Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

AMIGA .InFo

Año 1 • Volumen 11 • 850 Ptas.

Encuentro Amiga/Viscorp en Toulouse

Clónicos de AMIGA: Phase 5 vs PIOS

Unix y Amiga: Linux

Exposición fotografía 3D virtual

A Prueba:

Aura
Wordworth 5
DblScan 4000

¡Participa en nuestro gran concurso de DEMOS!

¡Navega por Internet con Amiga!

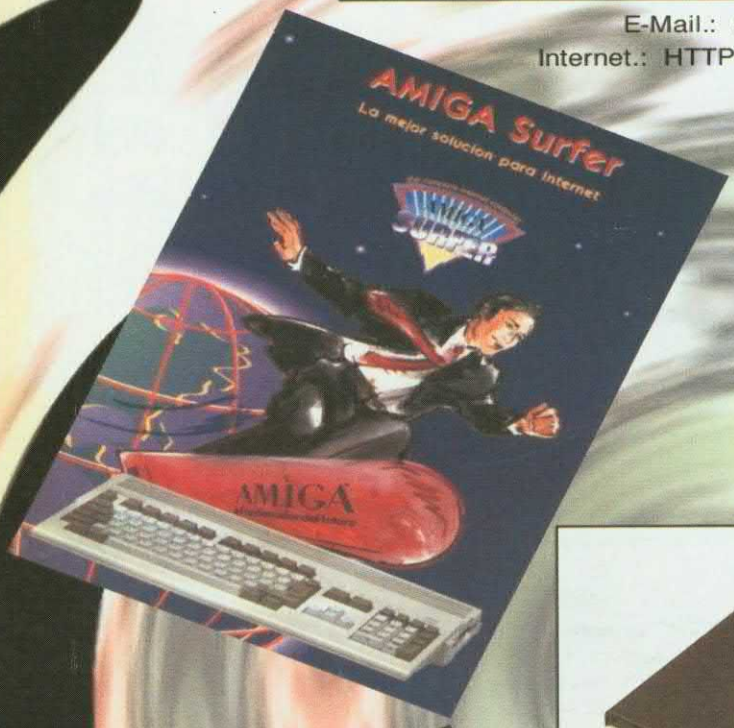
Especial Internet 10 páginas

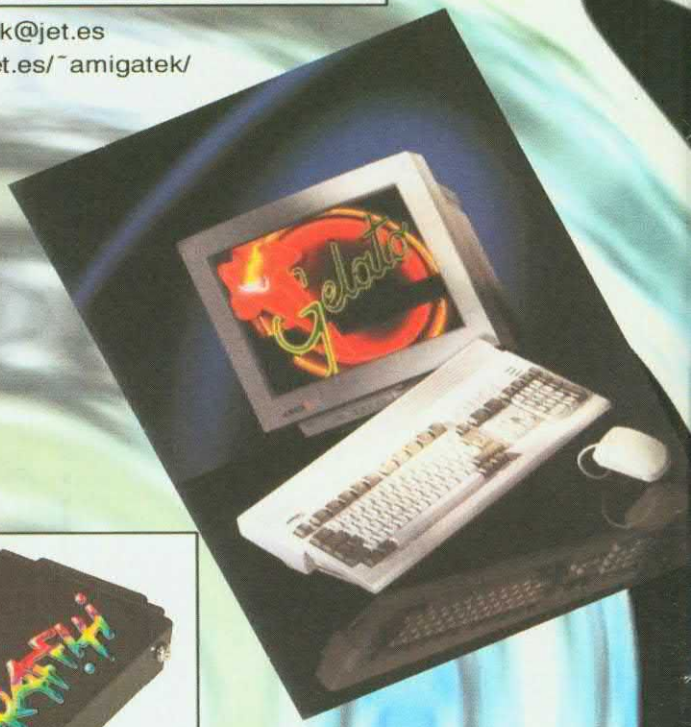
AMIGA TEK ESPAÑA S.L.

Tel.: +34 (9)71 702758 FAX.: +34 (9)71 702887

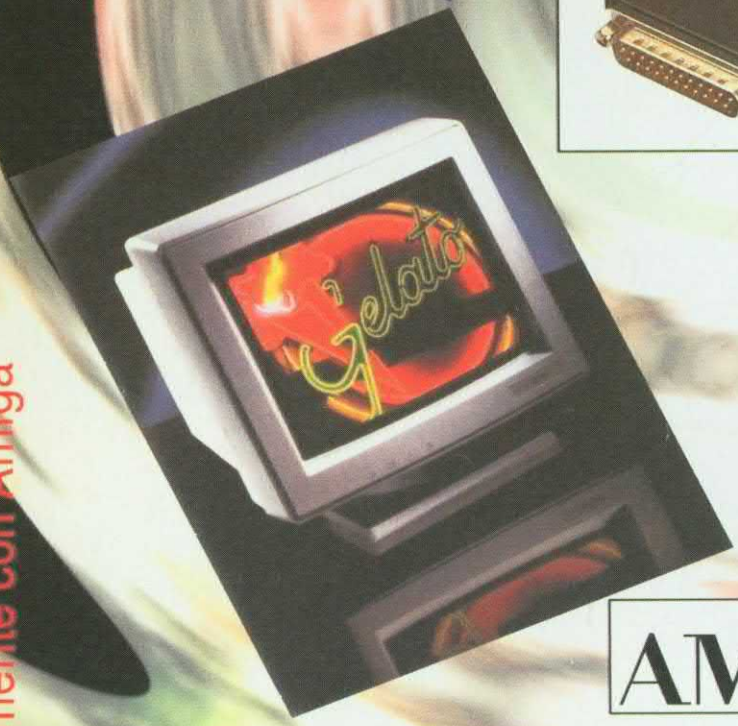
E-Mail.: amigatek@jet.es

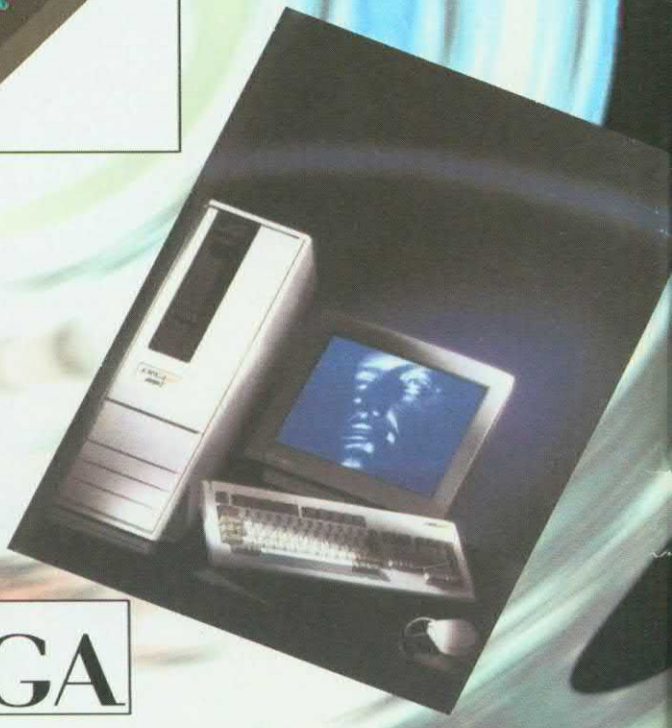
Internet.: HTTP://web.jet.es/~amigatek/











AMIGA

Importador Oficial de AMIGA Technologies para España

Hecho íntegramente con Amiga

AMIGA .InFo

Editorial

InFo Technologies S.L.
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.
infotech@readysoft.es
Director
Fco. Martin
ai.fmartin@readysoft.es
Diseño y Maquetación
Néstor García, Juan Luis Ceprià, FMartin
ai.amigainfo@readysoft.es
Coordinador Publicidad
FMartin
Telf. (93) 680 04 34 Fax. (93) 680 08 12
ai.publicidad@readysoft.es
Suscripciones y Números Atrasados
Srta. Corral
ai.distribucion@readysoft.es
Colaboradores:
Joan J.López, Quim Guzmán, José María Martínez, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez, Javier Pastor, Martín Santos, Enrique Delgado, Alfonso Corral, Néstor García, Esteve Lázaro, Josep Alemany, Jesús Toucedo
ai.colaboraciones@readysoft.es

Fotomecánica: Bluprint
Encuadernación: Mencor
Imprime: Offset Color S.L.
Distribución Quioscos:
Distribuciones Periódicas S.A. Tel. (93) 484 66 34
Depósito Legal: B.4097-95

Amiga.InFo es una publicación mensual editada por InFo Technologies S.L.
© 1996 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.

Esta revista ha sido 100% creada utilizando equipos y periféricos para ordenadores Amiga de Amiga Technologies GmbH.

Equipo de Amiga.InFo en marcha...

Todo un éxito. De esta forma podríamos calificar al llamamiento de colaboradores que en el pasado número 9 realizamos públicamente. Prácticamente hemos cubierto la mayoría de las plazas sobre los temas más importantes dentro del mundo Amiga. Hemos abierto las puertas de Amiga.InFo para ser portadores del saber de nuestros lectores.

Ahora, estamos estructurando este nuevo equipo para organizarnos, en lo que sin duda va a ser todo un nuevo proyecto: Crear Amiga.InFo utilizando como principal medio de comunicación la red Internet.

Textos, imágenes, noticias, reuniones, mensajes, todo lo relacionado con el contenido de Amiga.InFo, o prácticamente casi todo, está viajando actualmente en forma de paquetes de información digitales que recorren todo el país e incluso parte del extranjero.
Las ventajas de este método de comunicación son más que evidentes: rapidez, seguridad, comodidad, eficacia, bajo coste...etc. Tanto para la revista como para los colaboradores, se acabaron por fin aquellos 'mañana te envío el artículo por la agencia...' con los consiguientes retrasos que esto suponía. Pero, además, el hecho de estar en continuo contacto a través del correo electrónico, unido a la posibilidad de celebrar reuniones interactivas en tiempo real entre todos los colaboradores, sin necesidad de desplazarse y utilizando nuestro querido Amiga, añade una nueva dimensión a Amiga.InFo Es una experiencia realmente fascinante.

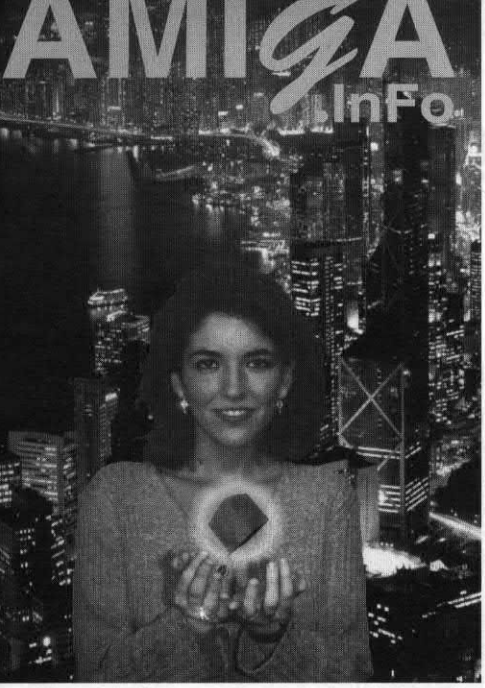
Y el lector quizás se preguntará si también puede participar con su ordenador utilizando Internet. La respuesta es un SI rotundo. Hemos puesto varias direcciones de correo electrónico a vuestra disposición para ello, además de que celebraremos próximamente multitudinarios encuentros de usuarios de todos los rincones de España creando nuestro propio canal público IRC en Internet.

Somos conscientes de los cambios futuros que pronto serán realidad a través de la red de redes. Probablemente el propio destino del Amiga esté unido directamente a la red, donde siempre ha sido una plataforma con una comunidad de usuarios muy representativa y excepcional.
Y es que aún recuerdo como en cuestión de minutos se conectaron cerca de 450 usuarios de Amiga el pasado día 31 de Mayo, sobre las 11 de la noche, tan sólo para atender a una conferencia que Viscorp ofrecía a través de Internet.
Este tipo de acciones evidencian que Amiga está vivo y que sus usuarios, incluso más que el propio fabricante, mantienen viva la esperanza de tener un futuro dentro de este mercado de gigantes y monopolios.
Estamos convencidos de este futuro brillante, así como de los cambios positivos que a corto plazo se producirán en el mundo Amiga.
De momento, y para que el lector más incrédulo tome nota, en las próximas páginas encontrarás noticias referentes a dos nuevas empresas que han apostado por Amiga: PIOS y Phase V. Tendremos que estar atentos a sus movimientos, así como a los de VIScorp, posibles licencias de la tecnología y el sistema operativo están en el ambiente...sin duda, son las dos llaves que abren la puerta del destino del Amiga.

Esperamos que este onceavo número sea de vuestro agrado,

Francisco Martin

Las opiniones, dudas, consultas, críticas, comentarios, etc. de los lectores deben ser dirigidos a:
Amiga.InFo Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
o a la dirección email:ai.cartas@readysoft.es



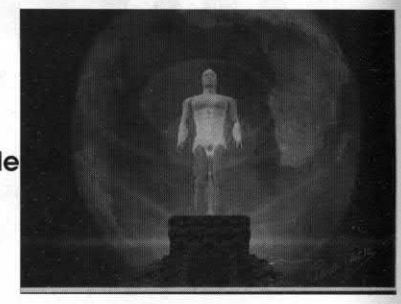
Amiga.InFo Ejemplar Nº 11

Sumario

Reportaje

Fotografía 3D 14

por Paco Jaén
Ejemplo de como un artista, armado con un Amiga, Lightwave y mucha imaginación, puede llegar a crear fotografías virtuales



InFo Web 18

por Fco. Martin
Especial dedicado a Internet: Servicios que ofrece, páginas recomendadas de Amiga, programas, etc.

Linux: Unix para Amiga 32

por Javier Pastor
El Amiga también tiene acceso al mundo UNIX a través del SO Linux.

Como Portada

Portada del mes 58

Música

Protracker 46

Genio y Amiga

Imágenes..... 30

Cartas y Dudas

Consultas 70

Página Abierta

Opiniones 74

Varios

Mercamiga 77
Distribuidores 76
Suscripción 80
Comentario 82
Disco Portada 68

InFoCD's

Movie Maker 39
Magic Worbench Enhancer. 40
Workbench AddOn 40

Tutoriales

VideoEdición..... 61
Amiga DOS..... 63
BlitzBasic 2.1 65

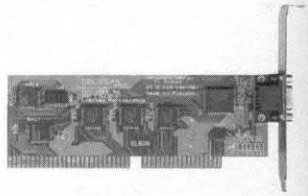
Juegos/Zona Amiguera

Gloom Deluxe 52
Nemac IV 53
Slam Tilt 54
Primal Rage 55
Juegos PD..... 56



Banco de Pruebas

WordWorth 5 36
DBLScan 4000 41
Aura 44



Indice de Anunciantes

AmigaTEK	pág. 2	Info Hobbys	pág. 50
Amiga Studio	pág. 5	Compuspeed	pág. 50
Automel	pág. 8	Amiga Market	pág. 57
Render Multimedia	pág. 11	Amiga Online	pág. 67
CJ 2021	pág.17	Infotek	pág. 67
Ready Soft	pág. 36	Club Byte	pág. 75
CIB	pág. 38	Pixel Media	pág. 84
FotoVídeo Oliver	pág. 50	Audiovision	pág. 57
Cimex	pág. 57	I.Molins	pág. 69

Noticias

InFoNews.....6
Noticias sobre VIScorp, Phase 5, PIOS, Reunión en Toulouse,etc... Productos nuevos y tiendas nuevas de Amiga...

AMIGA studio

CENTRO ESPECIALIZADO DE ORDENADORES AMIGA

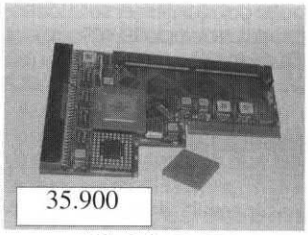
c/ Juan de Garai 2
20.008 San Sebastián
Tel/Fax: 943 31-22-82
E-Mail: amigastudio@redestb.es

- ✓ 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 ininterrumpidamente. (De Lunes a Viernes)

Pide nuestra lista de precios actualizada.

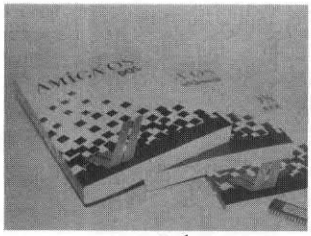
PRODUCTOS EN CASTELLANO...

BLIZZARD 1230-IV



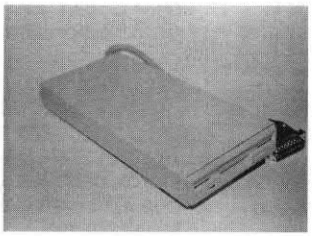
¡MANUAL EN CASTELLANO!

KICKSTART 3.1



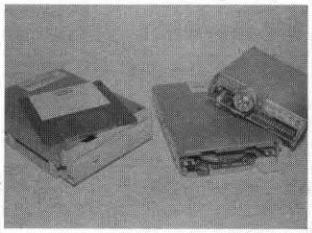
¡INSTALACIÓNES EN CASTELLANO!

DISQUETERAS EXT.



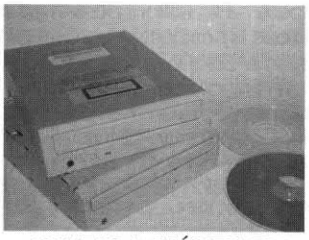
¡MANUALES EN CASTELLANO!

DISQUETERAS INT.



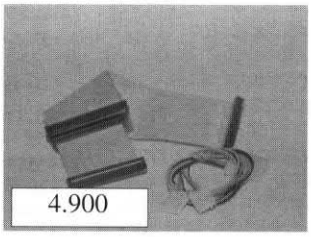
¡MANUALES EN CATELLANO!

CD-ROMs



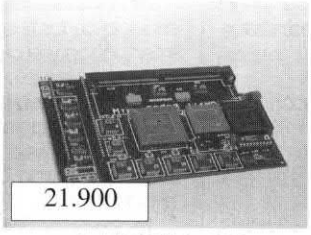
¡INSTALACIÓNES EN CASTELLANO!

CABLE HD 3.5"



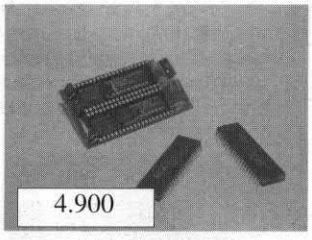
¡INSTALACION EN CASTELLANO!

68020i A500



¡MANUAL EN CASTELLANO!

ROM SHARER



¡MANUAL EN CASTELLANO!

TRADUCCIONES AUTORIZADAS POR EL FABRICANTE Y EDITADAS POR AMIGA STUDIO.

... Y ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO.

ProGrab 24 RT Plus



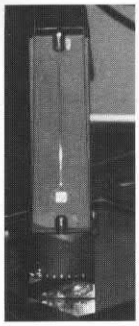
Por fin un digitalizador de alta calidad a bajo coste.
- Para todos los Amiga.
- Digitalizador de vídeo a tiempo real con 16 millones de colores.
- Vídeo compuesto y S-VHS.
- Resolución de 760x576 (PAL).
- Decodificador de teletexto.
- Manual en castellano traducido por Amiga Studio.
- Interface por paralelo u opción de interface por PCMCIA (A600, A1200).

34.900

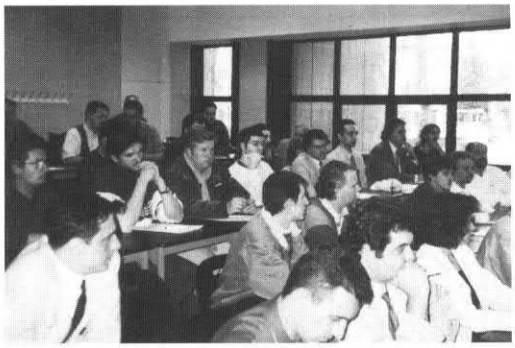
También disponemos de mas de 100 productos en stock:

-Productos Amiga Technologies.	- Aceleradoras.	- Simms.	-CD-ROM.
-Discos duros.	- Digitalizadores Audio y vídeo.	- Controladoras.	- ROMs.
- Redes.	- Genlocks.	- Tarjetas gráficas.	- Disqueteras.
- Cables.	- Software.	- Soft en CD-ROM.	- Juegos.

PAIS VASCO-NAVARRA: TRANSPORTES GRATUITOS.
RESTO DE LA PENINSULA: TRANSPORTES GRATUITOS A PARTIR DE 75.000 pts.
Todos los precios incluyen IVA.



Encuentro de Amiga y Viscorp en Toulouse



Recientemente, VIScorp organizó un encuentro en Toulouse -Francia- entre distribuidores, usuarios y desarrolladores de Amiga. Allí se reunieron cerca de 250 personas, llegadas de multitud de países diferentes, para demostrar que Amiga sigue manteniéndose vivo y tomar el pulso al que ya es nuevo propietario de su tecnología.

Aunque ya tuvimos una primera toma de contacto con VIScorp en Londres, en el World of Amiga, Amiga.InFo también estuvo presente en Toulouse, ya que creímos conveniente ser testigos de lo que VIScorp había anunciado como "el encuentro que determinará el futuro del Amiga."

El encuentro se celebró en una sala de conferencias de la Escuela Superior de Economía, una sala que "afortunadamente" se quedó pequeña tras la afluencia masiva de interesados en Amiga. Allí estaban Bill Buck, presidente de VIScorp, Raquel Velasco, Directora de Marketing para Europa, Carl Sassenrath y Don Gilbreath, ingenieros de VIScorp, Curtis Gangi y David Rosen, Jefe de Operaciones y de Marketing de VISCorp, respectivamente. El coodinador del encuentro fue Eric Laffont, un veterano desarrollador de Amiga francés, que ha sido contratado por VIScorp.

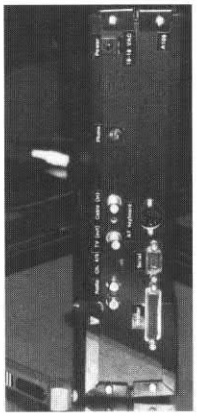


Bill Buck y Raquel Velasco, durante la presentación del ED.

ED:¿Un Amiga para Internet?

Durante la mañana se hizo una presentación del ED, la máquina en la que VIScorp ha puesto todo su empeño -y capital- para conseguir que entre dentro del mercado de masas con éxito y permita la conexión a Internet, además de otros servicios, a un precio muy asequible.

La presentación en directo del funcionamiento del ED fue principalmente llevada por Bill Buck, demostrando su capacidad como "showman" con caracter típicamente americano. Durante su exposición no faltaron elogios y chistes referentes al ED, aunque probablemente el público no encajó muy bien el hecho de que las imágenes que se proyectaban en la pantalla gigante fueran de un prototipo que poco tenía que ver con Amiga. Eso sí, el propio Bill aseguró que era simplemente un prototipo y que los EDs que se comercializarán llevarán Amigas adaptados y mejorados. Para demostrarlo, enseñó la placa real de este Amiga a todo el público.



El principal propósito del ED es integrar el mundo de las telecomunicaciones, el de la informática y el de la Televisión. ¿Cómo? Pues por ejemplo, con sólo apretar un botón será posible conectarse a Internet, efectuar llamadas telefónicas, mandar un fax, recibir correo electrónico o echar una partida al último juego en red que esté de moda.

Todas estas aplicaciones, y muchas que el tiempo acabará definiendo, son posibles gracias a que el ED está pensado para funcionar con un sistema operativo multitarea: AMIGA OS. Además, este SO consume muy pocos recursos, ventaja ideal para una máquina como el ED, que debe ser barata para que cualquier usuario se interese por ella. Además, tiene posibilidades de expansión para añadir un teclado y otros periféricos típicos de un ordenador, al estilo de la consola CD32.

Compromiso con AMIGA

Si bien a todos nos pareció interesante el nuevo producto de VIScorp, los que allí asistimos nos sentimos un tanto confusos durante toda la mañana que duró la presentación. Y es que, por encima de todo, el público deseaba saber si VIScorp iba a continuar con el AMIGA como ordenador y no tan sólo como máquina "set top box".

Y la tensión que provocaba esa duda se notaba en el ambiente, hasta que finalmente se hizo un turno de preguntas y, evidentemente, surgió la pregunta del millón: ¿continuará VIScorp con el Amiga como ordenador?

La respuesta tampoco se hizo esperar, ya que una y otra vez, ya durante toda la tarde, se repetía constantemente a los asistentes incrédulos de que "SÍ, VIScorp CONTINÚA CON AMIGA COMO ORDENADOR".

Miles de Mensajes

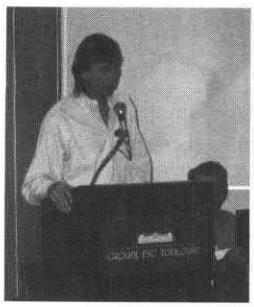
Previamente a esta reunión, VIScorp hizo un llamamiento general a todos los interesados en Amiga para que enviaran mensajes electrónicos exponiendo cómo debería ser el futuro del Amiga. Recibieron aproximadamente 2.000 emails, que sirvieron de base a Eric Laffont para efectuar unas estadísticas. El principal tema de los mensajes era el de que VIScorp debía continuar con Amiga, bajando precios y sacando urgentemente un nuevo Amiga RISC. También abundaban los mensajes solicitando una nueva versión del Amiga OS, con red, protección de memoria y un actualizado GUI.

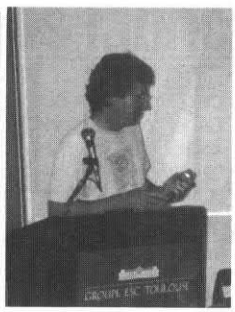
Nuevos Productos, Nuevos Desarrollos

A pesar de que finalmente se aseguró, por parte de VIScorp, de que no se iba a continuar con el proyecto WALKER de Amiga Technologies, hubo otras buenas noticias. El motivo de la anulación del Walker es porque , según VIScorp, no ofrecía grandes mejoras en el Amiga por el coste que supondría fabricarlo.

De todas formas, anunciaron que a finales de este año, antes de Navidad, habrá una actualización del Sistema Operativo del Amiga, incluyéndose en esta nueva versión multitud de mejoras, principalmente enfocadas a permitir una conexión fácil y económica del Amiga a cualquier red. Esta nueva versión está siendo desarrollada por Carl Sassenrath, uno de los ingenieros que formaron el mítico equipo que diseñó el primer Amiga, allá por el 85.

También se consultó, durante una reunión mantenida por la tarde con los desarrolladores, de qué tipo de procesador debería llevar el futuro Amiga RISC. Se barajaron varios candidatos, pero





Dos de los ingenieros que han desarrollado el ED, viejos conocidos en Amiga por ser de los primeros que lo diseñaron... A la izda. tenemos a Don Gilbreath, diseñador del CDTV de Commodore y de un sinfín de productos, y, como no, Carl Sassenrath, uno de los creadores del AMIGA OS.

finalmente resultaron como aceptados el POWER PC y el Alpha de Digital. Posteriormente el propio Carl Sassenrath apuntó que estaban en conversaciones con Motorola porque consideraban que POWERPC era la mejor opción.

Aunque VIScorp no anunció en ningún momento que fuera a desarrollar un nuevo AMIGA, sí dejó entrever que dejaría a terceros - quizás Phase 5, PIOS o Macrosystem- este desarrollo, colaborando y licenciando el SO y la tecnología a las empresas interesadas en Amiga.

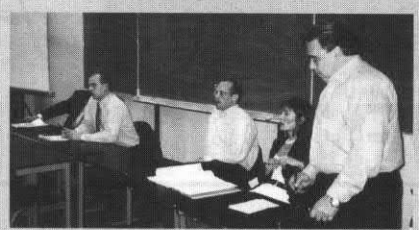
Otro tema interesante que se comentó fue el de la documentación técnica sobre el Amiga. En estos momentos es casi imposible encontrarla y los desarrolladores la necesitan urgentemente. VIScorp, consciente del problema, ofrecerá toda la información necesaria a través de Internet por WWW. De esta forma, quiere abrirse al mercado y atraer a los desarrolladores de hardware y software para que trabajen con Amiga. De esta forma será posible acceder a información actualizada y con un coste mínimo para el desarrollador o usuario de Amiga.

Distribución y Producción

Paralelamente a la reunión de desarrolladores, también se celebró la de distribuidores. Allí se dijo que Amiga continúa y continuará fabricándose y distribuyéndose desde Bensheim, en Alemania. Esta reunión sirvió a VIScorp para tomar contacto con la "realidad" en la que viven los distribuidores de Amiga. Una realidad plagada de dudas, falta de apoyo, mínimos márgenes de beneficio, y, principalmente, la falta de una gama de productos que consolide de nuevo el mercado y una garantía segura del propio fabricante. También se habló sobre la publicidad del Amiga y su comercialización y los problemas sobre la traducción de manuales a los lenguajes nativos de cada país.

Probablemente en ese momento VIScorp no estaba en posición de solucionar todos esos problemas, pero sí que tomó buena nota de ellos, los distribuidores se encargaron de ello.

Entrevista de la revista alemana Amiga Plus a Curtiz Gangi



Desconfiados por la quiebra de Commodore y la venta actual de Amiga Technologies, muchos presentes en Toulouse miraban con lupa cada palabra de Viscorp. A causa de la insistencia de Viscorp en hablar de sus Set-Top-Boxes, mucha gente pensaba que no tenían un interés real sobre el Amiga como ordenador. Nosotros queríamos aclarar si Viscorp seguiría también con el Amiga como ordenador, y no sólo con sus Set-Top-Boxes. Para eso hemos realizado esta entrevista, para tener una respuesta concreta. Hablamos al día siguiente personalmente con Curtiz Gangi (jefe de operaciones de Viscorp y segundo de abordo después de Bill Buck).

Amiga Plus: Detrás de su interés en el Amiga, mucha gente piensa que es un interes en vuestro Set-Top-Box, que contienen la tecnología Amiga. Por favor, confírmenos que en el futuro darán soporte al Amiga como ordenador.

Curtiz Gangi: Siento mucho si alguien lo ha entendido así. Lo digo aquí otra vez bien claro, como Bill Buck dijo en Toulouse, nos interesa el ordenador Amiga. Es por esto que le hemos comprado la tecnología Amiga a ESCOM.

Amiga Plus: Se lo preguntamos de nuevo, cuando usted piensa en el ordenador Amiga, ¿piensa en su Set-Top-Box?

Curtiz Gangi: No, no nos referimos al Set-Top-Box. El Set-Top-Box es el Set-Top-Box y el ordenador Amiga es el ordenador Amiga. Para explicarlo mejor: el negocio de Viscorp son los Set-Top-Boxes, y el negocio de Amiga Technologies AHORA Y EN EL FUTURO son los ordenadores Amiga.

Amiga Plus: ¿La suma de la compra es realmente de 40 millones de dólares?

Curtiz Gangi: Casi, ¿por qué?

Amiga Plus: ¿No son demasiados, 40 millones de dólares? ¿Hay ,aparte de eso, suficiente capital para desarrollo, marketing, etc....?

Curtiz Gangi: Naturalmente, para eso necesitamos también capital. Tenemos una base financiera sólida. Además, la suma de la compra no es excesiva. Por ejemplo: Nosotros pensamos que la tecnología del Amiga no es solamente una base muy buena para buenos ordenadores, sino que también lo es para las Set-Top-Boxes. Con esto nos aseguramos la tecnología.

Amiga Plus: ¿Hasta qué punto es segura la compra? Si nadie ha firmado los contratos, cualquiera de las partes puede retirarse aún.

Curtiz Gangi: Estamos de acuerdo con ESCOM. Helmut Jost y Bill Buck han llegado a un acuerdo verbal. Lo importante en un negocio es que las dos partes estén de acuerdo. Las firmas en los contratos sólo son un trámite formal. Los contratos se firmarán muy pronto.

Amiga Plus: El negocio de Viscorp son los Set-Top-Boxes. Ese es un mercado nuevo. Con 40 millones de dólares se puede hacer mucho. ¿Por qué invierte Viscorp este capital en Amiga?

Curtiz Gangi: Nosotros creemos que en el futuro se puede ganar mucho dinero con el ordenador Amiga.

Amiga Plus: Todo el mundo está asombrado por la altura del precio de compra.

Curtiz Gangi: ESCOM ha invertido un montón de dinero y nosotros pensamos que por nuestro dinero también conseguimos mucho.

Amiga Plus: ESCOM ha pagado por los derechos 10 millones de dólares. Con la tecnología actual, que ahora mismo está un poco desfasada, los stocks y los canales de distribución no tienen un valor de 30 millones.

Curtiz Gangi: Hay que añadir mucho mas. ESCOM ha invertido muchísimo más que los 10 millones del precio de compra. Un ejemplo: existen contratos de licencias y vamos a tener más contratos de licencia. Estos también tienen un valor muy grande. De lo demás, no puedo hablar. Sólo eso. 40 millones de dólares es mucho dinero, pero nosotros pensamos que hemos hecho un buen negocio.

Traducción de Amigatek España S.L., por cortesía de ICP (editorial de Amiga Plus), miembro del Grupo de Comunicación GONG

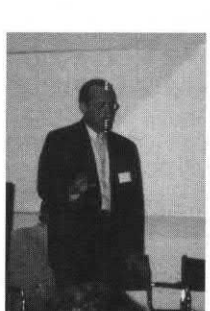


Aquí podemos ver parte de la veintena de españoles que asistieron al encuentro. Jordi, JoseLuis, Javier, y Josep conversaron con Raquel Velasco sobre los planes de VIScorp, y es que es una ventaja que hable español, además de que comentó que "Tendré muy en cuenta a España en los planes de VIScorp". Allí también estuvieron presentes distribuidores nacionales como AmigaTEK, PiXeL MEDIA, Audiovision, Amiga Center y Tu Amiga Ordenadores.

Conclusión

Al finalizar el encuentro, todavía quedaba algún que otro asistente que dudaba de las intenciones de VIScorp. El mismo Bill Buck, en una escenificación un tanto grotesca y con una voz de resignación repitió de nuevo: "Vamos a continuar con el Amiga como ordenador" (ver imagen derecha). Después de escucharlo, el público comenzó a aplaudir.

En el viaje de retorno, Jose Luis, Jordi, Josep y yo mismo, Francisco, comentamos todo lo sucedido durante el día, y aunque hubo comentarios de todo tipo, por fin en el ambiente se respiraba algo más de seguridad y esperanza. El tiempo confirmará el resto.■



Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias



AMIGA

ESCOM HA VENDIDO AMIGA A VIScorp

Información suministrada por VIScorp
http://www.vistv.com
con referencia a la adquisición de Amiga y sobre futuros proyectos.

Nota de Prensa de VIScorp

19 Junio, 1996 - Chicago, IL USA
Mejoras en los sistemas
En los próximos meses, VIScorp realizará mejoras sustanciales en la arquitectura del sistema AMIGA, tanto en el diseño hardware como en el sistema operativo.
Estos nuevos y avanzados sistemas no serán únicamente desarrollados para los próximos "set top boxes", sino que también se aplicarán en futuros ordenadores personales AMIGA. VIScorp está invirtiendo recursos considerables en la ingeniería para el desarrollo de estas mejoras.
Uno de los primeros objetivos dentro del plan de negocio de VIScorp es desarrollar, fabricar, comercializar y vender AMIGA como ordenador personal.

Grupo de Arquitectura
Muchos de estas mejoras requieren el conocimiento profundo de especialistas del mercado y las tecnologías. Por este motivo, VIScorp decidió en Mayo de 1996 formar un Grupo de Diseño de Arquitectura compuesto de un reducido grupo de expertos de AMIGA altamente cualificados. Mientras que este grupo está todavía en su fase temprana de formación, nosotros intentaremos observar y resolver las numerosas sugerencias y mejoras que deben estar dirigidas al éxito de AMIGA a largo plazo.

Licencias de la Tecnología
Tal y como hemos citado anteriormente, VIScorp investigará y desarrollará mejoras sustanciales en la arquitectura y tecnología del AMIGA, dando como resultado una siguiente generación de productos informáticos a un precio competitivo.
Existen, sin embargo, situaciones en las que es lógico para VIScorp el licenciar la tecnología Amiga a otras compañías cualificadas que posean objetivos dentro de sus negocios consistentes con los de VIScorp a largo plazo. Estos acuerdos pueden incluir licencias binarias, ROM y documentación para la distribución de actualizaciones del AMIGA OS, licencias de sistemas hardware y software, y, posiblemente, licencias de desarrollo conjunto de los fuentes de código para ayudar a llevar el Amiga y sus características actuales a la siguiente década.

Infringimiento de los Derechos de Propiedad
Nos ha llamado la atención el hecho de que varias compañías planean construir sus propias versiones de Amiga "Compatibles" o "Mejorados" sin obtener la correspondiente licencia de VIScorp. Estas compañías están corriendo un riesgo legal, porque sus sistemas indudablemente infringirán los derechos de la propiedad intelectual de Amiga, incluyendo copyrights, patentes y secretos industriales.
Además, recientemente hemos sido prevenidos de que versiones de las ROMs del Sistema Operativo están siendo reproducidas y distribuidas sin la correspondiente licencia. Esto es una violación de la ley del copyright internacional, y VIScorp perseguirá a los infractores para el cumplimiento completo de la ley.
Darse cuenta de que VIScorp está adquiriendo Amiga Technologies con un gran gasto para conseguir precisamente los derechos de propiedad citados anteriormente y los considera un activo fundamental para la compañía. Por esto, VIScorp intenta agresivamente defender su posición como propietario de Amiga y su tecnología. Las compañías que elijan violar la ley están avisadas de considerar el camino más barato y fácil de obtener una licencia.

Nota de Prensa de Amiga Technologies

ESCOM AG vende Amiga Technologies GmbH a Viscorp
Bochum/Heppenheim/Chicago, 21 Junio, 1996
ESCOM AG y Visual Information Service Corp. (VIScorp), han firmado ya el contrato final mediante el cual Viscorp adquiere Amiga Technologies GmbH.
De acuerdo con este contrato, el personal y las propiedades de la subsidiaria de ESCOM, Amiga Technologies Gmbh pasarán a ser posesión de VIScorp. Esto incluye todos los componentes y material finalizado del inventario de Amiga y las propiedades intelectuales del anterior grupo Commodore, excepto las marcas registradas de Commodore.
El precio de la adquisición es de aproximadamente 40 millones de dólares en existencias y capital en efectivo.
Los productos de VIScorp, el Interfaz Universal de Internet para Televisión (UITI), el Dispositivo Electrónico (ED), el UITI-TV y el ED-TV (sistemas de televisión interactiva), están basados en los custom chips de Amiga y en el sistema operativo del Amiga y ofrecen un camino para que los televidentes puedan unir los mundos separados de la televisión, los ordenadores y las telecomunicaciones.
Amiga Technologies GmbH continuará coordinando la producción y distribución de los ordenadores AMIGA en su central de Alemania.■

AUTOMEL, S.L.

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

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.

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.

EDICIÓN PROFESIONAL

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

¡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
16 % IVA INCLUIDO

Nuevos fabricantes de Clónicos de Amiga

A raíz de las últimos acontecimientos en el mundo Amiga, varios fabricantes se han lanzado a la aventura de diseñar y producir lo que estamos esperando todos: Un Amiga con procesador RISC y Sistema operativo actualizado y mejorado. Amiga Technologies no ha sido capaz de continuar con el desarrollo del Power Amiga por motivos económicos, circunstancia que ha obligado a Phase 5 a extraer esta dura nota de prensa donde se anuncia que a principios del 97 comercializarán una máquina basada en el PowerPC, compatible Amiga y con unas características técnicas que a más de uno nos hará soñar...

Por otro lado, algunos ex-miembros de la propia Amiga Technologies han fundado una nueva empresa llamada PIOS. Al igual que Phase 5, han anunciado que están dispuestos a desarrollar una máquina POWER PC, una máquina que no sólo correrá Amiga OS, sino cualquier otro sistema operativo disponible para PowerPC.

PIOS

Nota de Prensa de PIOS Computer AG

Jueves, 15 de Mayo, es una fecha memorable en la historia del mercado de consumo de los productos informáticos.

Después del fracaso de ESCOM por revitalizar el AMIGA, bajo el liderazgo del antiguo presidente de AMIGA, Stefan Domeyer, una nueva empresa ha sido fundada: PIOS Computer AG. Los accionistas han explicado su compromiso por entrar en este arriesgado mercado para crear un nuevo sucesor para la comunidad AMIGA. El Dr. Klaus F. Bröker, un respetado abogado internacional, ha sido elegido como director del comité de supervisión y ha comentado: "Este es el inicio de una nueva empresa, pero si añadimos la experiencia y formación de todos sus fundadores, PIOS demostrará su éxito muy pronto. Hemos decidido entrar en el mercado norteamericano en la fase inicial. Unidos a nuestros socios, el Sr. Dave Haynie y el Sr. Andy Finkel, fundaremos PIOS U.S. Incorporated en las próximas cuatro semanas."

El presidente, el Sr. Stefan Domeyer, explicó las metas de PIOS: "Yo sé exactamente cuáles han sido las razones por las que fracasamos en Amiga. El único camino para sobrevivir es comenzar de nuevo. Pienso que la clave del éxito es simplemente ir más allá de las expectativas de nuestros clientes en el rendimiento, calidad y precio. Debemos hacerlo rápidamente, pero tan bien como sea posible. Por este motivo formaremos alianzas estratégicas con compañías que han demostrado sus capacidades a la hora de diseñar." Uno de los accionistas iniciales es el Sr. John Smith, que ha dejado Amiga Technologies para fundar la subsidiaria del PIOS para Gran Bretaña y todos los mercados afiliados. Jonh Smith ha dicho:" Deseo una nueva generación de Power PC's y deseo que sea un éxito en UK."

Declaración de Dave Haynie

"La siguiente generación de Hardware"

Nuestra filosofía general sobre el hardware en PIOS es simple: Trabajaremos para traer de nuevo un hardware compatible Amiga que reestablezca los factores precio/rendimiento y la confianza de los usuarios que permitirán una reintroducción del Amiga con éxito.

Con el tiempo, deseamos traer de nuevo la atracción que una vez generaron los sistemas AMIGA. De acuerdo con la tradición, un nuevo sistema de gama baja será nuestra primera meta. Creemos que un diseño cuidadoso unido a la economía del AMIGA OS y su manejo superior en el campo multimedia, puede desembocar en una nueva clase de ordenador personal a un precio que los sistemas Wintel no podrán igualar.

Mientras que el precio es crítico en este sentido, esperamos conseguir sistemas potentes y modernos que puedan correr grandes juegos, comunicarse fácilmente en red y ofrecer un rendimiento en productividad y multimedia disponibles hoy en día en sistemas de gama alta. Para comenzar con un precio, esperamos construir sistemas que sigan los estándares existentes en el mercado para conseguir compatibilidad con los sistemas PowerPC.

Integrarse en la asamblea de la plataforma PowerPC (PPCP) ofrece al usuario la posibilidad de elegir el sistema operativo, haciendo de los sistemas de PIOS una interesante inversión, aunque Amiga OS sea el primer elegido. El uso de componentes estándares como los módulos de memoria JDEC, periféricos SCSI e IDE, tarjeta de expansión bus PCI y, probablemente, algunos nuevos estándares que están apareciendo, ayudan a bajar los costes, gracias a la economía de escala de la gran industria. Esto nos deja dar más valor a nuestro primer sistema y hace que sea fácil y económico el personalizarlo una vez esté en manos del usuario.

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

Resumen de Nota de Prensa de Phase 5 Digital Products

Phase 5 anuncia un ordenador compatible con AmigaOS para 1997

Oberursel, Mayo 1996

De acuerdo con los planes de phase 5, el año que viene, 1997, será un año de alegrías para todos los entusiastas de Amiga.

Como una ampliación del proyecto PowerUP, el cual trata de desarrollar placas con procesador PowerPC para los modelos existentes de Amiga, la compañía ha anunciado que un sistema independiente compatible con el Amiga OS estará disponible en los primeros seis meses de 1997, representando esto una revolución para el mercado informático. "Continuaremos dando apoyo completo al Amiga porque desde que fuimos unos de los primeros usuarios de Amiga continuamos creyendo en las ventajas y conceptos superiores del Amiga", dice Wolf Dietrich, Director General de Phase 5. "Sin embargo, es momento para dar un salto radical hacia la tecnología que tiene que nacer por una visión del ordenador para el próximo milenio. Hemos visto demasiados esfuerzos poco entusiastas en los últimos años." Desde el punto de vista de Gerald Carda, Director Técnico de phase 5, es necesario dar un paso hacia la innovación completa para poder llevar a cabo esa visión. "Los conceptos que se basan en los componentes estándares del mundo PC nunca ofrecerán lo que dió el ordenador Amiga 100 sobre los otros sistemas, doce años atrás."

En la línea de esta filosofía, el nuevo ordenador estará basado en un diseño altamente personalizado con "Custom chips", como unidad central funcional permitirá al sistema alcanzar rendimientos todavía hasta ahora desconocidos. Continúa Gerald Carda, "Demostraremos las posibilidades que son inherentes en la resolución y simpleza de un nuevo desarrollo que no es sumergido en la corriente de adaptación hacia el mundo Wintel y la tendencia general hacia la economía del mercado de masas del PC que más o menos estrangula a la innovación por ahorrarse un simple dólar.",

A pesar de esto, el sistema que está siendo anunciado no pretende ser una máquina de ensueño en la categoría de precios altos. En palabras de Wolf Dietrich:" Basándonos en nuestros precios y cálculos actuales, podremos ofrecer un insólito precio por el cual nuestros productos tienen tanto renombre en el mercado de Amiga.

Actualmente, es verdad que un alto grado de integración y la realización de ideas y conceptos nuevos, harán posible conseguir un rendimiento que sobrepase los límites actuales. Basado en el PowerPC como procesador principal, el nuevo ordenador, además del gran rendimiento de este procesador, ofrece soporte hardware para multimedia (MPEG) y funciones 3D, mientras que el sistema básico ofrece una resolución de 1600x1200 pixels en 24 bits y un refresco de 72 Hz. Al mismo tiempo, funciones especiales para efectos

⇨

Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias

de imagen y vídeo han sido añadidos a este hardware. Adicionalmente, existen entradas y salidas de audio con calidad CD estéreo, una salida compatible con vídeo y una salida de 24 bits compatible para genlock, así como una entrada de vídeo FBAS/S-VHS. Además de los interfaces comunes, el sistema será acabado con una controladora Fast SCSI-II, un interfaz de red y un interfaz ISDN. Con estas características, un sistema completo, con un PowerPC 603e a 120 MHz, 16 Mb de memoria, un disco duro SCSI de 1 Gb y un CDROM 4x podrá estar disponible por un precio cercano a los 3.000 DM (aprox. 260.000 ptas), basándose en los precios actuales del mercado." Creemos que, de aquí a un año, podremos ofrecer un procesador 603e a 150-166 MHz por ese mismo precio", anticipa Wortf Dietrich." En términos de rendimiento el procesador no tiene problemas en sobrepasar al procesador Pentium con un reloj a la misma velocidad. Sin embargo, no existe ninguna posibilidad o sistema gráfico comparable en el mundo del PC al nuestro y las características de nuestro sistema serán muy difíciles de superar.". Habrá un sistema similar con un Power PC 604-e como procesador corriendo a 150 Mhz, por unos 4.000 DM (aprox 340.000 Ptas).(...)

(..) Actualmente hay unos 250 desarrolladores registrados en Phase 5 y el número está creciendo cada día. Esta sólo es una evidencia del fuerte apoyo que tendrá la plataforma PowerPC compatible con AmigaOS. (..)

En la creación de su nuevo e innovador ordenador, Phase 5 estará apoyado totalmente por Motorola. (..) En colaboración con Motorola, Phase 5 está preparando demostraciones de la tecnología, las cuales mostrarán las impresionantes capacidades de la nueva generación de las CPU Power PC 603e a unas velocidades de reloj incrementadas significativamente. Este programa ya está en marcha y el verano de 1996 verá la presentación de los prototipos de Phase 5 de placas PowerPC para el Amiga 3000/4000 así como para la serie de Macintosh 7500/8500/9500.

Acuerdo entre Amiga Technologies GmbH y Eagle Computer Products

Bensheim 30 de Abril de 1996

Amiga Technologies GmbH y Eagle Computer Products GmbH han llevado a cabo un acuerdo para una licencia mútua, permitiendo a Eagle Computer Products ofrecer inmediatamente a sus clientes el ordenador EAGLE 4000 TE con la placa madre original de un A4000T. El producto mostrará la marca de calidad "Amiga® Based", de ese modo el cliente tendrá asegurada la calidad estándar de un producto genuino de Amiga OEM.

El producto será comercializado por Eagle Computers Products en una caja Torre diseñada por Xenon, muy conocida. La parte interesante de este acuerdo es que los compradores pueden integrar ellos mismos el equipo dentro de la torre.

El acuerdo es sólo para la caja Torre (con 230 W de potencia de suministro), Ratón, Teclado, Discos de Sistema, Manuales, Placa Madre, Floppy, 2 MB de memoria RAM chip y 4 MB de memoria RAM Fast. Otros accesorios como discos duros, memoria RAM Fast adicional, elección de la placa de CPU, tarjetas gráficas, etc, pueden ser integrados por el cliente de Eagle Computers si éste lo desea.

Adicionalmente, Eagle Computer Products ofrece a los clientes la posibilidad de entregar a cambio un A1200 junto con la compra de un nuevo Eagle 4000 TE.

Para más información ponerse en contacto con Automel.

Placas Aceleradoras 040 ERC

Oberursel, 05/06/96

Con el inicio del mes de Julio de 1996, phase 5 digital products lanzará la Blizzard 1240 T/ERC, un 68040 a bajo coste instalado en una placa especialmente fabricada para torres que alberguen un Amiga 1200 en su placa.

Sus dimensiones y su alto consumo, junto a la emisión de calor del procesador 68040 y la necesidad, por tanto, de enfriar la placa, hacen que no sea posible su instalación en un A1200 estándar. La abreviación ERC significa EcoReCycling que quiere decir que el procesador usado en esta placa es un procesador 68040 reciclado y testeado que opera a 40 Mhz con MMU/FPU. El uso de estos procesadores hacen que su precio pueda ser muy competitivo, de unos 549 marcos,- para la Blizzard 1240 T/ERC, posiblemente. La placa es expandible a un total de 128 MB de RAM para un SIMM estándar de 72 pines. Todas las otras especificaciones son las mismas que las de la conocida BLIZZARD 1260; así, más adelante, actualizarla con un procesador 68060, será muy fácil.

Como su GRAN HERMANA, la Blizzard 1240 T/ERC, puede ser expandida con el Kit SCSI IV. También buenas noticias para todos los usuarios de A2000. Será posible equipar una Blizzard 2040 ERC con la misma CPU 68040 reciclada y testeada con MMU/FPU corriendo a 40Mhz de frecuencia de reloj. Todas las otras especificaciones son exactamente las mismas que las de la Blizzard 2060.

La Blizzard 2040 ERC se venderá por 699 MARCOS, -- y, como la Blizzard 1240 T/ERC, se podrá actualizar con el procesador 68060.

Por último, Septiembre será la fecha de lanzamiento para que la versión ERC de la placa Cyberstorm MKII esté disponible. La Cyberstorm MKII 040/40ERC tendrá las mismas especificaciones que la versión 68060.

Esta placa turbo puede ser usada en todos los A3000, A3000T, A4000 y A4000T y se puede aumentar a 128 MB de memoria Fast. Por supuesto, esta placa puede también actualizarse con el 68060.

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

KIT RENDERIDE	6.900
KIT RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W!	16.900
KIT RENDER IDE + Fuente BIG Render 200W + Torre	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	9.500
CD-ROM X6 + DRIVER ATAPI AMIGA	12.900
CD-ROM X8 + DRIVER ATAPI AMIGA	22.900
A1200 + 1 GIGA HD DD + FUENTE BIG RENDER 200 W	115.900
CABLE SCSI EXTERNO DB25-C50 O C50-C50	2.900
ZIP DRIVER SCSI EXTERNO + DRIVER AMIGA	35.900
JAZ DRIVER SCSI EXTERNO + DRIVER AMIGA (1 Gb)	109.900
MODEM/FAX 14.400 BAUDIOS + SOFTWARE AMIGA	19.900
MODEM/FAX 28.800 BAUDIOS + SOFTWARE AMIGA	35.500
MONITOR MULTISYNC STEREO AMIGA A1438S	55.900
RACK 5.1/4 DISCO DURO EXTERNO A1200	5.000
4 Mb RAM 72 Contactos	7.000
8 Mb RAM 72 Contactos	12.900
16 MB RAM 72 Contactos 60 ns	28.900

RENDER MULTIMEDIA

C/Ruperto Chapí, 56 03201
ELCHE (ALICANTE)
TEL/FAX: (96) 543 9953

SIMM 32 MB 72 C 60 ns
59.900

DIGITALIZADORES

VIDI 12	22.900
VIDI 24	35.900
VIDI 24 PRO	59.900

INCLUYEN 2 ENTRADAS V.C Y 1 ENTRADA Y/C

VLAB EXT. VC/Y/C
65.900

OFERTA VALIDA HASTA EL 31-8-96

AMIGA 1200 + 1 GIGA DISCO DURO + FUENTE ALIMENTACION 200W + BLIZZARD 1260 + 34 MB RAM + KIT FAST SCSI II 10 MB/SEC

269.900

CON KIT RENDERIDE INSTALADO + CDROM X4 Y DISCO DURO, TODO MONTADO EN TORRE: + 20.000

BLIZZARD 1260	119.900
BLIZZARD 1230	37.500
KIT FAST SCSI II B1230/060	19.900

KIT RED AMIGA-PC (INC. CABLE+DRIVERS) CAST.	3.500
KIT RED AMIGA-AMIGA (INC.CABLE+DRIVERS) CAST	3.500
PELICULA PARTYS AMIGA (S.FERNANDO Y POSADAS)	2.500
SURFKIT (MODEM AMIGA+SOFTWARE INTERNET) EN CASTELLANO PREPARADO PARA INFOVIA	28.500
GENLOCK V.COMP. FADER AMIGA HORIZONTAL	28.500
GENLOCK 2 FADER (AMIGA / VIDEO) V.COMPUESTO	41.900
GENLOCK 2 FADER SVHS/Hi8 V.COMP E Y/C	82.500
GENLOCK NEPTUN 2 FADER, SVHS/Hi8,V.COMP CANAL ALFA	126.900
PHOTOGENICS 2.0 EN CDROM	20.000
OCTAMED 6.0 EN CDROM + MODULOS +MIDI +SAMPLES	8.500
VARIOS TITULOS CD ROM, TARJETAS RAM, RATONES, JOYSTICKS ETC.	

¡CONCENTRACIONES DE USUARIOS DE AMIGA PARA EL VERANO!

EUSKAL PARTY IV SAN SEBASTIAN - DONOSTIA 1996

La IU edición de la party tendrá lugar durante los días 25, 26, 27 y 28 de Julio en el frontón Carmelo Balda sito en Donostia- San Sebastian (Gipuzkoa)
Comenzará a las 16 horas de la tarde del día 25 de Julio (jueves) para terminar el día 28 de Julio a las 2 de la tarde (Domingo).
Todos los usuarios de Amiga están invitados a asistir a esta macro-concentración de amigueros, podéis llevar, como no, vuestro Amiga.
(Entrada: 2500 ptas.)
Para más información:
http: //rigel.deusto.es/ ~herrero/euskal.htm
http: //www.dit.upm.es/ ~alba/euskal
sabino@redestb.es

EXPO AMIGA '96 THE SOUTHERN PARTY

Durante los días 26,27 y 28 de Julio se celebrará en San Fernando, Cadiz la Southern Party para usuarios de Amiga. El lugar exacto será el C.P. Arquitecto Leoz (Ardila).
Para más información:
acosta@ctv.es
tlf. 956 89 63 75
fax. 956 89 63 75

ARTÍCULO SOBRE LA OPALVISION EN EL AI 10

Debido a las constantes llamadas que se están produciendo en la redacción a raíz del artículo publicado en el Amiga.InFo no.10 sobre la tarjeta Opal Vision, comunicamos que no tenemos noticias acerca de la empresa Opal Technology y su situación.
El artículo era meramente divulgatorio y no pretendia lanzar la noticia de que Opal ha vuelto a producir sus módulos para la Opal Vision.
La última información que tenemos acerca de este producto es la reciente aparición de la versión 2.4 del OpalPaint junto con algunas utilidades más. Están disponibles a través de Internet en Aminet para cualquiera que esté intersado. Es una versión libre.
Para más información podéis mandar correo electrónico al autor Martin Boyd:
mboyd@earthlink.net

Atención Distribuidor: Este espacio está a su disposición para notas de prensa, comunicados, anuncio de nuevos productos, cambios de dirección, novedades, etc.
Puede enviar su mensaje por fax: 93 680 08 12 o bien por email: infotech@readysoft.es

CANAL DIRECTO PARA DISTRIBUIDORES

❑ Nueva Tienda de Amiga en PINEDA DE MAR

El nombre de la tienda es COMPUSPEED. Uno de los propósitos que tienen es cubrir la ausencia de tiendas de Amiga en la zona de GIRONA. Disponen de servicio técnico propio y están abiertos a cualquier duda tengan los usuarios de esta zona. Tienen varios AMIGA todo el día en funcionamiento y hacen demostraciones al público de las asombrosas capacidades operativas del Amiga.
Por lo demás, disponemos de todo tipo de artículos ACELERADORAS-GENLOCKS-PROGRAMAS-AMIGAS- DISCOS DUROS-Etc. Y ya sabéis, "AMIGUEROS DE GIRONA Y MARESME", para cualquier tema relacionado con el mundo del AMIGA nos encontraréis en:
COMPUSPEED
C/Angel Guimerá, 67 Bajos
Pineda de Mar (Barcelona)
Tlf. 93 762 30 46

❑ Nueva empresa de Amiga en La Coruña

Se ha puesto en funcionamiento una nueva empresa distribuidora de productos de AMIGA, llamada AMIGA DREAMS. Para los interesados, su datos de contacto son:
AMIGA DREAMS, S.L.
Plaza de Recife, 5- Bajo "B"
15004 LA CORUÑA
Tlf. (981) 25 76 22
Fax. (981) 27 87 06

❑ Próxima Reunión de Distribuidores Nacionales en BARCELONA

La empresa importadora de productos de Amiga Technologies, AmigaTEK España S.L. celebrará el próximo día 13 de Julio, en BARCELONA, una reunión con los distribuidores nacionales de productos de AMIGA. Para más información sobre lugar, hora y reserva de plaza, ponerse en contacto directamente con AMIGATEK en el teléfono (971) 702 758
La misma empresa AMIGATEK nos ha comunicado que ya tiene disponibles las nuevas aceleradoras del fabricante APOLLO, las 4040-4060, las 1220-1240-1260 y las 2030-2040-2060, todas con posibilidad de expansión de memoria hasta 128 MB y controladora SCSI II incorporada.

❑ Aviso de cierre de AMIGA CENTER

El Sr. Padilla de Amiga Center nos ha comunicado que debido a problemas económicos la tienda de AMIGA situada en Barcelona se ve obligada a cerrar sus puertas al finalizar el mes de Junio. Para más información: (93) 456 80 01

❑ Automel distribuirá los Amiga de EAGLE COMPUTER

El distribuidor madrileño Automel nos ha comunicado que próximamente dispondrá de unidades de Amiga 4000T del fabricante alemán EAGLE COMPUTER (Ver noticia en página anterior).
Para más información: 989 44 38 99 / 91 403 41 39

Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias

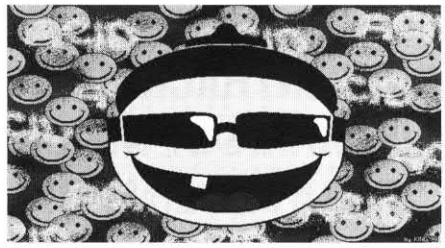


¿Cómo? ¿Todavía no tienes el CD de Amiga.InFo número 1?
Si te quedaste sin él y quieres aprovechar los cientos de programas, demos, módulos, sonidos, imágenes 2D,3D, para tu Amiga, todavía puedes conseguir uno al precio especial de 400 ptas...¡rápido! porque ya quedan pocos... tlf. 93 680 04 34

Próximo CD de Amiga.InFo en portada

Después del tremendo éxito obtenido con el primer CD que publicamos en el número 6, estamos preparando un segundo CD que acompañará a una próxima revista (YA ANUNCIAREMOS LA FECHA, ABSTENERSE DE PREGUNTARLA EN LA REDACCIÓN!!) En él estamos incluyendo nuevos programas, utilidades, gráficos, imágenes 2D y 3D, objetos 3D, sonidos, módulos, demos, etc,etc,etc. Ahora, y como ocasión especial, también hemos reservado espacio para los lectores que estén interesados en enviar sus trabajos, programas, gráficos, módulos, etc. Podéis enviarlos a nuestro apartado:

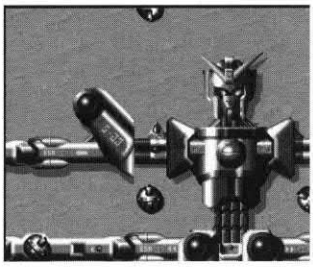
Amiga.InFo CD
APDO.166
08750 Molins de Rei



GRAN CONCURSO DE DEMOS

Amiga.InFo, Club Byte y PiXeL Media patrocinan un concurso de DEMOS para AMIGA. En el próximo número aparecerán las bases del concurso así como los plazos de entrega. Así que si eres programador y estás en la scene española, ésta es tu oportunidad de participar en este gran concurso a nivel nacional.

¡SÓLO 1.995 PTAS!

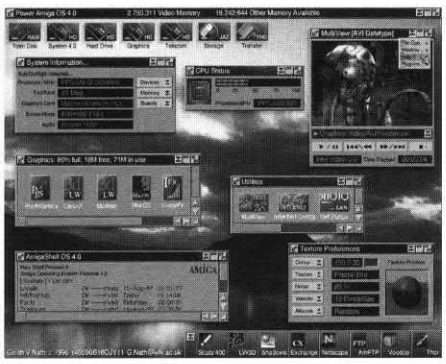


QUASAR WARS

Light Designs e InFo Technologies han acordado distribuir el fantástico juego Quasar Wars por tan sólo 1.995 ptas.
Con este precio se pretende que esté al alcance de todos y se evite la piratería. Incluye manual en castellano y los dos discos del juego...¿A qué esperas para apoyar a este valiente grupo de programadores españoles? Recordad que en vuestras manos está el que sigan programando juegos para Amiga. Teléfono de pedidos: (93) 680 04 34

AMIGA Y REALIDAD VIRTUAL

Jaén, 12 de Junio.-Andalucía Virtual
El próximo 13 de Julio (Sábado) tendrá lugar en Mengibar (Jaén), Discoteca 2-PI-R la presentación oficial de la máquina recreativa VirtuaRunner (TechnoSport & Arcade Machines).
Dicha máquina posee unas dimensiones de 2 metros largo, 2 metros ancho y 3 metros alto, está especialmente diseñada para salas recreativas y asociaciones deportivas, respetando toda la normativa de seguridad, hasta ahora olvidada por las máquinas existentes en el mercado. Ha sido íntegramente fabricada en España y su concepción la hace la más avanzada de cuantas hayan sido presentadas hasta el momento: permite al usuario desplazarse, saltar, agacharse, girar, y cualquier movimiento que implique toda la libertad del cuerpo. No existen cambios bruscos en la actividad mecánica de la máquina lo que tiende a aumentar la sensación de realidad.
Características Técnicas:
HMD Visor.....:I-Glasses de Virtual-IO.
Dimensiones VirtuaRunner.....:2m x 2m x 3m.
Sistema de Sujección.....:Arnés Dinámico.
Sistema Mecánico.....:2 Autómatas y 1 Motor Gráfico.
Peso Aproximado.....:400 Kilos.
Sistema de Gráficos:
Amiga 1200 especialmente diseñado para Virtua Runner, motor gráfico integrado para RayCasting y objetos Poligonales simultáneamente. Sonido 3D y estereofónico.
Los profesionales que deseen estar acreditados como tales en la presentación oficial deben reservar su acreditación en el teléfono (908) 15 92 70 hasta el 5 de julio, permitiéndoles asistir a una explicación más detallada en privado y ante la prensa local y nacional, así como la entrega de un dossier informativo. Fotografías de VirtuaRunner disponibles en la BBS de Anaya desde el día 20 de Junio.



¿AMIGA OS 4.0?

No, tranquilos, no se trata de una nueva versión del AMIGA OS, si no de cómo se lo imagina un suario cuando sea implementado en el POWER AMIGA...Y es que ya hay que hacer camino para el año que viene...la propia VIScorp ha anunciado cambios para Navidad, aunque probablemente los cambios espectaculares los harán empresas como Phase 5 o PIOS...

DOOPSI

Recientemente ha aparecido un programa para la creación de juegos de aventuras al estilo de Last Crusade, Indiana Jones o The Day of The Tentacle. Este sistema incluye editores de mapas y las utilidades necesarias para que cualquier usuario pueda crear un juego completo de aventuras, incluyendo gráficos, interfaz de usuario y sonidos. Para más información:fsoft@intercom.it

InFo Technologies y Jesús de la Torre te presentan el primer libro de Amiga en castellano.

Imprescindible para todos los usuarios de cualquier modelo de AMIGA
Wb1.3 Wb2.xy Wb 3.x
AGA/ECS/OCS

EL LIBRO DEL USUARIO DE AMIGA EN ESPAÑOL

AMIGA .InFo
¡Recomendado por Amiga.InFo como producto estrella!

Más de 500 páginas con información detallada sobre la mejor máquina: AMIGA

¡Sólo 3.900 Ptas!
¡Solicítalo YA!

Servimos a toda España.
Portes no incluidos.
Stock Limitado.

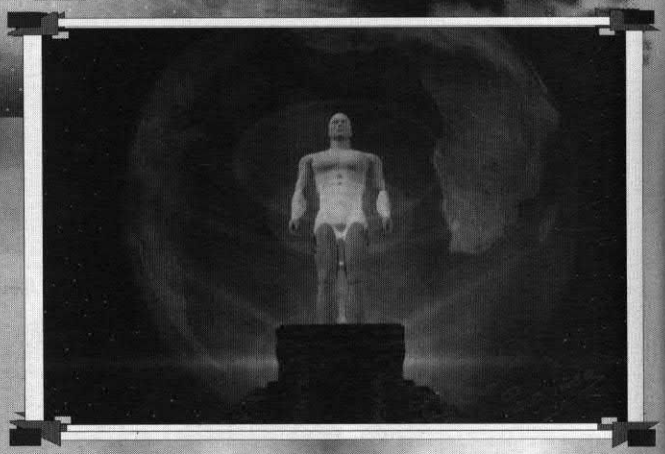
Teléfono de Pedidos:
(93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
e-mail: ai.info@readysoft.es

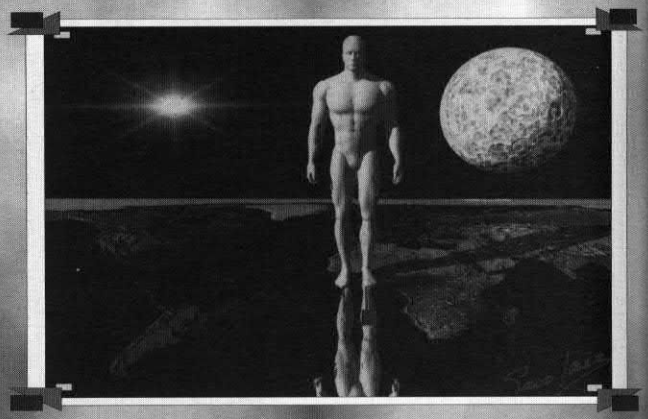
Paco Jaén

EXPOSICION VIRTUAL

En el pasado mes de Abril tuvo lugar en Algeciras una exposición de fotografía virtual. Parece ser que este nuevo arte ha despertado cuanto menos una gran curiosidad entre aquellos artistas ajenos a la informática y muestran un cada vez más creciente interés por estas nuevas tecnologías. Aunque no es muy corriente el uso de estaciones gráficas por los artistas tradicionales, la posibilidad de conseguir escenas fotorrealísticas en 3D con una perspectiva y luminosidad perfectas y el sinfín de efectos posibles que ofrece este tipo de herramientas , que de otro modo sería imposible de conseguir, hace que muchos se replanteen dónde está el futuro del arte moderno: en los pinceles o en las pantallas.

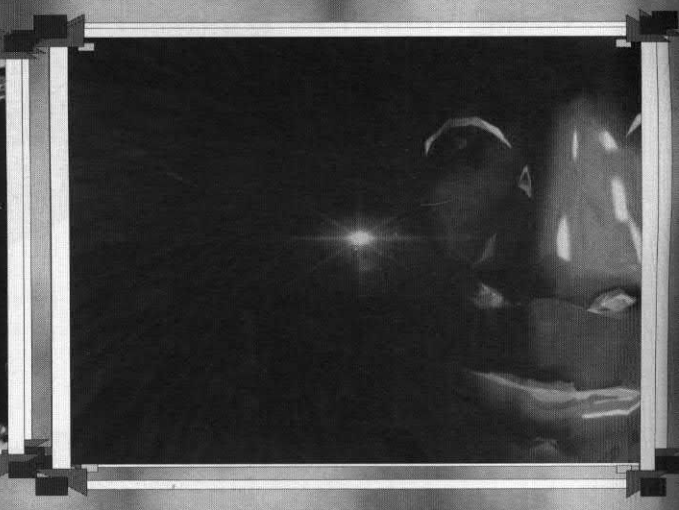






De la mano de Paco Jaén nos llega una muestra de lo expuesto en Algeciras. Este joven gaditano , fotógrafo por profesión y artista 3D por vocación, ha sido uno de los primeros en dar el paso adelante. Esperemos que le sigan muchos y a un nivel tan alto.

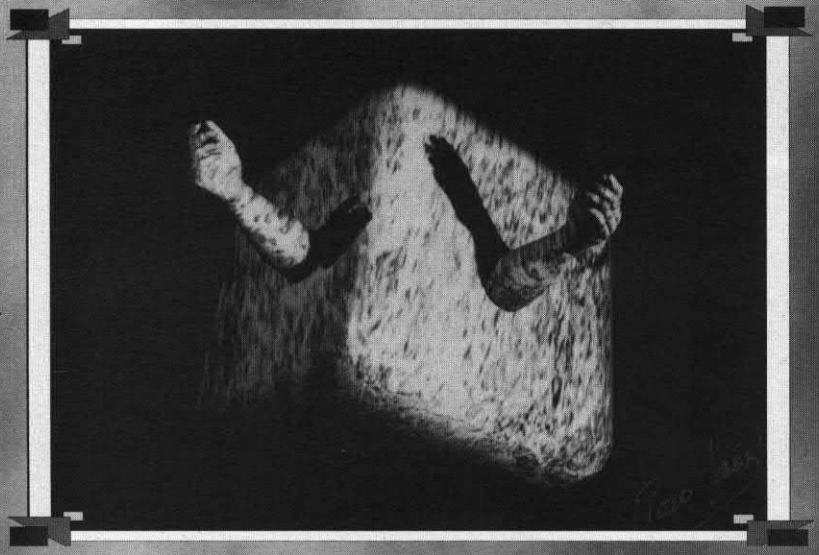


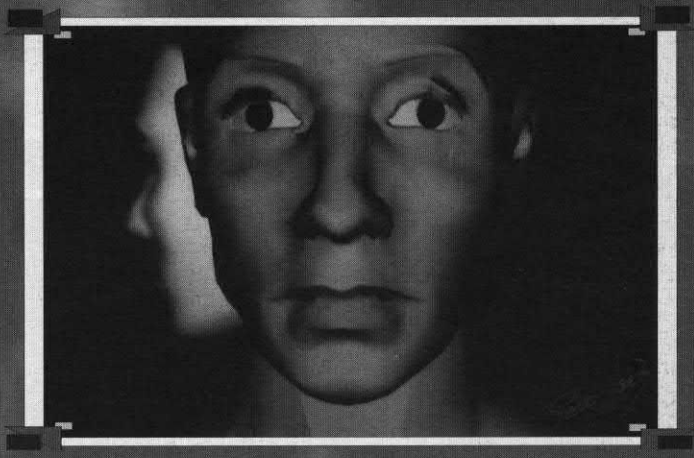


Paco Jaén









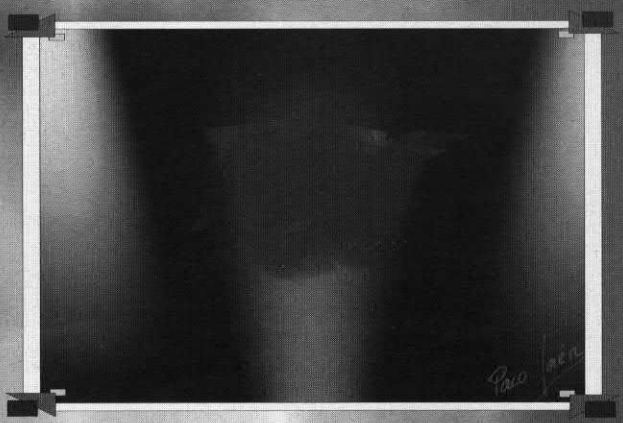


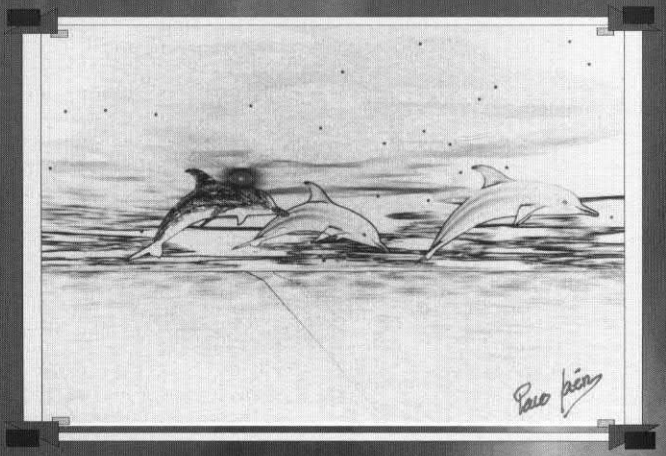



18-Jul-1995 14:42:54 GRAPHIC COMPUTER









INFORMATICA 2021 (MALAGA)

10 años al servicio del Amiga.

C/ Avda. Rosaleda 1, Teléfono Fax 952-220271 909 84 34 36

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

BLIZZARD
1230/4 ...50 MHz 34.900.-
1260 50 MHz 107.000.-
2060 50 MHz 120.000.-
Kit SCSI para 1260/1230 IV 18.600.-

¡DISPONIBLE YA!

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

VARIOS

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

CHIPS

Amiga 1200

ROM 3.1	13.500.-
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.-

NOVEDADES HARDWARE

CONTROLADORA HD Y CDROM (Amiga 2000/3000/4000)	14.500 (Incluido el Emulador CD32)		
TOCATTA	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 TELETEXTO 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	99.900		
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 Z3 1MB	58.000	4MB	75.900

RATONES

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

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.-

MIDI

MIDI Normal 4.500.-
MIDI Profesional 7.900.-

DISQUETERAS

Externa A500 ..... 10.900.-
Interna A500 ..... 10.000.-
Interna A600-1200 11.900.-

CONTROLADORAS

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

MODULOS MEMORIA

8 MB 72 PINS
16 MB 72 PINS
32 MB 72 PINS
Los mejores precios¡CONSULTAR!

AMPLIACIONES

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

AMIGA 1200 69.500.-
AMIGA 4000 370.000.-

✓ OFERTA VERANO

Blizzard 1230 + KIT SCSI+16MB=69.900
Blizzard 1260 + KIT SCSI+16 MB=141.900

✓ NOVEDAD KIT CDROM

Carcasa CDROM
Cable Alimentación
CD ROM 40 Juegos
IDEFIX + Placa Salida 4 Periféricos IDE

17.000 Ptas.

Con CDROM MITSUMI 4X 23.000 Ptas.

TÍTULOS CD ROM

UTILIDADES:		Terra Sound Library	5.200.-	Simon The Sorcerer	4.200.-
Multimedia Tool Kit- 3 CD's	6.300.-	Insight Dinosaurios	7.500.-	Super Skidmarks	5.200.-
Aminet Set - 4 CD's 1 y 2	5.800.-	***JUEGOS***		Field Of Glory	3.900.-
Meeting Pearls II y III	2.500.-	Litil Divil	5.600.-	Pirates GOLD	3.900.-
FreshFish 10	2.900.-	Flink	4.300.-	American Lamborghini	2.000.-
FrozenFish	3.700.-	Brian The Lion	3.500.-	Alfred chicken	2.500.-
Gateway	2.500.-	Universe	4.600.-	Pierre le Chef	2.500.-
Magic Illusions	2.000.-	Superfrog	3.900.-	Overkill+Lunar C	2.000.-
The Beauty of Chaos	2.000.-	Bubba V Stix	5.800.-		
Light Rom II	7.900.-	Chuck Rock 1	3.400.-		
The Light Works	3.500.-	Chuck Rock II	3.400.-		
CD Network	3.800.-	Castle II	3.600.-		

DIGITALIZADORES

AURA 1200 ..... 18.900.-
Megalosound 7.900.-

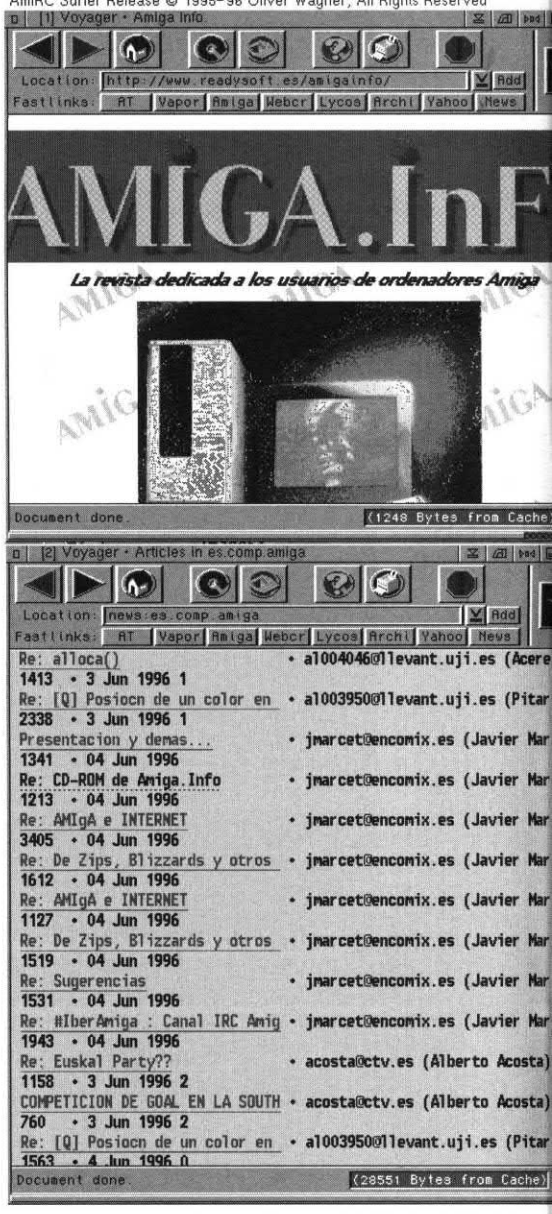
VARIOS

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 !

Horario - 10 a 13:30 Tarde 17:30 a 20:30

InFo



Inaguramos una nueva sección que a buen seguro tendrá éxito entre nuestros lectores: InFo WEB. Estará dedicada principalmente a todos los temas relacionados con Internet, la RED de redes. El Amiga entra de lleno en Internet con sus excelentes posibilidades multimedia, ofreciendo al usuario unas capacidades multitarea inigualables hoy día en el mercado de ordenadores personales. En Amiga.InFo nos hemos introducido de pleno en la red, o quizás deberiamos decir que nos hemos introducido en lo que será el futuro del Amiga:

Internet

Por FMartin

Internet: La red de redes

Hoy en día, en la era de los ordenadores y las telecomunicaciones, existe un fenómeno que se está extendiendo a una velocidad vertiginosa por todos los sectores de nuestra sociedad.

Todo el mundo ha oído hablar de ella, aunque algunos ni tan siquiera saben realmente lo que es, pero lo que sí es cierto, es que INTERNET es un nuevo medio de comunicación que cada vez tiene más aceptación.

Fue a finales de los años 60 cuando un proyecto de red desarrollado por el departamento de defensa de los EEUU (DARPA) permitió la conexión de varios ordenadores, para acabar en 1969 en la red ARPANET, predecesora de la actual Internet.

Sin embargo, no fue hasta los 80, cuando DARPA se unió al protocolo TCP/IP y prácticamente obligó a todos los departamentos a utilizarlo, dividiéndose en dos redes, una dedicada a temas militares y otra a temas de investigación. Poco a poco se fueron uniendo diversas entidades académicas y gubernamentales, para llegar, después de sólo siete años de funcionamiento, a tener 20.000 ordenadores interconectados. A principios de los 90, Internet ya era la reina de las redes, con 3.000 redes conectadas y más de 200.000 ordenadores.

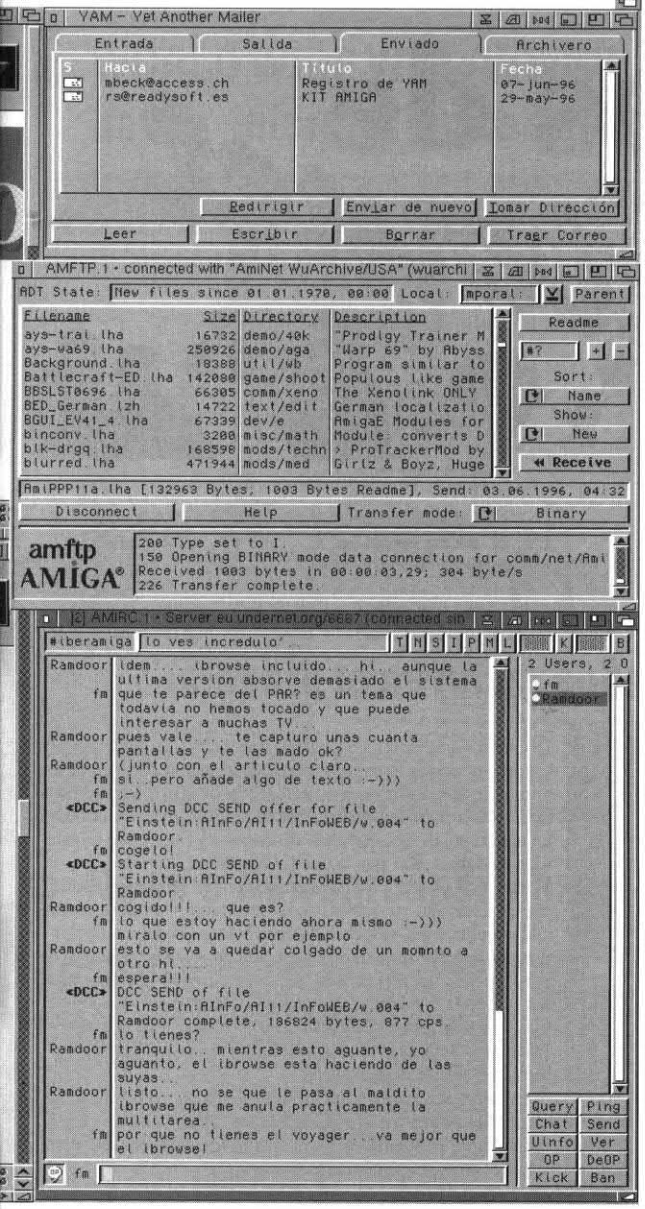
El éxito de Internet radica en que sus posibilidades llegan más allá de las que puedan ofrecer la radio o la televisión, ya que juega con un factor muy importante: la interactividad del usuario con el medio.

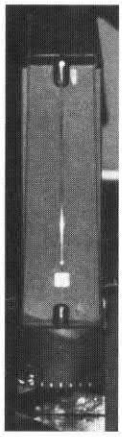
Internet comenzó como una red de ordenadores pequeña, pero hoy mismo son más de 40 millones los usuarios de esta red, formada por miles de ordenadores conectados en cualquier parte del mundo. Gracias a ella, que además no tiene propietario y es gratuita, podemos, por ejemplo, conectarnos con Japón sin movernos de casa y por el precio de una llamada local.

Los servicios que ofrece actualmente son un esbozo de lo que está por venir, un futuro donde todos estaremos interconectados a una red que prácticamente romperá las fronteras entre países para formar uno solo, el ciberespacio y sus habitantes, los cibernautas.

Más de un profeta informático ha anunciado que dentro de unos años será comparable el hecho de no saber leer a

WEB





***Izda.*ED de ViScorp: Tecnología Amiga aplicada a Internet de la mano de ViScorp.**

***Abajo.*Amiga Surfer: El Amiga básico para los que deseen conectarse a Internet. Aunque cualquier Amiga que cumpla unos requisitos básicos puede conectarse a Internet, existe un modelo que está preparado para enchufar... y a ¡Navegar por Internet!**



no estar conectado a Internet. Quizás sea verdad, pero lo que sí que es cierto es que hoy para estar al día comienza a ser fundamental saber de qué va esto de Internet y como no, haber navegado alguna que otra vez por este nuevo mundo.

Para los no usuarios de ordenadores, este mundo queda un poco más lejos e inaccesible, pero cuando aparezcan los llamados Network Computers (NC) el hecho de tener Internet será tan fácil como lo es el Teletexto o servicios similares a éste. Este tipo de ordenadores llevará todas las herramientas necesarias para la conexión y un interfaz de usuario de lo más sencillo de usar, para que cualquiera pueda utilizarlo sin tener conocimientos previos. Es en este punto donde el Amiga puede ofrecer ventajas frente a los NC. Utilizando la tecnología de Amiga podría diseñarse un ordenador con unas prestaciones muy por encima de los NC y a un coste inferior.

VIScorp es consciente de esta ventaja del Amiga, por este motivo su nuevo "ordenador de red" estará basado en la tecnología del Amiga, ofreciendo además la ventaja de poder ejecutar los miles de programas que ya posee esta plataforma.

El lector quizás se pregunte por qué motivo deberíamos conectar nuestro Amiga a Internet. La respuesta es por múltiples razones:

1- Podemos encontrar información de prácticamente cualquier tema que nos interese.

2- La mayoría de las empresas públicas y privadas, universidades, gobiernos, etc..., ofrecen sus servicios a través de la red.

3- Podemos entrar en contacto con otros usuarios de Amiga, encontrar miles de ficheros, programas, imágenes, sonidos, etc..., y todo tipo de información técnica sobre nuestro querido ordenador.

4- El correo electrónico será sin duda el correo del futuro.

5- Podemos ir de compras, visitar virtualmente museos, jugar en red con docenas de participantes, o leer las últimas noticias de la prensa.

Seguramente hay más razones, algunas ya son realidad y otras están todavía por venir, pero, si no queremos perder el tren, es necesario comenzar a pensar en adquirir un modem y los programas necesarios para que estemos con nuestro ordenador preferido en la red.

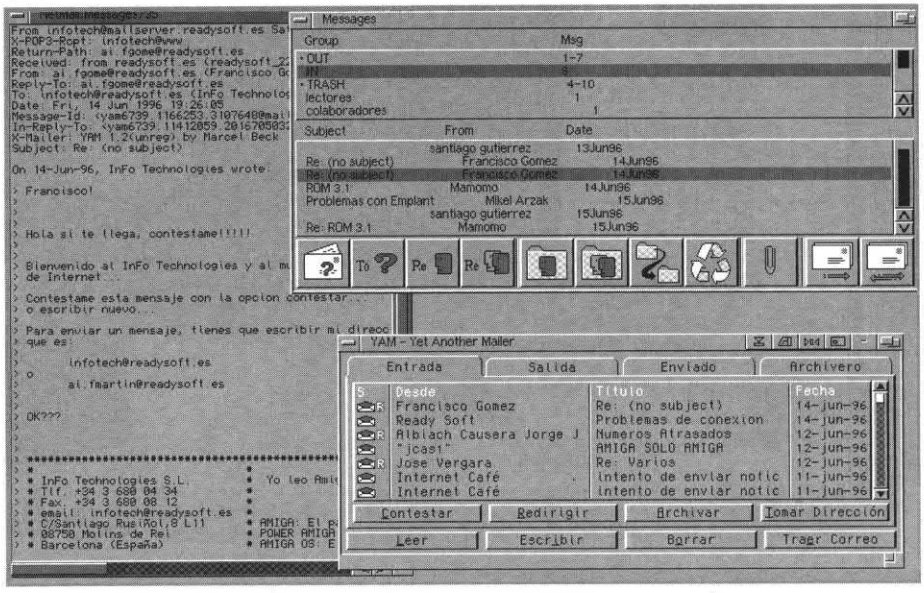
Los servicios de Internet

¿Qué nos ofrece?

Principalmente ofrece servicios como correo electrónico, transferencia de ficheros, información en formato hipertexto, conversaciones multiusuario, juegos en red, telecompra y un sinfín de nuevas aplicaciones que están surgiendo cada día...Sin embargo, lo más importante de todo esto, es que cualquier usuario, sin moverse de su casa, tiene acceso a todos esos servicios. El inmenso caudal de información distribuido en la red es quizás también el valor más apreciado por sus usuarios. Veamos con más detalle las aplicaciones más importantes hasta el momento:



Correo Electrónico: Mensajes que en minutos recorren el planeta

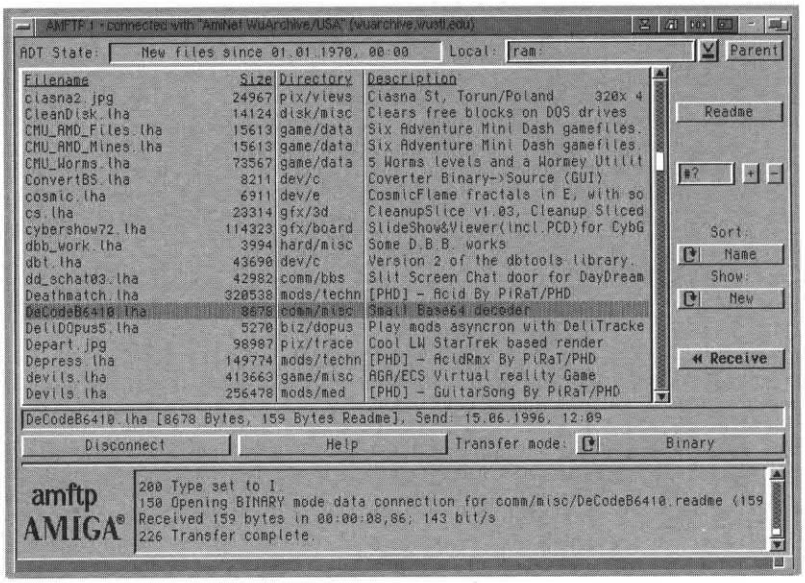


Estamos asistiendo a un cambio lento pero constante de un mundo en donde el papel como soporte para documentos es el medio más utilizado a otro donde la información digital deja paso a nuevos soportes, como el CDROM. Sin embargo, en este caso, es el submundo de correos y fax el que se está viendo desplazado por lo que se denomina "correo electrónico o mail". Su funcionamiento es muy parecido al correo estándar, ya que existe un remitente y un destinatario, cada cual con sus respectivas direcciones. Podemos enviar mensajes compuestos por textos, ficheros, imágenes o sonidos a cualquier persona que posea dirección electrónica, sin importar donde resida realmente. Nuestros mensajes viajan por multitud de ordenadores conectados a la extensa Internet hasta llegar al destinatario, el cual, después de recibirlo, puede contestarnos.

Esta forma de correo tiene grandes ventajas frente al ordinario, como son la velocidad casi instantánea de transmisión de mensajes, la inclusión de imágenes o sonidos, y, sobre todo, es mucho más económica.

Actualmente el mundo empresarial es el más favorecido por el correo electrónico, aunque en un futuro no muy lejano prácticamente todos poseeremos una dirección electrónica que nos una al resto del mundo.

FTP o File Transfer Protocol: Acceso directo a ficheros de todo tipo

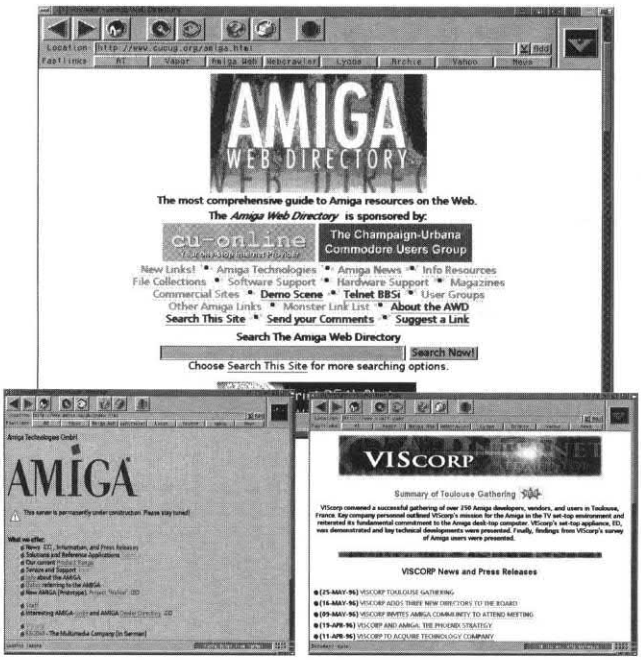


Miles, o quizás millones de ficheros públicos están repartidos en ordenadores cuya principal misión es simplemente servirlos a quien los demande. Cualquier usuario conectado a Internet tiene acceso a estos ordenadores a través de un protocolo/aplicación llamado FTP. Con tan sólo saber la dirección del servidor, FTP nos abre las puertas al contenido de los sistemas de almacenamiento masivo conectados a los servidores, tales como CDROMS, discos duros, cintas, etc. Pero es precisamente gracias al FTP lo que convierte este acceso en una tarea simple como es buscar el nombre del fichero que nos interese (para lo cual también existen aplicaciones) y bajarlo a través de la red hasta nuestro ordenador. En Amiga existe una de las colecciones con un número de ficheros públicos más elevado, no en vano son más de 30.000 ficheros los que forman "AMINET", todo un récord para una plataforma que es considerada en algunos ambientes como "secundaria"...

Cada día Aminet es actualizado con nuevos ficheros que empresas y desarrolladores dejan al alcance de todos en unos servidores denominados "mirrors" o "espejos". Este nombre se debe a que automáticamente un fichero dejado en un servidor es visto también por todo el resto de servidores que pertenecen a Aminet.

Nosotros podemos dejar ficheros, o simplemente coger los que nos interesen. Es gratuito, y podemos encontrar programas de dominio público, shareware, sonido, imágenes, demos y actualizaciones de programas comerciales y un sinfín de ficheros de temática diversa y, como no, interesante para cualquier usuario de Amiga.

WORLD WIDE WEB (WWW): El rey de Internet. Miles de páginas donde información de todo tipo se muestra en formato hipertexto



Internet debe gran parte de su éxito al WEB, el sistema que permite mostrar información como si de un libro se tratase, aunque es mucho más interactivo y flexible. Por ejemplo, permite saltar a otras páginas a partir de una palabra o imagen marcada como "link". Por supuesto, permite combinar en una misma página gráficos, imágenes, texto y sonido. Este sistema es muy similar al utilizado por AmigaGuide en Amiga, aunque en este caso las páginas no están en formato 'guide' sino en lenguaje "HTML", mucho más evolucionado y adecuado para las redes.

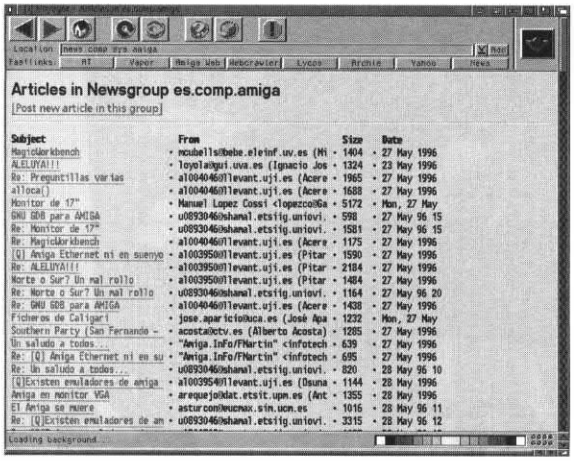
Al hecho de pasar de página en página a través de los links se le llama en la jerga de Internet como "NAVEGAR" y, como no, al programa que interpreta el lenguaje HTML y nos muestra la información en la pantalla se le llama "NAVEGADOR". Ahora os podéis imaginar por qué a los usuarios de Internet se les llama también "Cibernautas"...

Cualquier usuario puede obtener espacio de su proveedor de Internet para colocar sus propias páginas mostrando la información que desee. También las empresas han visto en Internet un escaparate para mostrar sus productos y dar información al cliente acerca de ellos, y hasta los gobiernos y empresas públicas se han añadido a esta nueva forma de mostrar y distribuir datos.

Cada día se añaden cientos de páginas al WEB y probablemente ya sea imposible contar el número existente de ellas y clasificar la información que contienen. Afortunadamente, para los usuarios de Internet existen unos servidores dedicados únicamente a buscar una información determinada, de forma que sea fácil y cómodo encontrar lo que buscamos, sin tener que pasarnos horas y horas entre páginas.

Actualmente en el programa navegador se están integrando otros servicios hasta hace poco independientes como ftp, mail, news, etc. De esta forma y empleando tan sólo el ratón, desde una página puedes bajarte un fichero, enviar un mensaje a su autor, etc.

News o Newsgroups: Más de 10.000 foros temáticos de debate



Basado en la red anterior a Internet, UseNet, es un sistema de mensajes con remitente pero sin ningún destinatario concreto. Generalmente son públicas y se reúnen por grupos temáticos. Podemos suscribirnos a los grupos que traten temas de nuestro interés, y seguro que encontramos varios dentro de los cerca de 10.000 foros que existen en la actualidad. Por ejemplo, en Amiga existen una veintena que tratan de programación, hardware, software, anuncios de ventas, novedades, etc. Algunos de ellos están moderados, es decir, hay una persona que controla los mensajes que se dejan y determina si deben ser publicado o no en función de las reglas que posea el grupo al que pertenecen los mensajes. Recientemente se ha creado uno de Amiga y en Español, se llama es.comp.amiga.

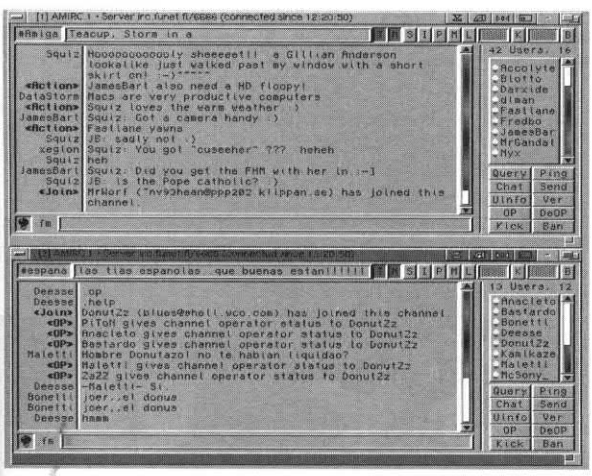
Estos grupos son actualizados cada día con cientos de mensajes dejados por los usuarios. Para leerlos, tan sólo necesitamos un navegador como el Vogager, Ibrowse o AWeb y, por ejemplo, escribir como location la siguiente:

news:es.comp.amiga Otros foros relacionados con Amiga son:

news:comp.sys.amiga.advocacy
news:comp.sys.amiga.emulation
news:comp.sys.amiga.graphics
news:comp.sys.amiga.networking
news:comp.sys.amiga.hardware
news:comp.sys.amiga.games
news:comp.sys.amiga.audio

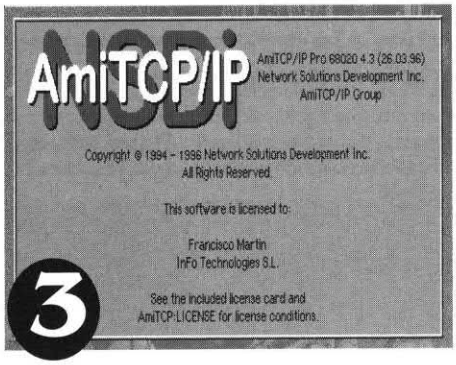
Existen programas específicos dedicados a leer las news, pero desde que los propios navegadores pueden leerlas ya no son tan usados.

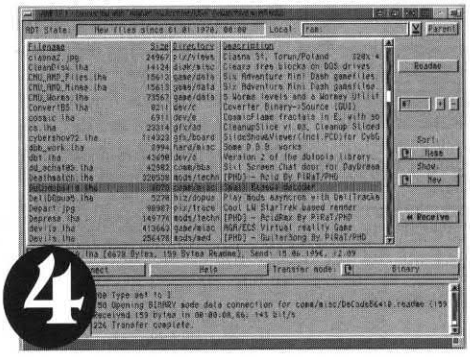
IRC o CHAT: Hablar con otras personas en tiempo real y por la red

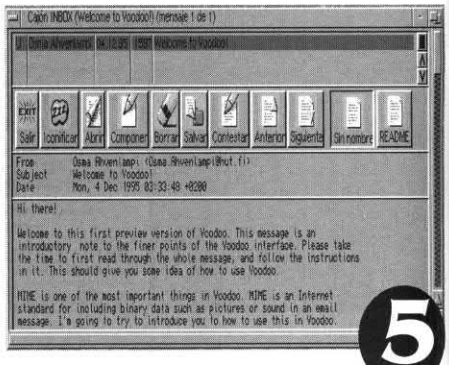


Para aquéllos que deseen conversar con otras personas, Internet les brinda la oportunidad de hacerlo a través del ordenador. IRC es el sistema de conversación en tiempo real utilizando texto escrito al cual puede acceder cualquier usuario conectado a Internet. Se forman canales de diversa temática donde puedes conectarte y leer lo que van escribiendo otros usuarios conectados al mismo canal. Por supuesto, también podemos escribir nosotros y entrar dentro de la conversación cuando lo consideremos oportuno. Existen cientos de canales públicos o privados donde podemos entrar y conversar. Por supuesto, algunos están dedicados a los usarios de Amiga, como por ejemplo los canales "#amiga" y "#amigacafe". El idioma suele ser inglés, aunque también los hay en español. Recientemente se han creado dos canales IRC de Amiga de usuarios de habla hispana, se llaman "#iberamiga" y "#amigaesp". Estos canales suelen formarse a partir de las 23:00 h. y cada vez tienen más afluencia de usuarios interesados en intercambiar comentarios, opiniones, información, etc. con otros amigueros, como Bert, Rambo, Magnum, Estrayk, Mamomo, Dimas, Supercoco, etc. Normalmente entras en un canal identificándote con un "nick", o pseudónimo, que puede corresponder a tu nombre real o a uno de tu propia invención. Además de la conversación, IRC nos permite enviar y recibir ficheros a otros usuarios conectados en el mismo canal. En Amiga tenemos excelentes aplicaciones de IRC, como es AmiIRC. Con este programa podremos conectarnos a un servidor IRC, como por ejemplo, irc.funet.fi, y entrar en un canal, con el comando "/join #amigaesp".

¿Qué necesito para conectarme a Internet con Amiga?







1- Un Amiga: Es obligatorio que como mínimo tenga la Rom 3.0, ya que la mayoría de utilidades de Internet la utilizan. También es recomendable, aunque no necesario, tener memoria FAST y un 030.

2-Modem: Cuanto más rápido mejor, como mínimo de 14.400, pero recomendamos 28.800 bauds.

3-Un protocolo de Internet, el más utilizado es el AmiTCP/IP, del cual podréis encontrar una demo en Aminet, aunque existe una versión comercial. También es necesario el ppp.device, que viene aparte del AmiTCP/IP.

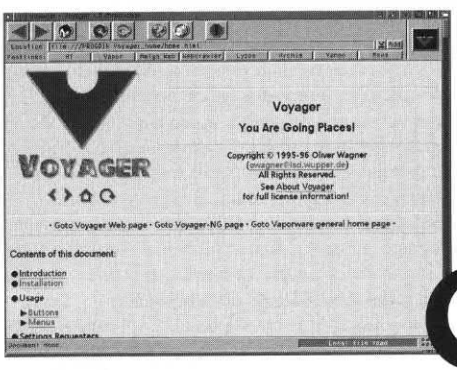
4- Un programa de FTP: El más extendido es el AMFTP, también disponible en Aminet.

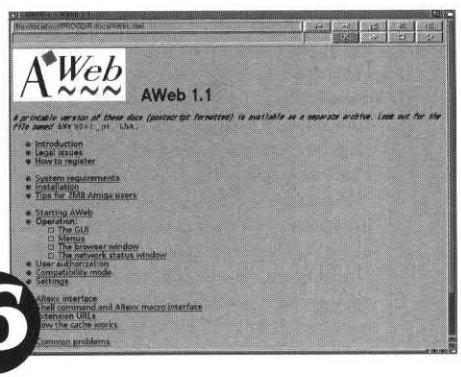
5-Un programa de correo electrónico: Los más extendidos son el YAM y el Voodoo, también disponibles en Aminet

6- Un buen Navegador: Los más usados son el IBrowse, el AWeb y el Vogager. Cada uno tiiene sus ventajas e incovenientes, lo mejor es que los pruebes todos, ya que están disponibles en Aminet.

7- Un programa de CHAT: el AMIRC es el más utilizado y más avanzado de todos los IRC que hemos visto.







Ready Soft
internet

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

Internet: http://www.readysoft.es InfoVía: http://readysoft.inf e-mail: rs@readysoft.es

Proveedores e Infovia

Uno de los temas más importantes a tener en cuenta cuando nos conectamos a Internet es elegir bien el proveedor que nos suministrará la entrada a la red y sus servicios. Cada vez hay más empresas que se dedican a este tema, y por lo tanto, cada vez hay más competencia. Los precios varian notablemente entre proveedores, por este motivo es recomendable estudiar bien las tarifas de varios de ellos y elegir la que más nos convenga. En ese sentido, es aconsejable elegir una tarifa plana, es decir, que no cuente el tiempo de conexión, si no que pagas cada mes un precio fijo. También hemos de fijarnos en que dentro de ese precio se incluyan todos los servicios que la red nos pueda prestar, como ftp, email, irc, telnet, etc.

Otra característica de los proveedores que es también muy importante es el tema de la velocidad de su enlace con Internet. Según sea su ancho de banda, nosotros iremos más rápidos o menos, sobre todo cuando el proveedor esté muy saturado de usuarios conectados, y esto suele ser en horas puntas de trabajo. En general, tenemos que preguntar al proveedor que ancho de banda tiene y compararlo con otros, mientras más alto sea, mejor, ya que podremos aprovechar al máximo nuestro modem.

El tema de Infovía es también muy importante. Es muy recomendable que el proveedor esté dado de alta en Infovía, ya que esto nos permitirá conectarnos a través del 055 pagando a telefónica sólo el precio de una llamada local (aprox. 130-140 ptas./hora), sin importar el lugar desde donde llamemos. Por ejemplo, un usuario puede llamar desde Mallorca (en las Islas Baleares) y su proveedor puede estar en Madrid. Cada vez que ese usuario llame a través de Infovía se conectará automáticamente al proveedor madrileño, pero tan sólo estará efectuando una llamada local, y por lo tanto, Telefónica cobrará como tal, y no como una llamada interurbana.

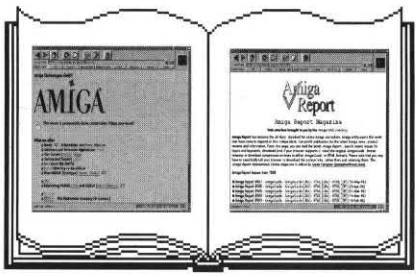
Debemos también seleccionar, entre la cincuentena de proveedores existentes actualmente, cual de ellos nos puede prestar una atención al cliente seria y profesional. Si tenemos algún problema con nuestra conexión, el proveedor debe resolverlo rápidamente a través de su línea de teléfono de soporte. Algunos la tienen durante 24 horas en marcha, otros durante un determinado horario del día. El proveedor también tendría que suministrarnos el software necesario para conectarnos, aunque en este punto, Amiga está en clara desventaja frente al resto de plataformas, porque los proveedores no conocen o trabajan con Amiga. Algunos, ni tan siquiera saben que nos podemos conectar a Internet... Hemos buscado entre ellos, y que nosotros sepamos, únicamente uno tiene un Amiga en la red, se trata de ReadySoft. Ellos tienen un Amiga para testear el soft de conexión que suministray atender a sus clientes.

Una vez se elija que proveedor nos suministrará el servicio, es recomendable no contratarlo durante más de tres meses, ya que el mercado está cambiando constantemente y es posible que aparezcan nuevos proveedores con precios más bajos o que se modifiquen las tarifas.

Cuando nos demos de alta, nos tienen que suministrar una dirección IP del proveedor en Internet (por ejemplo, 134.334.12.3), el dominio (por ejemplo, readysoft), el nombre de usuario que deseemos nosotros (cualquiera es válido), un password (también nos lo dan a elejir) y una dirección de email (por ejemplo, ai.fmartin@readysoft.es). Con todos estos datos ya estaremos preparados para configurar nuestro soft de red y poder conectarnos a ella.■

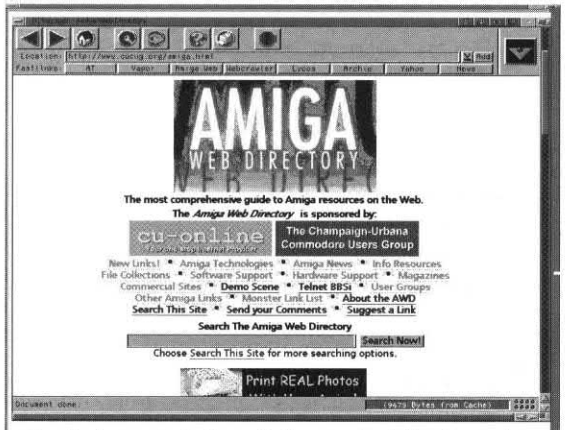
Nombre Proveedor	Alta	Tarifa Men.	Infovía	Tlf. Att.Usuario
Abaforum	10.000	3.500	Sí	902 10 22 10
Abast Online	6.000	-	-	93 419 22 74
Adam Internet	Gratuita	3.000	-	93 430 00 02
Airastur	4.000	2.500	Si	98 513 34 80
Años luz	Gratuita	3.500	Si	902 10 10 53
Asertel	3.000	6.000	Si	93 280 31 32
Atlas.IAP	2.000	6.000	Si	971 73 88 71
Bit Mailer	Gratuita	3.500+IVA	Si	902 38 65 86
Cinet	Gratuita	5.000	-	902 23 93 38
Computer-Bios	Gratuita	5.000+IVA	-	96 126 65 85
Conecta-2000	4.500	4.500	Si	93 225 49 49
CSSC	5.000	5.000	-	98 511 37 67
CTV	5.000	1.499	Si	902 10 11 73
Digital Domain	Gratuita	4.000	-	91 726 80 38
Divisa Informatica	5.000	5.600	Si	983 30 46 00
Dragonet	5.000	1.300	Si	96 686 71 81
Encis-Net	5.000	5.000	Si	96 351 25 88
Encomix	Gratuita	4.000	Si	976 44 32 77
Filnet	2.500	2.850	Si	902 21 00 64
FriendNet	Gratuita	3.500	Si	973 22 14 58
Goya Eunet	20.000	-	-	91 413 48 56
Herpipo	1.100	1.100	Si	902 10 11 09
Hispanet	3.000	3.000	-	93 296 51 11
IBM Global Network	Gratuita	-	Si	900 10 04 00
IdecNet	6.000	3.900	Si	928 22 90 44
Intercom	Gratuita	4.500	Si	902 20 30 60
Intermail	Gratuita	3.000	Si	93 490 01 74
Inter Xpress	5.000	4.500	-	96 341 42 56
Jet Internet	Gratuita	3.500+IVA	Si	902 23 99 61
Lander Internet	Gratuita	1.700+IVA	Si	902 36 33 63
Leadernet	3.000	2.000	Si	95 235 81 05
LleidaNet	10.000+IVA	10.000	Si	973 28 23 00
Meditelco	Gratuita	10.000	-	957 45 62 00
Medusa	10.000	-	-	900 21 04 98
MSSL	Gratuita	3.500	Si	902 10 10 72
Nauta Network	Gratuita	5.500	Si	902 10 10 97
Net 64	5.000	4.000+IVA	Si	91 559 25 15
Offcampus	5.000+IVA	3.500+IVA	-	902 32 00 32
Ran Internet	Gratuita	-	-	902 10 11 58
Ready Soft	Gratuita	3.500+IVA	Si	902 24 01 82
Sarenet	4.000	-	Si	902 23 90 76

Páginas WEB dedicadas al Amiga



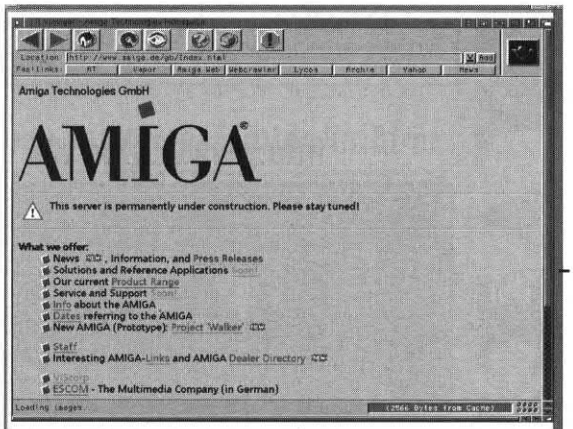
Amiga está sumergido plenamente en las olas de Internet. Existen páginas WEB de todo tipo y mostrando información y apoyo incondicional a la plataforma. Tomad buena nota de las siguientes direcciones que he recogido por considerarlas interesantes...¡ Ah, por cierto, si encontráis nuevas direcciones interesantes no dudéis en enviarlas a: ai.amigainfo@readysoft.es

http://www.cucug.org/amiga.html



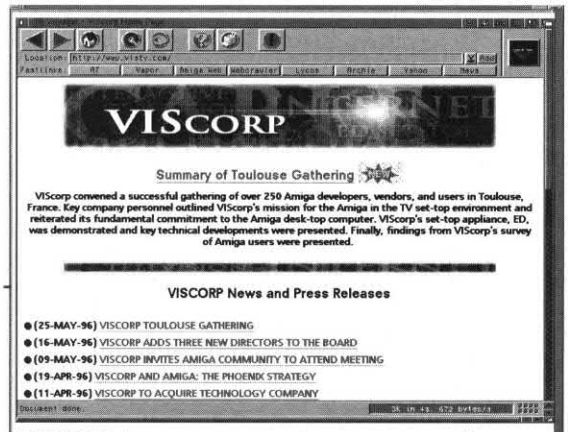
Sin duda, una de las páginas más visitadas en la que mantiene este club de usuarios de Amiga llamado "CUCUG". En ella podemos encontrar todo tipo de información sobre Amiga. La diferencia es que mantienen una lista interminable de links hacia otras páginas soportadas por usuarios y empresas.

http://www.amiga.de/



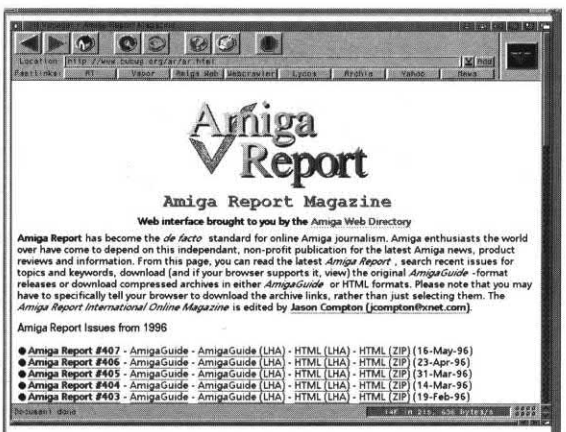
Amiga Technologies también tiene su propio Web, donde podemos encontrar información y noticias acerca de sus productos. Ultimamente no está siendo muy actualizado, quizás debido a la situación en que se encuentra de compra por parte de VISCORP. Aqui podemos encontrar también varias páginas dedicadas al Walker, el proyecto que finalmente ha sido anulado.

http://www.vistv.com/



VISCORP, la empresa americana que mantiene viva la esperanza de que AMIGA continue desarrollándose. En su WEB podemos encontrar las últimas noticias al respecto, así como información acerca de su "ED", el ordenador basado en Amiga que servirá para llevar el mundo de Internet al mercado de masas. Esperemos que pronto actualicen sus páginas con información acerca del futuro de AMIGA.

http://www.cucug.org/ar/ar.html

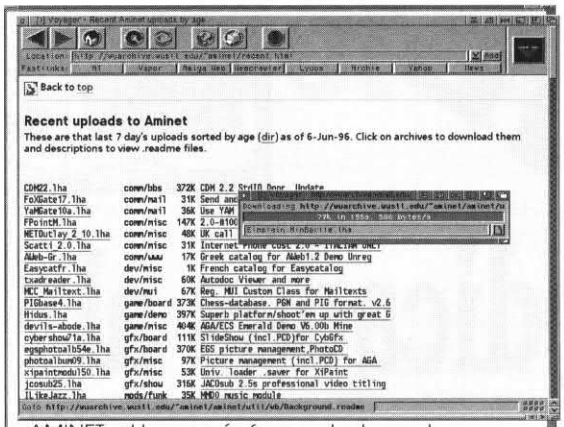


La página de la revista más popular dedicada a Amiga. únicamente se distrubuye por Internet y su editor Jason Compton, es ya un veterano dentro de Internet, conocido por mantener periódicamente informados a miles de usuarios a través de su Amiga Report. La última edición corresponde al número 408 y podéis encontrala aquí o en cualquier nodo de Aminet.

InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet

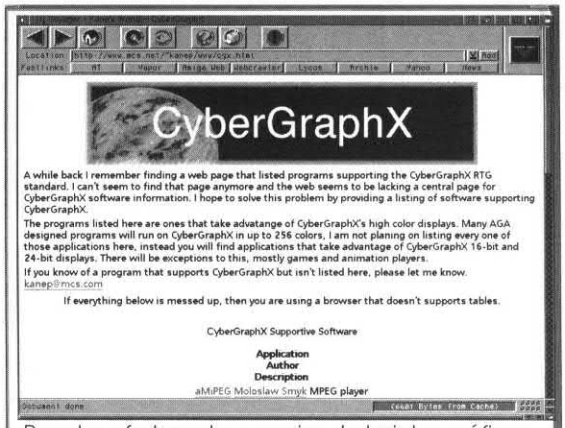
Páginas Web

http://warchive.wustl.edu/~aminet/brow



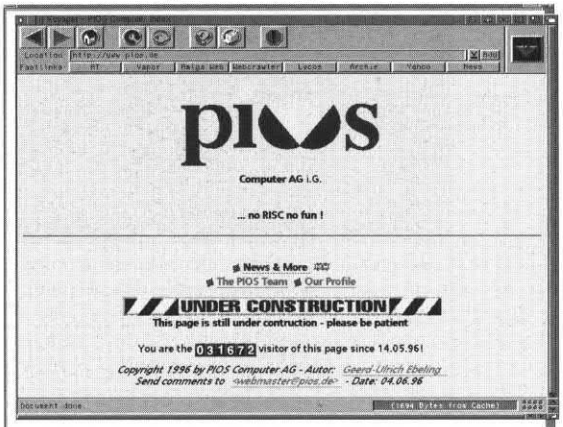
AMINET, el lugar más frecuentado por los Amigueros. En estas páginas podemos encontrar más de 30.000 ficheros dedicados a Amiga, todo un récord del que nos podemos sentir orgullosos ya que en ninguna otra plataforma (PC, MAC) se da tanta importancia a este tipo de programas.

http://www.cucug.org/amiga.html



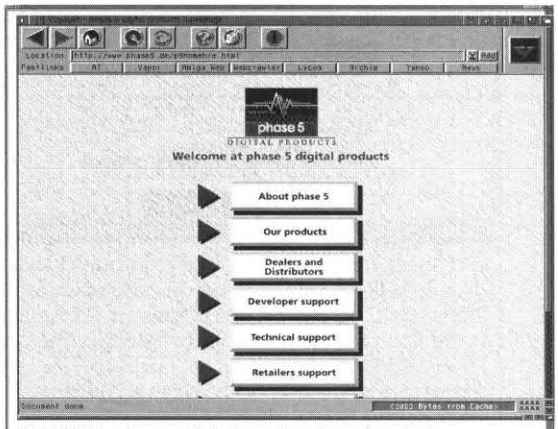
Para los afortunados usuarios de tarjetas gráficas que usen el sistema "cybergraphics" en esta página encontraréis programas, actualizaciones e información acerca de este nuevo sistema que hoy día es el estándar gráfico de 24 bits dentro del mundo Amiga.

http://www.pios.de/



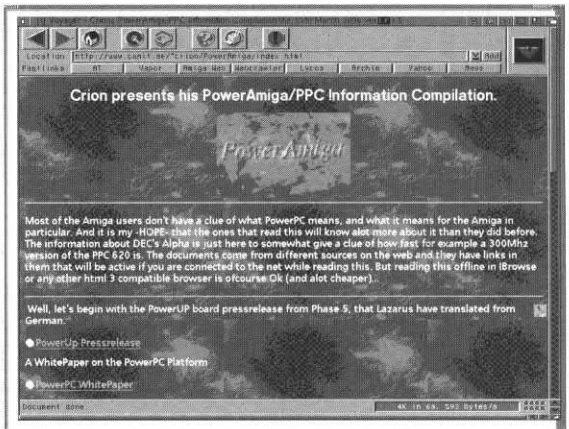
PIOS, una empresa nueva que nos ha sorprendido por su intención de crear máquinas POWERPC compatibles con AMIGA OS. En su equipo cuentan con ex-personal de AT y de Commodore, como por ejemplo, el mítico Dave Haynie.

http://www.phase5.de/



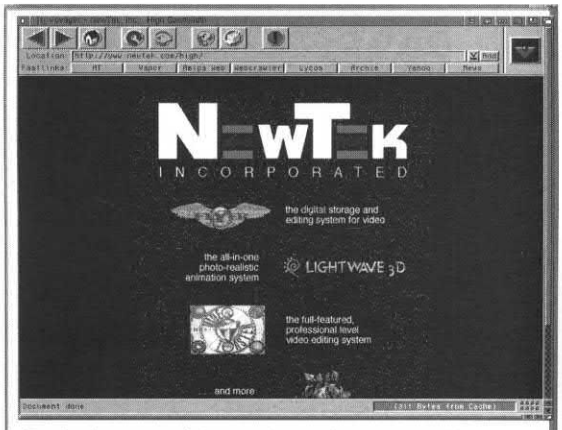
PHASE 5, el gran fabricante alemán de las conocidas Blizzard, CyberStorm y Cybervision . Ahora, no contentos con estos productos, se han propuesto presentar para el próximo año un espectacular AMIGA POWER PC que sin duda es la máquina que esperamos todos.

http://www.canit.se/~crion/PowerAmiga/index.html



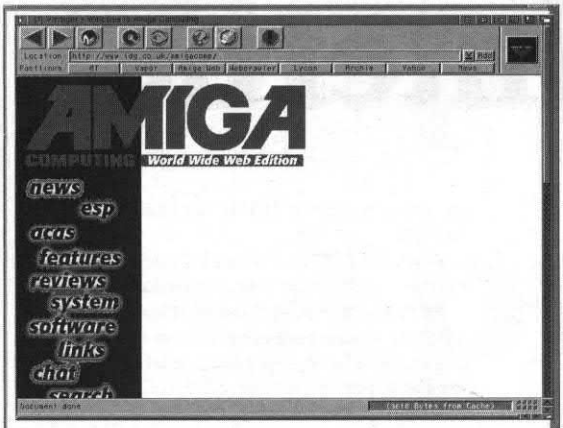
En estas páginas podremos encontrar información muy interesante sobre los procesadores PowerPC, así como información del que podría ser el futuro Power Amiga.

http://www.newtek.com/high



Todos hemos oído nombrar alguna vez el programa Lightwave 3D, pues bien, aquí podréis encontrar las últimas noticias de los desarrollos de la empresa amrericana que lo creó: NewTek

http://www.idg.com.uk/amigacomp/



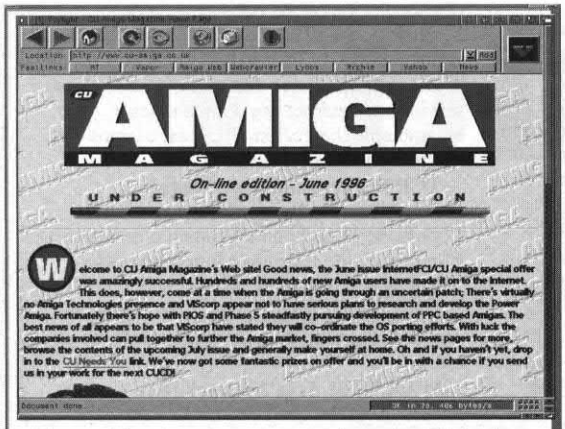
Amiga Computing, una de las revistas inglesas con más éxito también tiene su edición electrónica con noticias y artículos de Amiga.

http://www.magnamedia.de/amiga/index.html



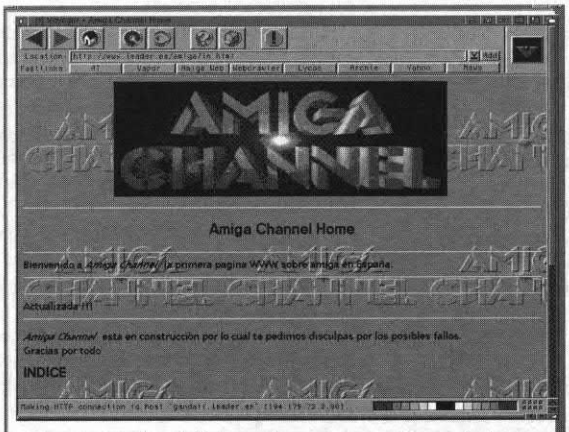
La revista alemana Amiga Magazine también tiene su versión online, y aunque esté en alemán, merece la pena visitarla por los discos de dominio público disponibles vía FTP.

http://www.cu-amiga.co.uk



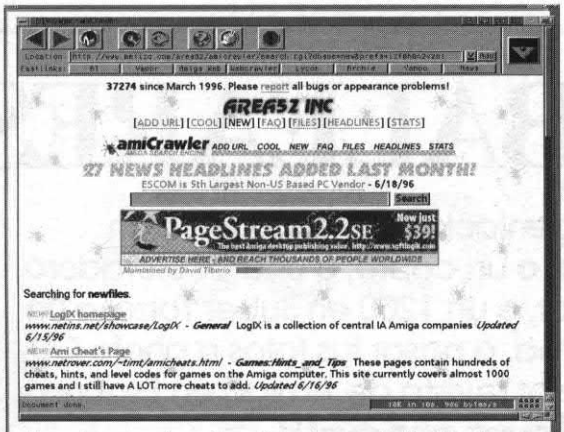
Otra revista de sobras conocida es la CU Amiga Magazine, que también tiene su versión electrónica con noticias y artículos del mes

http://www.leader.es/amiga/in.html



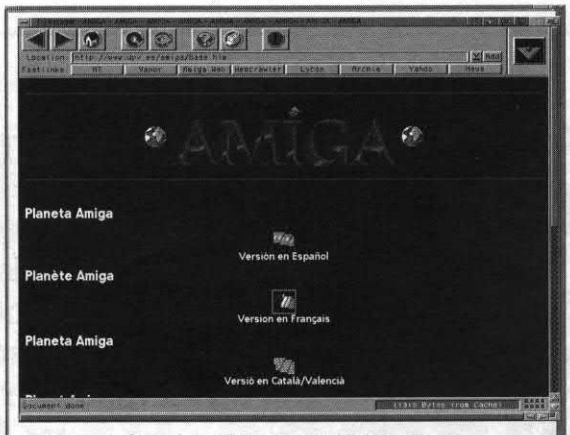
Como no, también podemos encontrar páginas creadas por usuarios españoles, como en estas, donde podemos encontrar todo tipo de información acerca del Amiga. (No actualizado)

http://www.softlogik.com/



Para los usuarios de aplicaciones de Softlogik, como por ejemplo el PageStream 3.0, en este web podéis encontrar actualizaciones e información acerca de sus productos

http://www.upv.es/amiga/base.htm



En esta página podemos encontrar gran cantidad de información en ESPAÑOL sobre Amiga. Estas páginas están creciendo día a día gracias a la amabilidad de un estudiante.

AMIGA

Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Internet InFoWEB Inte

Glosario de Internet

10Base2: : Un tipo de cable usado en las tarjetas de red Ethernet. También es conocido por "Thin" Ethernet y es uno de los métodos más económicos de conexión.

10BaseT: Otro tipo deconexión, similar a la del teléfono, aunque con algunas diferencias.

AS225: Una implementación del protocolo de pila TCP/IP para el Amiga, originalmente desarrollada por Commodore.

AmiTCP/IP:Una implementación del protocolo de pila TCP/IP para el Amiga.

Baudio: El número de cambios de estado, por segundo, de una línea de comunicación. A menudo confundido con BPS.

BPS: Bits por Segundo. El actual número de bits que son transmitidos, por segundo, a través del enlace de comunicación.

Cliente: Un programa que se usa para extraer información de un servidor.

CSLIP:SLIP versión comprimida. Ver SLIP

DNS: La base de datos que contiene todos los Dominios y sus correspondientes direcciones IP

Nombre del Dominio: Esta es la dirección de un sistema de ordenador dado en una red como Internet.

Driver: Software que es escrito para controlar un dispositivo hardware, como un modem o una tarjeta de red.

Direccionamiento Dinámico: Un sistema mediante el cual la dirección IP de una cuenta de Internet es asignada desde el lugar de almacenaje (el proveedor) de todas ellas cada vez que el usuario se conecta.

Ethernet: Un sistema de conexión física a la red, que usa hardware, que puede transmitir datos a más de 10Mbits/segundo.

FTP: File Transfer Protocol (Protocolo de transferencia de ficheros) - usado para intercambiar ficheros a través de la red TCP/IP.

Gateway (Puerta):Una puerta que actúa como enlace entre redes. Por ejemplo, una máquina podría actuar como un enlace entre una red local e Internet.

Host:Una máquina en la red.

HTTP: Hyper Text Transfer Protocol (Protocolo de Transferencia de Hiper Texto). Es el protocolo usado para la transferencia de datos para sistemas basados en Hipertexto tales como WWW.

Internet: Internet es la red universal de los ordenadores. Abre cualquier periódico, enciende la televisión o pregunta a tu abuelita para más detalles.

IP:Protocolo de Internet. Es el protocolo de comunicación de datos usado más comúnmente por todos en Internet.

Dirección IP: Cada máquina en una red TCP/IP debe de tener una única dirección de 32 bits. La dirección generalmente es del tipo "w.x.y.z" donde cada número está dentro del rango de 0 a 255. Algunas direcciones tienen un significado especial.

LAN:Local Area Network (Red de área local). Es una red donde las máquinas están físicamente cerradas respecto a las otras.

Modem: Un dispositivo hardware que se conecta al puerto serie del ordenador, y permite que la información sea convertida de digital a analógica (y viceversa) para transmitirla por el sencillo y antiguo sistema telefónico.

NFS: Network File System (Sistema de ficheros de red): software que permite a los ordenadores compartir discos duros y otros periféricos a través de la red.

Modem nulo: Un cable que se conecta entre dos ordenadores usando sus puertos serie. A nivel del ordenador, da la impresión de que éstos están conectados por un modem.

Parnet: Un conjunto de programas y un cable especial que provee de un NFS básico a dos Amiga, conectados vía sus puertos paralelos.

Punto a Punto: Una red en la cual no hay servidor central: todas las máquinas son iguales y son a la vez clientes y servidores.

Plip: Parallel Line IP (Protocolo de Internet de línea paralela) - un estándar para conectar un Amiga a una red TCP/IP mediante el puerto paralelo.

POP: Post Office Protocol (Protocolo de Correo) - correo electrónico estándar.

PPP: Point to Point Control (Control Punto a Punto) - usado para permitir a un ordenador conectarse a Internet por la vía telefónica. Similar a, pero mejor que, SLIP o CSLIP.

Routing (Encaminar): Consiste en encontrar el camino que deben seguir los paquetes de información desde una maquina origen (por ejemplo, la nuestra) hasta otra destino (por ejemplo, cualquier servidor).

SLIP: Serial Line Internet Protocol (Protocolo Línea Serie de Internet), un camino para enviar señales TCP/IP bajo una línea serie y por lo tanto a través de un modem.

SMTP:Simple Mail Transfer Protocol (Protocolo Simple de transferencia de Mensajes), usado para enviar mensajes a través de los enlaces TCP/IP.

Direccionamiento Estático: Cuando nuestro servidor de Internet nos da una única e incambiable direccción IP la cual usamos cada vez que nos conectamos.

TCP/IP: Transmission Control Protocol/Internet Protocol (Protocolo de Control de Transmisión/ Protocolo de Internet). El protocolo de trabajo de la red Internet.

Telnet: Un programa que permite a un ordenador iniciar una sesión de trabajo en un ordenador remoto a través de Internet o de otra red.

WAN:Wide Area Network (Red de área ancha). Una red que se extiende a través de una gran distancia física.

World Wide Web: La colección de páginas enlazadas de texto, gráficos y sonido distribuida a través de Internet. Se accede con un programa tal como AMosic, IBrowse o AWeb.

Usenet: Sistema enorme en forma de tablero de boletines que usan las redes como Internet para propagarse alrededor del mundo.■

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.

¡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
Includes 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!

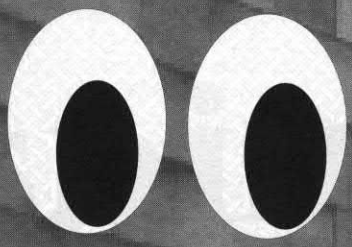
Oferta válida hasta agotar existencias. IVA incluido. Portes no incluidos.

¡Reserva ya tu compilador C!

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

Francisco Olmo/Córdoba

Amigueros con mucha imaginación





Estimados amigos:

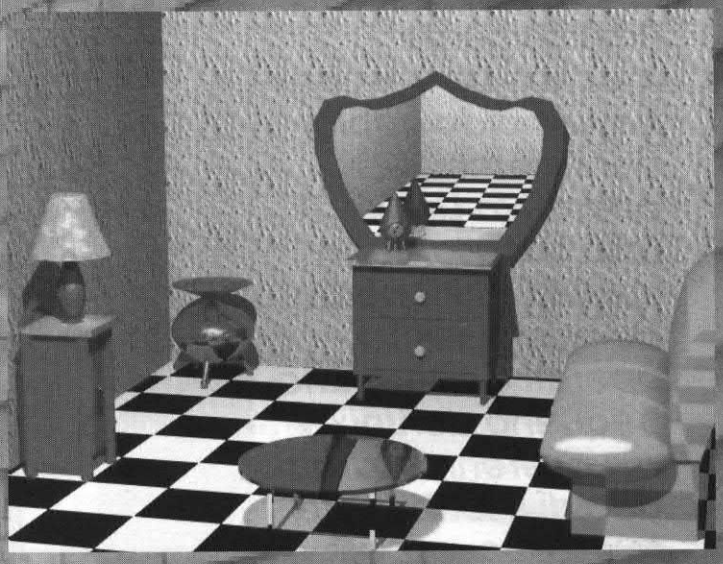
Hace algún tiempo que desarrollo mi afición a la imagen por ordenador, sobre todo en el terreno personal, si bien he hecho también algunos trabajos a nivel comercial para televisión local y estudios de fotografía. A pesar de ello, estoy muy limitado por el equipo con el que trabajo, que no me permite llegar hasta donde yo quisiera, y que tampoco me permite ofrecer la calidad de imagen que se requiere para una dedicación profesional. No obstante, no cejo en mi empeño de seguir produciendo y aprendiendo en este campo de la imagen, ya que la recompensa obtenida, aunque sólo sea la satisfacción personal, es casi siempre superior a los inconvenientes con los que uno se encuentra.

Soy usuario de Amiga desde 1990, y lector de vuestra revista desde el primer número. Desde el principio me ha llamado mucho la atención ver los trabajos que hace la gente, porque de esta manera nos damos cuenta de que nuestro querido Amiga puede servir para cualquier cosa que uno se imagine. Así que hace poco me decidí a participar yo también, y de esta forma poder mostrar a los lectores de Amiga.Info mis creaciones. Sólo os envío dos animaciones porque como en la revista no se pueden ver, no tendría mucho sentido (por cierto, los dos individuos del morfing somos mi hermano y yo). A ver si véis en el último fotograma de la animación de









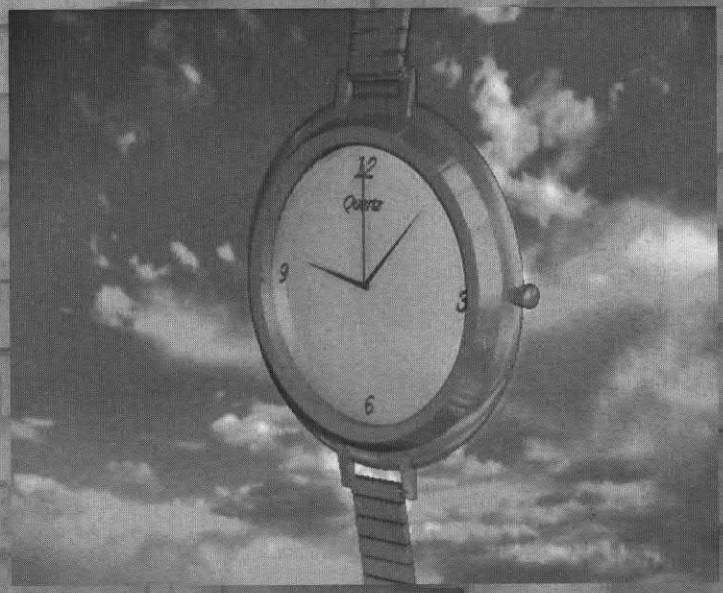
la cripta, sobre la tapa del ataúd, el logotipo de cierta marca de ordenadores, responsable de la situación actual del Amiga. Si podéis, os recomiendo que comprimáis los fotogramas en formato Anim7, porque se obtiene bastante más velocidad de reproducción. El equipo con el que hemos hecho todo esto (y mucho más), es:

SOFTWARE: Real 3D 1.4, Brilliance, Image FX, Vista Pro 3, CineMorph,MakeAnim7, DCTV, FinalWriter, Amos Pro, Blitz Basic 2.1 y alguno más que ahora no me acuerdo (casi todos son originales).

HARDWARE: A500 (WB 2.1), 1MB ChipRam, 4MB FastRam, HD 49MB, aceleradora GVP A530 con FPU 68882 a 40 MHZ y DCTV.

Y no me extiendo más. Espero que me lo publiquéis cuando podáis. Un saludo a todos y desearos la mejor de las suertes con vuestra empresa.

P.D. : Hace algún tiempo traduje al castellano el manual del CineMorph y lo envié a Pixel Soft para que se le pudiera sacar provecho. Pero, ni caso. Y luego nos quejamos de que a nadie le dé por traducir manuales. ¡Hasta pronto amigos!





AInfo: Amigo Francisco, agradecemos tu magnífica colaboración y te invitamos a que continúes creando tus producciones 3D. Continúa así y algún día te veremos como responsable de los efectos especiales de alguna película. Si no, ¡¡¡tiempo al tiempo!!! Recibe un saludo a distancia y nuestras felicitaciones.

Javier Pastor

LINUX: Unix para AMIGA

Posiblemente muchos de vosotros hayáis oído hablar del sistema operativo Linux. A raíz del uso cada vez más extendido de este sistema operativo, hermano pequeño de Unix y sus diferentes ramas, decidí escribir este texto que espero os convezca para intentar instalar y disfrutar de este sistema operativo que probablemente es uno de los mejores actualmente.

INTRODUCCIÓN

Su multitarea y sus características hacen de él un sistema realmente eficaz que además es muy utilizado en ámbitos universitarios y de investigación, por lo que se hacen más evidentes las ventajas que pueden presentarse si una persona llega a saber aprovechar todas sus posibilidades. Este sistema operativo se puede instalar en nuestro Amiga con unas condiciones mínimas y un poco de paciencia.
Otro hermano pequeño de Unix, NetBSD, también puede ser instalado en el Amiga, aunque yo no lo elegí por una razón importante: no funcionaba con la Blizzard 1260 (al menos, hasta ahora) mientras que en Linux esto sí es posible. En el momento en el que escribo esto, se encuentra disponible un kernel compilado especialmente para los Amiga con un procesador 68060. Para este procesador no son compatibles (al menos, no los que yo he probado) los kernel que hasta entonces habían aparecido.

UN POCO DE HISTORIA

Linux nació a raíz del éxito de UNIX en numerosas plataformas gracias al trabajo de su creador, Linus Torvalds, quien lo bautizó con ese nombre. El sistema operativo UNIX es actualmente uno de los más utilizados en todo el mundo a través de sus diferentes versiones, que aparecen actualizadas año tras año.
Unix nació como tal en el verano de 1969, año en el cual Ken Thompson estaba trabajando en los laboratorios BTL (Bell Telephone Labs) de AT&T en Nueva Jersey en un proyecto llamado Multics en el que colaboraban el archiconocido MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) y General Electrics. El proyecto Multics tenía como objetivo crear un sistema operativo multiusuario. Se logró que la misma máquina soportase a tres usuarios distintos con Multics, pero al final el proyecto acabó desechándose. Ken Thompson trabajaba por aquel entonces en un simulador espacial llamado "Space Travel" en la máquina Multics, pero este simulador consumía demasiado tiempo de proceso del ordenador en el que estaba instalado Multics, un GE-645. Cuando Ken Thompson y Dennis Ritchie (creador del lenguaje C) consiguieron un PDP-7 que no estaba siendo utilizado, se pusieron manos a la obra y empezaron a reescribir el código del simulador desde cero, utilizando el ensamblador que incorporaba el PDP-7. A partir de ahí se empezó a fraguar la idea de un sistema operativo multiusuario. Poco después ya habían conseguido implementar el sistema de ficheros y el núcleo del sistema operativo. A partir de ahí el desarrollo de Unix fue creciendo a pasos agigantados, y empezaron a aparecer las distintas versiones y variaciones del sistema operativo, siendo quizá la más conocida la rama de versiones BSD (Berkeley Software Distribution) que nació a partir de la marcha de Ken Thompson a la Universidad de Berkeley y del trabajo conjunto que allí realizó con Chuck Haley y Bill Joy, creador de vi, el editor de textos utilizado en Unix.

VENTAJAS DE LINUX...

Actualmente Linux es utilizado por millones de estudiantes en todo el mundo que no pueden permitirse el gasto en una versión Unix completa, que puede llegar a costar 100000 pesetas o más. Se basó en sus orígenes en Minix, un sistema operativo para los PC que era limitado en cuanto a soporte de dispositivos, pero que poseía un código fuente claro que le dio la idea a Linus Torvalds de mejorar ese código y hacerlo mucho más potente. En ese momento programadores de todo el mundo añadían pequeñas utilidades y actualizaciones para Linux que se iban agrupando formando las llamadas distribuciones que aparecen de cuando en cuando.
Una de las ventajas más notables de Linux es que uno puede modificar el código fuente a su antojo, ya que éste se encuentra en las distribuciones que van apareciendo, de modo que cada usuario de Linux puede mejorarlo y modificarlo a su antojo con ciertos conocimientos de programación. Ahí reside la versatilidad de Linux; si una cosa no te gusta, puedes cambiarla. Esto hace que en cada nueva distribución el código aparezca mejorado, con un sistema de ficheros más rápido, una multitarea más eficiente o un mayor manejo de los recursos del sistema.
La portabilidad de Linux es otra de sus características más alabadas. Linux corre en varias plataformas, incluyendo PCs, Amiga y Atari. Actualmente, Torvalds está trabajando en su compatibilidad con el procesador Alpha de Digital Equipment y su extensión a otros procesadores es más que probable dada la ingente cantidad de personas en todo el mundo trabajando para su mejora. Esta portabilidad (compatibilidad) con otras plataformas hace posible que las aplicaciones creadas para Unix sólo tengan que compilarse en la plataforma que utilicemos para que ésta funcione sin

problemas, ya que el código fuente de la aplicación (que en la mayoría de los casos se encuentra disponible libremente) deberá ser teóricamente válido para las distintas plataformas. Sólo el ejecutable varía de una plataforma a otra, puesto que el compilador de cada plataforma genera ejecutables ligeramente distintos para cada tipo de máquina.

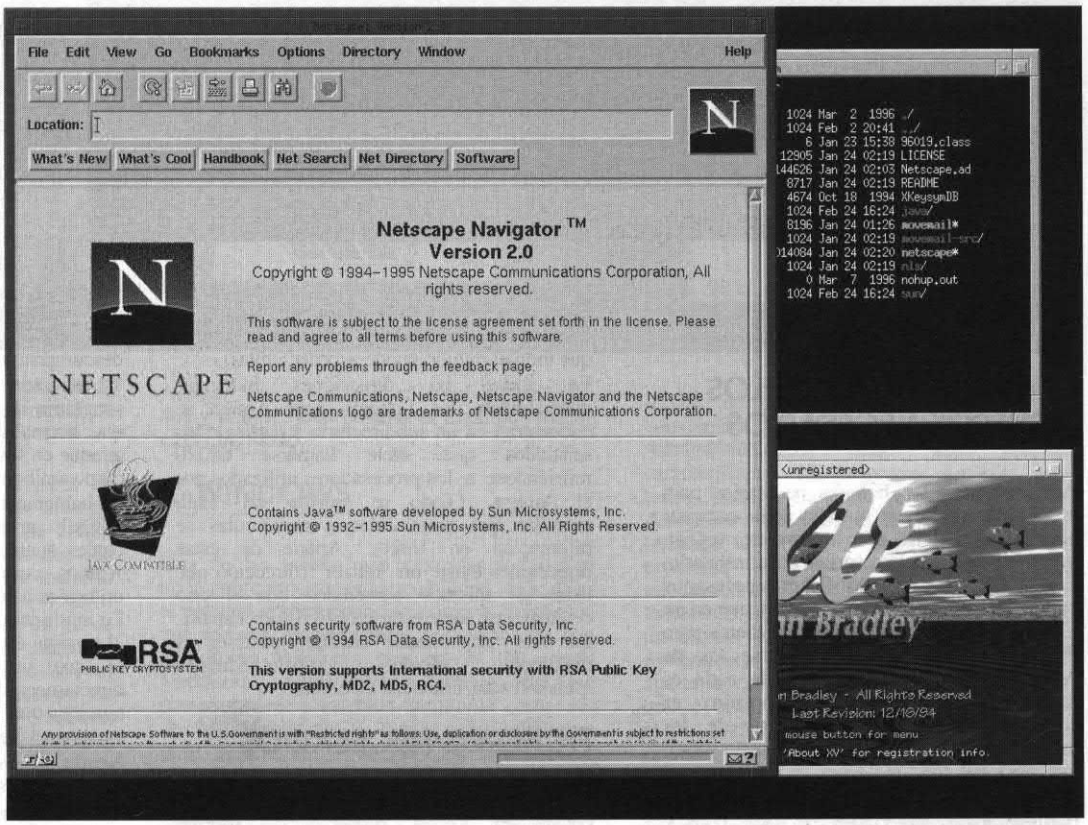
Otra de las ventajas de Linux es la gran cantidad de aplicaciones que poco a poco van apareciendo. Las más utilizadas son quizá los compiladores. Lenguajes como C, C++, Pearl o TCL están disponibles en Linux. Es más: el compilador de C de GNU es uno de los más utilizados en todo el mundo. Sobre todo por estudiantes, es cierto, pero incluso las grandes compañías están empezado a utilizar estos compiladores... ¿Por qué pagar por un compilador comercial cuando hay uno realmente potente y que es de libre distribución?

Además de todas estas maravillas, es posible gestionar una red de varios ordenadores a través de Linux: tiene posibilidad para trabajar con fuentes PostScript en pantalla, centenares de utilidades y aplicaciones y cómo no, la posibilidad de navegar por Internet es realmente factible gracias a las versiones de Netscape y otros programas de "navegación" que han aparecido para Unix/Linux y que son realmente potentes.

Y la cuestión clave: multitarea. Los usuarios de Amiga no echaremos de menos la multitarea puesto que en Linux ésta se ha implementado de manera brillante siguiendo el patrón de los sistemas operativos Unix, que fueron los primeros en incorporar esta característica que luego se intentó trasladar a otros sistemas operativos (aunque a veces no sin demasiado éxito). Como era de esperar, todo funciona perfectamente y sin problemas, de la misma forma que lo hace el Amiga OS que manejamos todos los días.

Debemos utilizar las versiones correctas de cada uno de los programas necesarios para la instalación, porque de otro modo el sistema operativo no funcionará. Una vez instalado, existen "parches" para actualizar la versión que utilicemos o bien ciertas características como la mejora del sistema de ficheros o la posibilidad de que Linux funcione reconociendo la tarjeta gráfica que estemos utilizando (que no ocurre demasiado a menudo).

El segundo de los inconvenientes es un problema al que tampoco hay que darle mayor importancia, y es el de que Linux no puede correr en multitarea con el Amiga. O estamos utilizando uno, o estamos utilizando el otro. Esto puede suponer ciertos problemas a la hora de trabajar en ciertas cosas en las cuales sólo necesitamos Linux cierto tiempo o viceversa. En cualquier caso, sí es posible copiar ficheros de una partición de



...E INCONVENIENTES.

Aunque hay pocos, lo cierto es que tiene dos inconvenientes algo molestos. El primero de ellos y el más importante es la instalación. Mientras que los (en este caso) afortunados usuarios de PC tienen un script de instalación (es decir, Linux se instala casi de forma automática) los usuarios de Amiga lo tenemos más crudo y la instalación se realiza de forma manual, de modo que no está de más echarse un largo vistazo a alguno de los muchos documentos que existen como referencia para instalar Linux en el Amiga.

Y es que Linux es un sistema operativo que no se instala de cualquier manera. Han aparecido tantas distribuciones de Linux que lo primero que conviene hacer es leerse los ficheros "Announce" que más tarde trataré.

Amiga a una partición de Linux o al contrario.

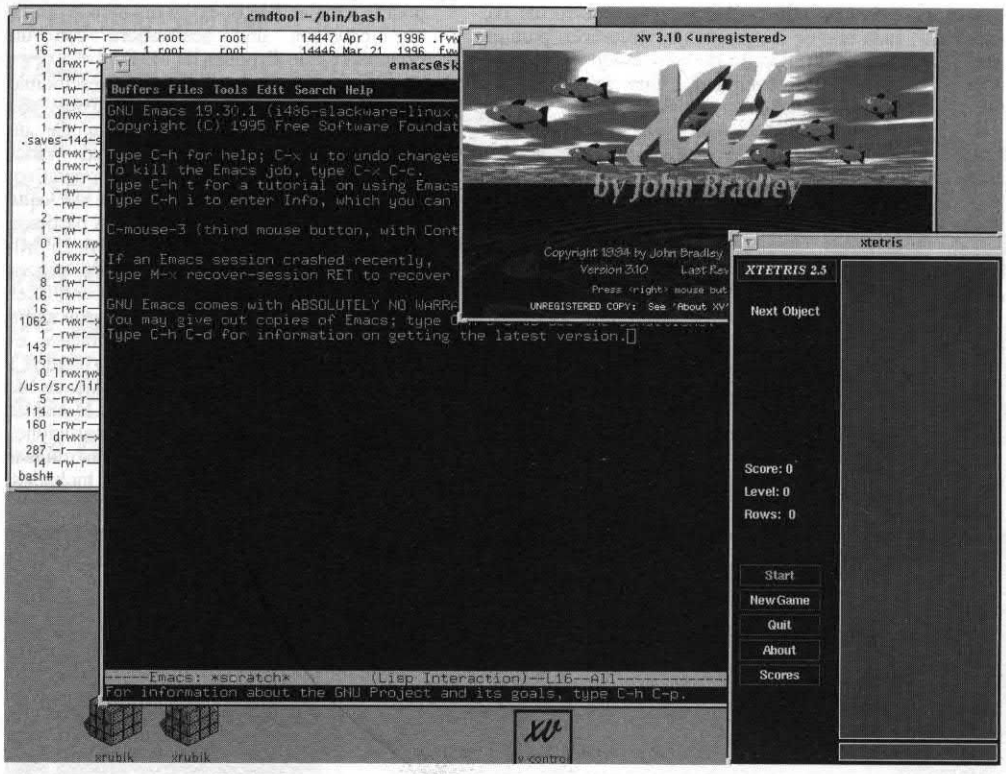
REQUISITOS MÍNIMOS

Para la instalación de Linux en Amiga se necesita un Amiga que disponga de MMU (Memory Management Unit). Esta unidad se puede encontrar en procesadores tales como el 68030, 68040 o 68060. Atención con los usuarios de un Amiga 4000/30 puesto que el procesador que utilizan de serie estos Amiga es un 680EC30 y no el 68030. Las siglas EC que aparecen en los procesadores 680x0 responden a la abreviatura de "Embedded Controller" y son una versión más económica del procesador pero que no incorpora esta unidad. Así pues, los Amiga que tengan este tipo de procesadores no podrán instalar Linux en su máquina a no ser que consigan una aceleradora con un procesador que disponga de MMU.

El disco duro es también imprescindible para la instalación de Linux. Para los usuarios ocasionales basta con un par de particiones dedicadas a las particiones / (root -> raíz) y /usr del sistema operativo. Dependiendo de los propósitos de cada persona la capacidad variará, pero la partición root no debe tener menos de 10 ó 15 Mb y en la partición /usr es recomendable utilizar un mínimo de 50 Mb. Estas cantidades evidentemente aumentan en gran proporción para usuarios serios para los cuales es conveniente utilizar un disco duro entero a este sistema operativo, puesto que además de una partición root de 30 ó 40 Mb y la /usr de 200 conviene tener un par de particiones más para guardar aplicaciones y otras muchas utilidades que irán necesitando, incluidos, por supuesto, los ficheros necesarios para la instalación de las X-Windows.

Memoria RAM: Es recomendable tener 4 Mb como mínimo aunque 8 empiezan a ser totalmente necesarios si queremos utilizar las X. A partir de esta memoria podemos tener una partición dedicada a memoria virtual que utilizan muy a menudo programas y aplicaciones que funcionan en el entorno de las X-Windows. Esta partición es llamada swap y deberá tener una capacidad mínima de al menos 2 veces la memoria RAM que tengamos instalada, aunque siempre es mejor en estos casos que sobre que no que falte.

Un Workbench 2.0 ó superior también es necesario. Aparte de esto, la librería ixemul.library es absolutamente necesaria y podéis encontrarla en aminet (por ejemplo, sunsite.doc.ic.ac.uk /pub/aminet/) en una



versión que deberá ser superior a la 39. Yo utilizo la 41.4 aunque he leído que la 40.4 y anteriores también funcionan perfectamente.

DÓNDE CONSEGUIR LOS FICHEROS NECESARIOS

Para conseguir los ficheros necesarios para instalar Linux lo más sencillo sería comprar alguno de los CDs que (se supone) reúnen todos los ficheros necesarios para instalarlo. Estos CDs suelen tener los ficheros necesarios para varias plataformas, de modo que en un CD en el que se encuentran los ficheros para PC pueden muy bien encontrarse los de Amiga, aunque lo mejor antes de nada es asegurarse. La segunda opción es conseguirlos por ftp en alguna de las direcciones que a continuación señalo, claro que para eso hay que tener un módem y el software necesario.

(Utilizar login anonymous en todas ellas y password anonymous@ para poder acceder a estos directorios. Estos sitios son lo que se llama direcciones de ftp anónimo, es decir, que todo el mundo puede acceder a ellas).

En todas las direcciones indicadas normalmente los ficheros para Amiga se encuentran en un subdirectorio a partir de los señalados que suele llamarse 680x0 refiriéndose a los procesadores utilizados por el Amiga. (Todo se escribe tal cual, recordar que mayúsculas y minúsculas se diferencian en Unix). Aparte de estas direcciones existe un "mirror" (dirección que tiene los mismos contenidos que el sitio original, que suele estar en EEUU) en España, que os recomiendo utilizar porque es realmente rápido: sunsite.rediris.es /pub/software/linux/tsx-11/680x0

FICHEROS NECESARIOS

Para la instalación base serán necesarios ciertos ficheros. En primer lugar, Linux consta del "kernel" o núcleo del sistema operativo, en el cual se encuentran todas las instrucciones básicas que el sistema reconoce y que controla todo el sistema operativo. El kernel se puede encontrar tanto ya compilado para nuestro Amiga, como en su fichero fuente que se puede compilar en nuestra máquina, aunque esto sólo sirve de algo si ya teníamos Linux instalado anteriormente y queremos actualizar nuestra versión instalada. Los ficheros fuente suelen acabar en .diffs.gz mientras que los ficheros ya compilados y ejecutables, que son los que en principio nos interesan, son los .tar.gz o bien .gz a secas. "tar" y "gz" son señales de que el fichero ha sido comprimido con estos programas, tar y gzip que podemos encontrar también mediante ftp, por ejemplo en:

sunsite.doc.ic.ac.uk /pub/aminet/util/arc

Probablemente se encuentren los compresores señalados, que deberemos utilizar para descomprimir los ficheros para la instalación previa, aunque luego los compresores señalados se encuentren en uno de los directorios que se crean en dicha instalación, y que utilizaremos para descomprimir los ficheros root.tar.gz y usr.tar.gz, como se indica en los documentos de instalación.

En segundo lugar necesitaremos un fichero imagen de la RAM, esto es, un fichero que simule en nuestra instalación previa una memoria RAM a partir de la cual podemos descomprimir e instalar los ficheros.

Y en tercer y último lugar es necesario un programa de arranque del sistema operativo, que normalmente se conoce como bootstrap, aunque en sus versiones Amiga también aparece como amiboot.

Probablemente al acceder al subdirectorio /680x0 aparezcan 2 subdirectorios en los cuales aparecen los ficheros para instalar Linux. Ambos corresponden a las 2 versiones más utilizadas actualmente de Linux, la 0.9 y la 1.2. La más antigua, la 0.9, está quedando obsoleta y el paso de ésta a la v1.2 es algo complicado por lo que yo recomendaría utilizar la v1.2 directamente. Si hay algún problema, sólo tenemos que volver al principio e instalar la 0.9 aunque no creo que esto suceda.

Aparte de estos dos subdirectorios, aparecen también otros en los que aparecen utilidades, los ficheros de sistema que más tarde comentaré, y tres directorios que más tarde serán esenciales: el directorio /ELF, es el directorio en el cual se encuentran los "parches" necesarios para que la versión de Linux que utilicemos sea compatible con el sistema de ficheros binarios ELF (Executable and Linker Format) , un sistema que va a ser necesario si queremos instalar las famosas X-windows, de las que hablaré más tarde. También será necesario para poder utilizar ciertas aplicaciones que utilizan este nuevo estándar que ha aparecido en el mundo UNIX. Los otros dos subdirectorios son /X11R6 y /X11R6.1 en los cuales se encuentran los ficheros para la instalación de las X-windows en el Amiga.

En todo caso, como ya he comentado anteriormente, conviene que consigáis todos los ficheros Announce que suelen aparecer en los subdirectorios v0.9 y v1.2. En estos ficheros se explica qué versión es la que se ha tratado, qué

Direcciones FTP más importantes:

Nombre del Servidor	Dirección IP	Directorio
sunsite.unc.edu (EEUU)	198.86.40.81	/pub/Linux
tsx-11.mit.edu (EEUU)	18.172.1.2	/pub/linux
nic.funet.fi (Finlandia)	128..214.248.6	/pub/OS/Linux ia
Direcciones de refuerzo:		
ftp.uu.net (EEUU)	192.48.96.9	/systems/unix/linux
wuarchive.wustl.edu (EEUU)	128.252.135.4	/systems/linux
ftp.informatik.tu-muenchen.de	131.159.0.198	/pub/Linux
ftp.mcc.ac.uk (Reino Unido)	130.88.203.12	/pub/linux
ftp.ibp.fr (Francia)	132.227.60.2	/pub/linux
kirk.bu.oz.au (Australia)	131.244.1.1	/pub/OS/Linux

mejoras se han realizado y posibles imcompatibilidades con versiones anteriores. También hay un fichero llamado FAQ (Frequently Asked Questions) en el que se resuelven las dudas que más a menudo aparecen en la instalación y utilización de Linux en Amiga.

FICHEROSDE SISTEMA

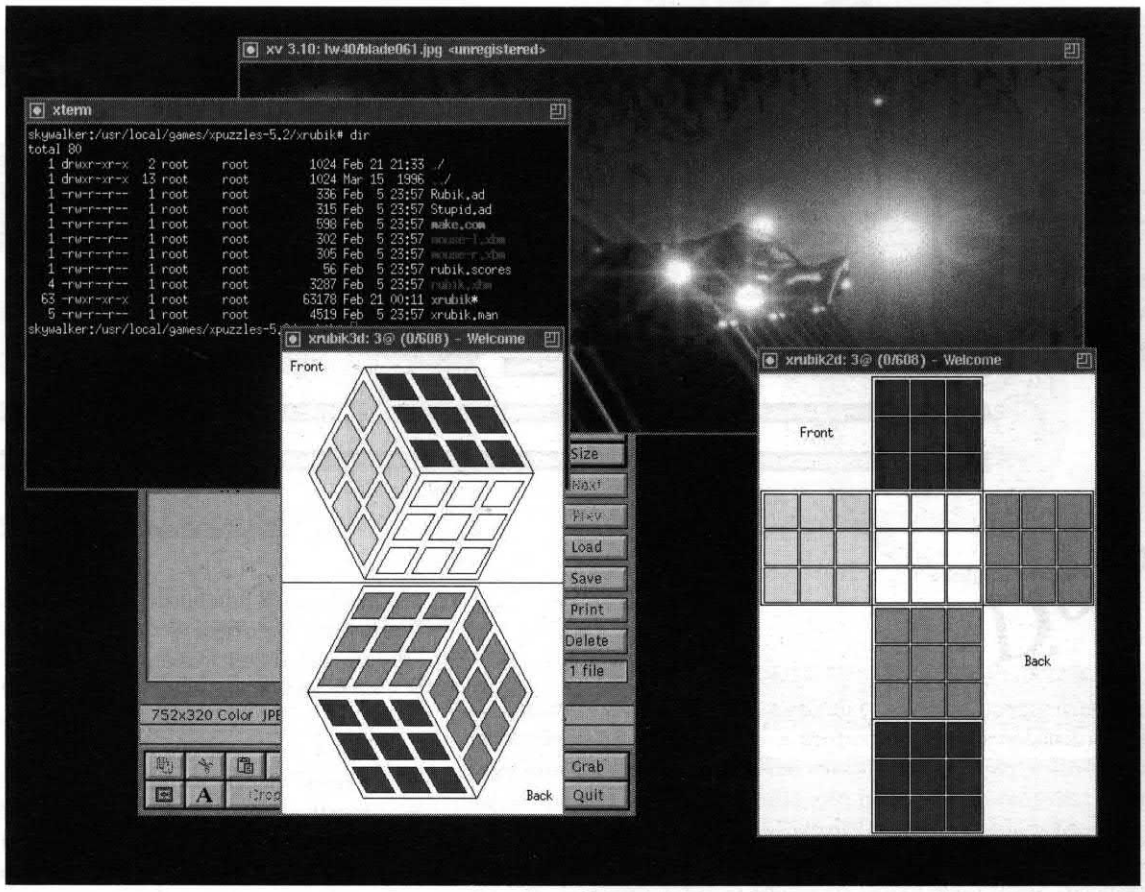
Después de haber conseguido los tres ficheros mencionados para la prueba de la instalación inicial os harán falta los dos ficheros de sistema realmente importantes: el root y el usr. Estos dos ficheros corresponden a las dos particiones que como mínimo todo buen usuario de Linux debería tener preparadas para la instalación de Linux.
El fichero que corresponde a la partición root, actualmente tiene el nombre de watchtower-root-fs.tar.gz y ocupa algo más de 1Mb. Este fichero contiene muchos de los comandos que más tarde utilizaremos habitualmente, es una especie de partición system en el Amiga.

La partición /usr se descomprime a partir de un fichero llamado watchtower-usr-fs.tar.gz que ocupa la nada despreciable cifra de 11Mb, con lo cual conseguirlo es cuestión de paciencia, aunque no sería mala idea incluirlo en un CD con todos los demás ficheros necesarios para la instalación para Amiga de Linux. En este fichero se encuentran utilidades y aplicaciones adicionales, incluidas el compilador de C, una cantidad importante de librerías para este compilador y además alguna que otra curiosidad como pequeños juegos.

Así, los ficheros necesarios para la instalación previa son:

v1.2/README
v1.2/vmlinux-1.2.13pl9.gz
v1.2/amiboot-3.1.gz
filesys/watchtower-root-fs.tar.gz
filesys/watchtower-usr-fs.tar
v1.2/filesys-pl4-newer.ext2
v1.2/filesys-pl4-newer.minix

Los dos últimos ficheros son las dos imágenes que recomiendo tener para asegurarse de que la instalación funciona. La diferencia son los formatos del sistema de ficheros. Al iniciar la instalación, como se puede leer en el documento de instalación, se deben formatear las particiones que hayamos preparado previamente con el HDToolBox. Este formateo se puede hacer con el sistema ext2 o bien con el minix, algo así como el FFS y el OFS de Amiga. En cualquier caso conviene tener los dos y utilizar, si es posible, el ext2, puesto que es el más usado.



X-WINDOWS

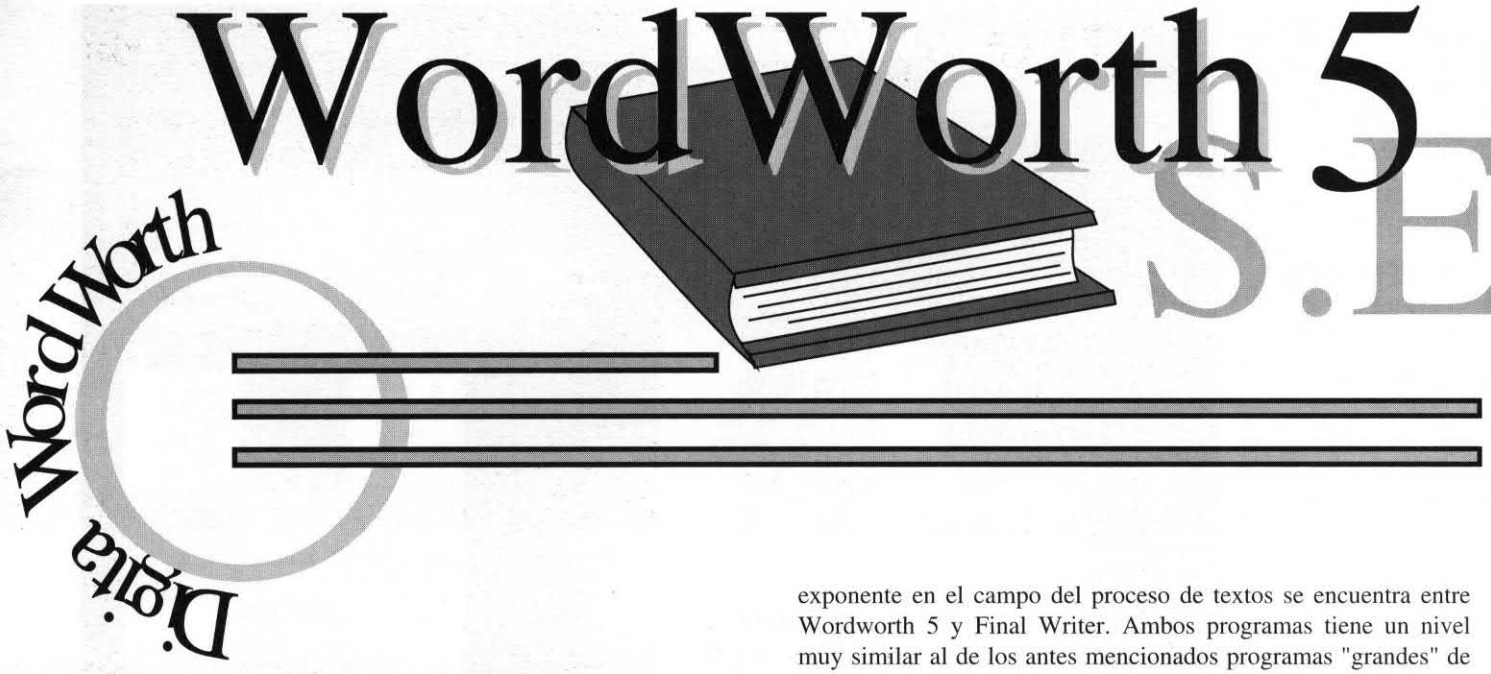
Una de las facetas más conocidas de Unix, si no la más conocida, es la posibilidad de instalar el entorno gráfico conocido como X-Windows, que no tiene absolutamente nada que ver con el entorno Windows que en su día creara Microsoft. Este entorno gráfico dio pie posteriormente a sistemas operativos como los de los Macintosh o Amiga, que siguieron otras directrices a la hora de implementar ciertas partes del sistema operativo pero que adoptaron la idea de utilizar el ordenador desde un entorno gráfico y no sólo a través del teclado.
Las X-Windows en Linux están realmente bien implementadas y actualmente muchas de las aplicaciones que se programan van orientadas hacia este entorno gráfico. Por poner un ejemplo, el editor de textos LateX es uno de los más famosos y utilizados en todo el mundo, y ya ha dejado atrás a los famosos ed, emacs y vi del Unix que se utilizaban sólo desde la típica shell o ventana de comandos. Otra de las aplicaciones más utilizadas es el famoso programa de proceso de imágenes XV, o bien los programas que permiten ver textos realizados con fuentes Postcript en pantalla, y, como último ejemplo, el GNU Chess mediante el interface xboard permite jugar partidas de ajedrez a través de este entorno.
A partir de la idea de las X-Windows han ido apareciendo a lo largo del tiempo los window-managers, algo así como diferentes modos de presentar las X a gusto del consumidor. Cada uno de estos window-managers tiene sus propias características. El programa Amiwin, que todos podéis encontrar en el CD que Amiga.InFo traía con el número de Navidad utilizaba el manager llamado tvwn. El problema de Amiwin es que sólo es una simulación de X-Windows, con lo cual nunca tendremos las mismas posibilidades que con un sistema operativo Unix operando a pleno rendimiento. En el subdirectorio /X11R6 aparte de este manager se pueden encontrar 2 más, el olw (Open Look Window manager) y el fw. Está desarollándose alguno más del que pronto tendremos noticias. De todos modos, todo es probar y elegir el que más guste a cada cual. Las variaciones típicas son la forma de las ventanas, su color, tipo de botones de las ventanas, cómo se activan los menús y cosas por el estilo.

CONCLUSIONES

Posiblemente el esfuerzo que requiere instalar Linux al final valga realmente la pena puesto que tendremos un sistema operativo similar a nuestro Amiga OS pero con muchos más años de vida puesto que procede de un sistema operativo que ya es un verdadero veterano: Unix. La cantidad de gente volcada en mejorar Linux, adaptándolo a nuevas plataformas, añadiendo actualizaciones para soportar tarjetas gráficas y otros dispositivos hacen de Linux un sistema operativo con un potencial tremendo que posiblemente sea cada vez más y más utilizado en toda clase de plataformas.■

Néstor Garcia

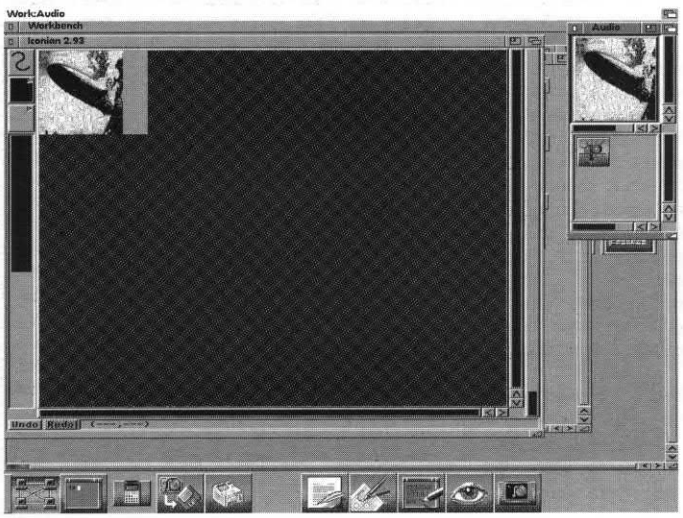
WordWorth 5 S.E

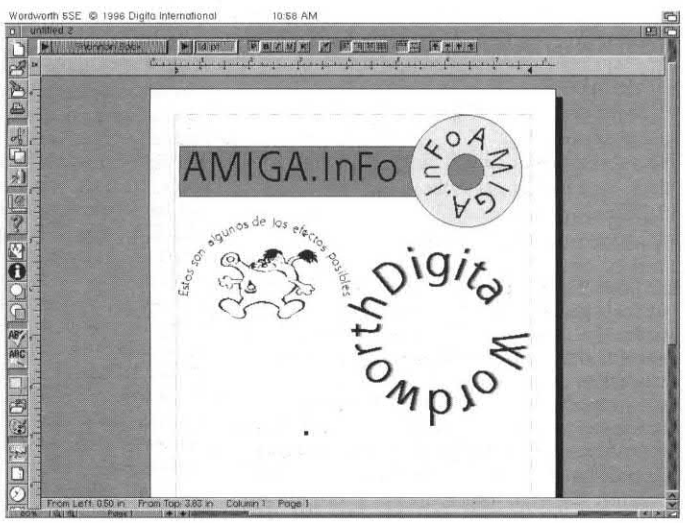


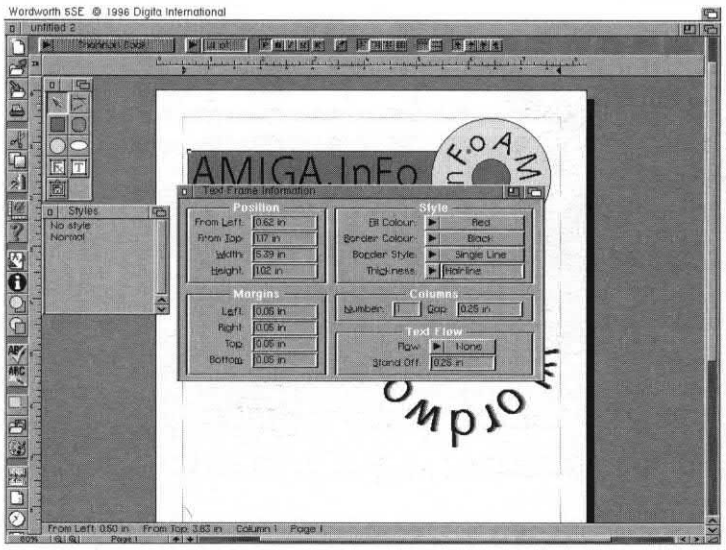
Sin duda alguna, el proceso de datos ha sido la tarea principal de los ordenadores. Esto se traduce a qualquier tipo de aplicación informática, pero uno de los usos más cotidianos y populares es el procesamiento de textos.Ha provocado la llamada "guerra de las palabras", una verdadera lucha en la cual las compañías desarrollan programas cada vez más potentes y fáciles de manejar. Seguro que todos, en alguna ocasión, obligados por las circunstancias de esta penosa vida, nos hemos visto empujados a trabajar con alguno de los "grandes" (Word,WordPerfect o AmiPro) en otras "plataformas". Ciertamente son programas de gran potencia y polivalencia, pero tienen una gran pega : no han sido programados para Amiga. Por consiguiente, el gran vacío dejado y la demanda de los usuarios de procesadores de texto de última generación ha provocado que compañías como Digita se preocupen de desarrollar este tipo de software.

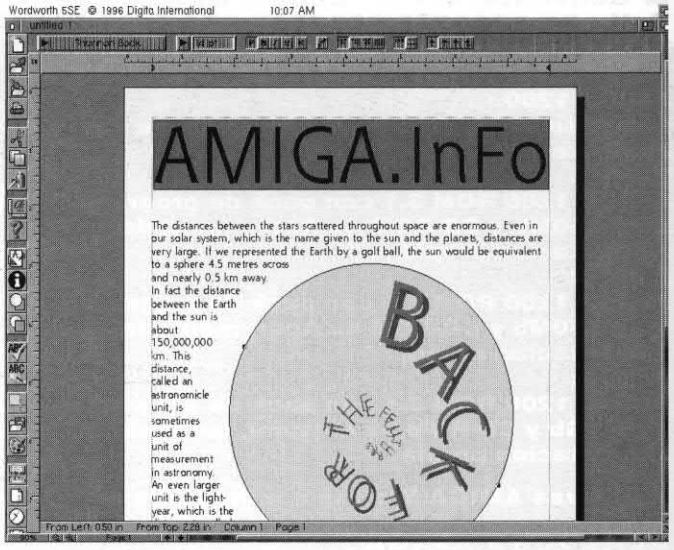
Antes de Wordworth 5 hubo otros muchos intentos por parte de otras compañías y pudimos observar por nuestras pantallas los más variopintos programas, desde Kindwords y Prowrite al ya más avanzado Final Copy, pero sin duda alguna el máximo exponente en el campo del proceso de textos se encuentra entre Wordworth 5 y Final Writer. Ambos programas tiene un nivel muy similar al de los antes mencionados programas "grandes" de PC, superándoles en algunos aspectos y viéndose derrotados en otros.

De la mano de Digita nos llega la última versión de su saga Wordworth, y aunque se trate de una Special Edition (versión recortada con muchos menos clips, menos fonts y algunas opciones menos en el Speller, bastante más barata) ya deja entrever su garras. Wordworth 5 S.E. es un programa extremadamente sencillo aunque esconde un enorme potencial. Incorpora todas las prestaciones que se podría esperar de la llamada "última generación" de procesadores de textos aunque en ocasiones va más allá. Algunas herramientas permitirán hacer algún que otro diseño vectorial, efectos de texto, e importar y escalar gráficos. Cuenta con Mail-Mergin, un completísimo diccionario Collins (en inglés, claro está), Speller y Thesaurus, múltiples formatos definibles de página y soporta de fuentes Compugraphic, Truetype, Intellifont, PostScript y las estándares de Amiga. Tendremos en todo momento un comando de ayuda on line y Wordworth se encargará de corregir nuestro trabajo automáticamente gracias a la tecnología Digi-Sense. La generación de tablas también es posible y disfrutaremos de libre



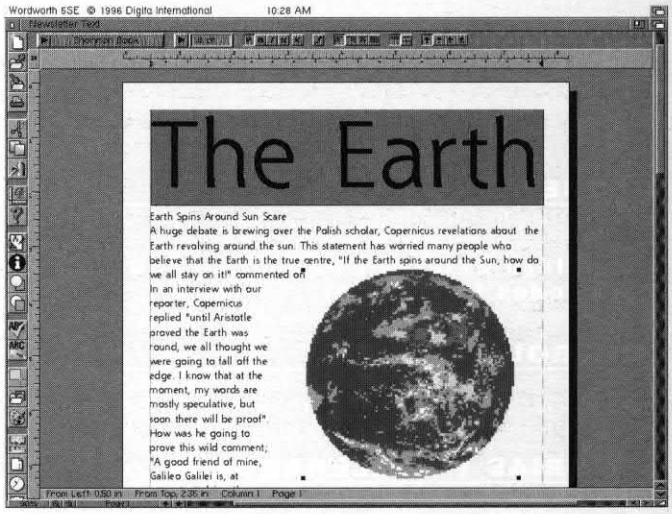




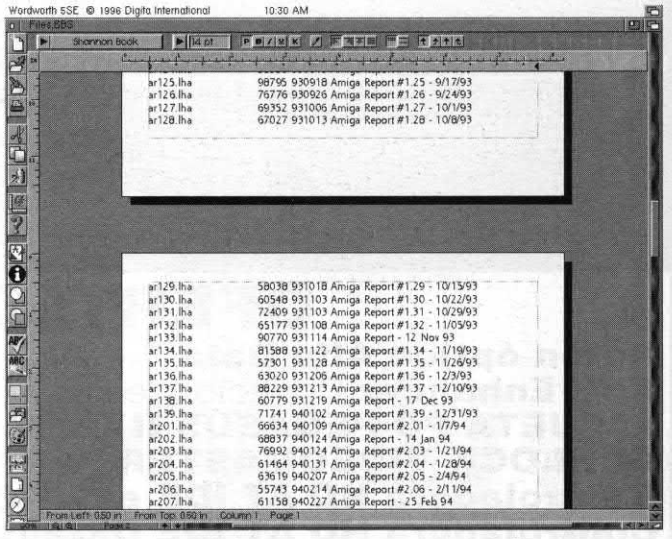


acceso a las bases de datos generadas por Digita Datastore, Mailshot Plus, Superbase, KData o cualquier programa que pueda exportar datos como ASCII o DIF (Data Interchange Format). De este modo se abre otra puerta al mundo de los PC y Mac al poder compartir sus datos.

Aunque básicamente podríamos catalogar a Wordworth como procesador de textos, ya vemos que sus capacidades van más allá, rozando los términos de la autoedición. Es posible crear documentos complicados (cajas de texto, gráficos importados, efectos de texto con degradados,...) con una simplicidad sorprendente. El término S.E. no debe confundirnos, ya que esta versión de Wordworth puede cubrir cualquier necesidad, aunque se eche en falta un mayor soporte de formatos (sería inmensamente útil poder importar directamente documentos del Word, WordPerfect, AmiPro, Excel...) y un mayor abanico de lenguas en sus diccionarios.



De todas maneras, WordWorth 5 se perfila como el mejor procesador de textos existente para Amiga y aquéllos que estén acostumbrados a trabajar con aplicaciones de otras plataformas no notarán diferencias significativas en cuanto a prestaciones, pero sí agradecerán una mayor accesiblidad a las opciones y sencillez de uso. Por otra parte, Wordworth no demanda una cantidad de recursos exagerada como suele ocurrir con los antes mencionados programas, sino que con un A1200 y dos disqueteras es posible ejecutarlos aunque es muy recomendable el uso de un disco duro. La versión completa del programa requerirá al menos tres megas de RAM y debe ser ejecutado obligatoriamente desde disco duro. En definitiva, es un programa altamente recomendable dada su potencia y versatilidad.



AMIGA.InFo

★★★★

Producto: WordWorth 5 S.E.
Distribuidor: Importación
Requisitos: 2 meg Ram, OS 2.04 o superior
Incluye: 3 discos y manual en inglés

Centro Informático Boadilla S.L.

C/ Convento, 6 1°4ª 28660- Boadilla del Monte. Madrid
Telf.: 91-6322375/6322765 FAX: 91-6321099

OFERTA EQUIPOS 1996

OFERTAS Junio-Julio 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 (Vídeo 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
Aceletadora 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

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 vídeo 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.

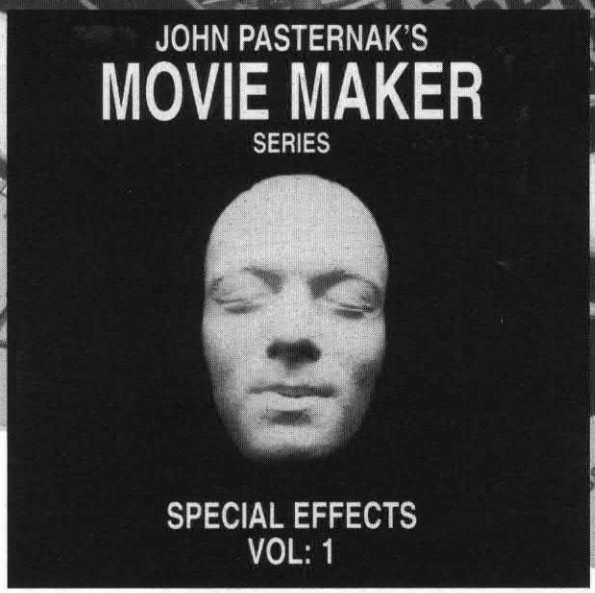
OFERTAS ESPECIALES

Ratón óptico Alfa Data **5.900**
TBC Enhancer Corrector de color digital **129.900**
TARJETA PC PEGASUS II Tarjeta PC hace compatíbles 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**

NOVEDADES EN CD

MOVIE MAKER

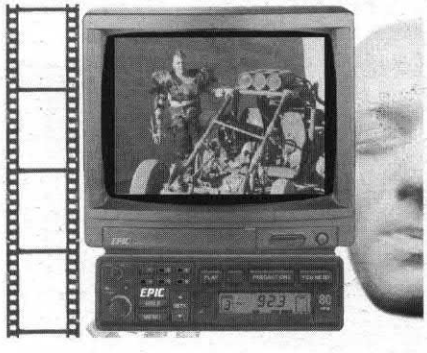
Fabricante: Silver Monday Productions
Ordenador: Amiga
Puntuación: 8



Los fanáticos del cine casero están de suerte, por fin disponen de una completa guía de cómo filmar una película de lo más gore. Este CD explica con todo lujo de detalles toda una serie de técnicas para simular masas sanguinolentas, trozos de carne, extirpación de ojos con un bolígrafo a lo vivo, heridas abiertas supurantes, miembros vomitando sangre, guarradas sin fin con matariales caseros tales como salsa de tomate o un lata de conservas. La realización es bastante buena , cuenta con un interface muy sencillo e intutitivo, mucho audio digital (en inglés, como siempre), gráficos muy detallados y alguna que otra secuencia animada. En todo momento dispondremos de ayuda para emplear los trucos que se explican, y, creedme, os sorprenderíais de la sencillez de algunos y de lo realistas que son. O sea, que si queréis emular a Terminator hurgando entre los tendones y músculos del antebrazo, a Freddy cortando por lo sano o, simplemente, queréis provocarle a vuestra madre un infarto, éste es vuestro compacto. Como nota curiosa, aquéllos que sólo dispongan de un A1200 "a pelo", irán algo justillos ya que los fabricantes recomiendan al menos 4 megas de fast y un CD de x4 para una ejecución óptima del programa.

Epic Marketing
Victoria Rd, Swindon, Wilts
Tel: +44 (0)793 514188
9660





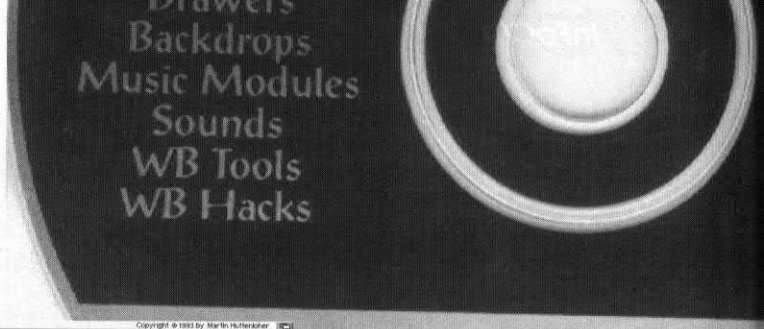


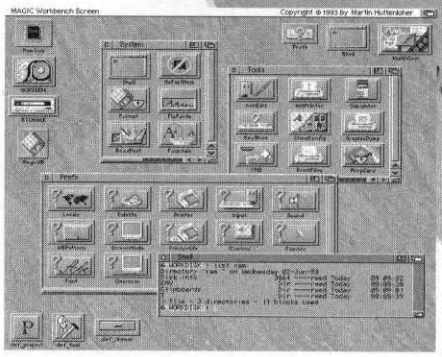




MAGIC WORKBENCH ENHANCER

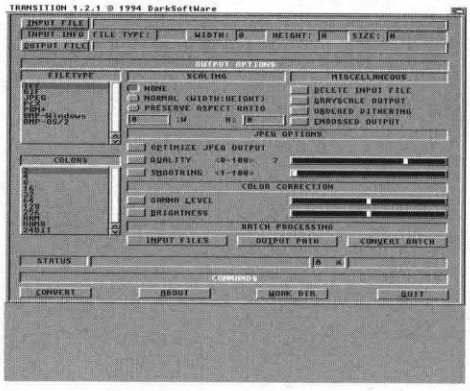
Fabricante: Epic Marketing
Ordenador: Amiga
Puntuación: 9

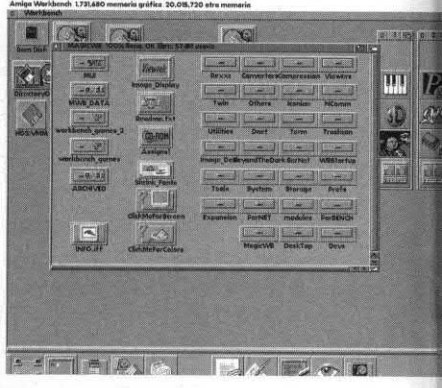






Sin duda alguna, Magic Workbench se ha convertido en una de las aplicaciones más populares. Corrige uno de los pequeños defectos que sufre nuestro sistema operativo : su estética. Debido a esto y a su alta aceptación entre los usuarios, Epic ha lanzado al mercado este singular CD que incluye la versión shareware de Magic Workbench , unso 10.000 iconos catalogados por temas , 1.000 imágenes de alta calidad para usar como fondo en 8, 16 y 256 colores, algunos samples y unas 300 utilidades para sacarle el mayor partido posible al Magic. También se incluyen el soft de parnet y sernet, programas de comunicaciones como el Ncomm , compresores , juegos , players , visualizadores y multitud de programas que sin duda nos facilitarán la existencia frente al Workbench. Un gran acierto de Epic Marketing que de seguro será correspondido por todos los amigueros.

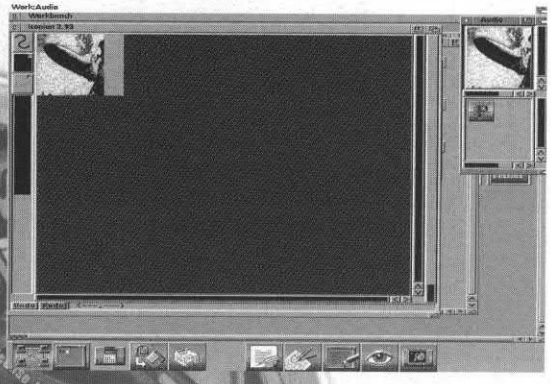




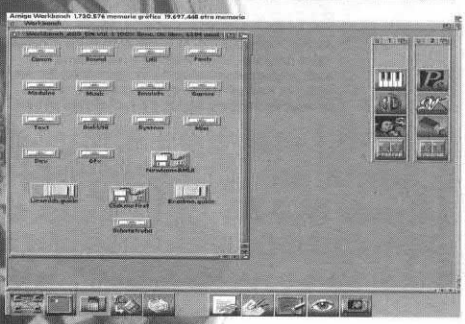
WORKBENCH ADD-ON

Fabricante: Schatztruhe
Ordenador: Amiga
Puntuación: 6









Muchos son los CD's publicados relacionados con el sistema operativo y que anuncian en sus portadas una auténtica revolución para él. Lástima que en muchos casos sólo se quede en un simple anuncio en la portada. El CD que nos ocupa no es más que eso, un cúmulo de programas y utilidades con una eficacia realmente cuestionable, unos cuantos módulos por aquí, algunos gráficos de fondo por allá y mucho "relleno". Podemos citar como programas aprovechables a Shapeshifter, AmiWin y muy poco más aunque el serigrafiado del disco es bastante bueno. Sólo se puede recomendar este compacto a aquéllos que busquen un muestrario de shareware alemán o a coleccionistas incondicionales, ya que existen recopilaciones mucho mejores. En resumen, éste será uno de esos CD's que pasarán sin pena ni gloria, pero en ningún caso su contenido justifica su precio.

Tarjeta de vídeo

Double Scan A4000



por Alberto Acosta

Esta tarjeta hace que, los afortunados usuarios de A4000, tengan la posibilidad de ver todos los modos gráficos de pantalla por debajo de 30khz (es decir, los PAL y NTSC que van a 15 khz) en un monitor VGA normal y corriente. Es totalmente compatible con todos los programas existentes de Amiga.

Sólo actualiza los modos PAL y NTSC, por lo que los demás modos de pantalla los deja intactos. Es muy útil para poder ver en un VGA animaciones, demos, juegos, y sin perder nada de calidad. Los modos entrelazados los muestra exactamente igual que lo hará cualquier monitor de Amiga estándar. Si además la acompañamos con una tarjeta gráfica (por ejemplo Cybervision), tendremos una mezcla perfecta.

La tarjeta viene en una escueta caja de cartón blanca, con 2 páginas de manual (¿Para qué más?)....

El único requisito es el de instalarla en el slot de vídeo del 4000 (es el que está más cerca de la placa base), y listo...

La tarjeta tiene una única salida de 15 pines para conectar el monitor, por lo que la salida normal de vídeo de Amiga de 23 pines queda libre. Es totalmente compatible con todas las tarjetas del mercado, como la Cybervision, la PAR, V-LAB, etc....

Los modos PAL/NTSC los muestra con una calidad increíble, y muestra todos los modos de dichas resoluciones, tanto los entrelazados como los no entrelazados.

La hemos probado con un monitor VGA Samsung Syncmaster 17GLI, y podemos afirmar que es la combinación perfecta para quien quiera invertir en un monitor Multiscan.

El Samsung memoriza todos los ajustes de cada resolución, por lo que una vez ajustados no hace falta tocar el monitor. Este monitor, aparte de tener una resolución bastante buena, tiene todo los ajustes en pantalla, por lo que facilita la realización de éstos.

La forma de pedirla es mediante tarjeta VISA a la dirección indicada en la valoración. Suelen tardar en suministrarla unos 15 días aproximadamente.

Método de operación:

Doublescan 4000 dobla la frecuencia añadiendo una línea en blanco después de cada línea de vídeo escaneada. A diferencia de cualquier flicker-flixer, esta tarjeta muestra las pantallas entrelazadas correctamente a 50/60 Hz.



Información técnica:

-Se conecta al slot de vídeo del Amiga 4000
-Resolución in/out de 24 bit
-28 Mhz Pixel generation.
-Todos los modos que vayan debajo de los 18khz se doblan de frecuencia.
-Soporta modos entrelazados
-Soporta modos NTSC
-14 Mhz pixel input para las pantallas dobladas de frecuencia.
-28 Mhz pixel input y pass-through para los modos de pantallas no dobladas.
-Salida de 15 pines estándar VGA.■

AMIGA.InFo

Valoración ★★★★

Producto: Doublescan 4000
Fabricante: Petsoff Limited Partnership P.O.Box 1009
FIN-53301 LAPPEENRANTA FINLANDIA
Pedidos por fax: ++358-53-452-3347
e.mail: Jyrki.Petsalo@lut.fi
Precio: aprox. 31.000 ptas

Usuario



Microprocesador propio
Alpha channel
Control de auto fade
Modo de Standby
Mejora y limpia la señal
Controlado por soft

Para todos los Amigas

exijente

Màxima



Audio y Video
Blue-Box-Keying
Alpha channel
Auto fade control
Standby- and Bypass-Mode
Software control
Video-Enhancer
Color bar generator for fine tuning

Para todos los Amigas

calidad

Econòmico



CVBS and Y-C Video
Smooth Fading
Standby Mode
Monitor-Switchover
Video-Enhancer

Para todos los Amigas

Mejora

Stabilizing
No color flickering
Color shift
Video-Enhancer

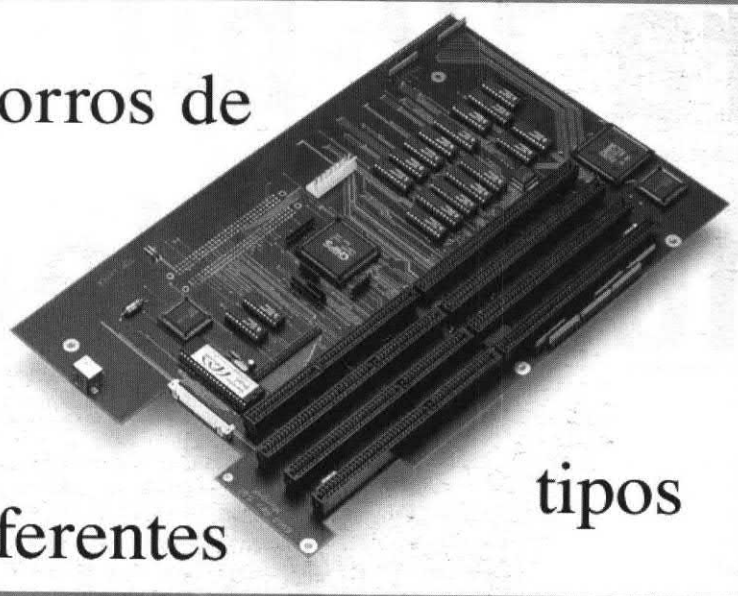


tu imagen

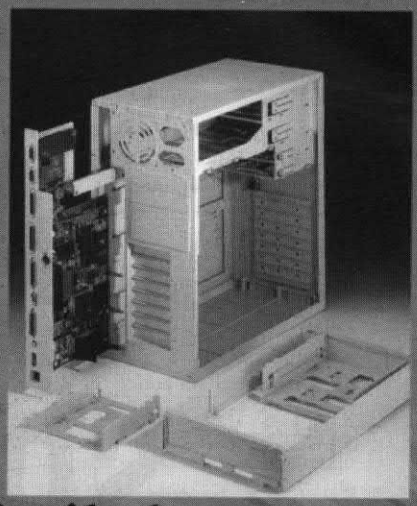
AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

MicronIK®

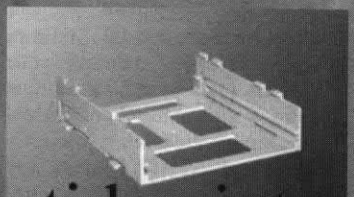
Zorros de



diferentes tipos

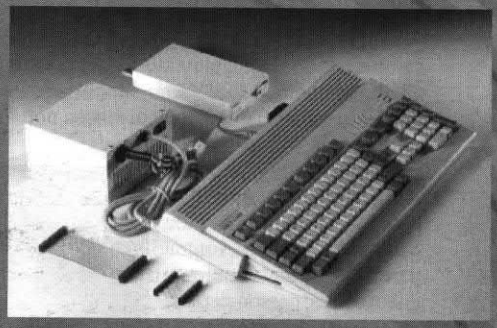


Fàcil de montar



pastidor interno

infinitiv



Fuentes de gran potencia

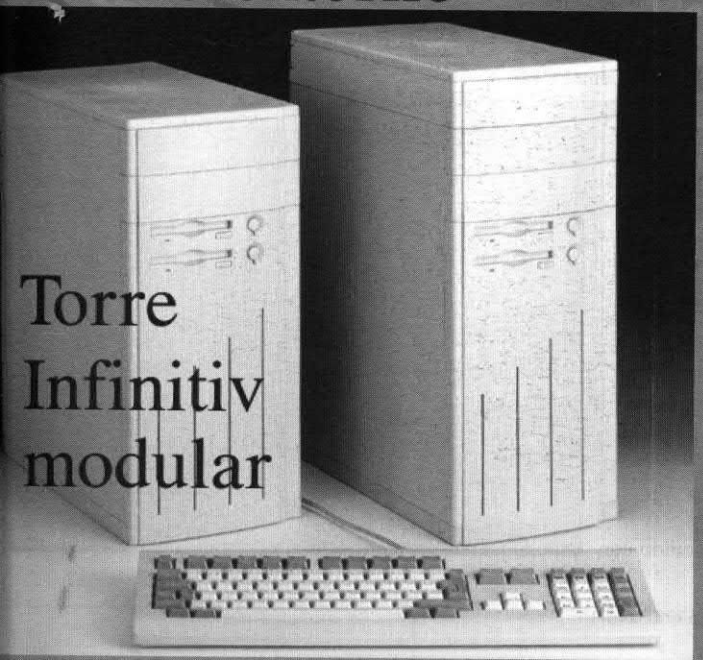


Teclado externo

Placa madre



con Zorros



Torre Infinitiv modular

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

J.L. Cepria

Aura 12-bit soundsampler

Cuando hablamos de música para y desde el Amiga, referirse a los instrumentos (en nuestra jerga, samples) es absolutamente necesario. Cualquier mod que se componga está determinado, en muchas ocasiones, por los sonidos que se utilizarán.

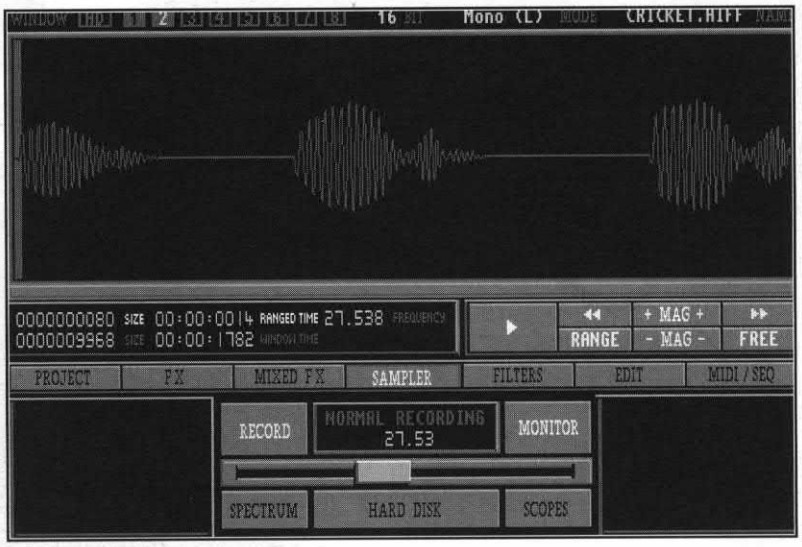
En principio todos acudimos a las múltiples recopilaciones que existen dentro del mundo Amiga, pero llega un momento que quieres personalizar y crear un sonido propio para tus mods.

Entonces se plantean dos opciones: crear instrumentos a base de síntesis o samplearlos de cualquier fuente de sonido.

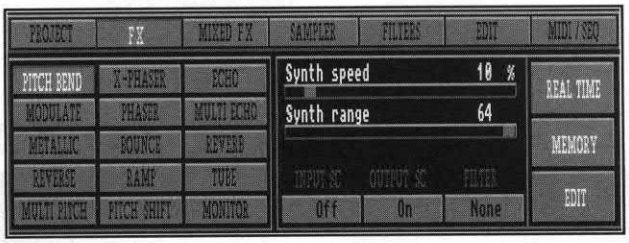
Si te decides por la segunda, necesitas un sampler. Este aparato convierte una señal eléctrica analógica en digital, o sea, en comida para tu Amiga.

Aura es un sampler que te permitirá obtener muestras de sonido de 16 bits, de calidad más que aceptable, que podrás añadir a tus composiciones.

Este sampler se presenta en una caja de cartón, junto con un disquette, el manual y cuatro patas de goma.



Pantalla de trabajo.



Menú de efectos.

Una vez el sampler está conectado a través de la PCMCIA es posible cargar el programa que suministra la casa.

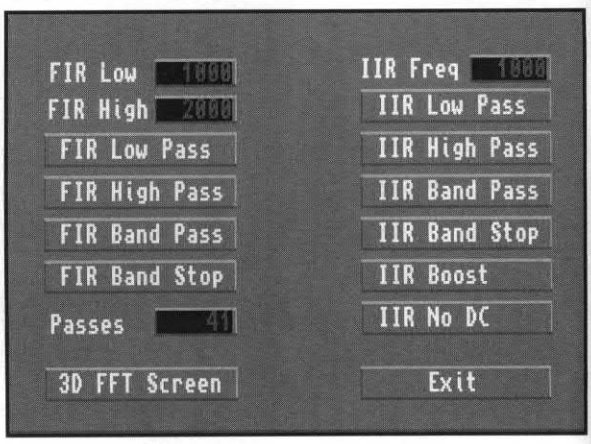
En el caso de no haber utilizado nunca la PCMCIA para instalar un periférico es posible que tengas algún problema. Dada la frágil naturaleza de esta entrada hay que observar algunas precauciones. Aura no debe ser conectado hasta no instalar las cuatro patas de goma que igualan la altura del Amiga con el sampler. Este debe ser introducido hasta escuchar un clac, en línea recta y sin ser forzado. El ordenador no será puesto en marcha hasta estar completamente seguro de que el digitalizador está correctamente instalado. En caso contrario, tanto Aura como tu ordenador pueden sufrir daños.

La pantalla de trabajo de este programa no te sorprenderá si has visto alguna en Protrackers u Octameds.

Una gran ventana ocupa, prácticamente, media pantalla. En ésta puedes visualizar el sonido con el que estés trabajando. Debajo encontrarás un panel con la información necesaria sobre el sample actual: tamaño, tiempo y frecuencia de la grabación. A su derecha tienes los controles del sample. La siguiente ventana contiene un menú con las opciones de trabajo posibles y, por último, debajo del mismo, encuentras dos ventanas que reflejan la señal del sonido que entra y el panel de control del programa entre ellas.

SAMPLES

Es posible cargar sonidos ya muestreados y salvarlos en tres formatos diferentes, IFF, AIFF y RAW. Para ello hay que utilizar una ventana de 8 bits, ya que la mayoría de instrumentos de Amiga trabajan en esta resolución. Si prefieres samplear un sonido para utilizarlo en una composición propia, es necesario tener en cuenta la frecuencia de muestreo. Mientras más alta sea, más calidad y más memoria por segundo. Atención al grabarlo como instrumento. El Amiga sólo puede utilizar sonidos que estén por debajo de 28kHz. Aura te da la posibilidad de samplear a frecuencias mucho más altas (61kHz), por



Menú de filtros.

lo que antes de salvar el sonido será necesaria la compresión del mismo.

EFECTOS

Una de las opciones más llamativas son los dos menús de efectos. El primero contiene 14 efectos que puedes aplicar sobre cualquier sonido. El segundo consiste en 58 efectos mezclados a partir de los 14 efectos base. Estos efectos también se pueden utilizar en tiempo real, aunque según la velocidad del ordenador presenta un cierto retardo. Es muy interesante el Pitch Shift, efecto que eleva o reduce la frecuencia del sonido sin variar la velocidad de reproducción.

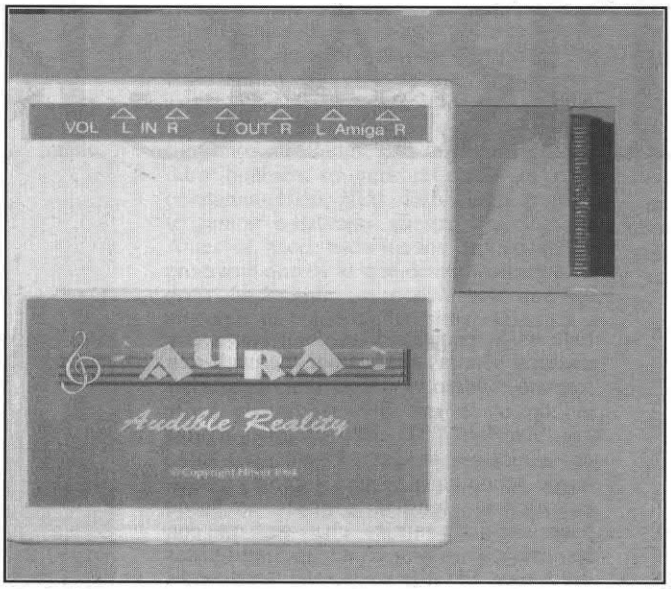
FILTROS

Este programa también te permite utilizar una gran variedad de filtros, con lo cual, la calidad de los sonidos será mucho más alta. Existen dos tipos de filtros, los FIR (Finite Impulse Response) y los IIR (Infinite Impulse Response). Dispones de 4 tipos FIR y 6 tipos IIR. En el caso de no dominar el tema filtros es aconsejable empezar utilizando los IIR. Estos son mucho más rápidos y sencillos para alguien novato. Aplicar un filtro supone para el ordenador realizar una serie de cálculos complicados que requieren bastante tiempo en los filtros FIR. El menú de filtros permite acceder a una pantalla donde se representa el sonido en tres dimensiones. Esta pantalla hará las delicias de aquéllos que tengan conocimientos sobre el comportamiento físico del sonido y es una excelente ayuda para comprobar el funcionamiento de los filtros.

MIDI

Aura no desecha las posibilidades del MIDI e incorpora un pequeño secuenciador capaz de cargar una serie de sonidos que serán ejecutados a gusto del usuario.

Conectando un teclado a través de un interface MIDI puedes hacer sonar los samples sin necesidad de utilizar el teclado Amiga. El programa incluso permite asignar un sample a cada nota del teclado. De esta forma puedes convertir tu ordenador en un módulo de sonido, con la diferencia que los sonidos serán aquellos que el usuario ha creado.



Aspecto exterior de Aura.

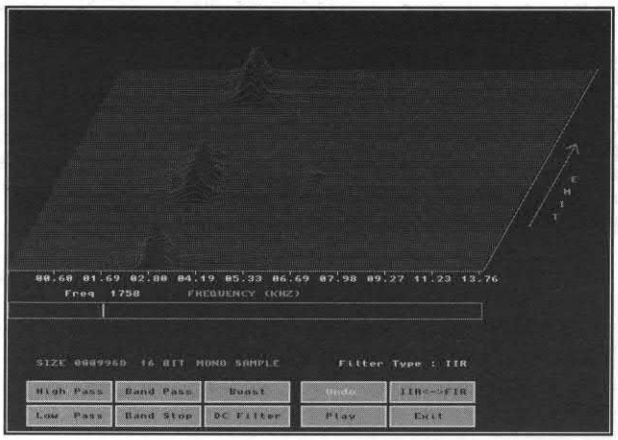
MEMORIA

Al igual que el trabajo con imágenes de calidad, la utilización del sampler requiere disponer de suficiente memoria RAM. Sin ella, es imposible samplear y trabajar con calidad y comodidad. 10 segundos de muestreo pueden acabar con la memoria de un A1200 de serie (minuto y medio de muestreo, a 47 kHz, 16 bits, estéreo, ¡ocupa unos 20 megas!). Aura permite grabar directamente a disco duro, pero hay que tener en cuenta que la calidad puede disminuir sensiblemente. Esto depende de la velocidad y la fragmentación del HD. El trabajo desde este soporte se hace lento y tedioso pero te permite tener canciones enteras, con calidad digital, almacenadas en tu ordenador. Para evitar problemas con la velocidad del disco duro, la mejor solución es disponer de uno tipo SCSI.

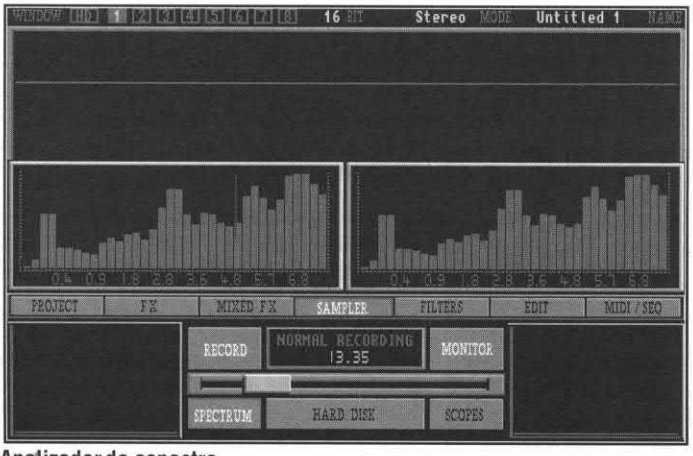
12 BITS

Aura es un sampler que, a diferencia del Amiga, trabaja a 12 bits (aunque almacena los sonidos en memoria a 16 bits). De esta forma se aumenta la calidad del sonido considerablemente. Una de las características de este aparato es que te permite conectar la salida de sonido del Amiga al mismo y la transforma de 8 a 12 bits. Los sonidos de 12 bits no se pueden escuchar a través del ordenador. Conectando la salida de sonido del sampler al monitor o a un amplificador, te aseguras que podrás oír cualquier sonido, tanto los de 8 bits de Amiga como los de 12 bits del Aura.

Aura es un producto excelente para aquellos usuarios que pretendan añadir un toque personal a sus composiciones musicales, utilizando instrumentos creados especialmente para cada ocasión aunque, evidentemente, no es el producto estrella de aquéllos que trabajan profesionalmente con el sonido. Este sampler está destinado a ocupar el sitio del mítico Perfect Sound en los A500 y convertirse, probablemente, en el digitalizador de sonido semiprofesional por excelencia de los A1200.■



Pantalla en 3D.



Analizador de espectro.

AMIGA.InFo

Valoración ★★★★

Producto: Aura 12-bit SoundSampler
Fabricante: HiSoft

Precio: aprox. 18.000 ptas
Requisitos: Amiga600/Amiga1200, 1M RAM (mínimo)
Incluye: Manual Inglés, 1 Disco instalación

Hector Moratilla

Crea tu MOD con PROTRACKER v3.15

Dentro de los secuenciadores tipo "Trackers" que podemos encontrarnos en el entorno de Amiga, es el Protracker el que guarda la mejor relación sencillez/prestaciones, por cuanto, a pesar de no poseer M.I.D.I., cuenta con potentes herramientas para editar.

Con el tutorial que sigue a continuación, confío en poder acercar la posibilidad de realizar música (Módulos) incluso a los más profanos en el tema, ya que pienso que todos tenemos en mayor o menor medida inquietudes musicales que no siempre son expresadas con facilidad. El tutorial está dividido en partes para poder utilizarlo como guía de consulta temática, también quiero añadir que los principios básicos de funcionamiento del Protracker3.15 son aplicables a cualquier tracker, por ser éste un programa, digamos, estándar, en lo que se refiere a su funcionamiento. Lo que quiere decir que un módulo realizado con Protracker puede ser reproducido en cualquier tracker y en cualquier plataforma (IBM-Pc...). En cuanto a las músicas que se pueden hacer con Protracker3.15, quiero aclarar que, dependiendo de la habilidad y el conocimiento musical de cada uno, se puede realizar cualquier tipo de música:

-TECHNO
-TECHNO-PSICODELIA
-INTELLIGENT-TECHNO
-TRIBAL-TRANCE
-CYBER-TECHNO
-HOUSE-DUB
-AMBIENT-TECHNO
-PROGRESSIVE
-AMBIENT-DUB
-AMBIENT
-ETNO-AMBIENT
-TRANCE
-ACID
-HOUSE
-HIP-HOP
-TRIP-HOP
-JUNGLE
-ATMOPHERIC-JUNGLE
-NEW CHILL-OUT
-MUZAK
-ELECTRONICA
-INDUSTRIAL
-INDUSTRIAL-DARK
-CYBERNETICA
-CYBER-TRANCE
-GOTHIC
-ELECTROACUSTICA
-EXPERIMENTAL
-PERFORMANCE
-COMPUTER-MUSIC
-DARK
-POP-ELECTRONICO
-NOISE
-EXTREMA
-HARD-CORE
-HARD-CORE
-FREE HARD-CORE
-EBM
-EBM-TECHNO
-NOISE-EXTREMO
-ELECTRONICBODYMUSIC
-DARKWAVE
-CROSSOVER
-ELECTRO-DARK
-FREE-JAZZ
-JAZZ
-ACID-JAZZ
-ROCK
-ROCK-SINFONICO
-ROCK-PROGRESIVO
-ROCK-GOTICO
-NUEVAS MUSICAS
-ETNO-PERCUSION

Esta es la pequeña lista de tendencias y mixturas sonoras que he podido escuchar en formato módulo, con esto quiero desechar el tópico de que sólo se puede hacer ¿¿¿¿"Bacalao"???? o del predominio de éste en la mayoría de los módulos, por tanto quede claro que con ¡¡cuatro!! pistas, conocimiento musical y ganas, se puede hacer cualquier música, claro está que con las limitaciones propias de las cuatro pistas del Amiga. Sin más y esperando que surtáis abundantemente de módulos nuevos las BBS's, os dejo con el Tutorial

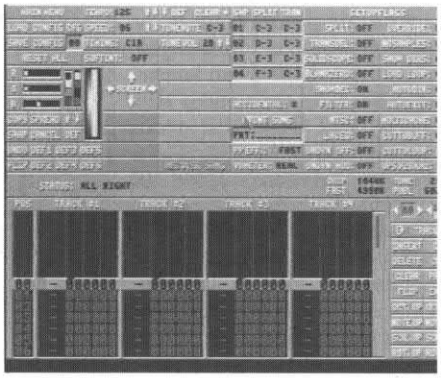
INTRODUCCION

-Protracker3.15 es de manejo fácil e intuitivo, no hay menús, y esto facilita su manejo. El programa sólo tiene tres pantallas:

-Principal o de edición (pantalla donde se trabaja)
-Disk.op (pantalla para operaciones de disco y carga de módulos, samples, básicamente)
-Setup (preferencias del programa)

1º-A/ PRINCIPAL O DE EDICION

Esta es la pantalla que nos encontraremos nada más arrancar el programa y donde pasaremos la mayoría del tiempo haciendo el módulo. A primer golpe de vista, se pueden ver las herramientas del Protracker3.15, de arriba a abajo vemos en la parte superior-izquierda un grupo de botones que controlan la reproducción (play), la grabación (record), la edición (edit), la parada (stop), etc, también en este conjunto de botones tenemos los que nos llevan a la pantalla de preferencias (Setup) y a la pantalla de operaciones de disco (Disk op.). Más a la izquierda otro grupo de botones con flechas arriba y abajo nos ayudarán más adelante a ordenar nuestro módulo (Pos I D, Pattern, Length), un poco más abajo y



después del botón "Leng", el display "Samplename:" nos indicará qué sample tenemos sonando en nuestro teclado. Aún más abajo tenemos tres botones para arreglar un poco nuestro sample (Sample, volume finetune). A la izquierda de estos tres botones tenemos otros seis botones:"Length", "Repeat", "Replen", "Load sample", "Kill sample" y, el más importante, "Sampler". Este botón nos despliega la ventana de un completo sampler en el lugar donde se encuentran las pistas de audio. Este sampler, como cualquier otro sampler, nos posibilita digitalizar, resamplear, hacer "loops", es decir, que el sample se repita cíclicamente, cortar y pegar y editar nuestra muestra además de retocar su sonido, en fin, todo lo que se refiere a retocar los samples, incluido algún que otro efecto, lo mejor para averiguar sus posibilidades es cargar un sample cualquiera y "hurgar". Por cierto este sampler se puede utilizar en conjunto con el editor de samples que contiene nuestra "Caja de herramientas" y que resumimos a continuación. En la parte superior-derecha tenemos los medidores y debajo nuestra "caja de herramientas" con botones numerados de 1 a 7:

-1. Edit options (opciones y modos de editar el módulo)
-2. Sample editor (Para arreglar y hacer algún efecto al sample)
-3. Chord editor (para hacer coros y polifonía con samples)
-4. Filter editor (nos podemos hacer un filtro de audio a medida)
-5. sin usar
-6. sin usar
-7. sin usar

Iremos explicando su función a medida que nos haga falta en el módulo que realizaremos después. Ya, en la parte de abajo, podemos observar nuestro magnetofón digital, es decir las cuatro pistas:

Aquí os muestro qué función tiene cada número en una nota cualquiera.

```
*****************************
*                           *
*                           *
*                           *
*                           *
*          D-3 01 0 C20     *
*            ^  ^     ^     *
*     A____I  I     I___C   *
*             I             *
*             I             *
*             B             *
*****************************
```

"20" es el grado del comando o efecto (desde 00 a 40)

A/ Espacio dedicado a la nota:

"D" es la nota
"3" es la octava

B/ Espacio que nos indica el sample que es.

C/ Espacio dedicado al comando o efecto
"C" es el comando
(en este caso "c" es el volumen)

Los comandos o efectos se sitúan como hemos visto en los tres últimos dígitos, existen más de veinte comandos distintos pero los más usados son:

C volumen
D salto
E filtro
F velocidad

Si queréis más información sobre comandos, echadle un vistazo al otro fichero de texto que incluye este tutorial llamado "Comandos avanzados" o haceros con el ejemplar de la revista "Amiga.Info" Nº4, donde dedican un extenso artículo al tema de los comandos de los tracker en general. Por último, comentaros que el grado de actuación de la velocidad suele estar entre 00 y 07, lo mejor es probar qué velocidad nos viene mejor. A la izquierda de estas pistas de audio observamos otro conjunto de potentes herramientas de edición del módulo, podemos seleccionar dónde queremos editar, en una pista (Track), en un patrón (Patt), en un trozo de una pista (Block) o en la pista de comandos (CMDS), el resto son básicamente herramientas para colocar, mover, subir, bajar, copiar, pegar, borrar, insertar o dar la vuelta a la pista, bloque, o lo que tengamos seleccionado en el botón cíclico superior (Block, Track, Patt, CMDS) además de subir o bajar octavas y subir o bajar notas.

1º-B/ DISK OP.

No profundizaré demasiado en esta pantalla, tan sólo comentar que es aquí donde cargaremos los samples y los módulos. En esta pantalla vemos un display, donde seleccionaremos el fichero a cargar. A la izquierda de este display tenemos dos columnas donde el programa nos muestra asignaciones del sistema operativo y, entre ellas, también los devices que poseamos o tengamos instalados, por supuesto el disco duro también se verá reflejado en estas columnas (HD0, HD1, DH0, DH1 o como tengamos nombrado nuestro disco duro). Antes de hacer nada hemos de indicarle al programa que es lo que deseamos cargar, es decir, un sample, un módulo o lo que sea, mediante el botón cíclico situado junto a la esquina inferior izquierda del display

1ºC/ Setup

Esta pantalla no voy a comentarla, ya que son las preferencias del programa y este tutorial está hecho dando por supuesto que el Protracker3.15 lo tenéis listo para funcionar, no obstante recomiendo que por cuenta propia "Hurguéis" en esta pantalla, es sencilla y a primera vista se ve todo lo que hace. Por cierto, desconectad el filtro de sonido, es incómodo y sin él el sonido es más brillante.

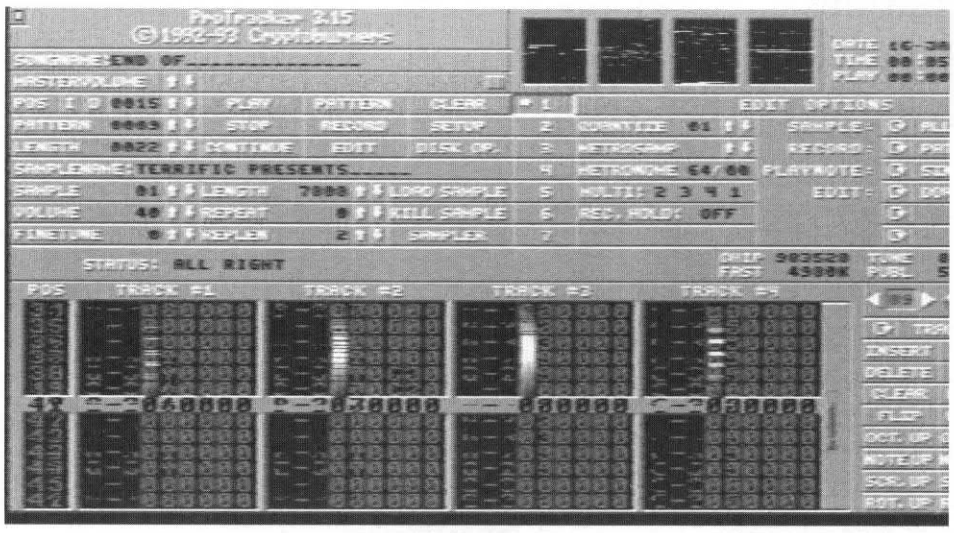
¿HACEMOS UN MODULO? ¡VENGA¡

2º/SELECCION DE LOS SAMPLES

Para ello nos vamos a la pantalla de operaciones de disco mediante el botón que tenemos en la pantalla principal llamado "Disk Op". Una vez en la pantalla OPDD (Operaciones de disco es muy largo de escribir) posicionamos el botón cíclico en "Sample" como ya he comentado antes situado junto a la esquina inferior izquierda del display de selección. Cargamos el primer sample haciendo doble Click sobre su nombre en el display de selección, regresamos a la pantalla de trabajo con el botón "Main menu" situado en la esquina superior izquierda de la pantalla. Aquí nos fijaremos en un pequeño display llamado "Samplename:" y veremos el sample que acabamos de cargar en la pantalla OPDD, debajo de este pequeño display tenemos un botón llamado "Sample" y junto a él un número y una flecha indicando hacia arriba y otra hacia abajo. Bien, el número que vemos, es en realidad el número de orden que tiene nuestro sample y el mismo que aparecerá en la primera fila de "ceros" en la pista de sonido cada vez que marquemos una nota. Ahora, para seguir cargando samples, subimos un espacio con la flecha que indica
hacia arriba, volvemos a la pantalla OPDD y aparecerá en este pequeño display el nuevo sample que hemos cargado y así hasta completar los samples que necesitemos para nuestro módulo, la capacidad máxima de samples que podemos cargar es de treinta y uno. Por supuesto, las flechas antes usadas son con las que seleccionaremos el sample a usar, subiendo o bajando por la lista de samples cargados.

3º/HACEMOS UNA PISTA

A mí me gusta el "Ambient-Dub", por tanto, para hacer el módulo, necesito una base de ritmo más o menos contundente, el bajo que he cargado anteriormente se llama "Synthdrum1". Como fue el primer sample que cargué, se encuentra al principio de la lista de samples y su número es 01, ahora con las flechas localizo el sample. Una vez localizada la base de ritmo, procedemos a editar nuestro primer patrón (Pattern), en nuestra caja de herramientas pulsamos el botón 1 y así conectaremos las opciones de edición, ¿para...?. Dentro de esta ventana tenemos una herramienta llamada "Quantize", con las flechas la situamos en 04 para que al grabar la base de ritmo haya tres espacios entre cada golpe de Bajo. Para activar esta herramienta tenemos que poner a grabar el programa "Record". Elegiremos la nota, por ejemplo la "D" y la octava "3", esta nota suele estar situada en la letra "W" del teclado del ordenador. Una vez hemos



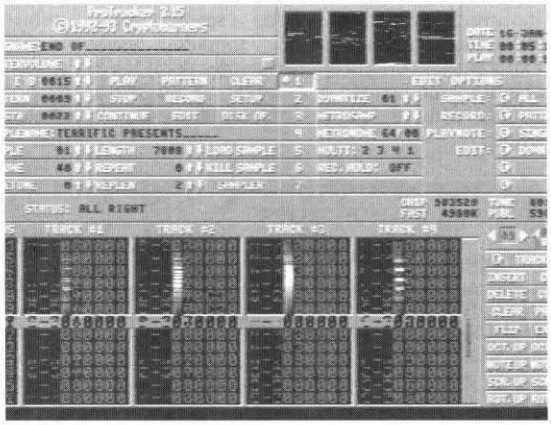
conectado "Record" marcamos las notas y vemos que el programa nos las ordena con tres espacios entre cada pulsación, ésa es la acción del "quantize", el resto de virguerías que hagamos con la base sólo depende de nuestra imaginación. No voy a explicar nada de teoría musical ni de compases, pero es muy importante la simetría a la hora de ordenar las notas, especialmente las de la base de ritmo, es decir, si quiero hacer un "Break", muy típico en el Techno, lo haría en la posición 32 que es la mitad del patrón que contiene 64 notas.Voy a mostrar esto de forma gráfica a ver si lo cogéis:

Así mismo, cualquier cambio de ritmo, añadido o efecto de sonido se ha de poner en posiciones sub-múltiples de 64 para no romper el ritmo ¿OK?, seguimos.

HACEMOS OTRA PISTA

Para completar la base de ritmo habremos de acompañar a nuestro bajo de algún platillo o un charles, veamos. Cuatro pistas son pocas, por tanto hemos de buscarnos las mañas para aprovecharlas al máximo. Yo siempre que puedo, procuro hacer la base de ritmo en una sola pista (dependiendo de la complejidad de la base de ritmo), generalmente la base de ritmo es un bajo (o bombo) y un charles, entonces para cuadrar la base dentro de la misma pista intercalaremos el charles entre cada golpe percutor de nuestro bajo. Para ello accionaremos la edición "Edit" del programa que marca las notas en la pista, pero sin ponerlas en marcha, por lo que nos iremos deslizando por la pista a mano ayudándonos de los cursores del teclado, iremos bajando y marcando, bajando y marcando y así hasta completarla. Prescindiremos por tanto del "Quantize", que además sólo funciona en "Record", por cierto, el charles lo tenemos en la posición 1F en la lista de samples. Aquí va otra muestra gráfica:

REPETIMOS UNA PISTA POR TODO EL MÓDULO



Había una cuestión que a mí no me cuadraba cuando aún no dominaba este tipo de programas, en aquel momento era capaz de hacer un patrón entero pero la base de ritmo la tenía que repetir a mano durante todos los patrones del módulo, es decir, si el módulo tenía cuarenta y cinco patrones, yo hacía cuarenta y cinco veces la misma base de ritmo patrón a patrón. Pensaba que eso no podía ser así, que tenía que haber algo que lo hiciera solo, y así era, yo no había caído en copiar una pista y pegarla las veces que hicieran falta. No seáis tan brutos como yo y utilizad las herramientas que tenemos a la derecha de las pistas. Nos hacemos un cálculo de cuánto queremos que dure el módulo, teniendo en cuenta que podemos repetir patrones, entonces supongamos que el módulo va a constar de veinte patrones distintos. Con el cursor rojo nos situamos en la posición más izquierda de la pista a copiar, justo encima de la nota, en este caso la pista de la base de ritmo, fijamos nuestra aguda vista sobre el conjunto de herramientas que tenemos a la derecha de las pistas, situamos el botón cíclico en la posición "Track"y seguidamente presionamos el botón "Copy".Cambiamos de patrón con el contador que tenemos justo encima del botón cíclico y a la izquierda del indicador "BPM", que por cierto tiene que estar en 125, el contador de patrones tiene una flecha a cada lado con la flecha de la izquierda subimos de patrón con la de la derecha bajamos de patrón, pulsamos una vez y pasamos del patrón "00" al patrón"01" evidentemente vacío, situamos el cursor en la posición más izquierda de la pista donde queremos situar la pista que hemos copiado en el anterior patrón, supongamos que en la misma pista, una vez situado el cursor, volvemos a fijar la vista en las herramientas de la derecha y presionamos la tecla "Paste". Repetimos esta operación tantas veces como sea necesario, es decir, ahora subiríamos al patrón "02",al "03" y así hasta completar los veinte patrones que hemos dicho.

6º/ORDENAMOS LOS PATRONES REALIZADOS

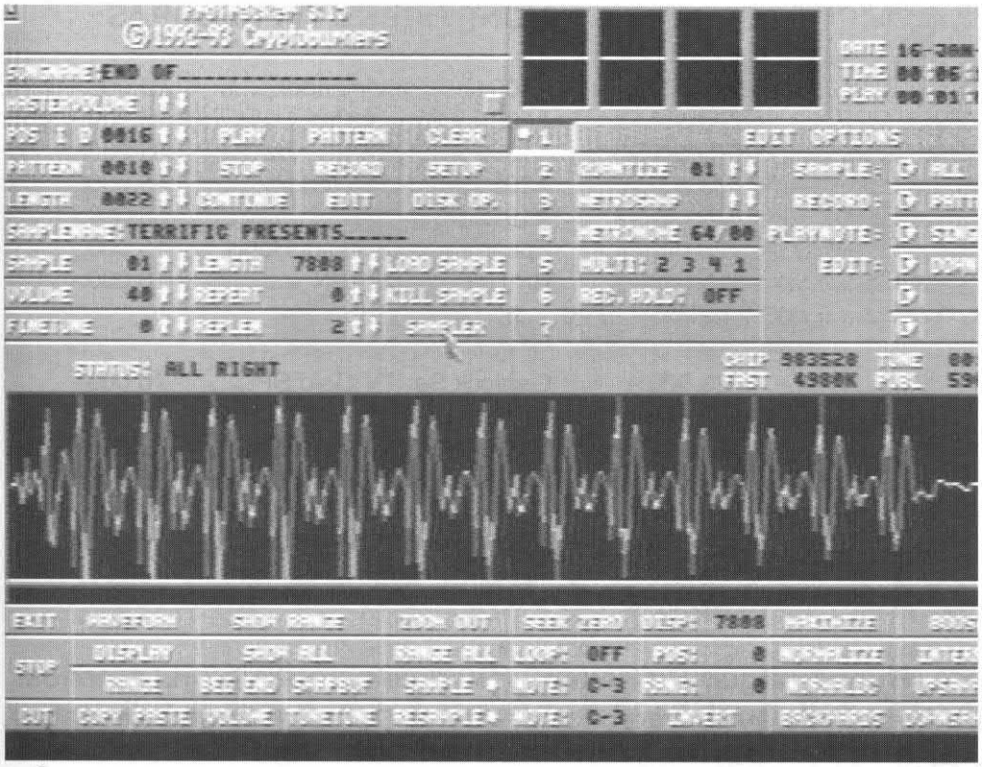
En realidad el resto no puedo explicarlo porque ya depende de vuestra música y de la imaginación que le echéis, en las siguientes pistas yo pondría un sintetizador haciendo cualquier melodía, en otra una textura también de sintetizador y en la otra efectos de sonido, qué sé yo, infinitas posibilidades, de todos modos con el tutorial incluyo un módulo mío de fácil realización para que os dé alguna idea. Supongamos que ya tenemos los veinte patrones distintos ya hechos, sólo falta ordenarlos, lo hacemos con el conjunto de herramientas que tenemos en la parte superior izquierda de la pantalla, debajo de "Mastervolume" tenemos tres herramientas con flechas "Pos I D", "Pattern" y "Length"

```
01 D-3 010F04
02    000000
03 F-3 1F0000
04    000000
05 D-3 010000
06    000000
07 F-3 1F0000
08    000000
09 D-3 010000
10    000000
12 F-3 000000
13    000000
14 D-3 010000
15    000000
16 F-3 1F0000
17    000000
18 D-3 010000
19    000000
20 F-3 1F0000
21    000000
22 D-3 010000
23    000000
24 F-3 1F0000
25    000000
26 D-3 010000
27    000000
28 F-3 1F0000
29    000000
30 D-3 010000
31    000000
33    000000
34 D-3 010000
35    000000
36 F-3 1F0000
37    000000
38 D-3 010000
39    000000
40 F-3 1F0000
41    000000
42 D-3 010000
43    000000
44 F-3 1F0000
45    000000
```

```
en la posición "00" queremos que aparezca el patrón "00"
en la posición "01" queremos que aparezca el patrón "01"
en la posición "02" queremos que aparezca el patrón "03"
en la posición "03" queremos que aparezca el patrón "04"
en la posición "04" queremos que aparezca el patrón "02"
en la posición "05" queremos que aparezca el patrón "05"
en la posición "06" queremos que aparezca el patrón "07"
en la posición "07" queremos que aparezca el patrón "02"
en la posición "08" queremos que aparezca el patrón "06"
en la posición "09" queremos que aparezca el patrón "10"
en la posición "10" queremos que aparezca el patrón "08"
en la posición "11" queremos que aparezca el patrón "09"
en la posición "12" queremos que aparezca el patrón "10"
en la posición "13" queremos que aparezca el patrón "02"
en la posición "14" queremos que aparezca el patrón "02"
en la posición "15" queremos que aparezca el patrón "09"
en la posición "16" queremos que aparezca el patrón "05"
en la posición "17" queremos que aparezca el patrón "00"
en la posición "18" queremos que aparezca el patrón "12"
en la posición "19" queremos que aparezca el patrón "11"
en la posición "20" queremos que aparezca el patrón "13"
en la posición "21" queremos que aparezca el patrón "14"
en la posición "22" queremos que aparezca el patrón "15"
en la posición "23" queremos que aparezca el patrón "00"
```

Protracker V2.3A Effect Commands

0 - Normal play or Arpeggio	0xy : x-first halfnote add,
1 - Slide Up	1xx : upspeed
2 - Slide Down	2xx : downspeed
3 - Tone Portamento	3xx : up/down speed
4 - Vibrato	4xy : x-speed, y-depth
5 - Tone Portamento + Volume Slide	5xy : x-upspeed, y-downspeed
6 - Vibrato + Volume Slide	6xy : x-upspeed, y-downspeed
7 - Tremolo	7xy : x-speed, y-depth
8 - NOT USED	
9 - Set SampleOffset	9xx : offset (23 -> 2300)
A - VolumeSlide	Axy : x-upspeed, y-downspeed
B - Position Jump	Bxx : songposition
C - Set Volume	Cxx : volume, 00-40
D - Pattern Break	Dxx : break position in next patt
E - E-Commands	Exy : see below...
F - Set Speed	Fxx : speed (00-1F) / tempo (20-FF)
E0- Set Filter	E0x : 0-filter on, 1-filter off
E1- FineSlide Up	E1x : value
E2- FineSlide Down	E2x : value
E3- Glissando Control	E3x : 0-off, 1-on (use with tonep.)
E4- Set Vibrato Waveform	E4x : 0-sine, 1-ramp down, 2-square
E5- Set Loop	E5x : set loop point
E6- Jump to Loop	E6x : jump to loop, play x times
E7- Set Tremolo Waveform	E7x : 0-sine, 1-ramp down. 2-square
E8- NOT USED	
E9- Retrig Note	E9x : retrig from note + x vblanks
EA- Fine VolumeSlide Up	EAx : add x to volume
EB- Fine VolumeSlide Down	EBx : subtract x from volume
EC- NoteCut	ECx : cut from note + x vblanks
ED- NoteDelay	EDx : delay note x vblanks
EE- PatternDelay	EEx : delay pattern x notes
EF- Invert Loop	EFx : speed



-Con Pattern seleccionamos el patrón que deseamos colocar
-Pos I D nos va marcando un orden consecutivo de aparición de patrones
-Length es la longitud en patrones que aparecen en nuestro módulo
Pongamos por caso:
Y así hasta completar la longitud que deseemos que tenga el módulo.Como observaréis en los patrones que van apareciendo, no tienen por qué estar en orden porque cada patrón puede tener características melódicas propias que podemos repetir en cualquier momento, si no, fijaos en el patrón "00" o en el "02". Para hacer esto procederíamos de la siguiente forma:"Pos I D" en posición 00 y "Pattern" igual (este primero ya está por defecto) subimos una posición en "Pos I D" lo mismo en "Pattern".
Y así hasta completar la longitud que deseemos que tenga el módulo,
no repitáis demasiado los patrones para que no se haga pesada la escucha. Supongamos que hemos alargado nuestro módulo hasta cuarenta patrones a base de repetir patrones, pues entonces el botón "Lenght" lo subimos hasta cuarenta o más, digo más para que no vuelva a empezar el módulo tan de repente.

SALVAMOS EL MÓDULO

Sencillo: en la pantalla de operaciones de disco tenemos un botón "Save module"; pues le damos y el programa lo guarda donde le hayamos indicado. Podemos guardarlo comprimido tan sólo de accionando el botón "Pack" y poniéndolo en On Protracker3.15 nos lo comprimirá automáticamente; en "PowerPacker", cuando lo carguemos, lo descomprimirá automáticamente

CONSIDERACIONES VARIAS

He explicado cómo hacer un módulo, los principios básicos para operar correctamente, lo he intentado explicar del modo más entendible y siguiendo el proceso que yo utilizo, luego cada uno sabiendo cómo funciona éste y otros programas como éste podrá seguir el orden de actuación que mejor le parezca. También quería reseñar que hay muchas herramientas que no he explicado porque sería inacabable y porque, sabiendo manejar el programa, básicamente la necesidad os hará averiguar para qué sirven el resto de herramientas. Indagando, repasad estas herramientas y veréis cómo os facilitan el trabajo, de hecho pensad que no son más que ayudas para operar mejor, más preciso y más rápido y que al final os parecerán pocas y entonces os asomaréis al"Octamed" o al "Quadra Composer". Por último quería indicaros que si tenéis alguna duda, no me importaría solventarla, yo subo a MAS una vez por semana, dejadme un mensaje con la duda que os surja y os contestaré.Hasta otra, confío en haberos ayudado, si es así, he conseguido mi objetivo.■

INFO-HOBBYS

Bahia-sur,tel:(956) 895727

C.Cial Atlantida,Tel/Fax:(956)891953

TU TIENDA AMIGA EN SAN FERNANDO (CADIZ)

Modem externo Supra 28.800 bps.....29.900pts.
Blizzard 1230IV con 4 Mb.....42.900pts.
Blizzard 1230IV con 8 Mb.....48.900pts.
Blizzard 1230IV con 16 Mb.....59.900pts.

(I.V.A. INCLUIDO)

SERVICIO TECNICO
OTROS PRODUCTOS CONSULTAR

COMPU SPEED
DISTRIBUIDOR AMIGA
¡ATENCION!
GIRONA Y MARESME!
¡OFERTA INAUGURACION!!
SIMM 4MB 72C 6.995 PTS
CD ROM 4X 7.895 PTS
C\ Angel Guimera 67 TELF-FAX 93 762 30 46
PINEDA (BARCELONA) MOVIL 907 24 73 93

¡ATENCIÓN!
¿ESTÁ LEYENDO ESTE ANUNCIO?
ADEMÁS DE VD., LO LEEN MILES DE LECTORES
MÁS...Y SÓLO CUESTA
¡3.500 PTAS.!
¿LE INTERESA ANUNCIARSE?
TLF. (93) 680 04 34
TLF. (93) 680 08 12

AMIGA SHOP

CAMBIO, COMPRA Y VENTA DE HARDWARE **AMIGA** DE OCASIÓN

EQUIPOS:

AMIGA 4000 10MB RAM 340MB HD PCB. ULTIMA REV. (BUSTER 11)	225.000.-
AMIGA 3000TOWER 040 10 MB RAM 540mb	170.000.-
A3000/25 10MB HD 52MB	110.000.-
A2000 TOWER 3MB RAM HD SCSI170MB	70.000.-
A2000 HD20MB 1MB RAM	40.000.-
A500 1MB RAM	20.000.-
CD32 CONSOLA	15.000.-
SX-1 EXPANSION PARA CD32 (NUEVA)	15.000.-

PERIFÉRICOS:

Ampliación Supra Ram RX500 2mb	23.000.-
Ampliación Memory Master A2000 4mb	32.000.-
Tarjeta Gráfica Retina Blz-II 4Mb Ram	3 0.000.-
Tarjeta Gráfica Opalvision V2.0	27.000.-
Multiface Card III 2Series 1Centronics	6.000.-
GVP I/O Extender	6.000.-
A-Max II + Floppy Externo Mac	15.000.-
Emplant Deluxe Mac Emulator	35.000.-

MONITORES E IMPRESORAS:

A1084S + Sintonizador	20.000.-
A1084 + Sintonizdor	18.000.-
A1960 Multisync 15Khz	35.000.-
A2080 Alta Persistencia	15.000.-
A1942 Bisync	38.000.-
Epson LX-300 + Alim.Hojas	15.000.-
HP Deskjet 520 B/N	18.000.-
Genlock Sat-TV Gold SP	70.000.-
Modem US Robotics 16.800	30.000.-
Cd-Rom SCSI Ext. 2x	15.000.-
Cd-Rom Apple CD300 2x	18.000.-
Cd-Rom Toshiba Interno 2,4x	13.000.-
Rom Original 3.1 A1200	6.000.-
Teclados A2000 Español	6.000.-

¿Quieres Vender algún Periférico? ¿Buscas algún Periférico?¿Quieres cambiarlo? ¡LLámanos!
Te incluiremos en nuestra Base de Datos y te ayudaremos a Vender o Comprar lo que necesitas.
¡¡También cambiamos Amiga por PC!! TEL: 908-893776 Fax: 93-276 2542

Teléfono de pedido:
93 680 04 34

¡Nuevo diccionario Español!

Compatible con Final Writer IV y Final Copy II

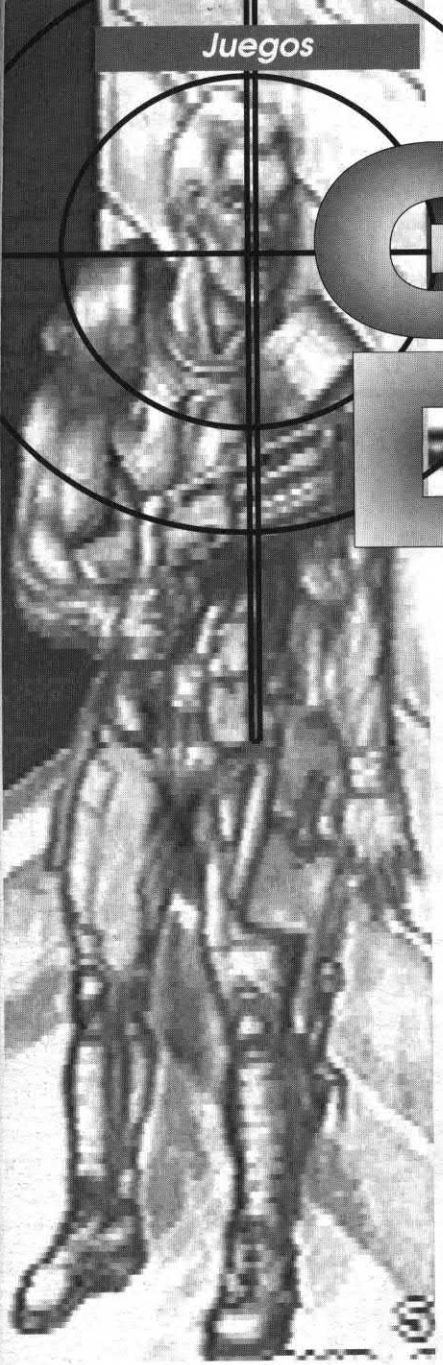
¡Sólo 1.495 Ptas.!

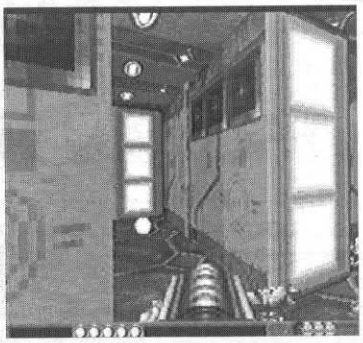


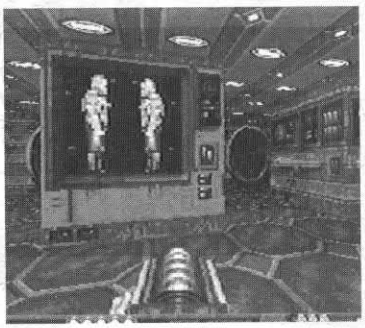
¡Más de 80.000 palabras para corregir de forma automática tus textos!

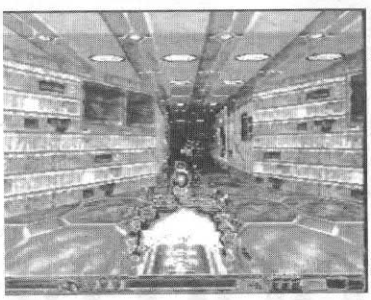
Versión disponible para Final Writer y Final Copy

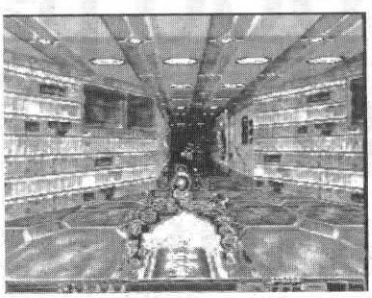
GLOOM DELUXE

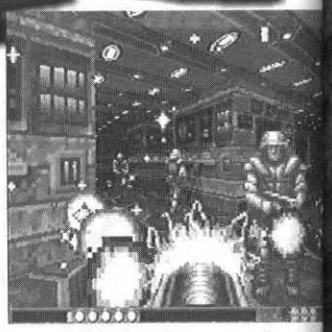


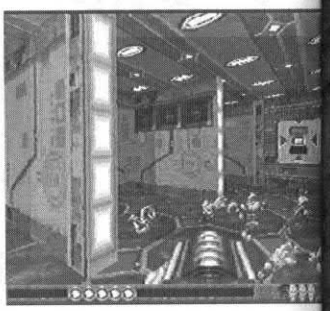


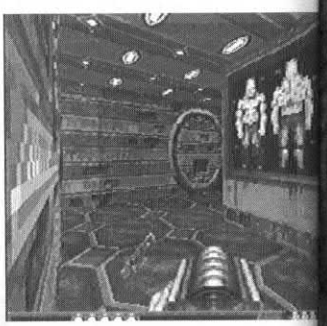


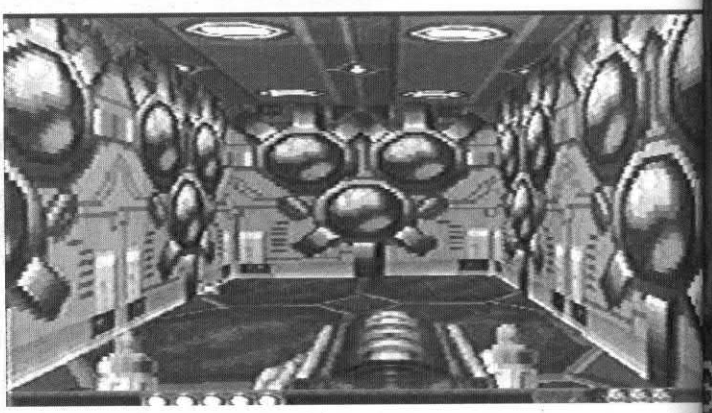








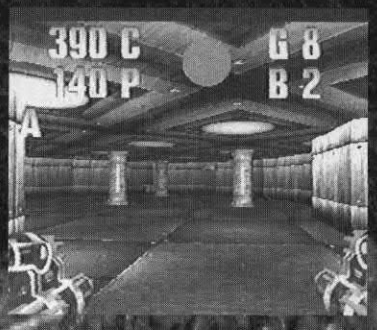


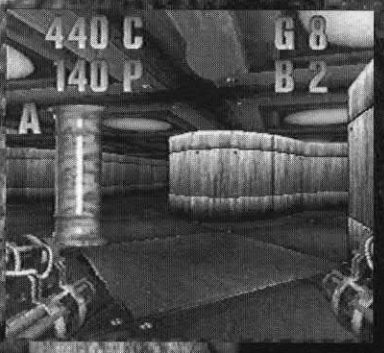


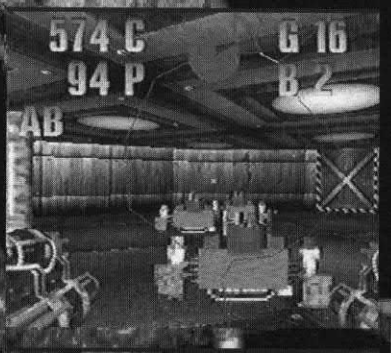
Aquí llega de nuevo la Gloomaní . Y es que este juego revolucionó lo que iba a ser la nueva era de los juegos de Amiga.Es una versión más agresiva que la anterior, con una programación renovada y con un nivel más elevado gráficamente y a un nivel más violento que su predecesor.La jugabilidad sigue siendo igual que siempre, pero eso sí, el contenido de violencia se ha renovado, y ver como saltan los elementos de tu enemigo por delante de tu pantalla es sencillamente genial. Pero, ¿qué tiene Gloom Deluxe que no tenga su anterior versión?Esta versión es una de las primeras en utilizar las famosas gafas i-Oglasses, que harán de nuestra habitación una perfecta fortaleza en 3D. Pero otro motivo, y creo que muy importa te, es que también utiliza las tarjetas gráficas de nuestros Amiga Big Box, y así se aprovechan tanto la conversión Chunky to Planar como el propio Blitter de la tarjeta. De este modo se consiguen una fluidez y una forma de jugar muy suaves posibilitando por fin poder jugar en monitores de 31 khz o, como siempre, en los de 15 khz.Si jugamos a través de la tarjeta gráfica, podremos abrir una pantalla con resolución estimable por el jugador, dependiendo del procesador y la tarjeta que tengamos, o bien, abriendo una ventana en el propio Workbench, jugaremos en multitarea. Y digo yo, ¿qué quedará por descubrir en el mundo del Amiga?Pero la historia no termina aquí: aparte de la mejora a nivel gráfico, que como siempre es de 256 colores, resolución de hasta 1x1, pantalla totalmente reescalable y posible conexión entre ordenadores o, atención, vía modem, es que este magnífico juego tiene nuevos niveles cuando llegamos al final, y esto sí que es nuevo. Por lo tanto, amantes de la Gloomanía, la sangre nos llama, el calor es sofocante y mi arma de 23 kilos está cargada hasta los dientes. El mes que viene más .... .

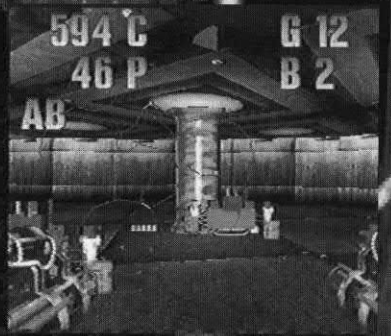
NEMAC IV

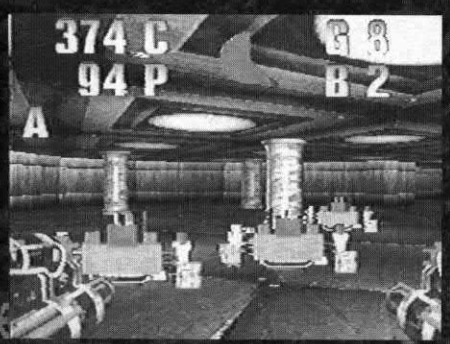
El juego que comentamos ahora necesitaría algo más que una cara de la hoja para comentarle entero, pero es que a Breathless le ha salid un serio competidor, pero que muy serio.En el año 2.079 la unidad de seguridad y defensa Continental, situada en un bunker de una unidad central llamada Nemac IV, tuvo un mal funcionamiento con lo cuál el daño producido causaría graves estragos al planeta Tierra. En nuestras manos se deposita toda la confianza para conseguir con nuestro robot salvar el interior de Nemac IV y así a toda la humanidad de un desastre nuclear.Esta es la breve introducción, que de una manera clara nos incita a un misión que será dura, muy dura de terminar.Sobre las cualidades de Nemac IV deciros que son muchas y que es uno de los primeros juegos que aprovechan todo el hardware que tengamos instalado en nuestro ordenador. Funciona en cualq ier ordenador Amiga con al menos un 020 y Wb2.0 o superior; 2MB de ram y al menos 7 de disco duro. El juego consta de ocho discos a rebosar de calidad. Otra opción es que aprovecha la tan famosa Graffiti en todos los ordenadores instalada. Una opción ideal para los ordenadores antiguos. También para las tarjetas gráficas como Picasso II, Retina, etc. deciros que se pueden usar tanto su propio blitter como un monitor de PC de 31 khz para jugar, creo que esta opción también es muy interasante. Y cómo no, se podrán usar también las famosas gafas I-Oglasses. Pero después de ver el apartado de opciones para jugar entremos en materia, que seguro que os interesa.El desarrollo de Nemac es igual que el mítico Doom, coger llaves, abrir puertas, destruir enemigos a cada cuál más difícil, e ir subiendo de nivel.Pero es que este juego encierra en si muchas sorpresas en comparación con otros juegos salidos al mercado para Amiga. Por empezar, la programación de este juego aprovecha al máximo el procesador que tenemos en nuestra máquina y por lo tanto con un 020 y una pantalla bastante grande se puede jugar bastante bien a diferencia del Breathless por ejemplo, que necesitamos un 020 a 28 mhz para ir un poco "sueltos". Aparte de esto, si vemos que todavia no va lo suficiente fluido y suave se pueden quitar las texturas del techo y suelo, resolución, etc. También disponemos de un mapa que se nos pondrá delante de la pantalla y le podemos ver y a través de él seguir jugando sin que nos impidad la visibilidad del juego, lo cuál le hace muy importante en diversas situaciones. El mapa se podrá aumentar o disminuir a nuestro antojo. Pero lo cierto es que Nemac IV se deja jugar y mucho, pero la batalla va a ser dura ya que es dificil pasar de niveles pero para eso estamos nosotros, y unos fieras ya consolidados que es Nemac,pués para eso te contesto yo, Nemac es un juego que te va a t ner enganchado mucho pero que mucho tiempo y por lo tanto estos son los juegos que merecen mucha atención.Esperemos que Zentek, que es la nueva casa de sotware para Amiga siga desarrollando maravillas como esta, y nos siga demostrando que sólo Amiga lo hace posible. Nemac IV es fantástico.

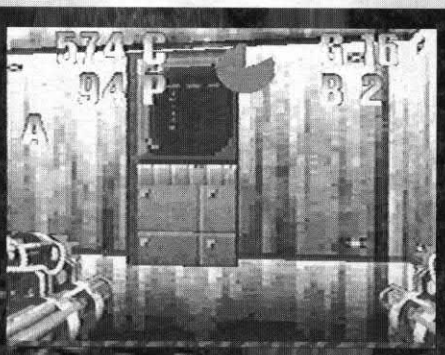


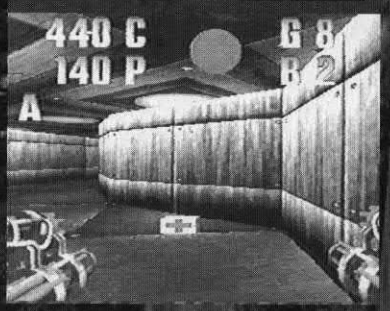












Shalie
freG.tsadilas@hofbbs.com

PRIMAL RAGE





Cuando tuve este arcade en las manos, me temblaba todo el cuerpo. Por fin uno de los mejores Beat'em Up de todos los tiempos en el mundo Amiga, y en mis manos para comentaros todo, todito de él. Agarraos fuerte, porque es muy bueno.Cuando el mercado nos inunda de batallas en 3D, texture maped y todo lo demás, nos llega esta maravilla. Si te gusta la lucha cuerpo a cuerpo, animaciones bien hechas y unos sprites de locura, a qué esperas para reservar este juego.Es el fruto del mucho trabajar de un equipo de efectos especiales que ha trabajado en varias películas tales como "El ejército de las tinieblas" y, por lo tanto, han utilizado las mismas técnicas. Empezaban a diseñar algunas maquetas y rodaban frame a frame las mismas hasta conseguir los movimientos deseados. Después de un año y medio, se acabó el esperar, Primal Rage está aquí y lo más importante, lo han creado para Amiga, ahí es nada.Tenemos en nuestras manos el poder elegir nuestro combatiente de entre siete poderosos dinosaurios a cada cual más espectacular: Armadon, combatiente como pocos y con una piel llena de púas, capaz de cortar y rasgar la piel de sus adversarios; Chaos es la potencia y la brutalidad consumada; Blizzard, una especie de simio gigante, increiblemente fuerte; Diablo, cuya lengua de fuego hará más de una; Vertigo, un reptil con un terrible veneno; Sauron, es el Tyranosaurus por excelencia; y Talon el Velocirraptor.Es la hora del combate. Cuando estos voluminosos monstruos se pongan en movimiento más de uno pensará que sus movimientos serán lentos , pero nada más lejos de la verdad, es la realidad en tu Amiga. Las secuencias de movimientos son un alarde de derroche de calidad que rebosa por todos los lados, la forma de cubrirse los monstruos, la elegancia de los saltos y los más de 300 movimientos con que cuenta el juego.Pero el dilema continúa. Para los más ingenuos que piensen en el sonido de PC con tanta tarjeta y demás historias como el mejor, en el A iga nuestro Paula sigue sonando como nunca, y si tienes el equipo HI-FI conectado, prepárate a vibrar en el asiento. Los gritos de dolor cuando haces sangrar al enemigo, los efectos del Fatalities, la forma de expresar el dinosaurio los gritos al vencer al enemigo, y todo los demás sonidos, hacen que Primal Rage no se te pueda escapar de las manos. Recomendado para tu colección.Es apto para aquella gente de oficina que necesite descargar esa adrenalina que tiene dentro. Para ello tendrá que destruir y matar, ver sangre por todos los lados y matar, matar.Sobre los escenarios, deciros que se asemejan mucho a la época de nuestros amigos. En la pantalla de juego se nos mostrará una barra de po er, bastante original respecto a las que había visto hasta ah ra, ya que parte de la barra, según va bajando, llegará hasta el corazón de nuestro combatiente. Pero lo bueno es que el cora ón está latiendo lo que lo hace todavía más original, son detalles que hacen del juego algo más vistoso.Los escenarios son siete, ya que cada dinosaurio se mueve en su territorio. La historia dice algo así; " ... en una época en que el egoísmo del hombre y su mentalidad quebraron de tal manera que la época nuclear llegó, destrozando y creando un mundo a su semejanza. Los dioses volvieron al poder para dominar esas tierras y cada uno dominaba a varios dinosaurios pero algún día aparecerá ...."Cuando juegas contra la máquina tendrás que ir conquistando tierras y cuando acabes con ellos te esperará una pequeña sorpresa que no quiero desvelar. En el modo de dos jugadores, las opciones son múltiples para compensar a los dos dinosaurios y para que no haya ventaja para ninguno.El nivel de dificultad es graduable, para que así los más inexpertos vayan cogiendo ritmo, y lo bueno es que he probado la versión de A1200 en mi A500 y funciona muy bien, así que, usuarios del A500, no os lo perdáis, eso sí, necesitáis como mínimo 2 megas de RAM.Una cuestión del programa que considero un fallo es que no es instalable en el disco duro, una pena ya que el intercambio entre disquetes se convierte en una verdadera lata que llega a cansar un poco, ya que el cambio es muy repetitivo.Pero quitándole estas pequeñeces, el juego en sí te va a encantar, y no soy de los que se decantan por ninguno en especial, pero creo que Primal Rage se merece todo elogio de programación y diseño. Yo voy a echar otra partidita, que hay una pantalla que no paso y ..... . Compra tu Primal Rage y envía la tarjeta de registro, por el bien de todos.

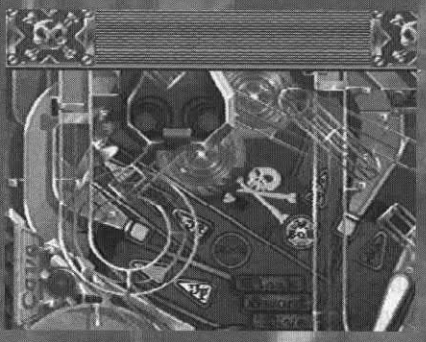






SLAM TILT





Mucho antes de que tuviéramos nuestra primera consola con pixels de gran tamaño, desde hace mucho tiempo existió un mercado dominado sobre todo por los pinballs. Estas enormes máquinas de antaño se han ido adaptando al gusto del usuario y, como no, de las nuevas tendencias del mercado para la gente que cada día pide más.Pero ahora, en la "era digital" y de la mano de Liquid Dezign/21stCentury, nos llega para Amiga un nuevo pinball que sigue la saga de los ya consolidados Pinball Ilusions, Pinball Fantasies,etc.Todo lo que yo pueda expresar en la revista se quedará un poco corto ya que la sensación de jugarlo es única. Para los que ya hayan tenido la oportunidad de jugar a los ya comentados, aquí tenéis otras cuatro mesas con una acción y rapidez endiablada, como en los mejores tiempos.Mean Machines, Pirates, Ace of Space, Night of Demons son los nombres de las distintas mesas a cada cual más espectacular.Empezaremos por decir que la versión es para A1200/A4000, es instalabl en el disco duro, lo que empieza a ser clásico en nuestros Amiga y es muy de agradecer. Sus características son muy buenasEmpecemos por su scroll. Dada la soltura con que nuestro Amiga se desenvuelve, como es de imaginar, el scroll de las mesas es soberbio, suave, sin saltos y al subir de abajo-arriba o vicevers el movimiento es muy agradable, sin que en ningún momento perdamos de vista a la bola. Como es lógico, dispondremos de rampas con diversas puntuaciones, modos en que la mesa se pondrá en alta resolución y estaremos con tres o más bolas en la mesa, luces impactantes por los diversos escenarios donde jugamos. También mención especial a todos los objetos de la mesa que son anim dos independientemente, muy agradable a la vista.Pero lo más importante es el movimiento de la bola: es alucinante disfrutar de un pinball con un reflejo de la realidad como este Slam Tilt. Todos los movimientos de la bola son reales como cualquier máquina de petacos de la calle que se precie, y como no, dispondremos de la opción de mover la pantalla, pero teniendo cuidado de que no nos cante falta. En definitiva, que lo tiene todo.Sobre los efectos de sonido deciros que según el manual tiene más de cincuenta minutos de música, la ual está bastante lograda en muchos aspectos; y en los efectos de las mesas se ha conseguido el mismo realismo.Dispondremos de un panel en la parte superior de la pantalla con animaciones, algunas de ellas verdaderamente buenas, desarrollando tremendas acciones, dependiendo de qué pinball estemos jugando.Slam Tilt viene a demostrar que no todo tiene que ser en tiempo real y compuesto de texturas, lo que siempre nos ha gustado está aquí otra vez. ¿Quién se resigna a volver a jugar otra partidita?, pero esta vez con Slam Tilt. Recomendado a todos los amantes del pinball, no os defraudará.











Dominio Público

PD

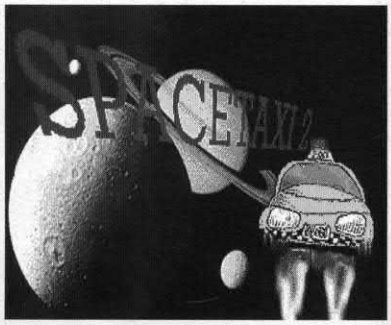
Scorched TANKS

-¡Mi general, nos están bombardeando, nuestros escudos están destruidos y no tenemos misiles para responder!. ¡Tranquilizaos!, nos jugaremos la última carta, lanzaremos el....."MEGA NUKE".- Este juego es la versión avanzada del Scorched Tanks; un juego al estilo Charr 1.0. El juego se basa en una batalla de tanques, todos contra todos haciendo referencia a la mítica frase "Sólo puede quedar uno". En la batalla se nos presenta una diferente gama de misiles que puedes comprar con dinero. Cada misil tiene una función diferente, habiendo misiles originales, como el "Sound'Blaster", o destructivos como el "Mega Nuke". Después de la batalla se elabora una tabla donde aparece la puntuación de cada tanque teniendo en cuenta en qué puesto ha abandonado el juego y a su vez se determinará la cantidad de dinero que gana cada uno de ellos. También se puede ganar dinero eliminando a un contrario o impactándole con misiles. Se nos permite la opción de seleccionar hasta 4 jugadores, manejados por la computadora o por nosotros. Los gráficos son normales, destacando la imagen de la tierra en el estandarte de los rounds, la caída de la arena (los Pixels) al explotar un misil y las diferentes maneras de morir que resultan de lo más originales. El sonido, por su parte, es la típica explosión de una bomba, variando al cambiar los diferentes tipos de misiles. Lo único que se salva es la música de introducción del juego. Esta versión no destaca especialmente por su calidad gráfica, pero sí por su gran variedad de misiles que te aportarán rato de ocio y diversión que podrás pasar con tus "coleguitas".Recuerda: si quieres continuar celebrando la "Verbena de San Juan", nada mejor que lanzar unos cuantos misiles con tu tanque para no molestar al vecino.

Space TAXI

-¿Sabrías pilotar un taxi volador?. En Space Taxi podrás poner a prueba tus conocimientos sobre vuelo y pasar un rato divertido pilotando una nave con tres propulsores y una "víctima".-La Nave se compone de 3 propulsores (Arriba, Abajo-despegue y Lateral) y un tren de aterrizaje. El manejo de la nave destaca por su jugabilidad y su dificultad poniendo a prueba los nervios de los pasajeros. Las pantallas no destacan por sus gráficos, pero sí por su originalidad, combinando la imaginación de diferentes autores. Pantallas como la de los rayos, la refinería... han sido creadas con la máxima audacia para dotar de dificultad el manejo del taxi. El juego se basa en transportar cinco pasajeros a su plataforma correspondiente. En las opciones del juego se permite seleccionar hasta 6 jugadores en turnos independientes y 2 jugadores en la misma pantalla, seleccionando los diferentes tipos de dificultad. Estos poseen una diferente gama de pantallas que van aumentando el nivel de dificultad. El sonido del juego es aceptable (los pasajeros te dicen el lugar donde quieren ir) pero solamente tiene Efectos Especiales y no posee una música que coordine con la acción. El juego en sí no es una maravilla en gráficos, pero el movimiento y la jugabilidad caracterizan a Space Taxi como un juego original, creativo, con el cual pasarás muchos ratos divertidos.









CIMEX electronica

SERVICIO TECNICO
VENTA DE HARDWARE

AMIGA
VIVA AMIGA

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

¡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

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 ***

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.



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

iga 1200	69700.-
iga 1200 HD 1 Giga + 400 Mb Software instalado	107900.-
eleradora A1200 42 Mhz + copro + 4Mb RAM	44900.-
tón Contriver	2900.-
dem Robotics 28800	39900.-
rom 4x A1200/4000	9900.-
eleradora A500 020 14 Mz 4 mb RAM max +copro	24500.-
ca RAM base con reloj para A1200	12500.-
gitalizador Audio 8 bits	8500.-
gitalizador VIDI AMIGA 24 RT	39900.-
gitalizador vídeo profesional VIDI AMIGA 24 RT PRO	59900.-
nlock Vídeo Compuesto fader y efectos	44900.-

IMPRESORAS/FAX

son LX 300	24900.-
son LQ 570+	50900.-
lus color II	73800.-
SERJET 5L	91000.-
anner Epson GT 6500	89900.-
x sobremesa Olivetti	34900.-
porte 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 SCSII+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.-

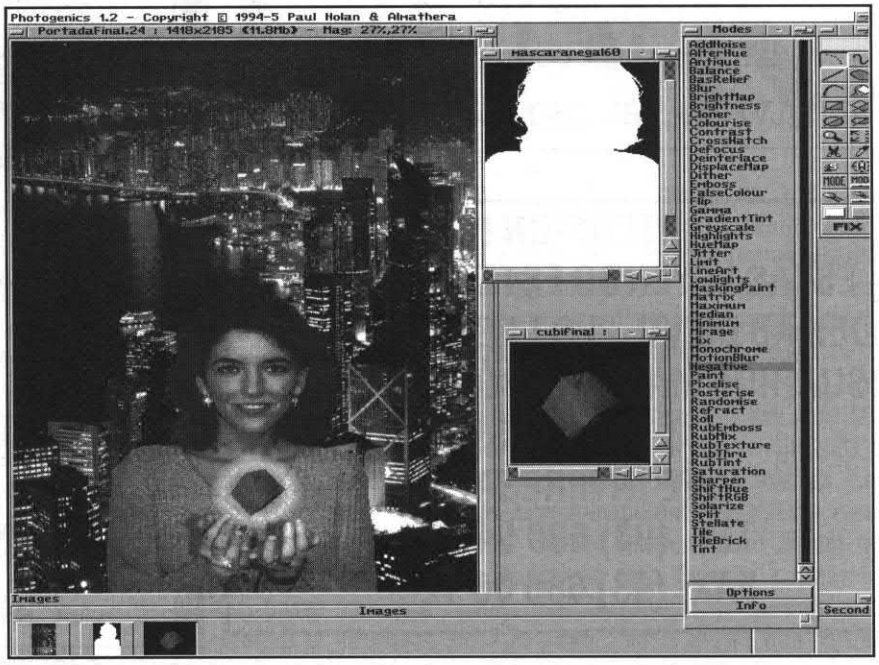
Varios

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!

Joan J. López

Como se hace...

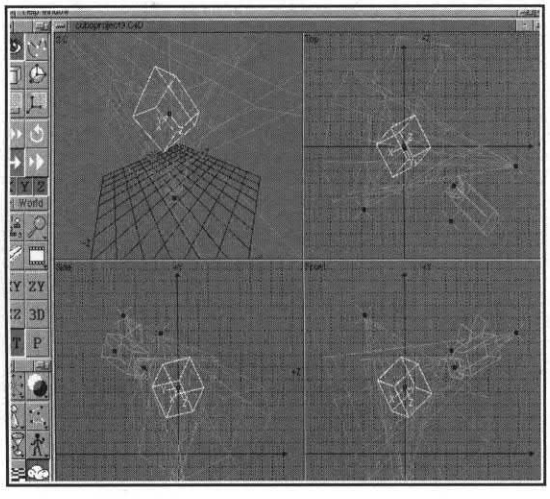


Es innegable que dentro del campo de la informática hay modas, o al menos tendencias por ciertos campos. Si al principio fueron los Megahertzios, luego el CDROM y Multimedia, ahora es el turno de Internet. La Red de Redes está en todas partes, es la palabra de moda. Y nosotros no podíamos ser menos. Cuando se produjo el boom de Internet y Amiga Technologies anunció el lanzamiento del Surfer Pack, pensé en diseñar una portada con el lema "Amiga e Internet". Después de todo, los amigueros no somos novatos en el campo de las redes e Internet en particular. Así pues, me dispuse a crear la portada que ahora tienes en las manos.

Dicen que la primera idea es la buena, y en este caso así fue. Mi primera idea para la portada era una chica que sostenía en sus manos el símbolo de Amiga, mientras que de fondo se vería una cyber-ciudad que representaría la Red. En el primer diseño la chica estaba de semi-perfil y sostenía el cubo sobre la palma extendida de una mano, mientras que el fondo sería la ciudad con un plano a vista de pájaro. Enseguida rechacé la postura de la modelo, ya que ofrecía una gran descompensación. Mientras una mano aguantaba el cubo, la otra quedaba muerta. Como el plano iba a ser de medio cuerpo tenía que encontrar una postura más equilibrada. Después de mucho pensarlo me decidí por una postura de frente, una idea clásica pero muy efectiva. Además, el cubo sería sostenido por las dos manos, lo que eliminaba el problema de la descompensación. Lo siguiente que sufrió un cambio radical fue el fondo. La vista aérea no pegaba con la pose de la chica, estaba en conflicto con ella. Así que me decidí por una vista clásica, de frente, en la que se observaría un suelo surcado por luces (las autopistas de la información), mientras que los edificios representarían los nodos de la red. Una vez la idea estaba totalmente perfilada y clara, me puse manos a la obra.

Lo primero de todo era conseguir una chica digna de aparecer como portada. Afortunadamente un repaso mental a la lista de amigas y conocidas me dió la solución: Mª del Mar Caamaño, la chica que podéis observar en portada. Después de una larga charla y un soborno que no pienso revelar :) dio su conformidad para ser la primera chica Amiga.InFo. Muy bien, ya tenemos a la chica. Lo siguiente era el fotógrafo. En principio pensé en hacer las fotos yo mismo (se me da bastante bien) pero para este trabajo quería a alguien profesional. Así que me puse en contacto con Ricardo Díez, un joven fotógrafo que en el mes de marzo y abril hizo una exposición en Barcelona. Ricardo y yo nos conocemos desde hace 2 años, cuando empecé a colaborar con Esplugues Televisió, la televisón local de Esplugues de Llobregat, ciudad donde resido. Cuando le propuse la idea de hacer unas fotos para la portada aceptó enseguida. Además ya teníamos resuelto el lugar donde hacer las fotos: el estudio de ETV. Gracias a la colaboración de Xavier Torrescusa y Silvia Alvarez se realizaron 70 fotos, de las que una sería elegida como imagen de portada.

La elección fue bastante rápida a pesar de la cantidad de fotos. Otra vez la primera impresión fue la buena. La foto nº 27 del segundo carrete fue la escogida. Lo primero de todo fue escanearla a gran resolución en 24 bits. La imagen ocupaba la friolera de 12 megas. Con la ayuda de Photogenics se "limpió" el fondo de la imagen, ya que uno de los problemas que teníamos era la falta de un fondo blanco, que se suplió con una sábana. A pesar de todo, se formaron arrugas y sombras en la sábana, por lo que debían ser eliminadas. Usando los efectos LowLights y Negative se limpió la zona de la cabeza en un momento, sin embargo, de los hombros para abajo existía el problema de las sombras que se mezclaban con la figura. En esta zona, la limpieza se realizó a mano con mucha paciencia. Al final de este proceso se obtuvo una máscara de la figura. Con ella en el Alpha Channel y el efecto Paint se limpió de forma automática la foto. Además, la máscara serviría más adelante para hacer la composición.



Ahora le tocaba el turno al fondo. El tiempo se echó encima y se tuvo que rechazar la idea de construir una cyber-ciudad en 3D. La portada estaba destinada para el número 11 y no podía ser demorada. Apenado porque se perdía el efecto que quería causar inicialmente, empecé a buscar una solución. Necesitaba la

imagen de una ciudad moderna, con profusión de luces y altos edificios. Mi primer pensamiento fue para la ciudad de New York, concretamente el área de Manhattan. Sin embargo, no encontré nada que me satisfaciera. Afortunadamente di enseguida con la solución. Después de revisar centenares de imágenes de varios CDs encontré dos imágenes de la bahía de Hong Kong que parecían estar hechas a propósito para aparecer en portada. Escogí la que más se ajustaba a mi idea y la reescalé para que pudiera servir de fondo. Hice las primeras pruebas de composición. Pese a no ser lo que yo quería, la imagen era muy impresionante. Después de todo, sería una magnífica portada.

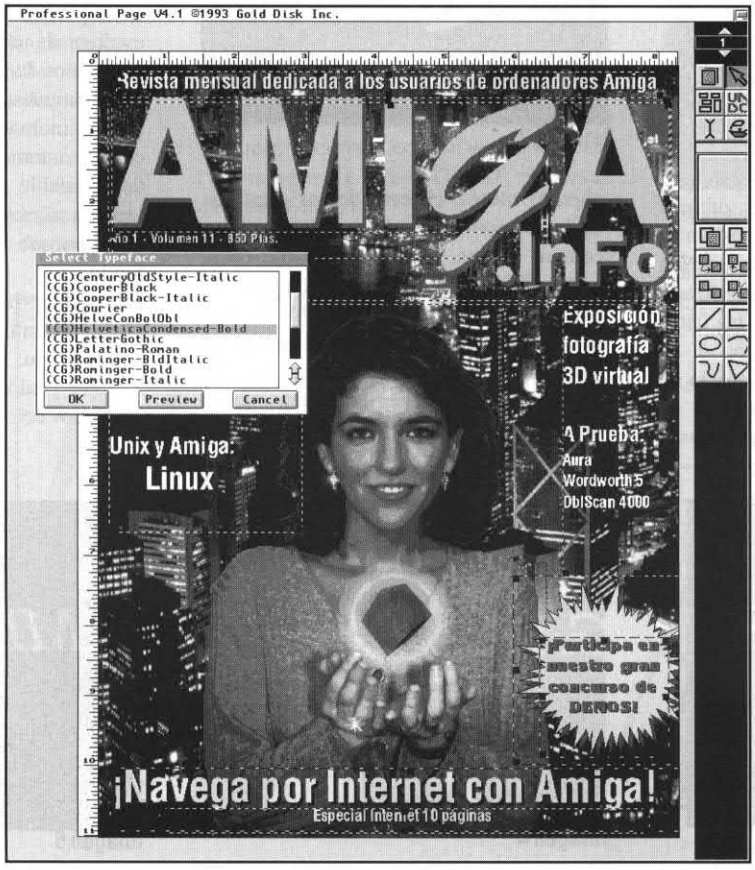
El siguiente paso fue crear el cubo. La tarea era muy sencilla, ya que con una sencilla primitiva se resolvía la mayor parte del problema. Para ello use el programa Cinema 4D. Una vez el cubo se encontraba en una posición satisfactoria (quería que se observaran 3 caras) pasé a la iluminación. Una sola luz general situada en la misma posición de la cámara resultaba insuficiente. Dos de las caras tenían muy poca luz. El problema lo resolví añadiéndoles dos focos que apuntaban a cada cara. Además, la luz de estos focos perdía intensidad con la distancia, lo que comportaba una iluminación más real. Además de la luz general y los dos focos añadí un tercero que iluminaba el cubo por abajo. Las pruebas de render fueron satisfactorias y pasé a la textura. Inicialmente probé una textura de plástico rojo, pero cuando el cubo se componía con la imagen real parecía muy artificial. El cubo no se integraba en la imagen. Decidí hacer la textura del cubo más brillante para que reflejara la ciudad. Añadí la ciudad como cielo (opción Sky de Cinema 4D) y como suelo (Ground). Ahora el cubo reflejaba demasiado, así que opté por eliminar el suelo y dejar que sólo reflejara el cielo. Por fin el cubo aparecía como quería y las pruebas demostraban que se integraba en la imagen de forma más natural.

Ahora ya lo tenía casi todo. Usando Photogenics con la imagen limpiada de la chica como Second picture y la máscara (a la que le había aplicado el efecto de Negative) como Alpha Channel realicé la composición de la chica sobre la ciudad (efecto Compose). Situé la chica en el centro y en la parte inferior. La imagen original de la chica (y de la máscara) había sido reducida con el efecto Scale. Ahora la imagen de la chica era sólo un 60% del original y ocupaba algo más de 7 megas. Una vez la chica estaba en su sitio, utilicé esta imagen para insertarle el cubo encima. La técnica empleada era la misma: composición con canal alfa.



De izquierda a derecha tenemos a Ricardo Díez, Joan J. López, Mª del Mar Caamaño y Silvia Alvarez.

La portada ya tenía su forma casi definitiva, pero aún había que añadir unos toques artísticos. El primero fue un par de Lens Flares: en el pendiente y en el anillo. Debo puntualizar que más que lens flares en realidad son brillos, aunque para su realización se utilizó el programa Image FX y el efecto Lens Flare. El siguiente "toque" fue el brillo del cubo. Tras varias pruebas con lens flares decidí que no ofrecían el efecto que quería. Al final la solución fue aplicar una estrella radial de un punto (efecto Radial Star). Al reducir los puntos a uno hice desaparecer los "brazos" del brillo que se formaban en el centro de la estrella. Sólo uno persistía, ya que el programa no acepta estrellas de menos de un punto. Ajustando los parámetros de la corona y el brillo conseguí eliminar el único brazo que quedaba hasta conseguir el efecto deseado: una aureola esférica que envolvía el cubo.



La parte más artística ya se había terminado. Ahora sólo tenía que colocar el logo y los diversos textos necesarios. Se eligieron los colores del logo y se colocaron los titulares de manera que no estropearan la imagen. Todo esto se realizó con el Profesional Page, el programa que se usa para confeccionar vuestra revista preferida. Espero que el resultado final sea de vuestro agrado, ya que el público es quien tiene siempre la última palabra. Sin embargo, creo que os gustará.

No quisiera acabar este artículo sin dar gracias otra vez a la gente que ha colaborado, pues sin ellos nada de esto se habría realizado. A Mª del Mar por su simpatía y su paciencia al aguantar una larga sesión fotográfica. A Ricardo por su gran profesionalidad (y paciencia también). A Silvia por su ayuda con el maquillaje. A Xavier por sus ideas y su sábana. A Francisco Martín por dejarme su A1200 Super-Turbo-Trucado-060 para poder realizar toda la faena. Y a todos vosotros por leernos. Gracias a todos.■

Martín Santos

Efectos especiales (I)





Imagen 1

El cine de hoy en día no sería lo mismo sin los famosos GFX, o sea, gráficos especiales realizados por ordenador. En películas como Terminator II, o más recientemente La Máscara y Star Trek Generation, el Amiga juega un importante papel en la producción.

Nuestro ordenador se mantiene en los mercados de animación por su calidad y porque los artistas gráficos suelen odiar los ordenadores. Por este motivo prefieren Amiga a PC: es más fácil de utilizar y las grandes productoras de dibujos animados lo emplean para la prueba de línea por el bajo costo de los digitalizadores. Los dibujos animados costarian mucho más caros sin la prueba de línea y los resultados serían peores. El Amiga es el sistema más utilizado para esta función. Da un vistazo a las listas de películas y series realizadas con él (o ella, según se mire...) y compárala con la de PC! No hay color...

Este será a partir de ahora, y durante

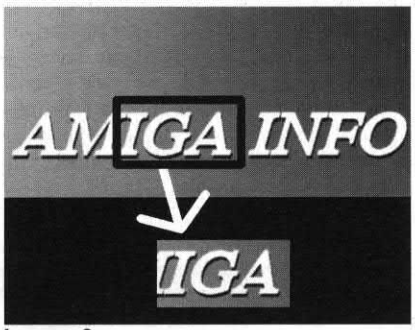


Imagen 2

algunos meses, el tema de los capítulos de la sección. Poco a poco veréis como con un Amiga y un poco de paciencia podemos hacer más que con mucho equipo. Ni San RAM, San Microprocesador y San Disco duro hacen nada si tú no tienes las ideas claras. El grafismo es un problema de ideas, no de medios. Sin buenas ideas no hay buenas animaciones...

Para hacer efectos con un logotipo, lo más importante es conocer unas reglas necesarias para animar o retocar los gráficos.

Si miramos atentamente la imagen número 1, observaremos que es de 256 colores. Puede que se haya capturado por medio de un digitalizador o por escaneado, con un escáner de mano o de mesa a color. Si utilizamos la lupa veremos que la imagen está compuesta por más colores de los que parece, incluso el fondo, motivo por el cual, cuando intentemos recortarla, nos dará una desagradable sorpresa. Es el caso de la imagen número 2. No podemos recortar el logo porque hay demasiados colores de fondo.

Al ampliar la foto con la lupa podemos observar con detalle tres cosas:

1 el logotipo.

2 el suavizado del logotipo.

3 muchos colores en el fondo.

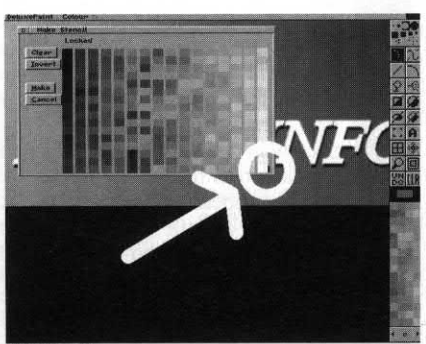


Imagen 3

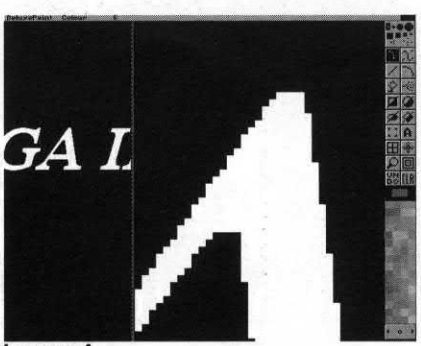


Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6

Para convertir el logo de 2D a 3D es necesario pasarlo a dos colores para, así, poder trabajar sin problemas. Por tanto, hay que eliminar dos cosas, primero los colores de fondo y después el suavizado, ya que está éste calculado para el fondo actual y no sirve para otro fondo. Lo eliminaremos con la utilización de una máscara. Seleccionamos el color del logo y, una vez hecho esto, eliminamos todos los colores que no deseemos. Ahora tenemos una imagen (4) que nos sirve para crear la máscara, y otra imagen (5) con la máscara realizada,y por tal motivo es de un solo color.

Pasar la paleta a esta modalidad es necesario en el caso de querer transformarla luego a 3D.

De todas formas, en este capítulo trataremos sólo el tema de 2D.

Imagina que has digitalizado el logo de una videocámara y lo quieres animar y realizar efectos especiales con él.

Si no tenemos logo o éste corresponde a un tipo de tipografía, podemos teclearlo directamente. Antes conozcamos la base de los tipos de fuentes más comunes en Amiga (imagen 6). Estos son:

1 COMPUGRAFICA

Esta es la más común en sistemas 2.x o superiores. Son fuentes de escala o ampliación ilimitada. Todos los programas las reconocen de forma automática. La pega es que suelen dar problemas en tamaños pequeños, sobre todo con fuentes convertidas de otros sistemas o de baja calidad. Existen muchos CD ROM de DP con fuentes de alta calidad. Estas fuentes sirven para todo, desde titulación a autoedición, pasando por trabajos para convetirlas de 2D a 3D.

2 BITMAP

Estas son las fuentes originales del Amiga, las del sistema 1.0. Tienen tamaños fijos y no es recomendable variarlos, sino, nos podemos encontrar con un gran problema (ver imagen 8). Los BITMAP no sirven para autoedición.



Imagen 7



Imagen 8

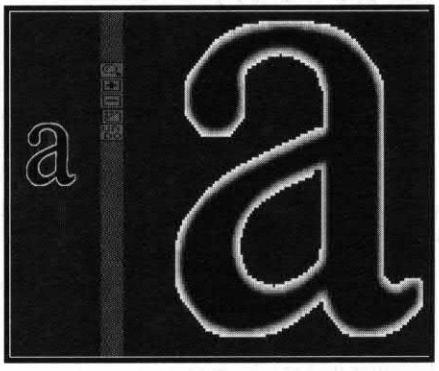


Imagen 9

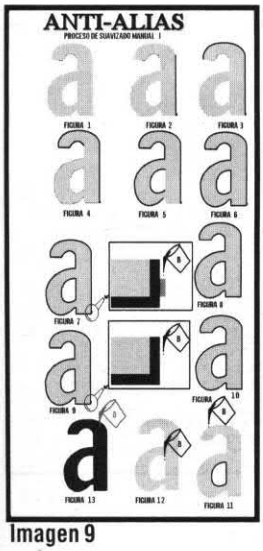


Imagen 9

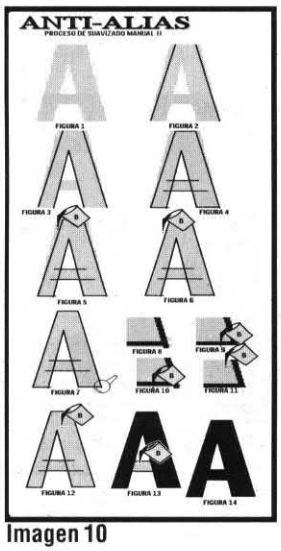


Imagen 10

3 COLORFONTS

De características iguales a las de bitmap, excluyendo el color, son más apreciadas para vídeo por ser multicolores. Las hay animadas y no están disponibles en formato escalable. Es, prácticamente, un invento del Amiga.

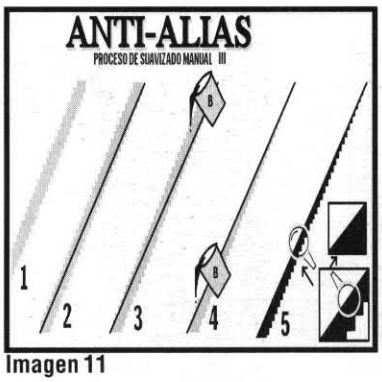


Imagen 11

4 IFFPICS

Más originales que prácticas, ya que son en realidad sólo pantallas en formato iff, imágenes con las fuentes dibujadas, sorprendentes pero rara vez de calidad. No son muy aconsejables para videoaplicaciones profesionales, sólo para el aficionado, demos, fanzines...

5 ADOBE o POSTSCRIPT

Estas son las de mayor calidad, pero, por desgracia, apenas hay programas de videoedición que las soporten (caso de Imagine o

AMIGA INFO

Imagen 12

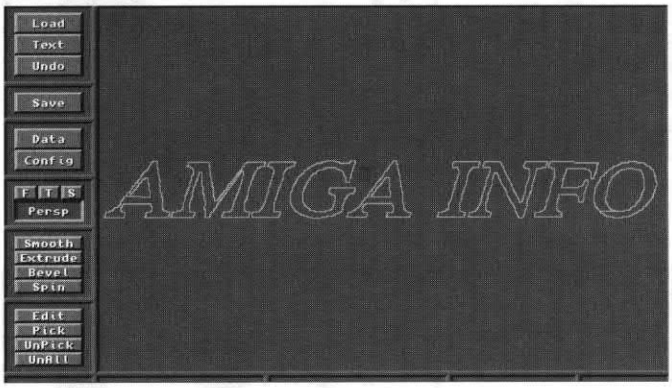


Imagen 13

Lightwave). Hay varios programas que ofrecen módulos para poder soportar este tipo de fuentes, como el Montage 24.

Para la autoedición, las mejores son las Compugráficas, ya que todos los programas de autoedición, incluso algunos procesadores de texto, las suelen soportar.

Una vez analizados los tipos de letras existentes en el mercado, volvamos a nuestro logo sin suavizar. La letra parecía que estaba bien, pero al ampliarla con la lupa vemos claramente los detalles. Para suavizar siempre hay que tener en cuenta el color de fondo. Por lo tanto, no podemos suavizar hasta que no animemos y de esta forma nos ahorraremos mucho trabajo. El suavizado será realizado según el color de fondo. Una vez hecho, como resultado tenemos un cambio de fondo. La conclusión: más astillado que en un monitor VGA de los antiguos. Este trabajo estaría perdido o sería de muy baja calidad y por este motivo no debemos caer en estos errores y pensar bien los colores que debemos emplear antes de hacer los suavizados correspodientes. Hay que tener mucho cuidado para no cometer ciertos fallos que nos pueden costar mucho tiempo perdido en las animaciones finales.

Os voy a explicar una técnica sencilla pero eficaz para suavizar o restaurar un logo desde una imagen de muy mala calidad.

A partir de la imagen antialias (imagen 9) podemos observar como con la letra 'a' convertimos una letra de calidad muy baja en una letra de buena calidad.

En la imagen 10 también podemos observar la técnica con más detalle. Esta reside en redibujar sobre el logotipo. Con ello conseguimos más calidad y en menor tiempo que si utilizáramos otra técnica. Las grandes ideas consisten siempre en ahorrar mucho de nuestro valioso tiempo.

Si todavía no estás convencido de la técnica, observa la imagen 11 y creo que ya no tendrás dudas al respecto.

Ahora vamos a convertir el logo de 2D a 3D utilizando pixel 3D. Os recuerdo que el logo debe ser grabado como pincel de sólo dos colores. Si no es así, corremos el riesgo de ver aparecer un guru (imagen 12). La foto está recortada a dos colores y no nos da problemas.

En la imagen 13 vemos ya el logotipo en 2D. Para convertirlo a 3D hay que añadir la tercera dimensión, o sea, el eje Z o profundidad (ver imagen 14). También hay que añadir los colores de los surfaces y nave.

Una vez en 3D, sólo hay que elegir el formato de salida según el programa de 3D que utilicemos. El suavizado lo hará el programa final, siempre calculándolo sobre el fondo.

Volviendo a la imagen en 2D, vemos que está trabajada en Ham-8. Al ampliar la foto, observaréis que la imagen está compuesta por muchos colores. Las posibilidades de colorear con el soft de Amiga son muy grandes.

Estas dos fotos (imágenes 15 y 16) son sólo para abrir boca y preparaos para lo que será el siguiente tutorial de videoaplicaciones en el que escribiré sobre el morfing o trucaje de imagen.■

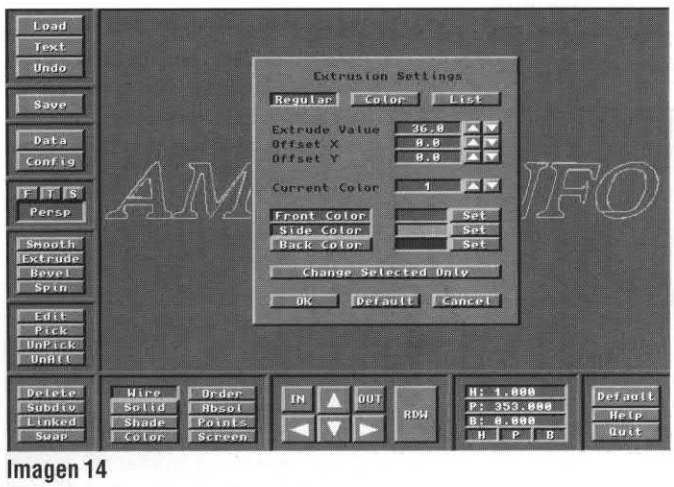


Imagen 14

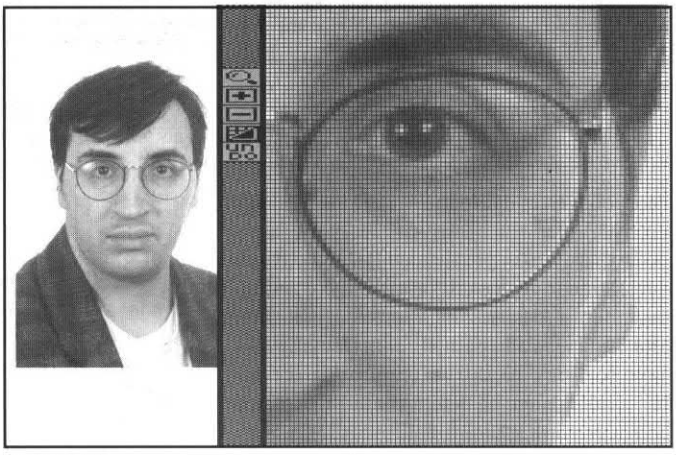


Imagen 15

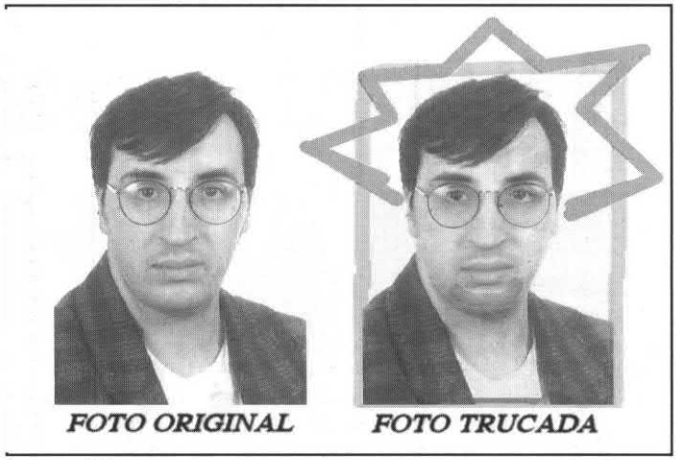
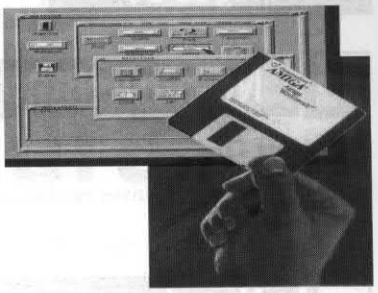


Imagen 16



Nombre:BackTick(2.x/3.xsólo)(función de CLI)

NOMBRE

BackTick-Nos permite incluir la salida de texto de un comando para ser la entrada de otro comando.

SINOPSIS

AlgunComandoDeCLI 'OtroComando'

DESCRIPCION

BackTick deja insertar la salida de texto de un comando para ser la entrada de otro comando. Por ejemplo, si necesitamos escribir el contenido del directorio Work:ESCOM con una cabecera informativa deberíamos teclear esto:

ECHO> prt: "Los directorios de trabajo son:" 'Dir Work:ESCOM'

La tecla del "Backtick" es la situada encima de la tecla de tabulación. La versión no mayúscula de esta tecla es la BackTick (‘), la versión mayúscula es la Tilde (~). Si intentamos usar la tecla paréntesis (') nuestro comando fallará. Hay una diferencia entre estas dos teclas aunque parezcan similares en la pantalla.

El comando backtick siempre se evalúa al mismo tiempo que se edita. Si queremos hacer que el comando backtick se evalúe después de que otros comandos hayan sido editados debemos colocar el asterisco (*), carácter de escape, antes de cada backtick.

EJEMPLOS

Vamos a ver qué es lo que necesitamos para crear un alias que visualice el contenido del directorio AInFo:Amiga. Deberemos teclear:

Alias ainfo Echo "Contenido del directorio ainfo es:*‘dir AInFo:Amiga*‘

Ahora, siempre que queramos ver qué es lo que hay en ese directorio sólamente teclearemos 'ainfo' y se mostrará por pantalla. Pero, si no incluimos los asteriscos entonces ninguno de los cambios hechos en el directorio Gould:Loser serán reflejados. Sólo veremos lo que había en el directorio cuando Alias fue creado por primera vez.

Después de algunas pruebas encontraremos que esta función del DOS es una de las más usadas.

Nombre: BaseName (v1.3 -componente de la libreria arp-)

NOMBRE

BaseName - Visualiza la Base (nombre del fichero) de un camino (path).

SINOPSIS

BaseName Camino/un Sufijo

DESCRIPCIÓN

BaseName extrae el nombre de un fichero de un camino largo (path),visualizándolo en la salida estándar. Se le puede dar a BaseName también un sufijo que permite borrar. El uso más común para BaseName es en scripts, donde es usado para generar nuevos nombres de ficheros desde nombres viejos ya existentes. Este comando es más usado con una shell que soporte la sustitución de comandos.

EJEMPLO

BaseName "DF0:Scoobie/Doobie/Foobar"
Foobar
BaseName "DF0:Scoobie/Doobie/Foobar.c".c
Foobar

OTRO

Este comando es nuevo con la versión 1.3 de la librería Arp, no está disponible dentro de los productos distribuidos por Commodore.
Ha sido reemplazado por varias llamadas en v2.x/v3.x.

Nombre: Binddrivers (1.3, 2.x, 3.x)(situación: C)

NOMBRE

Binddrivers - Monta dispositivos que residen en nuestro Directorio Expansion.

SINOPSIS

Binddrivers

DESCRIPCIÓN

Localiza dispositivos que residen en el directorio Expansion de nuestro disco de Sistema. Luego activa estos dispositivos para su uso. Se acostumbra a utilizar para añadir dispositivos del sistema que no son montados por el sistema operativo, por ejemplo algunos discos duros antiguos.

Encontraremos también binddrivers en nuestro startup-sequence. De este modo, se puede montar algún dispositivo externo durante startup.

Todos los dispositivos externos pueden ser encontrados en el directorio expansion' del Workbench. Si no tenemos un dispositivo en nuestro directorio expansion entonces esta línea del startup-sequence no hará nada.

Incluso, si no usamos los Binddrivers, Commodore explícitamente dice NO a modificar el start-up sequence. Así, si borramos esta línea, lo haremos bajo nuestra responsabilidad.

NB: No forma parte de 1.2.

⇨

Nombre: Binddrivers (continuación)

EJEMPLO

1. Para cargar los dispositivos en el directorio Expansion de sys:
Binddrivers

Nombre: Break (V1.3, 2.x, 5.x comando interno)

NOMBRE

Break - Manda una señal a un proceso secundario.

SINOPSIS

Break Proceso=T=Task/a A=ALL/s C/s D/s E/s F/s

DESCRIPCIÓN

Muchos programas que corren desde desde el CLI responderán al teclear uno de los caracteres de control 'C' 'D' 'E' o 'F'. El más común es control-C que usualmente causa que un proceso termine. Si ejecutamos una tarea de forma secundaria (por el uso de Run o ARun), no podremos hacer nada para enviarle una señal de break desde el teclado, y aquí es donde Break entra en juego. Una vez que sepamos el númeo de CLI del proceso al que queremos enviar una señal (disponible inmediatamente después de correr el proceso o usando el programa Status), podemos enviar una de estas señales de control al proceso secundario.Se simula seleccionando un proceso CLI con el ratón y presionando las CTRL-teclas específicas.

Podemos teclear cuatro breaks al mismo tiempo.

EJEMPLO

1. Para enviar un control C a un proceso secundario con número 2:**Break 2 C** o **Break 2** (Break es por defecto igual que control C)

2. Para enviar TODAS las señales de control a un proceso secundario de número 3:**Break 3 C D E F** o **Break 3 ALL**

3. 2.x/3.x Sólo: Para enviar una señal de break a un programa que está corriendo bajo el comando WAIT (espera):

Break STATUS Com=Wait

CONSIDERACIONES

No todos los programas responden a las peticiones de un break.

VER TAMBIÉN

Status

Nombre: ChangeTaskPri (v1.3,2. x,5.x) (situación: C:)

NOMBRE

ChangeTaskPri - Cambia la prioridad de ejecución de las tareas.

SINOPSIS

ChangeTaskPri [P=Pri] [T=Tarea=Proceso]

DESCRIPCIÓN

Para incrementar/decrementar la prioridad de varias tareas del sistema,podemos incrementar/decrementar la cantidad de tiempo de CPU que cada tarea tiene asignada. Si tecleamos el comando sin ningún número, retornará el número de prioridad de una tarea perteneciente a este comando.

Si lo ejecutamos sin argumentos, ChangeTaskPri retornará la prioridad del proceso que se esté ejecutando actualmente. Es usado, generalmente, en scripts de la shell.

El sistema operativo de nuestro Amiga fue creado para que a cada tarea que estuviera corriendo se le asignara una prioridad de -128 a 127. El procesador examina este número y da prioridad a las tareas. Cuanto más alto sea el número más tiempo de proceso le será asignado por el procesador.

ADVERTENCIA: Nunca aumentar la prioridad de una tarea a más de 5 o a menos que -5. Si aumentamos por encima de 5 interferiremos en importantes tareas del sistema, las entradas manuales (tales como el control del teclado y del ratón). Si la prioridad está por debajo de -5 dejaremos fuera de la CPU a las instrucciones más triviales.

EJEMPLO

1. Para cambiar la prioridad 3 de una tarea a -5

ChangeTaskPri -5 Process 3

2. Para cambiar la prioridad del actual CLI

ChangeTaskPri 5

3. SÓLO 2.x/3.x: Utilización de las comillas (' ') para cambiar prioridad de la tarea C:CONCLIP a 5

ChangeTaskPri 5 Process 'Status com=c:conclip'

Bucles & estructuras de datos

En el pasado número vimos cómo podíamos definir nuestras variables, trabajar con ellas, imprimir por pantalla sus valores o asignárselos mediante el uso del teclado. En este número veremos todos los tipos de bucles, las tablas, cómo definir nuestras estructuras de datos y cómo usar las del Blitz Basic.

BUCLES SIMPLES

Un bucle simplemente es un par de instrucciones que hacen que la sección del programa comprendida entre ellas, se repita el número de veces que queramos. Estas instrucciones son **For** y **Next**.

Veamos un ejemplo:

```
For i=1 To 10
a=i*24
NPrint i,"*",24,"=",a
Next
MouseWait
End
```

Recordemos que el asterisco es la operación producto o multiplicación. Por tanto, el programa repitirá 10 veces (i=1 To 10) lo contenido entre el **For** y el **Next**. Y de esta forma la variable 'a' irá adquiriendo valores diferentes durante la ejecución del programa: 24,48,72,96,etc... El bucle se repite hasta que la variable 'i' es igual a 10 y la ejecución del programa llega al **Next**, entonces continúa con la siguiente instrucción después del **Next.**

BUCLES ANIDADOS

La idea de bucle anidado es tener bucles dentro de bucles. Con el siguiente ejemplo, conseguiremos de forma sencilla las tablas de multiplicar del 1 al 10:

```
For x=1 To 10
For y=1 To 10
NPrint x,"x",y,"=",x*y
Next
MouseWait
Next
MouseWait
End
```

BUCLES CONDICIONALES

Hasta ahora, nosotros imponíamos específicamente el número de veces que queríamos que se repitiera el bucle. A los bucles condicionales se lo imponemos mediante una estructura condicional, y por tanto, casi nunca sabremos las veces que se va a repetir.

Hay 2 bucles condicionales diferentes: **While...Wend** (Mientras...Fin Mientras) y **Repeat...Until** (Repite...Hasta que).

Veamos un par de ejemplos para comparar las dos estructuras:

```
While a<20
a=a+1
NPrint a
Wend
MouseWait
End
```

```
Repeat
a=a+1
NPrint a
Until a>=20
MouseWait
End
```

En los dos ejemplos anteriores el resultado final es exactamente el mismo. La única diferencia hubiera existido en el caso de que 'a', hubiera sido igual a 20. En ese caso, no hubiera entrado en el **While**, pero sí en el **Repeat.** Por tanto, como conclusión, diremos que el **Repeat** siempre se ejecuta como mínimo una vez.

El funcionamiento es bastante claro: en el **While...Wend**, el código del interior se repite mientras la condición es verdadera. En el **Repeat...Until** se repite hasta que la condición es verdadera.

Sólo falta decir que la condición puede ser cualquier tipo de estructura condicional del tipo x+10>30, s=0, r<>x*4, etc...

BUCLES INFINITOS

Puede ocurrir que a un bucle condicional le pongamos una condición que haga que se repita infinitas veces y, con lo cual, la ejecución de nuestro programa no termine nunca. En esta situación hemos de poder interrumpir la ejecución del programa.

Esto se consigue mediante **Ctrl+LAlt+C**. Al apretar estas 3 teclas, se parará la ejecución del programa, y nos aparecerá la pantalla del debugger. Para salir de él, simplemente apretamos Esc y nos aparecerá el editor.

TABLAS

A menudo, en nuestros programas necesitaremos manipular grupos de números o cadenas. Una tabla es una estructura de datos que es capaz de contener esos grupos. Por ejemplo, si queremos guardar 10 números para luego trabajar con ellos, en vez de utilizar 10 variables, podemos utilitzar una tabla que sea capaz de contenerlos.

El comando **Dim** se utiliza para definir una tabla:

```
Dim a(10)
```

La variable 'a' puede ahora contener 10 números (en realidad son 11 porque la definición varía de 0 a 10). Para acceder a los valores de la tabla pondremos la posición a la que queremos acceder entre paréntesis después de la variable.

Si queremos imprimir por pantalla la posición 6 de la tabla, simplemente escribiremos la siguiente línea:

```
NPrint "Posición 6=",a(6)
```

Lo bueno de las tablas, es que el índice puede ser variable. Si en un determinado momento del programa la variable 'i' vale 7, y nos referimos a a(i), en realidad nos estaremos refiriendo a a(7).

POSICIÓN	VALOR
1	6
2	10
3	15
4	7
5	8
6	23
7	45
8	81
9	92
10	101

Tabla 1.

Veamos un pequeño ejemplo, el cual nos pide 5 nombres, los guarda en una tabla y luego los imprime por pantalla:

```
Dim Nombre$(10)

NPrint "Escribe 5 nombres. Pero "
NPrint "después de cada unopulsa"
NPrint "Return.
For i=1 To 5
NPrint "Nombre ",i
Nombre$(i)=Edit$(15)
Next
NPrint "Los nombres son"
For i=1 To 5
NPrint "Nombre ",i,"=",Nombre$(i)
Next
MouseWait
End
```

TIPOS NUMERICOS

Como ya sabemos, hay dos tipos básicos de variables, las numéricas y las alfanuméricas. Ahora veremos que las variables numéricas pueden tener mayor o menor precisión dependiendo del tipo del que se trate.

La Tabla 2 describe los diferentes tipos de variables numéricas, así como su rango, su precisión y el número de bytes que consume en memoria.

Una variable se asigna a cierto tipo numérico añadiendo un sufijo a su nombre. Una vez nos hemos referido a una variable con cierto sufijo, las siguientes veces no hace falta que se lo añadamos.

Veamos algunos ejemplos:

```
edad.b=45
bytes.w=32555
puntuación.l=2345678
fuerza.q=340.680
velocidad_luz.f=3e8
;e es exponente, o sea, 3*10E8
```

TIPO	SUFIJO	RANGO	PRECISIÓN	BYTES
Byte	.b	+/-128	entero	1
Word	.w	+/-32768	entero	2
Long	.l	+/-2.147.483.648	entero	4
Quick	.q	+/-32768.0000	1/65536	2
Float	.f	+/-9*10E18	1/10E18	4

Tabla 2.

TIPOS POR DEFECTO

Si a nuestras variables no les ponemos ningún sufijo, éstas serán asignadas al tipo por defecto, que inicialmente es **Quick.**

Con el comando **DEFTYPE** podemos cambiar el tipo por defecto.

Este comando tiene dos usos: puede cambiar el tipo por defecto, o puede cambiar el tipo de una lista de variables pero sin que afecte al tipo por defecto.

Con el siguiente ejemplo se verá más claro:

```
a=20        ;a será una Quick
DEFTYPE .f  ;a partir de ahora el tipo por defecto será Float
b=20        ;b será una Float
c=15
d=33
DEFTYPE .w c,d ;c & d ahora son Word, pero el tipo por defecto sigue siendo Float
```

EL COMANDO DATA

Este comando se usa para guardar una lista de valores que pueden ser asignados a variables.

El comando **Restore** se usa para colocar el puntero en cierta parte de los datos de tal forma que el dato al que apunta es el primero en leerse.

Veamos un ejemplo:

```
principal:
Read a,b,c
Restore misnúmeros
Read d.f
Restore miscadenas
Read e$,f$,g$
misenteros
Data 20,30,40
misnúmeros:
Data 20.3,10.8,81.711
miscadenas:
Data$ "Hola","Qué tal","Adiós"
```

Primero se asignan a a,b y c los valores primeros que son los que corresponden a misenteros, o sea, 20,30 y 40.

Restore misnúmeros coloca el puntero en 20.3 y lo asigna a d.f (en realidad no hubiera hecho falta esta línea).

Restore miscadenas coloca el puntero en "Hola" y luego se asigna a e$,f$ y g$, "Hola","Qué Tal" y "Adiós".

Nota: principal, misenteros, misnúmeros y miscadenas son etiquetas de programa que sirven para diferenciar distintas partes del mísmo. Más adelante explicaremos su uso con detalle.

DESBORDAMIENTO NUMÉRICO

Cuando una variable es asignada a un valor fuera de su rango, se produce un error de desbordamiento (**overflow error**). El chequeo de este error es opcional y puede estar conectado o desconectado (**enabled/disabled**) en las opciones de errores de ejecución (**RunTime errors**), de las opciones del compilador (**Compiler Options**) en el menú Compiler. Por defecto, el chequeo está desconectado. Si se produjera alguna situación de desbordamiento, no producirá error, pero la variable adquirirá valores absurdos.■

Comandos Blitz Basic

Data [.Tipo] Valor[,Valor...]

El comando Data permite almacenar datos predefinidos. Estos datos pueden ser transferidos a variables mediante la utilización del Read. El tipo de los datos que quiere leer el Read, y el tipo de datos que contiene el Data, deben coincidir o de lo contrario se produce error.

DEFTYPE .NombredelTipo [Var[,Var...]]

DEFTYPE debe ser usado para asignar una lista de variables a un tipo numérico. En este caso se han de poner los nombres de las variables en Var.

DEFTYPE puede ser usado también para cambiar el tipo por defecto.

For Variable=Expresión1 To Expresión2 [Step Expresión3]

El comando For inicializa un bucle For...Next. Todos los bucles For/Next deben empezar con For y deben finalizar con Next. Los bucles For...Next hacen que una sección de código se repita un cierto número de veces. Cuando For se ejecuta, la variable especificada por Variable (conocida como índice) es asignada al valor de Expresión1. Después de esto, empieza el bucle.

Al principio del bucle, se hace un chequeo para ver si Variable ha excedido al valor de Expresión2. Si esto ocurre, la ejecución del bucle se rompe y el flujo de programa continúa su curso. Si no, continúa la ejecución del bucle hasta que llega al Next. En ese punto, el valor especficado en Expresión3 se añade a Variable, y la ejecución del bucle va de nuevo al For, donde Variable se vuelve a comparar con Expresión2. Si se omite Expresión3, el paso por defecto es 1.

Si queremos que el bucle haga una cuenta atrás simplemente hemos de utilizar un paso con un valor negativo.

Read Var[,VAR...]

El comando Read se usa para transferir los datos contenidos en los estamentos Data. La información es transferida secuencialmente a variables a través del puntero. Cada vez que un dato es leído, el puntero se incrementa y apunta al siguiente dato.

Dim NombreTabla [Lista](Dimensión1[,Dimensión2...])

El comando Dim se utiliza para inicializar una tabla de datos. Blitz soporta 2 tipos de tablas: tablas simples y tablas de listas. Las tablas simples pueden ser de cualquier número de dimensiones. La tablas de listas sólo pueden ser de 1 dimensión.

Repeat

Repeat se usa para inicializar el bucle Repeat...Until. Cada Repeat que se encuentre en un programa debe tener más abajo su correspondiente Until. El propósito de los bucle Repeat...Until es que la sección de código se repita como mínimo una vez antes de hacer el test con la Expresión del Until.

While Expresión

El comando While es usado para inicializar el bucle While...Wend. La sección de código comprendida entre el While y el Wend se repite mientras Expresión es verdadero.

Until Expresión

Until se utiliza para finalizar el bucle Repeat...Until. Si Expresión es verdadera, entonces la ejecución del programa continúa con la siguiente instrucción después del Until. Si la Expresión es falsa, el flujo de programa volverá a su correspondiente Repeat que se encuentra más arriba.

Distribución de equipos AMIGA para uso doméstico y profesional.

AMIGA

Amiga 1200 + Pack Software	69.000 Ptas.
Monitor A1438 Altavoces Stereo	54.000 Ptas.
Aceleradora Blizzard IV 1230/50	Consultar
Ratón Alfa Data 400 DPI	3.200 Ptas.
Ratón Óptico Alfa Data	6.000 Ptas.
Coprocesador 50 Mhz PGA	19.000 Ptas.
Genlock Scanvideo SL-10V Comp.	32.500 Ptas.

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

CD-ROM x4 ATAPI
10.500 Ptas.

Consultanos sobre cualquier producto para ordenadores AMIGA

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

SUPER 1200
Amiga 1200
Pack de Software
2 Mb. de RAM
Mini Torre+F/A 200 W.
CD-ROM 4x
HD 630 Mb
132.000 Ptas.

SUPER 1200 Turbo
Amiga 1200
Pack de Software
6 Mb. de RAM
Mini Torre+F/A 200 W.
CD-ROM 4x
HD 630 Mb
Blizzard 030/50
184.000 Ptas.

Edición de vídeo lineal y no lineal con AMIGA. ¡Consultanos!

IVA Incluido en todos los precios

DISTRIBUIDORES DE AMIGA Technologies

AMIGA on line

Amiga On Line
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca

Oficinas
Tel y Fax: 971 47 60 18
Info y Ventas: 989 68 59 59

-AMIGA 1200 CON PACK MAGIC	68.500
-AMIGA 1200 MAGIC, CON DISCO DURO DE 170 MB DE 2.5"	99.500
-AMIGA 4000 TORRE	374.000
-DISCO DURO DE 1 GB IDE	31.900
-DISCO DURO DE 1 GB SCSI	39.800
-CD-ROM 6X IDE ATAPI	12.225
-CD-ROM 8X IDE ATAPI	21.300
-TARJETA PARA RAM EN SIMMS Y COPRO PARA 1200	10.350
-BLIZZARD A1230 TURBO IV 030/50 MHZ	34.900
-BLIZZARD A1260 TURBO CON 060/50 MHZ	107.900
-BLIZZARD CYBERSTORM MKII 060 PARA AMIGA 4000T	119.900
-APOLO 1240 040'25 MHZ CON RELOJ OPCION HASTA 64 MB RAM	57.750
-APOLO 1220 020' Y COPRO AMBOS 25 MHZ CON RELOJ	17.250
-MODULO SCSI 2 PARA APOLO 1240/1260	10.350
-MODULO SCSI 2 PARA BLIZZARD 1230/1260	19.900
-CONTROLADORA IDE AT INTERNA PARA A2000	7.500
-MULTICONTROLADORA IDE/SCSI 2 OPCION RAM (PARA A2000)	14.250
-MEMORIA SIMM DE 4 MB, 72 CONTACTOS	8.800
-MEMORIA SIMM DE 8 MB, 72 CONTACTOS	16.600
-MEMORIA SIMM DE 16 MB, 72 CONTACTOS	42.000
-DIGITALIZADOR DE VIDEO VLAB EXT	45.000
-TARJETA "PAR" VLAB MOTION	195.000
-DIGITALIZADOR DE AUDIO MEGALOSOUND 8 BITS	8.900
-TARJETA ACELERADORA GRAFICA GRAFFITI (PARA TODOS LOS AMIGA)	14.750
-TARJETA GRAFICA 24 BITS CYBERVISION CON 4 MB	61.500
-MONITOR M1438S 14" 0.28 MM ESTEREO	51.000
-MONITOR M1538S 15" 0.28 MM ESTEREO	59.500
-MONITOR M1764S 17" CONTROL DIGITAL TUBO INVASK	136.000
-CABLE IDE DE 50 CM A1200 PARA DISCO DURO+CD-ROM	5.300
-GENERADOR SONIDO 3D PARA AMIGA	11.100
-SURF-WARE (SOFT ORIG. SURFER COMPLETO + INSTALADOR INFOVIA)	16.950
-SCANNER COLOR DE MESA VIEWSTATION CON SOFT AMIGA	76.900
-MODULADOR PARA TELEVISION CON AUDIO	8.900
-FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W. PARA A500/600/1200	7.900
-MODEM DE 28.800 BAUDIOS EXTERNO	26.900
-REVISTA AMIGA.InFo	850

PARA SOLUCIONES EN APLICACIONES PROFESIONALES TAMBIEN TENEMOS EL PRECIO QUE NECESITA

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



Disco de Portada

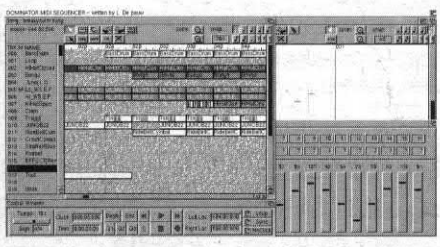
AmiCDFS2

Esta utilidad proporciona un nuevo sistema de ficheros de CDROM para el Amiga. Soporta el estándar ISO-9660, el Rock Ridge Interchange Protocol y el Macintosh HFS format.
El CDROM es montado como un dispositivo DOS (CD0:). Gracias a esto, el acceso a los ficheros y los directorios se puede realizar en la forma habitual.

AmiPPP

AmiPPP (y amippp.device) es una solución sencilla para la gente que necesita conectarse con proveedores de Internet que utilicen el Point to Point Protocol (ppp). Aquí encontrarás un dispositivo (amippp.device), el control y la configuración para AmiPPP. Según el autor, la forma más sencilla de conectarse a Internet.

Dominator



Este programa está diseñado para componer música de forma interactiva a través de dispositivos MIDI. Su aspecto exterior recuerda a programas del tipo QBASE, y es muy parecido al EMAGIC de PC. Soporta hasta 250 pistas, dispone de un mezclador MIDI y puede importar MIDI songs desde MUSIC-X, así como también ficheros MIDI del tipo 0 y 1. Soporta los samples de Amiga y puede disponer de 8 canales de sonido Amiga, conectando dos ordenadores vía MIDI.

Execute

Execute es una utilidad que sustituye el Execute command del Workbench.Intenta evitar el problema que tiene esta opción del Workbench, en la inserción de comands/path a través de las peticiones del sistema.

FastIPrefs4023

Sustituye la IPrefs de la startup-sequence del Workbench por ésta, que permite compatibilizar diferentes tarjetas gráficas. Además, parchea algunas instrucciones de tu Workbench.

680xx pic

Si el fondo de tu pantalla de Workbench aún es blanca o estás aburrido de la imagen que tienes, aprovecha la oportunidad y reclama para tu procesador 680xx parte de la fama que han conseguido los Intel.

EpsonStylusColorII

Lenta pero inexorablemente, todas las impresoras del mercado disponen de un driver adecuado para Amiga. Si quieres disfrutar de la calidad de imagen de esta impresora a color, ahora ya no tienes excusa.

Urouhack

Cambia el aspecto de los gadgets de las ventanas del Workbench. Con urouhack conseguirás para éstas una imagen más tridimensional de las mismas. ¿Güindous 95? Para chulos, nosotros, ¡Faltaría más!

VideoDriver13

En este fichero encontrarás tres nuevos drivers para tu monitor, el DblPAL (High res, sin flicker), el Multiscan (Productivity) y el SUPER-72 (Super alta res, laced). Están dirigidos en especial a los usuarios del 1438, pero también funcionan en otros monitores.■

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..)

iM INFORMÁTICA MOLINS S.L.

Informática Molins
C/Major, 91 Local 3
08750 Molins de Rei
Barcelona

AMIGA IM
Tlf./Fax
(93) 668 30 10

POWER A1230 CD4X

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 4 MbFAST RAM
+ Disco Duro 1033 Mb
+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
+ 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
+ Workbench 3.1 Instalado
+CDROM 4X
TODO por Sólo **235.000** Ptas.

MES ESPECIAL ACELERADORAS

¡Oferta!

BLIZZARD 030 50MHZ	34.000	BLIZZARD 060 50MHZ	112.500
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	39.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	123.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	46.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB	138.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	61.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	199.500
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	121.500	KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260	17.900

CYBERVISION 2MB 53.000

CYBERVISION 4MB 60.000

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	**112.500**
SCSI 1230IV/1260	**17.900**

✓ Memorias

SIMM 4 Mb 72C	7.900
SIMM 8 Mb 72C	14.900
SIMM 16 Mb 72C	29.900
SIMM 32 Mb 72C	89.900

✓ Coprocesadores

68882 50 Mhz PGA	**16.900**

✓ Tarjetas Gráficas

Cybervision 2Mb	**53.000**
Cybervision 4Mb	60.000
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	11.500
CDROM 6X+Cable+Soft	18.900
CDROM 8X+Cable+Soft	24.900

✓ 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 CII	68.000

✓ 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	2.400
AMINET 9	2.400
AMINET 10	2.400
AMINET 11	2.400
AMINET 12	2.400
MEETING PEARLS III	2.400
GIF SENSATION 2CD	2.800
CLIP ART & FONTS	1.800
WORLD CLIP ART	2.800
NETWORK 2CD	6.200
AMIGA TOOLS SET 1/2	6.200
MAGIC WORBENCH	2.800
WORBENCH ADD-ON I	4.300
ERIC SCHWARTZ	4.800
GLOBAL AMIGA EXP.	3.500
AUDIO PLUS	4.300
OCTAMED 6	5.500
3D ARENA	4.300
SHARK DIVE MPEG	2.500

✓ JUEGOS

ALL TERRAIN RACING	4.800
JAMES POND III	3.300
VITAL LIGHT	3.800
ALIEND BREED 3D	6.800
QUASAR WARS	1.995

✓ Sonido

AURA 12 BIT.	**17.900**
MIDI INTERF. PRO	5.500

✓ Programas Amiga

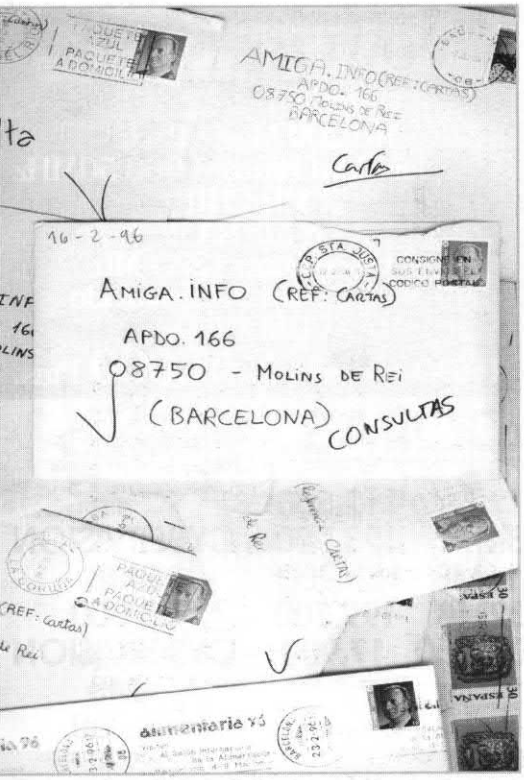
WORDWORTH 5 SE	**9.900**
TURBO PRINT 4.1	9.900
IDE FIX SOFT	7.900
IDEFIX HARD	5.500
INTERNET SURF AMIGA	17.500
DICE C	16.500
PHOTOGENICS V1.2	13.900
FINAL DATA v3	9.500
FINAL COPY II V2	10.500

✓ Varios

RATON 3 BOT.500DPI	**3.900**
RATON ALPHA DATA	**2.900**
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

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

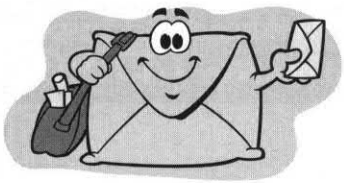
Cartas y Dudas



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

IMPRESORA HP 600

Sergio Mora Hernández.
Tenerife.

Tengo una impresora Hewlett Packard Deskjet 600 y a la hora de imprimir mis documentos en cualquier procesador de textos, me recorta un margen por la parte inferior de la hoja de unos 4 centímetros, aunque el procesador de textos especifique otra cosa. No tengo el Driver específico (uso el HPDeskjet), así que no sé si influirá o no.

Con la impresora me vinieron unos programas de configuración (para Windows), pero no tengo el equivalente para Amiga. Llamé al número de ayuda de HP y no me solucionaron nada (me dijeron que me dirigiera al fabricante de Amiga). ¿Es imprescindible este programa? ¿Qué función tiene? ¿Se puede configurar desde un PC y luego conectarla al Amiga guardando la configuración? ¿Donde puedo conseguir el Driver y el programa de configuración para Amiga?.

Me despido de ustedes siendo las 15:52 horas del meridiano de la Oratava, a 6 de mayo de 1996.

Existen varios programas comerciales que contienen el driver específico para el modelo HP 600. El que utilizamos nosotros es el Turbo Print 4.0, que permite un control de los márgenes para ajustarlos al máximo. De todas formas, existe en Aminet (CDROM o Internet) un programa llamado "HPControl" que te permitirá ajustar los parámetros internos de tu impresora, tales como márgenes, fuentes, etc. Este programa es el equivalente al programa de PC que incluía tu impresora.

VARIAS DUDAS A1200

Gavy Martínez Benlloch.
Rafelbunyol(Valencia).

Hola, Amigos de Amiga.Info. Me dirijo a vosotros para que me aclaréis unas cuantas dudas.

En principio poseo un Amiga 1200 con HD 1Gb de fast con una viper 030 a 28 Mhz y cd de 4x.

1-Yo tengo juegos originales del A-500 y hay bastantes que no me funcionan ¿Cómo es que no existe ningún emulador del 500 que funcione 100x100? Parece mentira porque hasta ahora tenemos emuladores de todos los ordenadores y funcionan bastante bien y con el 500 no es así. ¿Han sacado alguno que funcione perfectamente?

2-En un artículo de Amiga.Info nº 8 os pregunté si existía alguna versión del ALAN 1 fixeada para el 1200 y no me la aclarasteis ¿Existe de verdad versión para el 1200 o hay algún emulador que haga funcionar la versión del 500?¿Dónde lo podría conseguir aunque haya que abonar algo?

3-Utilizo bastante el Wordworth y me gustaría saber dónde o en qué CD puedo encontrar fuentes para él, porque viene de la casa con sólo 4 tipos.Tengo un montón de fuentes pero no me las reconoce.

4-Tengo un HD de 1Gb Seagate de última generación y se me desvalida muy a menudo. Alguna vez que otra se me ha desvalidado por alguna negligencia mia pero es que muchas veces reseteo el

ordenador estando, por ejemplo, en el Wordworth y el disco duro, sin estar leyendo ni escribiendo, empieza a validarlo. ¿Por qué? A veces, cuando se cuelga, también ocurre.

5-Tengo el PC-Task versión 3.1 y lo utilizo bastante para hacer programas en turbo C. Cuando estoy escribiendo algún programa en el editor en modo CGA no hay poblema ninguno, pero ya cuando pongo formato VGA o SVGA, el problema está en que no sale el cursor para escribir y tienes que hacerlo a ojo y es un rollo. No creo que sea por falta de memoria, porque miro la que queda y todavía hay 2Mb libres y en la configuración la memoria extendida está bien asignada, la compilación la hace perfectamente. ¿Por qué puede ser? ¿Cómo puedo activar el CD-ROM desde el DR-DOS con el PCtask? Lo he intentado de varias formas y me he dado por vencido, e incluso intenté meter el driver del propio CD-ROM, lo instalé y el ordenador se queda bloqueado.

Me gustaría que en el próximo CD que saquéis incluyáis fuentes para el Wordworth.

En cuanto al problema de la disketera, ya lo he aclarado: miré en Internet y ¡voilà! soldé un cable como decía y funcionan los juegos y demos perfectamente. Pero, a raíz de esto surgió otro problema y es que cuando el Workbench formateaba un disco o grababa un documento del cygnus me convertía los discos a nodos y ahora me he puesto una especie de interruptor para accionar y desaccionar el ready.

Gracias por la ayuda y continuad apoyando al AMIGA para que reine la era de la informática. Me gustaría que me aclararais las dudas, y las que más me interesan son las del pc-task. y las del ALAN 1.

1- No existe ningún emulador del A500 para el A1200, ya que sería una redundancia. Existen algunos programas que permiten configurar el A1200 quitándole las cachés, modos gráficos AGA, etc. de forma que se acerque más a lo que es un A500 y sea más compatible con antiguos juegos. Puedes probar, por ejemplo, con el Degrader.lha o TUDE.lha de Aminet. También puedes probar a quitarle las cachés tú mismo y configurarlo en modos gráficos OCS. Para esto tienes que arrancar el ordenador y apretar los dos botones del ratón. Verás como te aparece una pantalla de configuración donde puedes indicarle que no quieres CACHE y configurarlo en MODO GRAFICO ORIGINAL. Algunos juegos entran con esos simples cambios.

2- Sobre el programa ALAN 1 no tenemos más información, aunque nos comentaron que si lo ejecutabas desde una shell que tuviera una pila de 100 Kb o más, sí que funcionaba. Para esto, tienes que abrir una Shell (o CLI) y escribir el comando "Stack 100000". Después, desde esa misma shell, ejecutar el ALAN 1.

3- La misma casa de software DIGITA tiene a la venta un pack adicional donde te vienen 50 fuentes AGFA compugraphic y un disco con un programa para crear tus fuentes. Este pack se llama "The Reference Library". Wordworth es compatible con fuentes en formato AGFA Compugraphic. Si tienes algunas que no estén en este formato, puedes probar a convertirlas previamente con el programa del sistema "Intellifont" situado en el directorio "Sys" del Workbench.

4- Cuando el disco duro está escribiendo o leyendo, nunca puede hacerse un reset, ya que muy probablemente se desvalidará. Si se te cuelga y estaba accediendo al disco duro, también se te desvalidará. Si estás ejecutando aplicaciones, es muy recomendable salir de ellas antes de hacer un reset. Ten en cuenta que algunos programas abren ficheros temporales y los mantienen abiertos mientras estén ejecutándose, y sólo los cierran cuando sales de ellos. Si haces un reset antes de que se cierren, desvalidas el disco duro. Puede que éste sea tu problema.

5- El PC TASK 3.1 es un emulador de PC 286, y aunque es excelente, como todo emulador, tiene algunas incompatibilidades y posiblemente tú hayas dado con una. Para estos casos, no suele haber solución.

En cuanto a lo del CDROM, en las instrucciones del PC TASK explica cómo instalarlo y hacerlo funcionar sin ningún problema.

AMIGA 1200 O WALKER

Roberto Jiménez.
Madrid.

Estimados amigos de A.I:

Soy usuario de Amiga desde hace seis años y gracias a vuestra revista, que leo desde el número 5, y a un amigo, he conseguido quitarme de la cabeza la posibilidad de comprarme un PC.

Para Octubre tengo previsto adquirir un nuevo Amiga, pues mi viejo 500 ya no merece la pena ampliarlo. Mi presupuesto me da a elegir entre un 1200 con 6Mb de Ram, Hd de 1Gb, CD Rom 4x, Blizzard 030 a 50 Mhz con monitor Pc y un Walker (si cumplen con las fechas), también con monitor Pc.

1.¿Qué ventajas tiene una configuración de la otra?.

2.¿Cuál me recomendáis?.

3.¿Es suficiente utilizar en estos modelos un monitor VGA o es necesario un SVGA?.

4.¿Se pueden conectar directamente al Amiga o es necesario algún adaptador?.

5.En una revista de Juegos de consola dicen que una empresa llamada Amitek va a distribuir Amigas en España, que Escom, por problemas económicos, ha vendido a Viscorp Amiga Technologies y que el Walker incorporará un modem de 28.800 baudios. ¿Es cierto ¿Los programas y juegos de la 1.3 funcionan en la 3.x o es necesario algún emulador de la Rom?

1. El proyecto Walker ha sido anulado por VIScorp/AT, por lo tanto, el A1200 tiene todas las ventajas del mundo...Para principios de 1997 se espera una nueva máquina con PowerPC, este modelo sí que tendrá grandes ventajas sobre cualquier modelo actual de Amiga.

2. Al no haber otra opción, te recomendamos un A1200.

3. Con un VGA ya vale, aunque te avisamos que es mucho más recomendable un monitor de AMIGA como el M1438 de AT o el nuevo de 15 pulgadas, ya que podrás visualizar todos los modos gráficos PAL (casi todos los juegos, demos y algunos programas trabajan en PAL). El VGA o SVGA es incompatible con PAL y perderás compatibilidad.

4. Un VGA lo puedes conectar a través de un adaptador de 23 pins a 15 pins que puedes conseguir en algunos distribuidores de Amiga.

5.AmigaTEK es uno de los importadores oficiales de Amiga en España, ESCOM ha vendido AMIGA a VIScorp y el Walker está anulado. Existen programas que te permiten cargar la ROM 1.3 en un A1200 para darle mayor compatibilidad con programas y juegos antiguos.

A2000 PREHISTORICO

Salvador Cabrera Ordóñez.
Sevilla.

¡Hola colegas!. Esta es la primera vez que os escribo y lo primero, después del saludo, felicitaros por seguir informándonos y animándonos a los usuarios de Amiga, que cada día que pasa demuestra que es la mejor que hay en el mercado.

Tengo varias consultas que haceros, pero primero deciros que la revista nº9. la he comprado después de haber recorrido los puestos de

⇨

prensa durante 1 mes y es que el retraso que se marca la revista es preocupante. ¡A ver si salimos puntuales, EH!.

Bueno, aquí vienen la preguntas.

Tengo un A2000 prehistórico, básico, lento, pero que vacila más que un Pentium, ahora tiene el problema de que el cursor no se mueve al mover el ratón, pero los botones de éste funcionan bien, ¿a qué es debido?. También da muchos problemas de validación de disco, ¿por qué?. Me da algunos resquest como algo así: Key lazarus 1920 ¿Esto qué es?

1-¿Puedo conectar un CD-ROm a la A2090A que tengo?

2-¿Cómo podría aumentar la Ram con módulos SIMM?

3-¿Para qué sirve el conector que hay a la derecha de los 5 conectores de 100 pins (está al lado de la CPU)?.

4-¿Sirven las particiones del disco duro si cambio a Rom 3.1?(tengo la 1.3).

5-¿La blizzard 2060 es problemática de conectar a un A2000 tan básico?

6-¿Las disketeras alta densidad son compatibles Pc?

7-¿Puede el A2000 direccionar más de 128Mg de Ram?.

Si es posible, ¿cómo se haría?.

8-¿Qué da más resolución: un monitor de 0,28 ó un televisor de los buenos (tipo triniton), porque las diferencias de precio son considerables; y así con un modulador se puede...

¿Se puede conectar un modem? ¿Cómo?.

9-Tengo un Genlock A2300. Dadme información, por favor.

Bien, espero que no sean muchas preguntas, pero todas me corren la cabeza ¡Quizás la respuestas sirvan a muchos usuarios que lean pero que no escriben!

Saludos a todos los Amigueros que sabemos que nuestra máquina da y dará que hablar de aquí a que pasen 200 años.

La revista es guay, pero a mi gusto debería llevar menos líneas explicando juegos y entrevistas y más líneas técnicas y tutoriales.

¡Oye!, ¿y los resultados del concurso 3D?. Por mucho que busco no los veo ¡EH!.

Saludos a todos y a todas que también hay mujeres con Amiga. CHAO.

El problema del ratón puede ser debido a que los rodillos estén sucios, deberías extraer la bola y limpiarlos. Podría ser también que tuvieras un chip CIA en mal estado, y esto quizás también influya en el problema de las desvalidaciones.

1- La A2090A es una controladora SCSI muy antigua, de cuando casi no existían los CDROM. Por este motivo, sería bastante complicado colocarle un CD, aunque no es imposible. Para eso hicieron la A2091, además de que corrigieron muchos de los problemas que tenía la A2090A. Es más recomendable (y quizás a corto plazo incluso más económico) que actualices tu equipo con una nueva controladora moderna o bien que pienses en un A1200...

2- Algunas controladoras SCSI o IDE para el A2000 llevan zócalos para ampliar la memoria, aunque la mayoría son de tipo DIP y no SIMM. Algunas aceleradoras para el A2000 sí que llevan zócalos para módulos SIMM.

3- Creo que te refieres al puerto interno serie, para conectar modems internos o dispositivos que trabajen con el puerto serie.

4- Podrían servir, pero es más recomendable que las formatees de nuevo con la 3.1

5- No hay problema y conseguirías que tu A2000 se comiera a varios Pentiums juntos...

6- Las de Amiga son compatibles con los discos de 1.44 mb y 720 mb de PC. Si te refieres a si puedes conectar una disquetera de PC de alta en tu A2000, la respuesta es que no.

7- No, sólo 8Mb. Si le pones una 2060, sí.

8- Por regla general un monitor siempre dará más resolución que una Televisión, además de que la señal es directa y no tiene que ser modulada, por lo tanto, no pierde calidad (En la TV sí que pierde).

9- Desafortunadamente es un modelo antiguo y no disponemos de información. ¿Algún lector la tiene? Si es así, le agradeceríamos que nos enviara una carta.

Los resultados del 3D salieron en el número 10.

USUARIO DE PENTIUM

Juan Manuel Fernández López.
Granada.

Hola, ¿qué tal?:

En primer lugar, felicitaros por vuestra revista y la labor que desarrollais en el mundo Amiga.

Yo, sin embargo, poseo un Pc bastante potente (Pentium Bien preparado), pero me encanta todo tipo de ordenadores.

Bueno, paso a explicaros el motivo de mi carta.

A mí me encanta la animación. Me gustaíia conseguir vídeos de animaciones del Sigraph, Imagina, Art futura y otros concursos de animación. He escrito a Autodesk y me han enviado varios vídeos del 3D Studio, a Promovisa y me ha enviado uno sobre Softimages. También tengo uno sobre Alias/Wavefront. Por último, he conseguido un vídeo sobre el Lighwave de newtek en USA. Lo malo de este último vídeo es que, mientras los otros que tengo duran casi una hora cada uno, el del Lighwave dura 3 minutos escasos.

Os escribo para ver si me podéis echar un cable para ver dónde me debo dirigir para conseguir vídeos de animaciones. Me gustaría, si es posible, conseguir la dirección de la Universidad de las Islas baleares que son punteros en España en animaciones. Y saber cómo conectar con el programa Metrópolis para conseguir las cintas de animaciones.

Por último, si es posible, si tenéis cintas con animaciones hechas con Amiga, decidme qué he de hacer para conseguirlas. Supongo que a vosotros os será posible conseguir animaciones sobre el Lighwave, Real 3D, Imagine, etc y me gustaria conseguirlas.

Una carta parecida mandé a las revistas Pceras (Pc World, Pc actual, etc), pero no me han hecho ni puñetero caso, ya que también, en vez de alabarlas como las típicas cartas que publican, les dije que casi todas las páginas de la revista eran basura (publicidad, propaganda, etc) y que no eran en absoluto rigurosos en los comentarios que hacen sobre programas, equipos, etc. Supongo que eso no les gustó y por eso no me han hecho caso. Les puse el ejemplo de vuestra revista, con magníficos tutoriales sobre los programas más usuales, etc. También les decía que se habían vendido con Microsoft, etc, en fin, que les puse verdes.

Por eso me dirijo a vosotros, porque, pese a tener un Pc, tengo muy buenas relaciones con amigos que tienen Amiga y nos llevamos estupendamente y al leer vuestra revista la considero bastante seria. De hecho, vuestra revista me la dejan ellos. Por eso me gustaría que, aunque llegaseis a publicar mi larga carta, me contestaseis particularmente a mi casa si es que podéis, ya que el chaval que me deja las revistas vive en Almería y le veo muy de tarde en tarde.

Bueno, ánimo y a seguir con vuestra estupenda labor.

En algunas revistas inglesas venden

vídeos con animaciones de Amiga, tendrías que echarle un vistazo a las publicidades y contactar directamente con la casa que los vende. Nosotros hemos visto algunos muy espectaculares, como los de Tobias Ritcher. Lo que sí que existe son CDs repletos de animaciones estupendas, pero claro, para visualizarlas tendrías que tener un Amiga o convertirlas a un formato compatible con tu PC.

Los vídeos de los programas de TV, generalmente están disponibles contactando con la TV en cuestión. En este caso, el programa Metropolis se emitía en la TV2, por lo tanto tendrías que llamarles.

Desafortunadamente, conseguir vídeos de este tipo en España es bastante difícil, tienes que buscar en revistas del Reino Unido o Alemania.

A¡1200 y DUDAS VARIAS

José María Belchi.
Alicante.

Hola, mi equipo es un amiga 1200 con blizzard 1230 a 50 Mhz, FPU a 50Mhz, 20 Mb de Ram, caja externa SCSI con CD y disco duro de 500Mb, tengo acceso a un A4000 030 25Mhz, los cuales comunicamos mediante la caja externa SCSI, sólo a nivel de uso del cd y transferencia de ficheros. Trabajo con pc's en red Nobel corriendo programas en ms-dos y algunas aplicaciones bajo windows 3.11.

Preguntas:

1. Tarjetas gráficas: ¿Qué es "retarjetable"?, ¿son todas las tarjetas gráficas para Amiga "retarjetables"?, ¿es sólo un estándar de Amiga?, ¿con tarjetas gráfica funcionan los juegos?, ¿se pierden los custom chip?, ¿los pueden emular?, ¿se pierde el visualizar varias pantallas de distinta resolución a la vez?, ¿los monitores se siguen conectando al puerto RGB?, ¿se necesita un multicrono de alta frecuencia para aprovechar la tarjeta?, ¿se inutiliza el genlok?

2. Vídeo: ¿con el A1200 se puede grabar a través del euroconector a un vídeo VHS, ¿cómo?.

3. Amigados: a. al instalar un mismo programa en el disco IDE interno no funciona, sin embargo, al instalarlo en el SCSI externo sí, hablo de programas originales.

b. ¿cómo funcionan los catalogs?

c. ¿cómo se para el arranque para poder ver una serie de errores que tengo en los assigns?

4. Informática: ¿Hasta qué punto depende el hard para correr un sistema operativo? En un Amiga lo tengo claro, aunque el Draco (con 060 y Dec Alpha) puede correr AmigaOS 3.1 Unix, un PC puede correr Unix, un AlphaStation o Raptor (Risc Dec Alpha) corren Windows NT o un PowerMac corre Windows, Mac Os7 y Os/2. ¿Hasta qué punto es nativo y hasta qué punto emulación?. ¿Podéis dar nombres de revistas especializadas, aunque sean de otros países, o multiplataforma o muy específicas, en animación 3D, Videoedición, WorkStations...? El otro día me compré una revista dedicada sólo a Corel, el colmo de mirarse al ombligo, ya que iban por el número 9.

Sugerencias:

1. Haced bancos de pruebas de hard y soft hasta la saciedad, si no podéis conseguir el material porque en España no hay o no os lo dejan, podéis traducir pruebas similares de otras revistas, mi favorita es Amiga Magazine (aunque está en Alemán)

2. Curso a fondo y pormenorizado del ARREX.

3. Idem del AmigaDos.

4. Historia de todos los procesadores RISC que existan (como hicisteis con el PowerPc).

5. Comparación de todas las tarjetas gráficas disponibles, con sus pros y contras y su precio y accesibilidad en España.

6. Comparación de todos los sistemas de vídeo no lineal.

7. Aceleración profesional del software del Amiga mediante sistemas cliente-servidor o cualquier otro.

8. Ampliar lo máximo posible todas las soluciones, mirando al sector profesional, buscando soluciones completas de hard, soft y compatibilidad, ya que si no es saí el clónico del Pentium Pro nos merienda y rápido.

Despedida:

Me parece bien vuestra revista, comparada con AmigaWorld, aunque tenéis que seguir yendo a más, hay que subir más el nivel en todo (buscar, cuando podáis, el color, dar continuidad a los cursos, intentad hacer tres seguidos del mismo). No os doy las gracias, sino más bien os envidio, ya que, por lo que parece, estáis viviendo de vuestro trabajo, y estáis trabajando en lo que realmente os gusta.

1- El sistema retarjetable es un proyecto muy interesante, aunque desafortunadamente, nunca se ha finalizado. GVP tenía esperanzas en su sistema EGS, pero, debido a problemas económicos, no siguió desarrollándolo y se abandonó. Ahora, Phase 5 tiene un sistema para tarjetas gráficas que se está convirtiendo en un estándar, se trata del Cybergraphics, y es compatible con la mayoría de tarjetas, como Picasso, Retina, Merlin, etc. Aunque a este sistema le falta el soporte directo del SO, es decir, de tener unas mismas librerías gráficas estándares en el propio SO que puedan ser usadas por cualquier tarjeta gráfica. La idea es excelente, ya que las aplicaciones las utilizarían y serían trasparentes al usuario, sacando el máximo partido de la tarjeta que poseamos.

2- Sí, es posible, pero necesitas un cable adaptador que se vende en cualquier tienda de vídeo y que extrae del euroconector varias salidas de vídeo y sonido, dependiendo del vídeo que tengas.

3- (a) Posiblemente tengas algún conflicto en las asignaciones del disco IDE. Aunque también sea posible que el disco tenga algún error (sectores corruptos, etc).

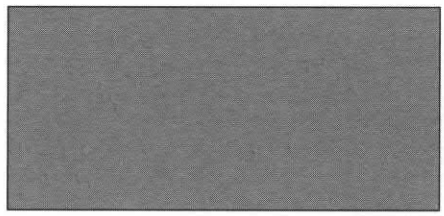
(b) Los catalogs son ficheros de texto con las opciones y menús de los programas en varios idiomas. Son cargados por los programas que contemplan esta función. De esta manera, podemos ver el programa en diferentes idiomas, a voluntad del usuario.

(c) CTRL-D o CTRL-C al arrancar el ordenador.

4- Un sistema operativo puede ir fuertemente ligado al hardware o no. Por ejemplo, Amiga OS está diseñado de forma que emplee óptimamente los recursos que los chips del Amiga le proporciona. Por lo tanto, es más difícil que pueda ser implementado en una máquina que no los tenga. Aún así, existe por ejemplo el Draco, que emula por software algunas partes hardware del Amiga para conseguir más compatibilidad. Sin embargo, programas como SCALA no corren en el Draco, ya que utilizan los custom chips de forma directa, y Draco no los tiene...

En Amiga puedes correr UNIX, pero es que este SO está para cualquier plataforma, ya que se ha diseñado pensando en que sea muy portable y no necesite hardware específico. Algunas revistas son VideoToaster User (americana), Computer Imaging Graphics (inglesa), etc.

Tomamos buena nota de tus sugerencias y te agradecemos el interés. Muy posiblemente aparezcan en próximos números algunos artículos que tocan temas que has comentado.■

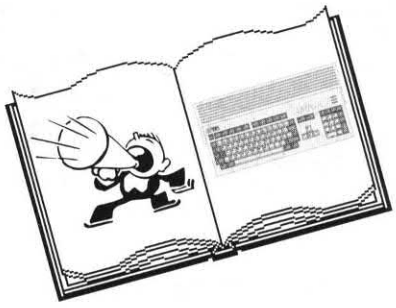


Cartas de opinión

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 comentarios, o dar tu crítica constructiva, no dudes en escribirnos:

Amiga.InFo (REF: Página Abierta)
Apdo. 166
08750 Barcelona



Historias de un amiguero...

Fco. A. Tapias Bravo.
GRANADA

Estimados amigueros:

Desde que tenía 12 años (allá en mi época de Spectrum Sinclair 128K) he querido escribir alguna carta o hacer algún tipo de colaboración en revistas informáticas de las que he sido lector por algún tiempo, tales como INPUT SINCLAIR, INPUT MICROS, MICRO HOBBY, nombres que me transportan a una época de mi vida muy feliz. Más tarde, cuando mis "papis" me compraron mi primer ordenador "grande" (PS/2 de IBM con 8086 a 12 Mhz y MCGA + 2 disqueteras de 3"1/2, con impresora Epson LX800 Junior), comencé a estudiar por mi cuenta algo de programación en QBASIC y Turbo Pascal, y a leer otras revistas no tan gratas ya para nuestros oídos, como es la MICRO MANIA, aunque en aquellos tiempos reconozco que me gustaba .

Todavía no había colaborado en ninguna de estas publicaciones, tal vez porque no terminaban de llenarme, o porque no sentía el "espíritu" que hay detrás de todo esto, o porque quizás todos estos ordenadores y la gente que danzaba a su y a mi alrededor, no sentían verdaderamente el "espíritu" que los afortunados usuarios de Amiga conocemos. Por este tiempo (1989, mi buen amigo Christian (autor del LINGO, que viene en el PowerDisk 1 del número 9 de AMIGA INFO), después de haber estado machacándome las sienes con su C64 durante 2 largos años, se compró un 500 con el que terminó de machacarme la cabeza entera. Mi frustración entonces fue enorme: ¿cómo era posible que con el dineral que se habían gastado mis padres en este fantástico ordenador, sólo pudiese jugar al comecocos, imprimir carteles con el Print Master y el News Master y escribir documentos con el WordStar, ah sí, se me olvidaba, también emitía pititos (que hasta en mi Spectrum sonaban mejor y hacía cosas más alucinantes!), y mi amigo Christian con la mitad de dinero tenía una especie de teclado que realizaba todas las maravillas que todos conocemos. Era difícil reconocer la situación, pero era la pura y dura realidad. En Agosto del 90 me fui a Cerro Muriano, Córdoba, donde pasé la obligatoria mili. Mi contacto con la informática desapareció casi por completo y en el transcurrir de aquel año, cuando llegué a mi casa, me encontré con un ordenador totalmente desfasado y moribundo.

Christian seguía machacándome con el 500, aunque por poco tiempo; entonces fue cuando sentí el desbordante peso de Commodore sobre todo mi cuerpo: me dejó caer encima su nuevo y flamante AMIGA 3000. Pasé 6 meses en el psiquiátrico por semejante shock (es broma). Para recuperarme intenté recluirme con mi PC haciendo un programa para mi tienda que nunca llegué a terminar. Entonces fue cuando llegó el momento clave en mi vida. Verano del 92, comencé a trabajar en las Tiendas Cortty y con el dinero que gané, a primeros del 93, me compré el primer 1200 de Granada con 130 Mb de HD. "DEMOS, QUIERO MAS DEMOS" le decía a Christian con una insaciable sed. "QUIERO DEMOS AGA!".

En ese justo instante se cambiaron las tornas con respecto a Christian: "Yo tengo AGA y tu no", le decía una y otra vez con cara de psicótico asesino para saciar la venganza por todo lo que me había hecho sufrir años atrás. A partir de este momento dibujo y música fueron mis nuevas aficiones informáticas, y mi vena artística tras años de olvido volvió a aflorar (a ver si os mando alguna cosilla en próximos números, ya que tengo un proyecto a medio terminar de ámbito antiPC). Fue entonces, junto con Christian y Benjamín (constructor de mi modelo torre de 1200) cuando comenzamos a machacar PCeros. Pero de repente ¿qué ocurre? Amiga está muriendo. Ni yo, ni miles de usuarios de todo el mundo podían comprender que ocurría. Los ordenadores fríos, que emitian luz negra por sus monitores y hacían piiiii, piiiii! cuando arrancaban le habían ganado por completo el terreno a un micro casi humano con un nombre muy personal : AMIGA. Los dos años siguientes fueron bastante amargos para todos nosotros. La lucha entonces se volvió más intensa y desesperada (yo mismo llegué a pensar que parecía pertenecer a una secta religiosa de fanáticos luchando por una causa perdida).

"Hay una Party en San Fernando de Cádiz" dijo alguien. Rápidamente preparé todos mis artilugios para partir con todos los colegas Amigueros (aprovecho para saludar: María del Mar (el 1 de Junio del 96 hacemos 6 años de novios), Dimas Caparrós, Christian Uceda, Nicolas, Benjamn "Skrull", a toda la saga del Chema, David, David MSX, Nicolás, a Jose María, fotógrafo del periódico IDEAL por no sacarnos en el reportaje de Posada's Party, Alberto, a super Tomás G, a

Fernando, a María José por esa 'peaso de Tesis dostoral. que se ha montado y a unos cuantos más que no quiero nombrar por desertar).

Desgraciadamente me rompí una rodilla y tuve que quedarme aquí solo, sin poder ir. Al año siguiente, después de la reparación en quirófano de mi avería y después de haber formado un grupo de amigueros anti PCs (Amiga Radykal's) fuimos todos armados hasta los dientes con los artilugios de machacar PCs (es decir AMIGAS) a una de las Partys más cañeras que se han echo jamás en la península, la Posada's Amiga Party (desde aquí mi más enhorabuena Nivel7). Fue allí donde descubrí el verdadero mundo de la informática, el mundo que tanto tiempo había estado buscando y mira por donde, ¡oh! casualidad encuentro la publicación entre publicaciones, la única, la inmejorable, la super-mega-revista dirigida al usuario y más concretamente al de AMIGA, la única publicación que verdaderamente está dirigida al lector y para el lector y que además se le puede sacar partido hasta de las pastas: AMIGA INFO!!!!.

Si señor, sois unos monstruos. La falta de color y la demora en las entregas creo que os lo perdona casi todo el mundo, porque aun así, merece la pena esperar. Hace poco he conocido los problemas internos que habeis tenido y desde aquí os animo a que sigais adelante (bueno, en realidad os lo exijo). También os doy ánimos a todos los usuarios de Amiga ya que el 97 va a ser nuestro año (AMIGA al PODER y AMIGA POWER) Parece ser que se nos había aparecido la virgen con ESCOM, aunque aquí en España solamente nos lo quieren hacer creer, ya que tengo la sensación de que no existimos para ellos; al paso que vamos tendremos que apuntarnos todos al Home English ese que anuncian en la tele para entender los manuales y hacer una hipoteca para poder comprar cualquier chuminá de equipo. Sí, ya sé que se han vendido en España muy pocas unidades, alrededor de 400 frente a 65.000 en el resto de Europa, y que por esta cantidad no merece la pena imprimir unos manuales en castellano, pero también creo que si hubiesen hecho las cosas desde el principio como Dios manda, las ventas se habrían disparado, y se habrían captado muchos más clientes pertenecientes a otras plataformas. Dicen que ahora van a incluirlos en castellano, pero en un Amiga-guide, y yo desde aquí les digo a AmigaTek S.L. que es el nuevo distribuidor de España, que no sea tonto y se gaste un poco de dinero en imprimirlos y encuadernarlos, aunque sea el mismo y en plan casero. A ver si AmigaTek S.L. y AmigaTechnologies, ahora de VISCORP, lo hace un poquito mejor que ESCOM y PIXEL Media (que aunque Pixel ha hecho cosas muy buenas por nosotros, los amigueros, también ha realizado alguna que otra fechoría, y espero que más de uno sabrá por donde voy, ya que no quiero decir nada y tampoco pelearme con nadie, y menos escuchar al señor de Pixel que tiene muy malas pulgas por teléfono .

También quiero llamarle la atención a Eurobit, porque estoy esperando la factura del monitor desde Diciembre o antes; como que ya no recuerdo bien cuando lo compré ni cuantas veces les he llamado por teléfono para reclamarles dicha factura. Señores, sólo pido un poco de seriedad.) De todos modos, se ve claramente que nuestro mundo Amiguero ha mejorado de una forma significativa y las esperanzas que todos teníamos se están haciendo realidad. Las casas de soft están volviendo. Están sacando nuevo hard para nosotros (como puede ser la Graffity, que dicen que es la repera, más tarjetas gráficas, dos nuevos modelos de monitor de Amiga, de 15" y 17", los montones de tarjetas aceleradoras, cajas torres, etc) Por cierto lectores, ¿tenéis el Shapeshifter?, ¿no?, pues os animo a que os lo compreis y a que acto seguido vayáis a los quioscos a por software de MAC.

Estamos resurgiendo ahora con más fuerza que nunca. Dicen que VISCORP afianzará el mercado de Amiga y que es una inyección económica muy beneficiosa para esta tecnología, aunque también he oído por ahí que tras VISCORP está la sombra de Bill Gates y esto no me hace ninguna gracia; espero estar en un error con lo de Bill Gates y también espero que AmigaInFo me lo aclare si es posible. No digo que vayamos a conquistar el parque informático, pero por lo menos sólo pido que se nos mire con respeto y admiración al decir que somos usuarios del mejor micro que jamás haya inventado la humanidad.

Ya me despido, y gracias por aguantar semejante mamotreto de líneas.

AInFo: No tenemos ninguna noticia oficial de que Bill Gates tenga alguna relación con VIScorp. Es poco probable de que sea así, ya que Bill Gates no suele actuar a escondidas...por algo tiene Microsoft.

Gracias por tu mensaje de ánimo y en cuanto a los distribuidores, comprende que igual que tú, ellos también han pasado unos años muy duros para logra sobrevivir hasta ahora. Esperamos que VIScorp cambie la situación y dé una estabilidad y garantía al mercado, que hasta el momento no ha tenido nunca el Amiga. Es quizás la última oportunidad para el AMIGA. ■

CLUB BYTE multimedia

CLUB BYTE MICRO TOOLWORKS S.L.

AMIGA CENTER Valencia

C/D.Juan de Mena 21 bajo iqz.
46008 Valencia
Tlf./Fax (96)392.15.67

IVA incluido en todos los precios

Blizzard 1230 IV 50MHz	37.500	CyberStorm MkII 040 40MHz	Consultar
Blizzard 1240 040 40MHz	Consultar	CyberStorm MkII 060 50MHz	133.900
Blizzard 1260 060 50MHz	124.900	Kit Fast SCSI2 MkII	19.900
		Kit SCSI2 para 1230 IV, 1240 y 1260	19.900
		Kit Fast Wide SCSI MkII	Consultar
		CyberVision64 2Mb	Consultar
Retina 1/2/4 Mb	22.400 / 35.900 / 44.200	CyberVision64 4Mb ¡OFERTA!	59.900
Retina BLT Z3 1 Mb / 4Mb	39.900/ Consultar		
Vlab Motion (Zorro II)	189.000	Maestro Pro (2/3/4000)	84.900
Vlab Y/C Zorro II (2/3/4000)	52.900	Tocatta (2/3/4000)	52.900
Vlab paralelo (con fuente de alim.)	35.900	Entradas adicionales para Tocatta	4.590
Vlab paralelo Y/C (con fuente de alim.)	69.900	AURA 19.900	
		Grafitto 24 42.000	
		Genlock SL-10 29.900	

Lista extensa de CDs disponible

AMIGA .InFo

En la siguiente lista ordenada por provincias podrás encontrar los datos de los distribuidores actuales de productos relacionados con 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
Sepúlveda, 167
08011 BARCELONA
Tlf. (93) 454 70 42

MAIL SOFT
C/Pau Claris, 106
Barcelona
Tlf. (93) 412 63 10

INFORMÁTICA MOLINS
C/ Major, 91
08750 Molins de Rei
Tlf./Fax. (93) 668 30 10

RADIO DEFOREST
Viladomat, 105 Bajos
08015 BARCELONA
Tlf. (93) 423 72 29

COMPU SPEED
Angel Guimerà, 67 bajos
Pineda de Mar
Tlf.(93) 762 30 46

PALENCIA

PiXeLMEDIA S.L.
Diagonal, 18
34005 PALENCIA
tlf. (979) 700 500 Fax. (979) 700 956

MADRID

AUTOMEL, S.L
Av. Donostiarra, 3
28027 MADRID
Tlf./Fax (91) 403 41 39

CIB
C/ Convento, 6 1-4
28660 Boadilla del Monte
Tlf. (91) 632 27 65
Fax. (91) 632 10 99

ASTURIAS

AUDIO VISION
C/San José, 53
33209 Gijón
Tlf. (98) 535 24 79

ALICANTE

RENDER MULTIMEDIA
C/Ruperto Chapí, 56
03201 Elche
Tlf./Fax. (96) 543 99 53

ALMERÍA
CD SHOP
C/Juan de Austria 21
04003 Almería
Tlf. (950) 23 51 50

LAS PALMAS DE G.C.

MARKET SOFTWARE
Centro Comercial
Las Arenas, Local 22B
35010 Las Palmas de Gran Canaria
Tlf./Fax (928) 26 19 26

MÁLAGA

CJ INFORMÁTICA 2021
C/Carretería, 38
29008 Malaga
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

GUIPÚZCOA

AMIGA STUDIO
Juan de Garay, 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax. (943) 31 22 82

CÁDIZ

EUROBIT INFORMÁTICA
C/Gral. García de la Herrán, 4
11100 San Fernando
Tlf. (956) 89 63 75

INFO HOBBYS S.L.
Centro Comercial Atlántida Local 18
11100 San Fernando
Tlf. (956) 89 19 33

AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo, 2
11404 Jerez de la Frontera
Tlf. (956) 18 27 22
Fax. (956) 18 35 70

VALENCIA

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

AMIGA .InFo



CÓRDOBA

INFO TEK
Tecnología Informática
C/ Labradores, 12
14540 La Rambla
Tel/Fax. (957) 68 21 68

SEVILLA

PROINFO
Apdo 16
41100 Coria del Río
Tlf. (95) 477 17 13

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) 54 53 59

AMIGA ONLINE
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca
Tlf./Fax. (971) 47 60 18

LA CORUÑA

AMIGA DREAMS S.L.
Plaza de Recife , 5-bajo 'B'
15004 La Coruña
Tlf. (981) 25 76 22
Fax. (981) 27 87 06

CASTELLÓN

AMIGA MARKET
Sanchís Vilaplana 15
12500 Vinarós
Tlf. (964) 45 55 23

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 mísmo, 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 AMIGA 500 plus, 1 Mega de memoria Chip, Rom 1.3 y 2.0, controladora IDE para Disco Duro y CDRom con posibilidad de ampliar hasta 64 Megas de memoria con Simm de 72 contactos, Regalo Joystick y 100 discos de juegos y utilidades, todo en perfecto estado por 50.000 ptas. EDU. Tlf:(95)410.10.25. Sevilla.

◆Vendo CDRom IDE, doble velocidad, manual instrucciones en Español y cable IDE, 5.000 ptas. EDU. Tlf:(95)410.10.25. Sevilla.
Vendo Modem Externo VideoTex, exclusivo para conectar a Ibertex, Regalo Guía servicios Ibertex, Cable telefónico, Sofware Original y manual intrucciones, 3.000 ptas. EDU. Tlf:(95)410.10.25. Sevilla.

◆Compro Urgentemente Amiga 1200, en buen estado y precio asequible. Pago máximo 50.000 ptas. EDU. Tlf:(95)410.10.25. Sevilla.

◆Compro ampliación de memoria de 1,5 ó 2 Megas para A500. Antonio. Tlf:(96)151.24.32. Valencia.

◆Vendo Amiga 4000/40, 16 Mb de Ram. 3 HD con 1,2 Gb. Controladora SCSI Supra. Tarjeta 24 bits OPALVISION. Tarjeta MULTIFACECARD con segundo puerto paralelo. Monitor Multisync Commodore 1960. CD-Rom TOSHIBA XM-4101B. Teclado, 2 ratones, manuales y diskettes originales, 50 CD-ROMs con miles de programas y juegos. 8 archivadores POSSO llenos de diskettes y programas originales, con manuales. Digitalizador audio DSS8, PROMIDI interface MICRODEAL, tableta gráfica TABBY con driver para Amiga. Scanner de mesa EPSON GT-6500, con driver para ADPRO. Hand scanner GOLDEN IMAGE, con Migraph Touch-up. Regalo: Amiga 2000, 1 Mb chip, 5 Mb Fast Ram, Hd 20 Mb, 2 disketeras internas, WorkBench 1.3, cientos de programas. Todo por 375.000 ptas. Tlf:(93)884.00.39. Jaime.

◆Vendo Amiga 1200 con CD-Rom 4x y fuente alimentación en torre 55.000 ptas. Aceleradora para A1200 68030/50 20.000 ptas. Digitalizador VIDEO VIDI Z4RT 20.000 ptas, Genlok Fusion 15.000 ptas. Jose. Tlf:(91)798.18.05.

◆Vendo A2000 con monitor y disco duro 45.000 ptas. Preguntar por Jorge. Tlf:(91)650.19.56.

◆Se vende tarjeta Gráfica Retina Blizzard 3, 4 Megas de Ram con Coder de Vídeo 70.000 ptas. Mauro. Tlf:(95)572.70.58 llamar de 16 a 22H. Sevilla.

◆Vendo A1200 con Blizzard 68030/50 Mhz con FPU *882 a 50Mhz, Disco Duro de 25"", Fuente de alimentación, Disquetera, monitor Stereo 1084S, Joystick, ratón y programas instalados. Todo 110.000 ptas. Sólo Blizzard=35.000 ptas. (instrucciones y embalaje original). Preguntar por Jose. Tlf:(91)509.04.17.

◆Compro el ensamblador Devpack (a ser posible la versión 3.3). También estoy interesado en conseguir documentación sobre los Chips AGA y su programación, así como Sources de Intros, etc. Interesados llamar Tlf:(981)23.90.66. Jose.

◆Vendo:
1) 12.000 ptas. más gastos de enviar: Placa MegaChip A2000 con libro (ingles) sin chip 8375 de 2Mb.
2) 85.000 ptas. más gastos de enviar: Controladora IDE/SCSI Trifecta, 8Mb ZIP RAM, más quantum disco duro de 850Mb, manual inglés y diskettes de instalación.
3) 7.000 ptas. más gastos de enviar: ext disquetera MASTER 3A1 de 880k A500/2000.
4) 13.000 ptas. más gastos de enviar: ext disquetera de 1.7Mb para (WB v2.04+) A2000 con instrucciones (inglés) y diskette de instalación.
5) 6.000 ptas. cada, más gastos de enviar: tres disqueteras interna de 880k A2000.
6) 3.000 ptas. más gastos de enviar: chip 68000.
7) 185.000 ptas. más gastos de enviar: FusionForty A2000 aceleradora 68040/28Mhz 8Mbs Ram, copro 68882, instrucciones (inglés) y diskette de instalación.
8) 35.000 ptas. más gastos de enviar: externa SCSI SANYO 4x unidad CD-ROM, cable SCSI-con instrucciones (inglés) sin altavoces.
9) 3.500 ptas. cada, más gastos de enviar: dos chips 8520A (CIA) nuevo.
10) 5.000 ptas. más gastos de enviar: Chip Super Denise ECS 8373.
11) 3.000 ptas. más gastos de enviar: Chip Denise 8362R8 no ECS.
12) 3.000 ptas. más gastos de enviar: Chip PAULA 8364R7.
13) 3.000 ptas. más gastos de enviar: ratón de 400 DPI.
14) 3.000 ptas. más gastos de enviar: Chip BUSTER.
15) 3.500 ptas. más gastos de enviar: Chip GARY (5719).
16) 2.000 ptas. más gastos de enviar: ratón de 200 DPI.
17) 23.500 ptas. más gastos de enviar: ext SCSI POWER USER SyQuest de capacidad 44meg, con instrucciones en Inglés, más 5 discos de 44meg SyQuest.
18) 86.500 ptas. gastos de enviar: placa interna de TBC+ de GVP con 1Mb VRAM para A2000, con libro (inglés), disco de instalación, Servir como digitalizador en tiempo real con una cámara o un vídeo en PAL o NTSC (compuesto/SVHS). Falta puerto ZORRO.
19) Alguien interesa la famosa placa NewTek Video Toaster (entrada/salida NTSC sólo) con (29) discos de instalación v3.1. Necesita A2000 o A4000, al menos 2Mb Chip Ram, 9Mb Ram y 95Mb espacio en disco duro, 68030/030Mhz (con copro) o más. CG, dibujar, efectos 3D y cortinas en tiempo real con vídeo o gráficos, y LighWave 3D con los manuales (más de 300 hojas-inglés,claro) y más! En caja original. Ideal para una TV Local con TBCs NTSC/PAL.

Compro, Vendo, Intercambio, Clubs, Contactos, etc. Amiga.Info al servicio del lector . Anuncios Gratuitos. Telf. (93) 680 04 34

TONY LEE. Tlf:(956)84.05.97 (sobre las 6 a 9 tarde)

◆Vendo A500, 2Mb Chip conmutables, aceleradora GVP A530 40Mhz, Copro 8882 y HD 170Mg Quantum, Rom 2.04 y 1.3, 8Mb Fastmem GVP, Monitor 1084 y Drive 3,5 ext, Display.
También vendo A500 1Mb Chip conmutable, controladora SCSI Supra, 2Mb Fastmen y HD 40Mg, Supra ZX 500 Mem, 4Mb Fastmem, Rom 1.3. Todo a muy buen precio. Manuel. Tlf:(96)655.02.84.

◆Vendo A2000, controladora SCSI GVP, 52Mb HD Quantum y 4Mb Fastmem, 1Mb Chip configurable, Action Replay III, Drive ext 3,5"", Drive exter 5,25"" Genlok Interno, Rom 1.3.
También Vendo A500 Rom 1.2, Drive ext 5,25"", action Replay II y 1Mb Chip configurable. Todo muy económico. Juanjo. Tlf:(96)555.15.47. Horas comidas.

◆Vendo Rom 1.3 por 1.000 Pts, también Spectrum 128 con cassete incorporado y Joystyck por 4.000 Pts. Javier Herrero Pedro. Tlf:(96)369.94.34.

◆Vendo Impact Vision 24.
Características:
- Calidad Rs-170 A(NTSC) y EBU (PAL).
- Frame Buffer 24-Bit RGB.
- Flicker Fixer (real), mostrando imágenes cristalinas.
- VIU (Vídeo Compuesto, S-VHS (Y/C), Señales RGB).
- Genera Sync y también estabiliza señal de vídeo eliminando el sonido de la imagen, etc...
- Trancoder de señal, que se conecta a la tarjeta proporcionando todo tipo de entradas y salidas.
- Frane Grabber, capturando imágenes de vídeo a un 1/25 segundos.
- PIP (Picture in Picture), pudiendo ver imágenes de vídeo en una ventana del Amiga.
- Compensación interna de Sync, eliminando la necesidad de un TBC.
- Keber RGB, permitiendo mezclar 16 millones de colores con imágenes de vídeo.
Además todo el Software que permite utilizar el Genlok con mucha precisión, software de cortinillas, programas de retoques fotográfico, pudiendo utilizar otros como Tv-Paint, MacroPaint, etc..
Esta tarjeta puede utilizarse en los Amiga 2000, 3000 y 4000. Regalo también con esta tarjeta el Caligari (original, manual, cinta de vídeo,etc..) Todo por 165.000 pts. Llamar por las tardes al Tlf:(981)29.10.29. Miguel Irisarri. La Coruña.

◆Vendo: Amiga 3000, 18Mb Ram, 540Mb HD SCSI, por 95.000 Pesetas. Regalo ratón Alfa-Track con un mes de uso.
GVP IV24 con digitalizador y genlok VIU-CT (profesional) por 200.000 Pts. Controladora de vídeo frame a frame BCD2000A con programa de control compatible con IV24 y BCD. Scanner Epsom ES600C- 300 d.p.i opticas- importado de USA con drivers originales de ASDG.Precio discutible si se compra todo junto. Tlf y Fax:(98)556.66.96. (Jesús o José Ignacio).

◆Se vende Tarjeta digitalizadora Frame Machine más Prisma 24 (tarjeta 24 bits) para Amiga 2000, 3000 ó 4000.

◆Se vende Amiga 1200 con disco duro 250Mb y aceleradora 68030 a 40 Mhz con 6Mb de memoria. Antonio. Tlf:(908)50.46.20. y (945)46.57.53.

◆Vendo Amiga 4000/40 en super torre con:18 Megas de Ram. Disco Duro de 850Mb y otro de 1,6 Gb. 1 tarjeta gráfica Opal Vision. 1 tarjeta gráfica EGS Spectrum. 1 capturadora de vídeo Vlab Motion. 1 Genlock Super VHS. 1 Monitor 1084 estéreo. Todo en perfecto estado por 575.000 pts. Urgente.
Preguntar por Toni. Tlf:(95)232.31.52 (95)233.05.07. Málaga.

◆Vendo Impresora Epson Stylus Color Pro, con 3 paquetes de papel fotográfico original y 2 cartuchos de tinta, 2 meses de uso, Perfecto estado. Todo por 75.000 pts. Preguntar por Toni. Tlf:(95)232.31.52 y (95)233.05.07.

◆Vendo Commodore A500 + impresora color StarLC200. Junto o por separado. Incluido ratón, Joystick, varios juegos, programas de iniciación y para imprimir textos. Precio lote de 35.000 y 45.000 pts. Separado a convenir. Todo en buen estado. Llamar noches . David. Tlf:(93)340.27.91.

◆Se vende Escáner Alfa Scan Plus de Golden Image, en perfecto estado, muy poco uso, con embalajes originales, manual de instalación, con software Power-Scan y %Touch up también con manual, por 20.000 ptas.
Interesados llamar al Tlf:(926)61.01.29 o escribir a FCO.José Gallego Rodriguez, Apdo.112. C.P 13.200 Manzanares (Ciudad Real).

◆Vendo: Impresora Star LC-200 color, poco uso con embalaje original y manuales en español por 15.000 ptas. Interesados llamar al Tlf:(986)30.06.91 a partir de las 20H y preguntar por Diego.

◆Vendo (junto o separado) Amiga 3000 procesador 68030 de 25Mhz, coprocesador matemático 68882 y disco duro de 100Mb, 2Mb de chip y 4Mb de Fast, Monitor MULTISCAN COMMODORE 1960 teclado y ratón. Con sus manuales. Se regala DPaint IV y algunos juegos. Fran en horas de oficina. Tlf:(986)25.14.44 o a partir de las nueve de la noche al Tlf:(986)27.44.00.

◆Busco los manuales del juego Start Trek 25 Anniversary versión aga. O, si nadie quiere pasármelos, compro el juego entero original y con los manuales. También compro cualquier cosa sobre Start Trek y desearía que alguien me facilitase la dirección o el teléfono del fans club de Start Trek en España. Gracias. Agustín. Tlf:(976)73.29.64. Zaragoza.

◆Vendo Aceleradora GVP 530 Turbo con 4 Megas de Ram y 120 Megas de disco Duro.
Amiga 500 semiestropeado entero o a piezas. Tlf.(908)03.08.07. Miguel Angel. Apartir de las 16 Horas.

◆Vendo A3000 a muy buen precio y bien cuidado. Tlf:(93)723.68.54. Susana.

◆Compro Amiga 1200, interesados llamar al Tlf:(96)375.02.59, A partir de las 21:30 Horas. Precio a convenir. Preguntar por David. Espero tu llamada.

◆Vendo dos osciladores de cuarzo (cristales), de 56 y 70 Mhz. Retangulares de 1,9 cm de largo y 1,2 de ancho a 1.000 ptas. cada uno. Cable interno SCSI de 3 conectores por 3.000 ptas.
Lápiz/Ratón Golden Image por 5.000 Ptas. 2 SIMMS de 8Mb, 72 contactos, 60ns. EDO, por 20.000 ptas. Francisco Criado Sánchez. Tlf:(982)55.06.57.

◆Vendo Amiga CD32 con los juegos: Litil Divic, Super Stardust, Rise of the Robots, Battle Chess, Oscar, Diggers y con un Profesional Control Pad. Tlf:(971)55.09.71.

◆Vendo muy Barato:
Lote 40 Revistas de Amiga Inglesas nuevas 3.900 Pts, CDRom Horror Sensation 2.900 Pts, Juego Pirates Gold para Cd32 o Amiga con CD 2.500 o cambio por otro juego de Cd32 (Tower Assault preferible) Fuente de alimentación original para cualquier Amiga 2.400 Pts, Chips y componentes de Placa A500 a convenir, memoria SIMM 4 Megas super rápida de 60 nanosegundos 12.900.
Compro: Amiga Format Versión CD-ROM Tlf:(956)88.35.08.Alfonso Troitiño.

Internet

- ✓ Noticias
- ✓ Artículos
- ✓ Anuncios
- ✓ Links Amiga
- ✓ Aminet
- ✓ Mensajes
- ✓ Ficheros
- ✓ Mercamiga



¿A qué esperas para entrar en CyberInFo?

Conéctate a AmigaInFo Online!

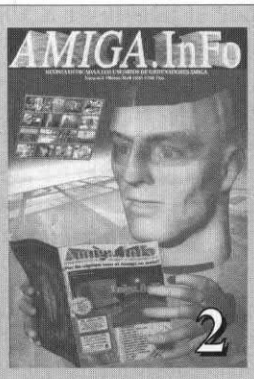
http://www.readysoft.es/amigainfo/

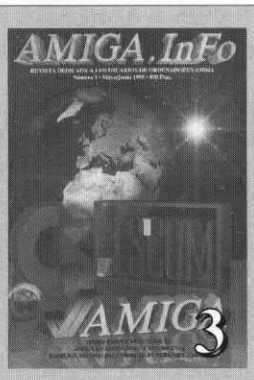
email:infotech@readysoft.es

Web de AmigaInFo en construcción. Dirección Internet temporal.







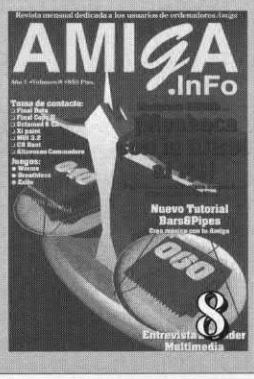












¡Colecciona Amiga.InFo!
Servicio de venta de números atrasados al precio especial de 950 Ptas. (Incluyen discos de portada)
Tlf. (93) 680 04 34

¡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 ejemlar por 850 ptas.

¡Incluidos gastos de envío y discos de portada!

AMIGA.InFo

SUSCRIPCIÓN
AMIGA.InFo
REVISTA DEDICADA A LOS USUARIOS DE ORDENADORES AMIGA

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. (Incluídos 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 envien, 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 N°Cuenta: 0200099715 (La Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona)
Solicita un "resguardo de ingreso" y envianoslo 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_____ Firma
Nombre del Titular_____

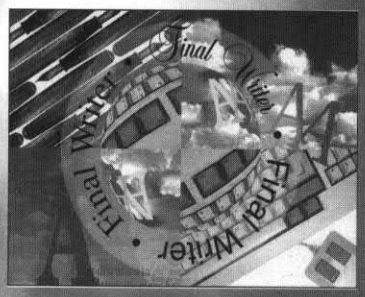
A continuación indico mis datos personales:

Nombre _____ **Edad** _____
Apellidos _____
Profesión _____ **Empresa** _____
Dirección _____
Localidad _____
Provincia _____ **C.P.** _____
Telefono/Fax Prefijo _____ **Número** _____ **MODELO DE AMIGA**_____

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.(Inclusoimágenes y sonidos)



Final Calc 20.500-.

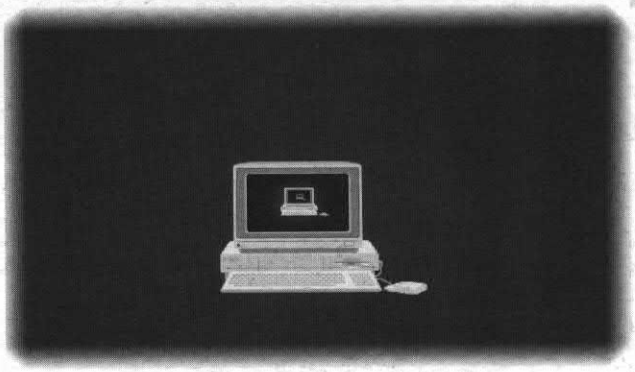
La hoja de cálculo más potente y flexible. Importa ficheros Lotus 1-2-3.WK1

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

Por FMartin



¿Clónicos de Amiga?



Las recientes noticias sobre la situación actual y futura del AMIGA por parte de empresas como VIScorp, Phase 5 o PIOS, están creando un ambiente en el que se respira un "aire" que define lo que podríamos calificar como "Siguiente generación de ordenadores compatibles AMIGA". VIScorp, la empresa americana que adquiere la tecnología y todos los derechos de Amiga ha comentado en más de una ocasión que no sólo desea continuar con la fabricación, desarrollo y comercialización de Amiga como ordenador, además, dice que está abierto a cualquier tipo de propuesta para licenciar su tecnología a terceros que la necesiten. Pero, ¿para qué puede querer alguien la tecnología AMIGA?

AMIGA



La respuesta es muy simple: para fabricar ordenadores que sean compatibles con Amiga, es decir, que corran sus programas, que funcionen sus periféricos, sus tarjetas, etc. pero con alguna diferencia respecto de otros fabricantes que identifique a ese Amiga compatible como fabricado por la empresa "X". ¿Qué puede ocurrir si hay varias empresas que fabrican Amigas? Actualmente, desde el punto de vista del usuario, no puede ser más que una buena noticia, ya que la competencia por vender el "mejor y más barato AMIGA" dará lugar a una bajada de precios y una mejora del producto.

Sin embargo, hay que preocuparse por lo que los expertos llaman "fragmentación del mercado". Es peligroso que en un mercado como es el de Amiga cada posible fabricante cree su propio AMIGA sin tener en cuenta un modelo o estándar a seguir. Si cada uno de ellos comercializa productos incompatibles con otros fabricantes, se puede producir una división del mercado que seguramente perjudicaría gravemente el futuro. Os podéis imaginar dentro de la comunidad de usuarios de Amiga, sub-divisiones de usuarios de Amiga X, usuarios de Amiga Y o usuarios de Amiga Z, con posibles incompatibilidades entre sí, tanto en programas como con periféricos. Grave error, ya que el mercado no se mantendría unido, y es precisamente esa unión de usuarios la que ha logrado mantener viva la plataforma hasta el momento. No hace falta ir muy lejos para encontrar ejemplos reales de ese caos de "incompatibilidades compatibles" que se podría producir. A todos nos viene a la mente "los compatibles IBM y sus clónicos".

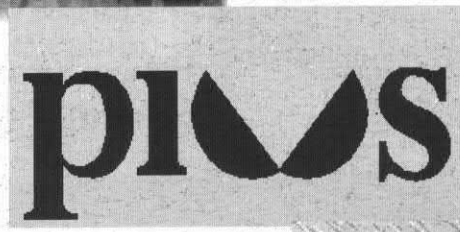
Para evitar esa fragmentación, VIScorp tiene que controlar con suma cautela a los fabricantes y vendedores de su tecnología. Debe proponer un estándar obligatorio que obligue a seguir sus especificaciones a todos los interesados en fabricar clónicos. También debe ser flexible, dejando suficiente margen para que exista una identificación propia de cada fabricante, pero siempre bajo condiciones que eviten la fragmentación.

Si tomamos como ejemplo a APPLE, recientemente se encontró en una situación similar a la de VIScorp. Debía licenciar su tecnología si quería seguir en el mercado y no morir pisado por Wintel. Varias son las empresas que actualmente fabrican PowerMacs o tienen acuerdos para licenciar el MAC OS, entre ellas gigantes como IBM, Motorola o Power Computing. Este último, comercializa máquinas que son notablemente mejores y más rápidas que los propios PowerMac de Apple, pero eso sí, son 100% compatibles con los programas de MAC y su MAC OS.

Ese camino es quizás el que debería seguir VIScorp. Fabricación propia y licencias controladas de Amiga OS y la tecnología. Y es en ese aspecto donde intervienen las empresas como Phase 5, PIOS o Macrosystems.

Phase 5 tiene intención de sacar al mercado un ordenador "compatible" con AMIGA OS y basado en PowerPC. PIOS también tiene el mismo propósito, y Macrosystems ya tiene desde hace tiempo su ordenador DRACO, que demuestra que es posible diseñar máquinas que corran programas de AMIGA sin necesidad de que sea un AMIGA.

Seguramente en los próximos meses veremos como estas empresas y VIScorp tedrán conversaciones para llegar a acuerdos sobre licencias de Amiga. O al menos, esperemos que sea así, ya que de lo contrario asistiremos a un alúd de clónicos incompatibles entre sí que dejarán al Amiga en la misma situación que el PC...



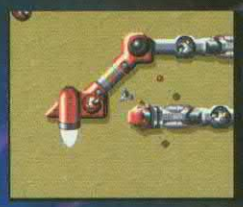


Y todos nosotros no esperamos eso del futuro del Amiga...¿Verdad?■

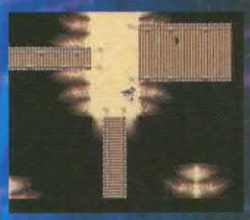
A Francisco Martin le encanta recibir mail de los lectores, así que si tiene una opinión o comentario, no dude en enviársela:
ai.fmartin@readysoft.es

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)







Pasa el verano con tu mejor AMIGA®



OFERTAS VERANO 96'



A1200

PROCESADOR	MC68EC020 a 14MHz.
MEMORIA	2MB expandible a 128MB con tarjetas adicionales.
COLOR	Paleta 24 bits. 16m. Colores.
AUDIO	4 canales estéreo.
DISCO DURO	Todos los A1200 están provistos de controladora AT/IDE.
CD-ROM	Opcional externo. CD-ROM Multisesión y CDPhoto. Lee CDs de PC y Mac.

64.900



A4000T

PROCESADOR	MC68EC040 a 25MHz.
MEMORIA	6MB expandible a 2GB con tarjetas adicionales.
COLOR	Paleta 24 bits. 16m. Colores.
AUDIO	4 canales estéreo.
DISCO DURO	1GB. provisto de controladora Fast SCSI-II y AT/IDE.
CD-ROM	Opcional externo. CD-ROM Multisesión y CDPhoto. Lee CDs de PC y Mac.

369.900

NUEVO

A1200
CPU O2O/14MHZ, 2MB Chip RAM, Ratón, software **"MAGIC PACK"** valorado en más de 99.000 ptas. **64.900**

A1200/BUNDLE
A1200 + **HD 260MB** + MAGIC PACK + **SCALA MM300**. **79.900**

NUEVO

A1200/MEGAPACK
Igual al A1200 BUNDLE pero con **HD de 540MB.** **99.900**

A1200 SURFER
CPU O2O/14MHZ, 2MB Chip RAM, Ratón, HD 260MB, Módem 14.400 bps y Software conexión InterNet. **95.000**

NUEVO

A1200 NAVIGATOR
CPU O2O/14MHZ, 2MB Chip RAM, Ratón, **HD 540MB, Módem 28.800** bps, software conexión **InterNet, Un mes gratis de conexión a InterNet/Infovía.** **124.500**

PiXeLMEDIA REGALA con cada A4000T
+8MB RAM (14MB TOTAL)
+CDROM 6x
+10 CDs Software
+PORTES PAGADOS
oferta limitada a los 25 primeros pedidos

Todos los precios incluyen IVA

Pide nuestra guía de Productos, es gratis!

TODOS LOS PERIFÉRICOS, LOS MEJORES PRECIOS

NUEVOS MONITORES DE AMIGA TECHNOLOGIES



14 PULGADAS	15 PULGADAS (NUEVO)	17 PULGADAS (NUEVO)
47.500	57.900	132.500

Aceleradoras
BLIZZARD-A1260/50MHz
MTEC-A1230/42 MHz
MTEC-A1230/50MHz 2 zoc. SIMM
Almacenamiento
IOMEGA ZIP. 100MB
IOMEGA JAZZ. 1GB
Tarjetas Gráficas
CyberVision 4MB
Picasso II, 2MB
Controladoras
Squirrel PCMCIA SCSI-II
Squirrel SURFER (SCSI-II Fast rs232)

Software
Photogenics v2.0 CD
LightWave 3D v4.0
Cinema 4D
Genioks
SCANVIDEO SL10 v. comp
SCANVIDEO SL15 v. comp
SCANVIDEO HL20 Y/C SVHS
Sonido
Megalosound 8b.
Aura 16 b.
Delfina DSP 16 b... ...

SUPEROFERTAS DIGITALIZADOR VIDI VIDEO CAPTURA LA REALIDAD

...Y MUCHO MÁS, ¡TODO!
LLÁMANOS



PIXEL MEDIA

PiXeLMEDIA, S.L.

979.700.500

PixeLMEDIA es el líder indiscutible en Amiga desde hace casi una década con cerca de 9000 usuarios registrados. Desde el resurgimiento de Amiga es su distibuidor oficial, tal y como demuestra el certificado extendido por AMIGA TECHNOLOGIES

Todos los precios son en pesetas, tienen el IVA incluido y son válidos salvo error tipográfico u omisión. Las ofertas son sólo para usuarios finales. Las marcas y logotipos anunciados son propiedad de sus respectivos dueños. PiXeLMEDIA se reserva el derecho de modificar precios y/o características sin previo aviso. Existe una guía de productos gratuita, solicítala llamando al 979.700.500.