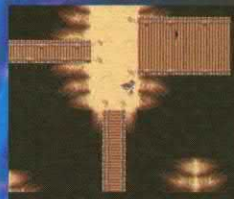
Ahora mismo, en España, el nuevo cambio parece que se ha tomado con más indiferencia que cuando ocurrió con Escom, y los usuarios, aunque preocupados, siguen con su Amiga de forma indiferente. Algunos de los distribuidores están de nuevo preocupados por la situación internacional, aunque probablemente para ellos sea más importante la situación nacional y los problemas que tienen para distribuir productos Amiga a los nuevos usuarios.

Como siempre, soy optimista y ni mucho menos quiero alarmar y producir pánico con mis opiniones, pero parece que estaremos siempre en la misma situación con Amiga, hasta que no aparezca una empresa que realmente sea consciente del valor del producto y sus posibilidades.

Podemos decir que no fue Commodore, ahora parece que tampoco es ESCOM, pero ¿lo será VISCORP?■

Muy pronto sentirás la emoción de volar... ¡en pedazos!

QUASAR WARS



Multiscroll Suave

50 Fotogramas/seg

Enemigos Inteligentes

Compatible cualquier modelo Amiga

Gráficos y Música Espectaculares

Movimiento Rotacional 360 Grados

Rozamiento viscoso

Completamente en Español

Máxima Velocidad 100% Assembler

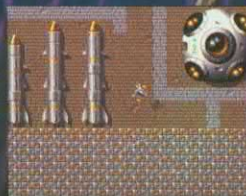
**Creado por Light Designs
Distribuido por InFo Technologies**

Tel. 93 680 04 34

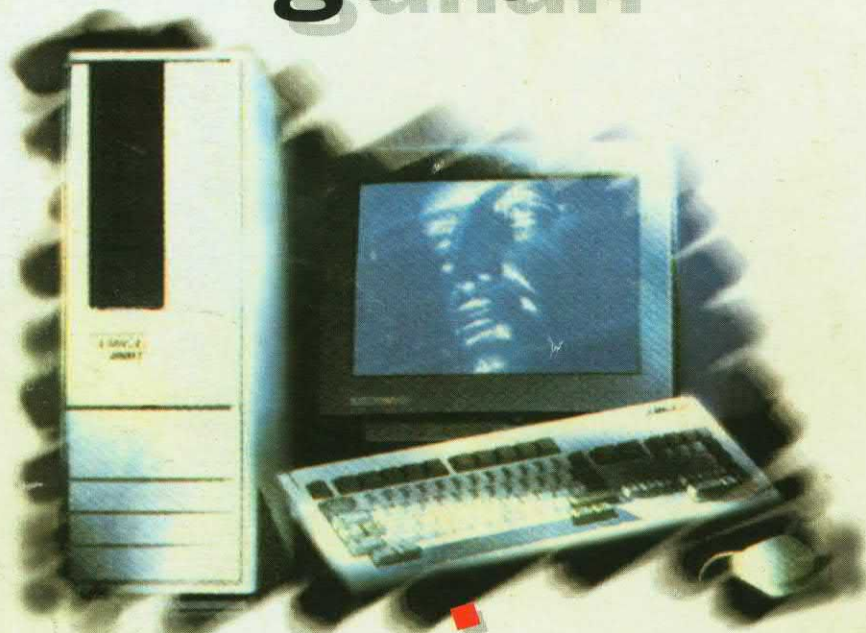
Fax. 93 680 08 12

Apdo.166

08750 Molins de Rei (Barcelona)



vuelve para ganar.



AMIGA

¿Por qué tener sólo un ordenador si los puedes tener todos en un Amiga!?

Mírala bien.

■ Es la primera y auténtica máquina Multimedia. Desde 1985 sus chips gráficos hacen cosas que ni siquiera hoy en día son capaces de hacer otros ordenadores –como visualizar a la vez múltiples pantallas de distintas resoluciones y diferente número de colores en el mismo monitor–.

■ Audio de alta calidad integrado, 16 millones de colores y un sistema operativo multitarea real con entorno gráfico orientado al objeto e interface de línea de comandos para un control absoluto del sistema.

■ Ahora los demás dicen que pueden hacer varias cosas a la vez. Amiga lleva trabajando en multitarea desde hace más de una década.

■ Más de 10 años de Multimedia que avalan a Amiga como el mejor para cualquier trabajo. No en vano ha sido elegido por numerosos artistas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, video y televisión.

■ Gracias a su avanzado diseño y tan sólo con software adicional puede correr programas de PC o Macintosh.

■ Así, con ella podrás realizar cualquier proyecto multimedia, diseño profesional, retoque fotográfico, autoedición, navegar por las autopistas de la información, o disfrutar de los mejores momentos de ocio gracias a sus inigualables prestaciones.

■ Amiga Technologies y PiXeLMEDIA te presentan la máquina del futuro.

Una que vale por todas y para todo:

AMIGA

PIXEL
MEDIA
PiXeLMEDIA

AVISO IMPORTANTE

■ PiXeLMEDIA es el distribuidor oficial de Amiga Technologies/ESCOM para España. Los equipos oficiales incluyen WorkBench 3.1, manuales y teclado, todo, en Español. Rechaza cualquier ordenador que no sea oficial porque, entre otras cosas, no será de última generación o no podrá gozar de las ventajas de un servicio técnico nacional y de todo el material en Español.