Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

AMIGA .InFo

Año 1 • Volumen 12 • 850 Ptas.

- Iomega ZIP
- Diavolo Backup
- InFoWeb
- Fotografía Virtual 3D
- Novedades CD
- Librerías MIDI
- Discográficas

Cybervision

24 bits de color para el AMIGA



Reportaje Técnico sobre PowerPC

AMIGA TEK
ESPAÑA S.L.

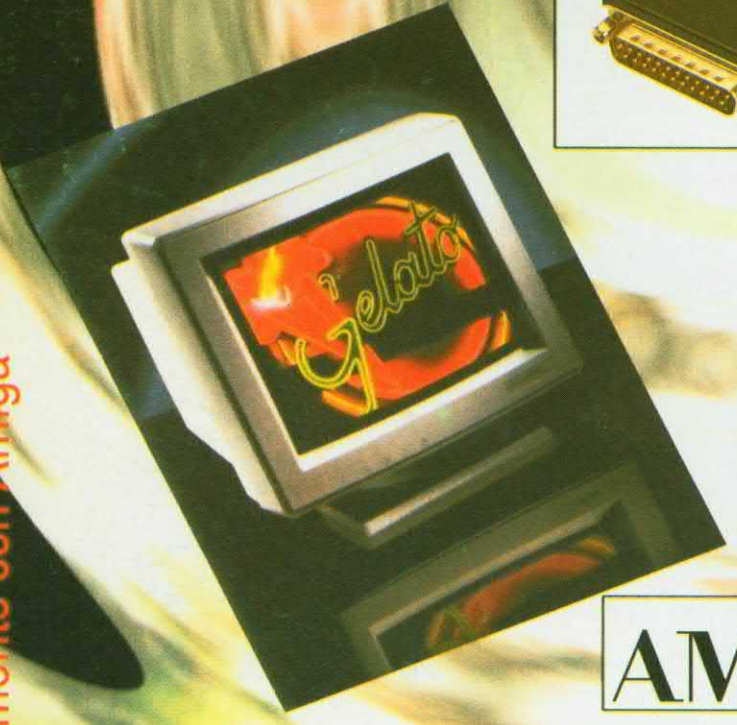
Tel.: +34 (9)71 702758 FAX.: +34 (9)71 702887

E-Mail.: amigatek@jet.es
Internet.: HTTP://web.jet.es/~amigatek/











AMIGA

Hecho integramente con Amiga

Importador Oficial de AMIGA Technologies para España

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
Publicidad
ONA 6
Telf. (93) 680 17 00 Fax. (93) 680 17 00
ai.publicidad@readysoft.es
Suscripciones y Números Atrasados
Tel. (93) 680 04 34 (Sta. 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, Paco Jaén, E.Cabero
ai.colaboraciones@readysoft.es

Fotomecánica: Bluprint S.A.
Impresión/Encuadernación: Mencor S.A.
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.

POR FÍN, LAS VACACIONES Y EL AMIGA

Por fin ha llegado el verano, la época en que la gran mayoría de nosotros descansamos durante al menos unos días para deshacernos del estrés y como no, disfrutar unos días de la playa, la montaña, o sin ir más lejos, de la paz hogareña. Aunque, personalmente, reconozco que no puedo estar más de un día sin el Amiga y que mis vacaciones son un tanto sacrificadas, ya que se tienen que convertir obligatoriamente en dejar al Amiga de lado y cumplir con otras obligaciones familiares y personales. No sin esfuerzo apartaré de mi vista la pantalla del Workbench, aunque probablemente, me escape en alguna ocasión para comprobar que no se "oxida".

Pero cambiando de tema, el verano suele estar acompañado de vivos colores, y como no, en el caso de Amiga.InFo, no podía entrar mejor esta calurosa época. Por fín tenemos color, ¿cómo? sí, sí, ahora ya hay páginas en el interior de la revista en 24 bits de vivo color -aunque a mi me parece que son más bits-. No, tranquilos, no por esto vamos a perder calidad de contenido, ya que es el mismo pero adornado con imágenes y títulos a todo color.

Por fin muchos de nuestros lectores más críticos se quedaran tranquilos, aunque seguramente, y para no faltar a la costumbre, encontrarán alguna "pega"...pero para eso estamos trabajando en Amiga.InFo, para mejorar la revista en cada número y sobre todo, intentar que el lector encuentre interesante su contenido. Ya son trece los números que se han publicado, y seguimos madurando, aunque somos conscientes de que todavía nos queda un largo camino por recorrer, siguiendo de cerca, por supuesto, el futuro del Amiga.

Otro de los cambios que hemos decido realizar, y no sin meditar antes durante largo tiempo, es el de distribuir libre y gratuitamente el disco de portada. Todo el mundo, compre o no compre la revista, puede llamarnos y pedirlo. Nosotros se lo enviaremos gratís y libre de gastos de envío. También estará disponible en nuestras páginas Web de Internet y podrá ser distribuido y copiado por todos. Con esta nueva política pretendemos difundir al máximo nuestros discos para que sean más útiles al mayor número de usuarios posible. Ahora mismo, no sabemos a ciencia cierta cual es el interés que suscita el disco de portada, y gracias a este nuevo método de distribución, podremos analizar si realmente es interesante continuar con él.

La intención que perseguimos no es otra que finalmente dar el salto a la edición de un CD, que inicialmente sería publicado cada dos o tres revistas, prescindiendo del ya primitivo disquete.

Seguramente que muchos de nuestros lectores no dispondrán de lector de CD, pero ahora mismo creemos que ya existe una gran cantidad de software en este formato que hace inexcusable el no tenerlo como periférico esencial e imprescindible. Además, cada vez crece más el número de empresas de desarrollo de Amiga que ofrecen sus productos sólo en CD.

Nos gustaría saber vuestra opinión al respecto, ya que en función de vuestros intereses, seguiremos un camino u otro. Así que ya sabéis, coged un editor de textos y mandarnos vuestros comentarios al respecto.

Que paséis unas buenas vacaciones, con o sin Amiga, y nos vemos a mediados de ¡¡¡¡Septiembre!!!!

Fco. 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



Sumario

Amiga.InFo Ejemplar Nº 12
Verano 1996

Reportaje

PowerPC 14

por Ignacio Enrique Cabero
Reportaje técnico sobre el procesador RISC de Motorola PowerPC. Características y funcionamiento.

Cybervision 64 45

por Fco. Martin
Como un Amiga 3000/4000 puede " cambiar de color" al añadir una tarjeta gráfica de 24 bits. Análisis de una de las tarjetas más actuales del mercado.

Productoras Discográficas 32

Las aventuras y desventuras con las discográficas musicales contadas por varios amigueros que han conseguido ver publicados sus trabajos musicales creados con el Amiga.



Como Portada

Portada del mes 39

Música

Librerías MIDI 51

Genio y Amiga

Imágenes..... 40

Cartas y Dudas

Consultas 67

3D

Fotografía Virtual 3D 28

Varios

Mercamiga 77
Distribuidores 76
Suscripción 79
Comentario 82
Disco Portada 75

InFoCD's

The Global Amiga Experience. 49
Emulators Unlimited 50
Aminet 12 50

Tutoriales

VideoEdición..... 58
Amiga DOS..... 63
BlitzBasic 2.1 65

Juegos sin Límite

ZeeWolf 35
Shadow Fighter..... 36
WatchTower 38

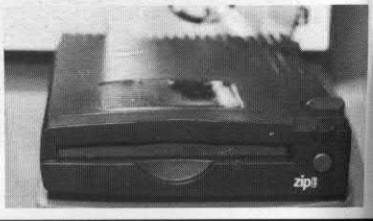


InFoWEB

Recorre las páginas de Web más interesantes que hemos encontrado este mes en Internet para tí. 32

Banco de Pruebas

Unidad SCSI ZIP 25
Diavolo Backup 24



Indice de Anunciantes

AmigaTEK	pág. 2,41,42,43,44
Amiga Studio	pág. 5
CD Direct	pág. 11
Render Multimedia	pág. 12
Amiga Online	pág. 21
Amiga Shop	pág. 21
Ready Soft	pág. 27
I.Molins	pág. 17
PixelMedia	pág. 84

Noticias

InFoNews.....6
Las últimas noticias sobre la situación de Amiga... Productos nuevos, programas nuevos...etc. etc.

AMIGA studio

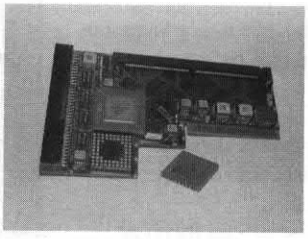
CENTRO ESPECIALIZADO DE ORDENADORES AMIGA
c/ Juan de Garai 2
20.008 San Sebastián
Tel/Fax: 943 31-22-82
E-Mail: amigastudio@redestb.es

- ✓ 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)

¡MAS DE 100 PRODUCTOS EN STOCK!

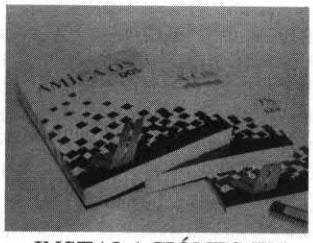
PRODUCTOS EN CASTELLANO...

BLIZZARD 1230-IV



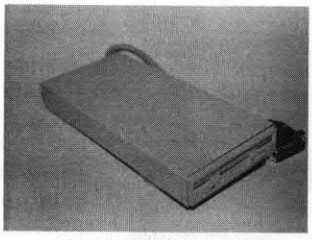
¡MANUAL EN CASTELLANO!

KICKSTART 3.1



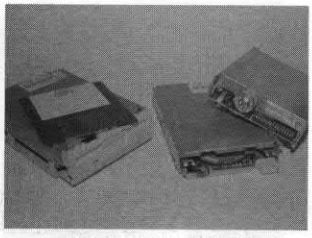
¡INSTALACIÓNES EN CASTELLANO!

DISQUETERAS EXT.



¡MANUALES EN CASTELLANO!

DISQUETERAS INT.



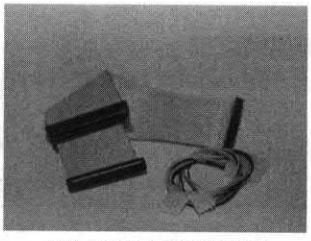
¡MANUALES EN CATELLANO!

CD-ROMs



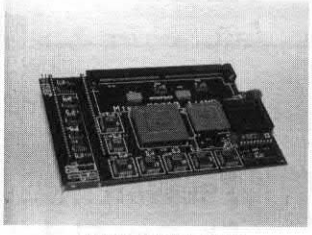
¡INSTALACIÓNES EN CASTELLANO!

CABLE HD 3.5"



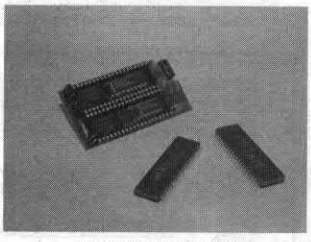
¡INSTALACION EN CASTELLANO!

68020i A500



¡MANUAL EN CASTELLANO!

ROM SHARER

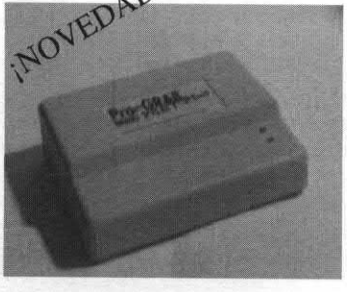


¡MANUAL EN CASTELLANO!

TRADUCCIONES AUTORIZADAS POR EL FABRICANTE Y EDITADAS POR AMIGA STUDIO.

... Y ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO.

¡NOVEDAD!



ProGrab 24 RT Plus

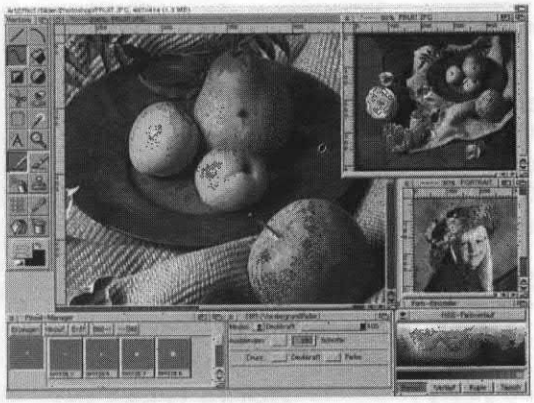
Por fin un digitalizador de alta calidad a bajo coste.
- Para todos los Amiga.
- Digitalizador de vídeo a tiempo real con 16 millones de colores.
- Vídeo compuesto y S-VHS.
- Resolución de 760x576 (PAL).
- Decodificador de teletexto.
- Manual en castellano traducido por Amiga Studio.
- Interface por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

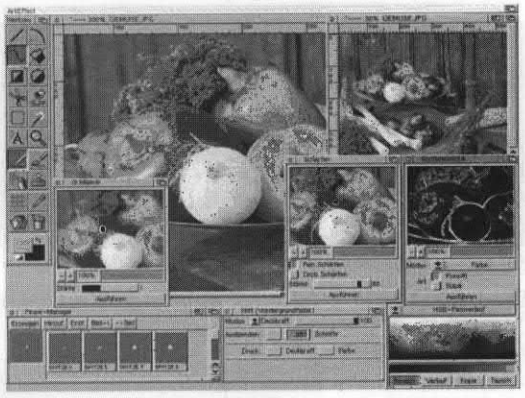
34.900

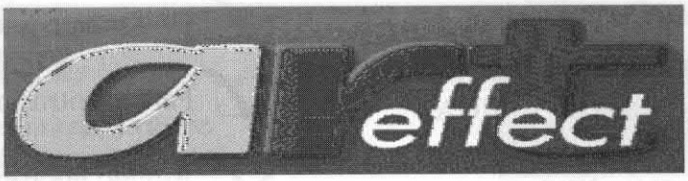
En Agosto no estamos.
Volveremos en Septiembre con muchas novedades en castellano.

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

ART EFFECTS: NUEVO PROGRAMA PARA LOS ARTISTAS CON AMIGA









Creativo. Intuitivo. Nuevo.

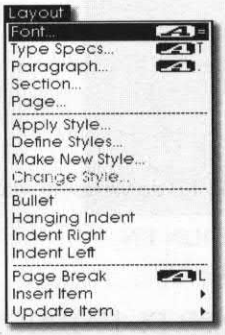
Así es como la empresa alemana HAAGE & PARTNER Computer GmbH ha calificado a su reciente aplicación, un programa dedicado al dibujo artístico que combina opciones y efectos de retoque fotográfico para lograr la potencia gráfica necesaria para los grafistas. Ofrece un interfaz totalmente intuitivo sin funciones extrañas que nunca hacen lo que el usuario quiere que hagan y un acceso simple a las funciones básicas sin complicadas búsquedas entre menús sobrecargados.

Según sus creadores,"este programa implementa ideas que nunca antes han sido usadas en Amiga, y no se han basado en ningún otro programa, sólo en los famosos Photoshop y Painter de Macintosh."

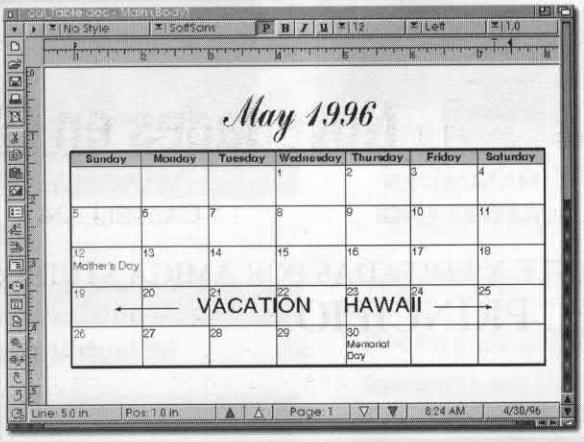
Si tomamos como ejemplo las imágenes del previo que hemos podido conseguir, parece ser que así es, puesto que tiene opciones al estilo Photoshop. El tratamiento de brochas y los filtros, así como el manejo de color parecen ser los puntos fuertes de este programa.

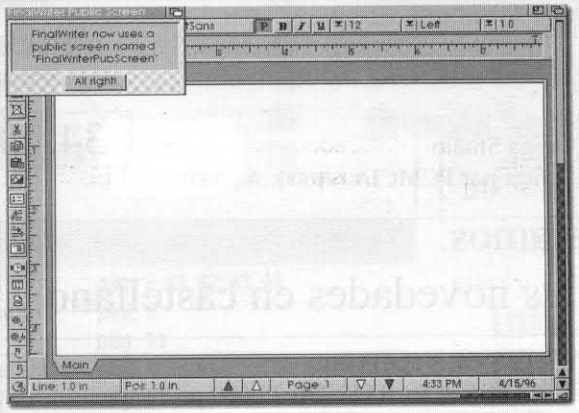
Esperamos pronto poder disponer de él para poder haceros un InFoTest, mientras tanto, podéis bajaros una "demo" del programa a través de Internet en: http://members.aol.com/HPCsupport

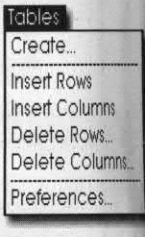
Para más información:



FINAL WRITER 5: ¿El procesador de Textos más potente del mercado?



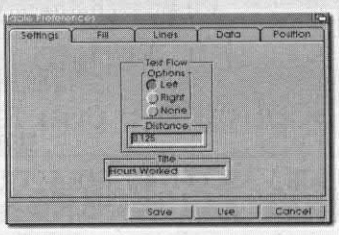


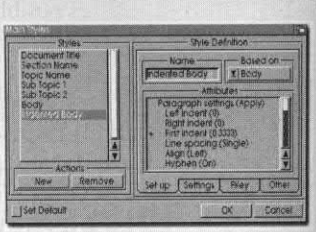


Si bien hace poco recibimos la buena noticia de que Digita publicaba la versión 5 del Wordworth, testeada en el número anterior de AInFo, ahora, su competencia más directa, ha contra-atacado con un espectacular Final Writer 5. Este programa tiene más de veinte opciones nuevas respecto a su anterior versión. Entre ellas destacan la posibilidad de generar automáticamente tablas, utilizar datatypes para gráficos, requesters de tipo ASL y pantallas públicas, etc. Con cada documento puedes salvar sus preferencias, además de que existen ya documentos modelo (plantillas), hojas de estilos, etc.

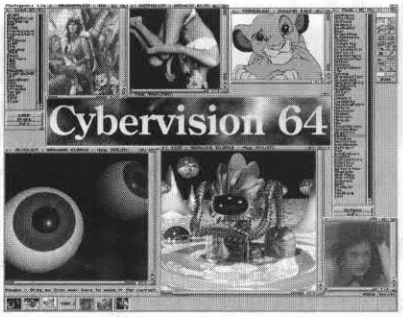
Pero, sin duda, una de las mejoras más esperadas es la posibilidad de generar páginas WEB en lenguaje HTML a partir de una página creada en FW. Esto aumenta su valor, ya que puede servirnos como herramienta para el diseño de páginas Web en Internet y tener al día nuestras "home pages".

En Septiembre InFo Technologies espera tener las primeras copias para distribuir en nuestro mercado. Para más información: http://www.softwood.com





CyberVision64/3D



Phase5 Anuncia la Tarjeta de Gráficos de Nueva Generación CyberVision 64/3D

Oberursel, Julio 96:

Con el comienzo de Agosto, phase 5 digital products lanzará una nueva generación de tarjetas gráficas, la CyberVision64/3D a un precio muy competitivo. Diseñada para usarse en cualquiera de los buses Zorro-II o Zorro-III, trabajará tanto en los modelos de serie Amiga 2000, 3000 y 4000(T) como en todos aquellos Amiga 1200 de serie que han sido modificados, incluidos en una torre, y equipados con un Zorro-II en su parte posterior. El diseño modular de la Cybervision64/3D permite, con un bajo coste económico, un alto rendimiento y una óptima posibilidad de expansión.

El corazón de la nueva tarjeta será el nuevo chip gráfico Virge 3D producido por el conocido fabricante S3. El chip puede llevar a cabo complejas funciones 3D por hardware, como superficies sombreadas y mapeo de texturas con un filtrado trilineal, además de un sombreado y una niebla para renders en 3D muy reales. En conjunción con la nueva librería CyberGraphX, Cybervision64/3D ofrece un amplio rango de complejas funciones en 3D para desarrolladores de software, soportando el nuevo estándar CGX3D.

Además de estas características, podemos añadir un codificador MPEG que permite una decodificación de audio y vídeo en tiempo real de nuestras pantallas más usuales o de las ventanas del workbench proporcionadas por CyberGraphX. Para la salida de audio en estéreo, existe una línea dedicada de salida tipo Jack.

La segunda expansión opcional sería un interruptor para el monitor con un doblador de frecuencia integrado de modo que pueda encajarse dentro del slot de Amiga proporcionando un interruptor automático sobre la señal original de Amiga a la salida de la CyberVision64/3D. Las dimensiones mecánicas del interruptor y de la CyberVision64/3D permiten el uso de ambas tarjetas en los pequeños slots de los modelos A3000/A4000, manteniendo 3 slots Zorro-III libres para otras tarjetas de expansión.

Con todas estas características, la CyberVision estará disponible en Alemania a un precio de 449 DM - con 2 Mb y 599 DM,- con 4 Mb de RAM vídeo. El módulo MPEG espera ser lanzado al mismo tiempo. Estará disponible por 349 DM, - y el doblador de frecuencia/interruptor del monitor costará 149 DM,-. Desarrolladores registrados en el programa PowerUp pueden comprar la CyberVision64/3D a un precio especial para desarrolladores. No estará disponible el módulo MPEG para su predecesora, ya que el fabricante S3 ya no soporta el bus del chip Trio incluido en el anterio modelo. Debido al inmenso desarrollo requerido por la implementación de este bus, el módulo MPEG debería de ser vendido por más de 500 DM,-. A causa de esto, los usuarios de la CyberVision64 que deseen usar MPEG pueden comprar la CyberVision64/3D junto con el módulo MPEG por 499 DM, a Phase 5.

Para más información: http://www.phase5.de

Delfina: Tarjeta DSP para Amiga

Delfina es una tarjeta basada principalmente en un procesador digital de señal, el Motorola 56000. Este es un procesador aritmético de señales en tiempo real muestreadas en intervalos regulares y digitalizadas. Ejemplos de aplicación del DSP son los siguientes:

- Filtraje de señales
- Mezcla de dos señales
- Comparación de dos señales
- Rectificación, Amplificación y/o transformación de una señal

Con Delfina también es posible hacer cosas como:

- Tocar múltiples canales de audio 16 bits al mismo tiempo
- Grabación en tiempo real de sonido en por ejemplo, el disco duro
- Efectos de audio en tiempo real

Actualmente el producto incluye la versión 1.0 de varias utilidades:

- Librería delfaudio.library
Canales múltiples de 16 u 8 bits
- Digitalización de sonido
Velocidades de muestreo de hasta 48 Khz

Las aplicaciones son múltiples, ya que el procesador es totalmente programable y sólo es cuestión de que los desarrolladores incluyan en sus programas opciones para esta placa. Además, puede funcionar como puerto serie de alta velocidad y puerto paralelo sin apenas utilizar la CPU del Amiga. La tarjeta incluirá una versión especial del conocido AudioLab y del DAS Module Player. También el Octamed Sound Studio la soportará, y, prácticamente, cualquier software que incorpore el AHI (Interfaz para Hardware de Audio de Martin Blom) también funcionará con Delfina. La tarjeta funciona con cualquier Amiga que tenga Zorros II

Para más información:
zuikkis@zuikkis.pp.sci.fi

Novedades en CD

Próximamente estará disponible el Amiga Developer CD v.1.1 Este CD está enfocado a los desarrolladores de programas para Amiga, incluyendo herramientas de ayuda y soporte como son el kit de desarrollo actualizado del Workbench 3.1, el SANA II, CDXL, etc.

Por otro lado, el CD Magic Publisher contiene más de 10.000 fuentes y 5.000 cliparts, referenciados en el librito del CD, además de versiones especiales de varios programas como el Final Writer 4SE y el Wordworth 4TD.

Por último, un conjunto de 4 CDs forman el Mods Anthology, con más de 18.000 módulos en varios formatos. Todos estos CDs son publicados por Schatztruhe.

Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias

Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias Noticias

ACUERDO ENTRE VISCORP Y EMERSON RADIO

VIScorp y Emerson Radio Corp. firman una carta de acuerdo para la distribución exclusiva por Emerson Radio de la televisión Interactiva Inteligente

La empresa norteamericana Emerson Radio y VIScorp anunciaron que están en negociaciones para otorgar la distribución exclusiva y derechos de venta de los productos de Viscorp a Emerson, para Norte y Sur de América.
Según palabras del director ejecutivo de Viscorp, Bill Buck, el Interfaz Universal de Televisión-Internet (UITI) provee de capacidades para un nuevo y excitante entretenimiento de información y de telecomunicaciones usando una televisión estándar, incluyendo un fácil acceso a Internet, World Wide Web y servicios en línea.
Según el propio Sr. Buck, el UITI es más que un Network Computer (NC) ya que convierte la TV en un centro sofisticado de comunicaciones, ofreciendo menús de pantalla, un teléfono, la posibilidad de mandar/recibir faxes, calendario, almacén de teléfonos y direcciones y otros servicios. Además, viene con una serie de juegos interactivos multimedia en su ROM que serán de gran valor para la familia.
Tenemos que recordar al lector que UITI está basado en la tecnología y sistema operativo mejorado de Amiga, el cual, según Viscorp es internacionalmente reconocido como uno de los mejores sistemas multimedia multitarea, así como uno de los sistemas de mejor coste efectivo. El UITI incluye un módem interno, fuentes y gráficos especiales para poder ser visualizados a una distancia normal entre la TV y el espectador, memoria propia RAM, mando de control remoto y un teclado para la introducción conveniente de información.
Por otro lado, el Sr. Eugene I.Davis, presidente de Emerson, comentó:" Somos muy optimistas acerca de la inclusión de la tecnología UITI en nuestros productos para el futuro. Creemos que la convergencia de éstos tendrá una mayor incidencia en el mercado de consumo de productos electrónicos en los próximos años y Emerson será un producto valorado por el mercado de masas en este área."
De nuevo, con este acuerdo, Viscorp da muestras de que está muy interesado en ofrecer la tecnología Amiga y su set-top-box a terceras empresas, ya sea para distribuir, comercializar o fabricar. Aunque, quizás, lo que realmente estamos esperando todos los usuarios de Amiga es que también lo haga con el Amiga como ordenador, y dé vía libre a empresas como Phase 5 o Pios para producir la siguiente generación de nuestra querida máquina.

CAIDA DE ESCOM

Escom en bancarrota
15 de Julio, 1996

De acuerdo con Associated Press, Escom ha anunciado hoy que efectivamente tendría que presentar la bancarrota antes que el informe de reestructuración. Otros informes de prensa han citado, de fuentes internas de Escom, que hay quien afirma que la imagen que dan parece ser la de no poder actualmente zanjar una deuda pendiente, supervisada por el juzgado, haciendo una reestructuración y, por eso, probablemente, se han visto forzados a la bancarrota actual.
Hoy, un administrador nombrado por el juzgado está de acuerdo con esa decisión, llegando a la conclusión de que Escom tiene poco capital para incluso solucionar sus problemas mediante conversaciones con sus acreedores.
AP ha comunicado que no significa el fin de Escom y que ellos podrían incluso deshacerse de sus actuales fracasos con una nueva inyección de capital. De cualquier manera, como informamos anteriormente, Escom lleva ya varias semanas intentándolo sin éxito.
Los problemas de Escom empezaron el año pasado cuando la nueva competencia de productores de la otra orilla, como Acer, bajaron los precios y ofrecieron sus PCs en el mercado de la debilitada Europa, inflando los inventarios y hundiendo la economía de los más necesitados.

Productos de IAM

Fax recibido de Intangible Assets Manufacturing, Palo Alto, USA

Nuevos Productos Amiga para el '96
La segunda edición revisada de ¡Conecta tu Amiga! Una Guía de Internet, LANs, BBs y Servicios Online es una verdadera novedad. Editada este verano, el libro ahora incluye incluso más información acerca del www y la conexión a Internet. Un total de 8 discos de software de libre distribución le acompañan. Incluyen todo aquello que se necesita para conectarse, desde programas de una terminal hasta TCP/IP, PPP, y más.
MRBackup versión 2.5 es nuestro nuevo programa de backup. Como DiskSalv, este software fue en su tiempo shareware, y ha estado disponible de muchas maneras en Amiga, cerca de 10 años. Hace back up de cintas, discos u otros discos removibles (como Syquest, Zip y Jaz).
La revista AmigaWorld americana dijo "Aunque no quieras conseguir ninguna utilidad para Amiga, consigue DiskSalv3". DiskSalv4 tiene un interfaz de usuario más avanzado e incluye un montón de nuevas utilidades internas para encontrar y fijar más errores.
Los propietarios de DiskSalv3 pueden modernizarlo directamente desde IAM con un plus de $10 por barco o en mano (No distribuimos DiskSalv en UK, Suráfrica, o Alemania).
Sólo en **Norte América distribuimos DICE, el sistema completo de desarrollo de C para Amiga, incluyendo un manual de más de 450 páginas con muchos tutoriales y ejemplos.**
Para más información: http://www.iam.com

Gran concurso de Demos

Bases

patrocinado por Club Byte y Pixel Media

Bienvenidos a la primera edición del concurso nacional de demos organizado por Amiga.InFo

BASES DE CONCURSO

* La máquina elegida para ver las demos, será un AMIGA A1200 KS3.1 de ATcon una aceleradora BLIZZARD 1230 IV "68030 a 50Mhz" y con 8Mb de Fast.

* Sólo se admitirá una demo por programador. (¡ojo!, por programador. Un grupo sí que puede presentar varios trabajos siendo el programador distinto.)

* Todas las demos tendrán que ser instalables en disco duro. No se admitirán demos de carga por pistas "Tracks".

* La demo, deberá respetar el Sistema Operativo para poder salir al Workbench o Shell cuando finalice.

* La capacidad máxima, será de 4 discos de baja densidad. Esto no significa que la demo tenga un límite de 3.5Mb (880k x 4) se podrá comprimir la demo con LZX o LHA. Un Backup en formato "Diavolo Backup" también está permitido.

* No prodrá durar más de 10 minutos, así como requirir hardware o software adicional.

* La demo no podrá contener escenas, animaciones o frases obscenas.

* Podrá ser realizada con cualquier tipo de lenguaje, por ejemplo BLITZ BASIC, AMOS, DICE C, SAS C, STORM C, ENSAMBLADOR...

* En las etiquetas de los discos, deberán poner los siguientes datos:

- Nombre de la demo
- Nombre del grupo
- Requisitos mínimos para poder visualizar la demo.

Por ejemplo...

Demo: ARTE
Grupo: SANITY
Minimo: Amiga 500 con 1mb.

PREMIOS

1°- Premio : *******
2°- Premio : *******
3°- Premio : *******

NOTAS

Sólo se descalificarán demos realizadas con programas tipo "Demomakers" o programas de titulación de vídeo, como por ejemplo el RSI-Demomaker, Demomaniac, Scala, Broadcast Titler... y similares.

La valoración final de la demo, se llevará a cargo por un jurado entendido y experto en Demos de Amiga. Se valorará la programación, los gráficos, la música, el diseño y la originalidad de la producción.

DEAD LINE

La fecha límite es el día 1 de Octubre de 1996.

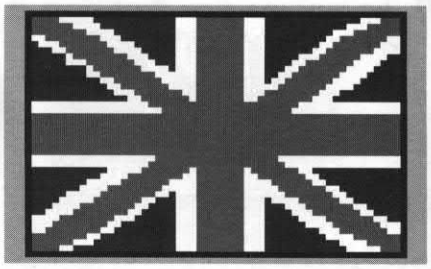
Recalcar que NO SE ADMITIRÁN más contribuciones después de dicha fecha ya que debemos revisar y comprobar todas las demos recibidas y sería un desastre admitir nuevas producciones después del "Dead-Line". Ruego nos comprendáis.

Debéis mandar vuestras contribuciones a la siguiente dirección:

Club Byte
C/D.Juan de Mena 21, bajo Izq.
46008 Valencia
Si tenéis alguna duda al respecto o deseáis aclarar alguna cosa, no dudéis en escribir un E-Mail a la siguiente dirección de Internet:

calamo@ctv.es (Carlos Del Alamo)

NOTICIAS DESDE REINO UNIDO





Por Steve Bye

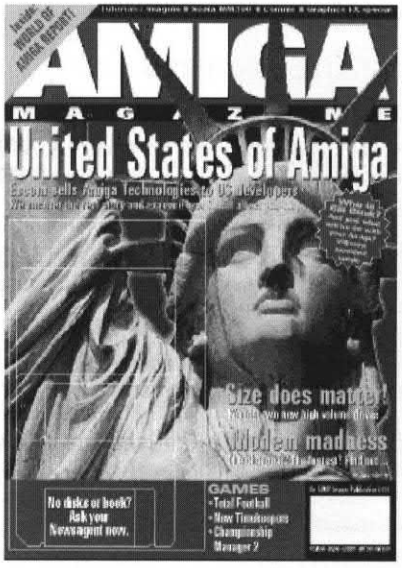
Damos la bienvenida a un nuevo colaborador de la revista, Steve Bye. Desde el Reino Unido nos contará noticias sobre el mercado Inglés, uno de los más tradicionales e importantes dentro del mercado mundial de Amiga. Esperamos que sus comentarios os sean interesantes y, cómo no, estéis a la última en noticias sobre los productos que aparecen y sobre la situación de AMIGA en el país anglosajón...Eso sí, no os preocupéis porque, aunque Steve no sabe español, en Amiga.InFo las noticias las traducimos al español.

El círculo vicioso de las revistas de U.K.

En el Reino Unido (United Kingdom) las cosas están bastante tranquilas. Todas las revistas inglesas están pasando por unos momentos duros. Las tiradas han caído dramáticamente más o menos en los seis últimos meses.



Los anunciantes se están retirando debido a la baja respuesta y, por este motivo, las revistas han subido de precio y han bajado el número de páginas, algunas de ellas han dejado de producir los discos de portada para reducir costes. Amiga Computing y Amiga Shopper, dos revistas de gran distinción desde hace muchos años, tiene serios problemas, sus tiradas han bajado a menos de 20.000 ejemplares cada una. La mejor revista inglesa de Amiga desde que fue lanzado ha sido siempre Amiga Format, la cual tuvo un máximo de ventas de 160.000 ejemplares, ahora, su tirada es de cerca de 60.000. La muy respetada CU Magazine ha bajado a 46.000 ejemplares, hace tan sólo un año tenía 90.000. Las dos revistas, CU Amiga y Amiga Format han comenzado cada mes a colocar CD-Roms en sus portadas, en un desesperado intento por mantener a los lectores. Esta acción ha causado mucha preocupación para los distribuidores de software de Dominio Público (DP), están asustados porque perderán clientes debido a que en estos CDs se dé lo mejor del DP que ellos venden. Esto no ha sucedido todavía, ya que el contenido de estos CDs es bastante suave, pero es sólo cuestión de tiempo antes de que uno o las dos revistas regalen cantidades de programas DP.



Causaría más pérdidas en anuncios, ya que muchos de los distribuidores de DP han comentado que no se anunciarán en las revistas que actúen de esa manera.



La potencia para el Amiga

Hay una gran excitación aquí (en UK) sobre el ordenador compatible Amiga Power PC que ha propuesto Phase 5. Esta misma empresa predice que su sistema estará disponible para su venta durante 1997 por aproximadamente unos 1.400 UKP (aprox. 270.000 ptas.) Habrá un sistema operativo completamente nuevo que será compatible con el 3.x, un CDROM de quadruple velocidad, un disco duro de 1 Gb y 16 Mb de memoria. Este potente Amiga correrá en un procesador Power PC 603e a 132 Mhz. Phase 5 proclama que Viscorp no está interesado en hablar acerca de este proyecto, lo cual es bastante desconcertante. La opinión general aquí es que VisCorp está sólo interesado en producir set-top-boxes basados en Amiga para el acceso a Internet y no están interesados en nada más del Amiga. Por otra parte, la compañía proclama y dice que publicará este año la versión 4.0 del Workbench. Esperamos que sea así.

Joystick de Oro para Team 17

Hasta el momento hay sólo unas pocas compañías importantes de desarrollo de software que se mantengan con el Amiga en UK. Team 17 es una de ellas y, afortunadamente, son ellos los que han ganado el premio Joystick de Oro en Londres, por su ya clásico Worms. Este juego ha superado la fuerte competencia del PC y consolas y justamente demuestra que todavía hay vida en los juegos de Amiga, si son suficientemente buenos.

Los últimos CDs de UK

Scene Storm de Active Software es una compilación de las últimas y más grandes demos, música y SlideShows de Amiga, así como megas de textos e imágenes relacionadas con los OVNIs. Scene Storm ha obtenido puntuaciones del 90% o más en las revistas inglesas.
AGA Experiencie II continúa el tremendo éxito que ha tenido el volumen 1 y es igual de bueno. El CD contiene una selección de juegos AGA, demos y utilidades, todo presentado excelentemente.

Juegos

Los últimos juegos aparecidos son Primal Rage de Time Warner Interactive y Legends, este último similar al Speris Legacy, pero mucho mejor. Próximamente esperamos los juegos Brian Lara's Cricket de AudioGenic y The Daring Adventuras de Robin Hood y Space Fighter, los dos de BMP Promotions.

Nuevo Hardware

La última pieza de hard aparecida en UK es la llamada Graffiti. Es una pequeña caja negra que usa la salida RGB y permite un modo chunky con una paleta de 256 colores, y esto es lo que necesita el Amiga para poder producir buenos juegos tipos Doom.
Este aparato sólo puede ser utilizado por lo programadores, ya que a menos que no tengas soft que lo soporte, la Graffiti no es utilizable. Con el aparato viene un juego llamado Trapped, un Doom muy suave, que le hace verdadera justicia y demuestra sus capacidades.

UK Licenceware (Programas bajo licencias)

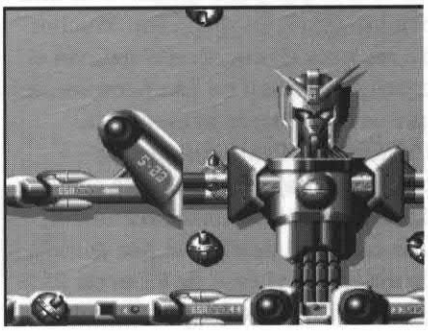
Los programas Licenceware han realizado grandes progresos en UK en los dos últimos años.
F1 Licenceware (una division de F1 Software) lleva funcionando desde hace más de tres años y sólo distribuye software exclusivo de alta calidad a precios de oferta. Muchos de vosotros no conoceréis todavía el concepto general de Licenceware, así que os lo explicaré brevemente. Cuando un cliente compra un programa bajo Licenceware el autor del mismo recibe automáticamente una cantidad de dinero, por derechos de autor. En el caso de F1 es un 25% de la venta, y el cliente obtiene la versión completa del programa.
El vendedor de Licenceware maneja toda la promoción y ventas de los programas. Esto da a los programadores más tiempo para encargarse de la programación más que en la comercialización. Se debe tener en cuenta que Licenceware no es DOMINIO PÚBLICO, tiene los



mismos derechos de copia que el software comercial. Sin embargo, es mucho más barato que el comercial ya que no se suministra en cajas. Este esquema está trabajando bien para F1 y sus más de 60 programadores de todo el mundo, y los programadores españoles están invitados a enviar sus programas para que nosotros los evaluemos gratuitamente. El programa debe estar en inglés y no haber sido publicado antes. Para más información sobre cómo F1 trabaja podéis mandar un mail a 'steve@f1lw.demon.co.uk' y preguntar por el catálogo gratuito que da toda la información necesaria acerca de F1 y sus productos.
Esto es todo por este mes desde Reino Unido. Espero poder informaros de las noticias de UK muy pronto.

Steve Bye

¡SÓLO 1.995 PTAS!



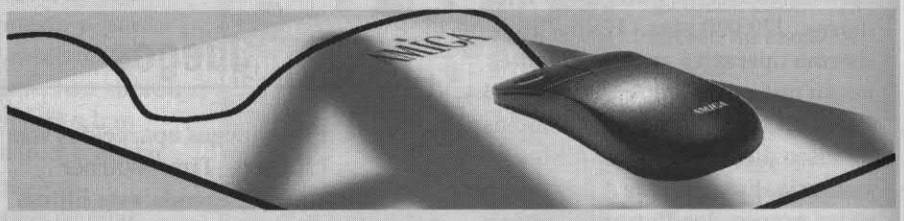
¡QUASAR WARS!

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

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



■Amiga On Line distribuye los ratones Amiga-Walker

Se nos ha comunicado que Amiga On Line ya tiene disponible este nuevo ratón de diseño ergonómico que se adapta perfectamente a la mano. Consta de una mecánica de 400 DPI y se sirve con la alfombrilla de PVC serigrafiada con el logotipo de Amiga.

Para más información: 989 68 59 59 / 971 47 60 18

■ Amiga Tek SL nos comunicó por fax el motivo del aplazamiento del encuentro de distribuidores del día 13 de Julio:

"Sentimos mucho anunciar que la reunión convocada en Barcelona el día 21 de Julio ha tenido que ser postergada para fechas posteriores (probablemente en el plazo de 2 semanas).

La razón principal es la complicada situación actual de ESCOM AG y Amiga Technologies GmbH, que está en la fase de cambio de propietario de esta última, haciendo totalmente imposible la asistencia de los señores Haas y Tyschtschenko."

KIT RENDERIDE EL ÚNICO SISTEMA QUE ACABA CON LOS PROBLEMAS DEL CD-ROM IDE PARA EL A1200. PLUG & PLAY. SIN SOLDADURAS, SIN CABLES COLGANDO, TENDRÁS UN PUERTO IDE EXTERNO ESTANDART PARA LA CONEXIÓN DE CUALQUIER PERIFÉRICO QUE SE CONECTE AL PUERTO IDE COMO DISCOS DUROS, CD-ROMS, REMOVIBLES,ETC... EL KIT SE OFRECE COMPLETO CON MANUAL EN CASTELLANO, CABLES, DRIVER CD-ROM, Y TODO LO NECESARIO PARA QUE LO MONTES EN TU A1200 BÁSICO O TORRE

KIT RENDERIDE	6.900
KIT RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W!	16.900
KIT RENDER IDE + Fuente BIG Render 200W + Torre	18.300

FUENTE DE ALIMENTACIÓN BIG RENDER 200W A5/6/1200	9.900
ADAPTADOR PARA CONECTAR UN MONITOR DE PC AL AMIGA	3.500
ADAPTADOR PARA CONECTAR UN MONITOR DE AMIGA AL PC	3.500
CD-ROM X4 + DRIVER ATAPI AMIGA	9.500
CD-ROM X6 + DRIVER ATAPI AMIGA	12.900
CD-ROM X8 + DRIVER ATAPI AMIGA	19.900
RACK 5.1/4 PARA DISCO DURO 3.5"EXTERNO AMIGA 1200	5.000
ZIP DRIVER SCSI EXTERNO + DRIVER AMIGA	35.900
JAZ DRIVER SCSI EXTERNO + DRIVER AMIGA (1 Gb)	91.500
MODEM/FAX 14.400 BAUDIOS + SOFTWARE AMIGA	12.000
MODEM/FAX 28.800 BAUDIOS + SOFTWARE AMIGA	28.500
MONITOR MULTISYNC STEREO AMIGA A1438S	55.900
CABLES SCSI DB25-C50 Ó C50-C50 Ó INTERNOS	2.900

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

GRACIAS A VOSOTROS ESTAMOS CRECIENDO. AMPLIAMOS NUESTRAS INSTALACIONES A PARTIR DEL 15-8-96

MEMORIAS

4 MB	5.500
8 MB	10.250
16 MB	21.000
32 MB	55.900

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

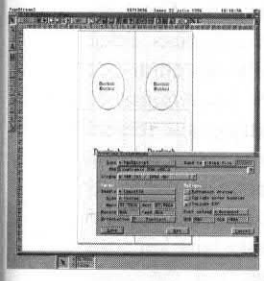
BLIZZARD 1230IV+32 MB RAM+KIT FAST SCSI II	99.900
BLIZZARD 1260+32 MB RAM+KIT FAST SCSI II	169.900

CONECTA UN PC A TU AMIGA (INC. CABLE+DRIVERS) CAST.	3.500
CONECTA UN AMIGA A TU AMIGA (INC.CABLE+DRIVERS) CAST	3.500
PELICULA PARTYS AMIGA (S.FERNANDO Y POSADAS)100%AMIGA	2.500
SURFKIT (INC.MODEM MARCA AMIGA+SOFTWARE INTERNET INFOVIA) EN CASTELLANO	28.500
VIDI 12 RT	22.900
VIDI 24 RT	35.900
VIDI 24 RT PRO	59.900

TENEMOS GENLOCKS DE ALTA CALIDAD DESDE 28.500 A 126.900 PTAS
AMIGA 1200 + 1 GB DISCO DURO + FUENTE BIG RENDER 200W 115.000
PHOTOGENICS 2.0 EN CD-ROM INC. MANUAL POR NAVEG. WEB 20.000
VARIOS TITULOS CD ROM, TARJETAS RAM, RATONES, JOYSTICKS ETC.

SoftLogik







Versión Beta de PageStream 3.1 para Amiga

Por fin hemos recibido noticias de Softlogik, la empresa que ha programado el excelente programa de autoedicíón PageStream 3:

"SoftLogik Publishing se complace en anunciar una Preversión especial del PageStream 3.1 para AmigOS y estará disponible el 12 de Julio, 1996. La versión Pre-Released proporcionará a los propietarios del PageStream 3.0 de Amiga una primera impresión de los muchos cambios y novedades de la 3.1.

La versión Pre-Released de 3.1 estará disponible gratis por red, para los propietarios del PageStream 3.0. Aquéllos que no tengan acceso a la red lo tendrán disponible en disco por $10 (+ gastos de envío).

PageStream 3.1 es la culminación del proyecto PageStream 3.0. Se nos ha hecho muy largo el periodo para finalizar este proyecto, porque hemos subestimado el tiempo involucrado en el desarrollo, y también por los problemas del mercado de aplicaciones en Amiga. Habría sido muy fácil para nosotros abandonar el mercado de Amiga, como otras empresas, pero nosotros somos fieles a nuestros leales clientes. Os damos las gracias por estar con nosotros en estos tiempos tan difíciles. El anuncio de hoy de la nueva aplicación TextFX 2 demuestra nuestro compromiso de continuidad con nuestros compradores. Para obtener la versión Pre-Released 3.1, si poseéis la 3.0: Visitad www.softlogik.comon después del 12 de Julio.

La actualización final del 3.1 está provisionalmente fijada para después de Agosto del 1996. Estará disponible gratis para todos los propietarios registrados de la 3.0. La versión Beta de la 3.1 muestra todos los nuevos detalles que se han añadido y que serán funcionales en la 3.1 final."

Telefono : 93-3537267
Fax : 93-2762542
Horario : de 0900 a 1400
Venta Directa de Cd-Roms + Complementos

CD-DIRECT

Servicio de Grabacion y Duplicacion de Cd-Roms

NOVEDADES

AMINET SET III	4600.-
AMINET 12	2300.-
MODS ANTHOLOGY	4300.-
ZOOM CD VOL.2 PD	2300.-
3D-OBJECTS	2000.-
MOVIEMAKER VIDEOEFFECTS	7200.-
XI-PAINT 4.0	6900.-
AMIGA DEVELOPER CD V1.1	2100.-
THE EPIC COLLECTION	3200.-
PROFESIONAL CLIPS & BACKDROPS	2600.-
ULTIMEDIA III + IV	3200.-

NOVEDADES

1078 WEIRED TEXTURES	2900.-
DEMOS ARE FOREVER	1500.-
MAGIC PUBLISHER 3 CDS	5700.-
SOUNDS TERRIFIC II 2 CDS	3200.-
AGA EXPERIENCE II	2100.-
ARCADE CLASSICS PLUS	2900.-
EMULATORS UNLIMITED	3400.-
MAGIC WORKBENCH ENHANCER	3200.-
WORLD OF A1200	2300.-
PERSONAL SUITE	5800.-
OCTAMED PRO V6.0	4300.-

AUDIO CD'S HECHOS CON AMIGA!!!!!!

Everybodys Girlfriend ..... 1900.- Cyberlogic ..... 2100.- Cyberlogic II ..... 2100.- CNCD 2100.-

OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS

Raton 400 dpi	2000.-	Joystick Powerplay	2100.-	Aminet 6CD	1500.-	Assasins CD	1500.-
Trackball	5900.-	Joystick Navigator	2500.-	Aminet 7CD	1500.-	Audio Plus CD	1500.-
Control Pad	3300.-	Joystick Multicolor	2900.-	Aminet 8CD	1500.-	Multimedia Toolkit	1000.-
Simm 72c 4MB	4900.-	Rom V2.05 A500	6900.-	Amiga Tools set 1+2	1500.-	Network CD Vol.2	2000.-
Simm 72c 8MB	8900.-	Rom V3.1 A4000	8900.-	Hottest 4 Profesional	2000.-	World of Sound	1500.-
Simm 72c 16MB	Cons.	Copro 68882 50Mhz	Cons.	Amiga Utilities II CD	2000.-	Turbo Print 4.1 ESP.	9900.-

Ignacio Enrique Cabero

POWERPC

El nuevo mundo para AMIGA



Desde sus orígenes, hace más de diez años, el Amiga hizo gala de tener una arquitectura tanto en Hardware como en Software, en línea con las últimas innovaciones del momento. Ello le ha permitido sobrevivir, incluso tras los avatares de una de las peores acciones empresariales jamás conocidas. Poco a poco, la ventaja inicial que llevaba el Amiga se ha ido perdiendo en unas u otras facetas, aunque las diversas casas suministradoras han hecho un gran esfuerzo en poner a nuestra disposición los medios necesarios para compensar las carencias de serie de nuestra máquina. Incluso ahora, estas mismas casas (Phase 5) van a poner a nuestra disposición una tarjeta y un software de transición hacia el Nuevo Mundo del Amiga, que van a servir de trampolín para las nuevas generaciones de Amiga: el PowerPC. El cambio de CPU es obligado, no por una mala arquitectura de los M680X0 que sigue siendo tan clara y eficiente como en 1979, y que sigue manteniendo las mismas ventajas de arquitectura frente a los Intel X86 que siempre tuvo. El cambio es necesario porque por desgracia la familia M680X0 no va a seguir más allá del 68060. Bien es cierto que el conjunto AmigaOS + Custom Chip + 68060 va a ser durante algún tiempo muy difícil de superar por las arquitecturas más avanzadas standard: Intel + Microsoft Windows, pero no así si nos movemos en un Sistema Operativo multitarea como Unix con un entorno como Xwindows. Entonces , las cosas no están tan claras incluso con plataformas Intel. Además, al precio que empiezan a estar las Workstations de Hewlett Packard o Sun, hace que, sobre todo en los Amigas de gama alta, haya que considerar una nueva arquitectura que mejore en lo posible la relación precio/rendimiento de sus competidores. En cambio en las gamas medias y bajas, el nuevo proyecto de Amiga Technologies, el Walker, parece estar en línea con lo deseable tanto en precio como en prestaciones, solo falta la buena acción empresarial al respecto. Bien, parece que nos dirigimos hacia el PowerPC, pero... ¿Cómo es el PowerPC?, ¿qué diferencias tiene con la familia M680X0 y qué particularidades de programación tiene?, ¿es factible la migración del AmigaOS?, ¿qué pasará con los Custom Chip?. Tal vez se nos ocurran más preguntas a este respecto, pero por ahora vamos a centrarnos en estas cuatro cuestiones.



¿Cómo es el PowerPC?:

En Octubre de 1991 Apple IBM y Motorola reunieron sus esfuerzos en torno a un proyecto de futuro frente al creciente imperio Intel-Microsoft y como alternativa a las nuevas arquitecturas RISC que empezaban a aflorar: los PA-RISC de Hewlett-Packard , los SPARC the Sun Microsystems y los Alpha de Digital Equipment Corporation. IBM lo necesitaba porque en el mundo de los miniordenadores su flamante RS-6000 con arquitectura POWER no estaba funcionando tan bien como se esperaba; a Motorola le ocurría algo parecido con su familia 88000 que salvo los Aviion de Data General poco más se había dicho al respecto; de otro lado, Apple tenía que dar un golpe de timón si quería de verdad competir con Microsoft. Sabían que sumando

sus esfuerzos podrían conseguir resultados rápidamente. Su alianza pues , beneficiaba a todos. A mediados de 1993 ya fue realidad el primer miembro de la familia: el PowerPC601, y los planes eran que a finales de 1994 ya estuvieran disponibles todos los miembros previstos: el PowerPC603, el PowerPC604 y el PowerPC620, pero a fecha de hoy, aún estos planes no se han cumplido aunque han aparecido otros miembros como el PowerPC602. Apple empezó a comercializar el Power Mac en Marzo de 1994, y en menos de dos años ya ha vendido 2 millones de ellos. En parte, el retraso en los planes ha venido motivado por las dos líneas de arquitecturas que se estaban produciendo con la misma CPU. IBM había diseñado una arquitectura de PC similar a las de CPUs Intel. Apple la había diseñado para mantener una estructura similar a la de sus Mac con M680X0: el NuBus. Por ello, en Noviembre de 1995, se volvieron a reunir los tres gigantes para crear una plataforma de referencia de hardware común que favoreciera la compatibilidad con todos los sistemas operativos implicados en el proyecto: la CHRP. La duda es si se confirma, como así parece, que Amiga Technologies adopta la CHRP como punto de partida del Power Amiga. Dado que el proyecto actual es que el primer PowerAmiga posea un PPC604 en su corazón, vamos a centrarnos en éste chip.

La estructura funcional del PowerPC 604 es muy similar a la del M68060, y de hecho, cuando se tengan compiladores que optimicen para el código del 68060, casi con seguridad los mismos criterios de optimización servirán para el PPC604, aunque existen grandes diferencias en cuanto a la arquitectura del chip. El PPC604 es un procesador de arquitectura PowerPC de 32bits y en cuanto a unidades funcionales con las mismas que el más alto de la gama, el PPC620, aunque este último es de 64bits. Su BUS de direcciones es de 32bits y el de datos de 64, pero en modo virtual, su unidad de manejo de memoria (MMU) es capaz de direccionar hasta 4 Petabytes (252) con 4 Gigabytes de memoria física. Siempre decíamos que nuestro venerable 68000 era una CPU de 32bits porque internamente su arquitectura era de 32bits aunque el bus externo fuera de 24bits de direcciones + 16bits de datos; pues bien, internamente en el PPC604 los buses de manejo de información son de varios calibres, siendo el más fino de 32bits y el más grueso de 128bits. En cuanto a la estructura de CPU que se ofrece al programador, uno se queda asombrado del desahogo de la estructura de registros del PPC604 con respecto a la de los 68000. Dentro del PPC604 está todo previsto para que se puedan ejecutar hasta 4 instrucciones en un ciclo de reloj sin ninguna interferencia entre sus distintas unidades funcionales y sin que se tengan que tener en cuenta por parte del programador grandes cosas más allá de intentar mantener todas las unidades funcionales de la CPU ocupadas al máximo. La garantía de los resultados se encarga de mantenerlos el PPC604 (no así en otras arquitecturas como el Pentium). Aunque el orden interno de ejecución real de instrucciones no haya correspondido con el orden en el programa, el resultado sí que es como si lo fuera, y, sobre todo, mucho mas rápido. Esta magia se puede conseguir por el uso de unos registros especiales llamados buffers renombrables (Rename Buffers), los cuales son capaces de mantener los resultados de instrucciones de las distintas unidades funcionales en equivalentes de los registros reales, hasta que se puedan obtener los resultados reales en su orden correcto, liberando mientras el registro original de la CPU para su uso. Esta tecnología de Buffers renombrables no existe en el Pentium pero sí en el Pentium Pro. ¿Que cuántos registros hay en el PPC604?, en principio se cuatriplican los del 68060, aunque en realidad hay más, muchos más y de una elegancia de diseño excepcional. Vamos a dar un repaso a la estructura del PPC604:

Microprocesador superescalar de alto rendimiento:

•.-Puede ejecutar hasta cuatro instrucciones en un ciclo de reloj.

•.-Puede comenzar la ejecución de hasta seis instrucciones en un ciclo de reloj mediante sus seis unidades de ejecución independientes.

•.-La mayoría de instrucciones se ejecutan en un único ciclo de reloj.

Seis unidades de ejecución independientes:

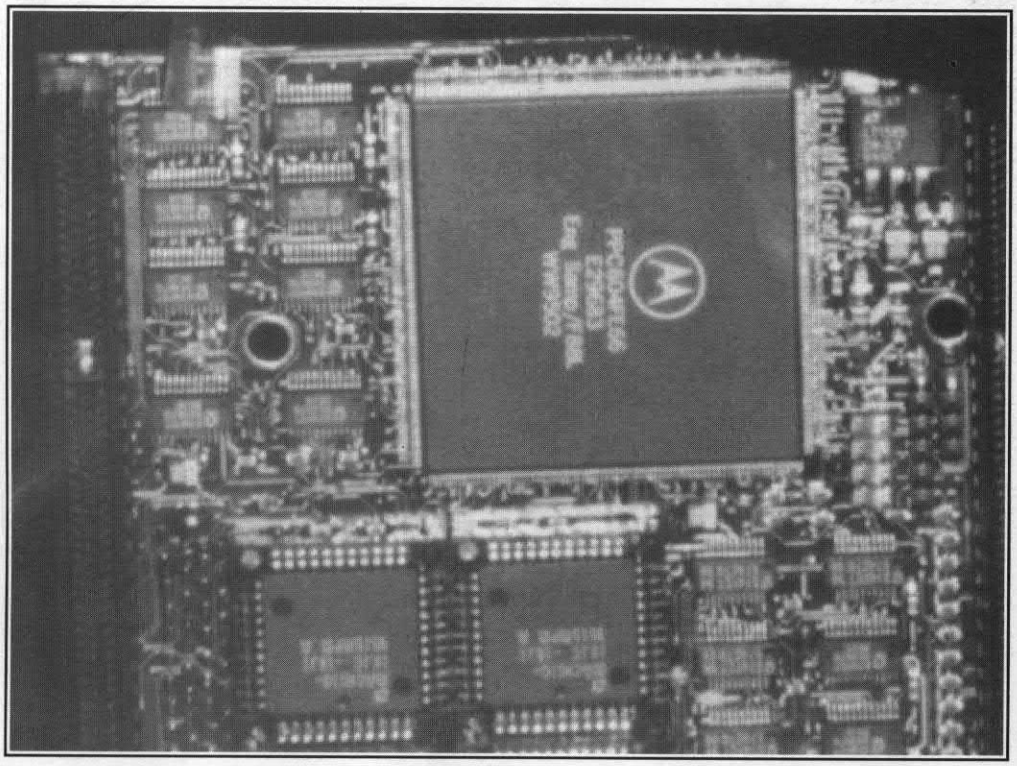
•.-Unidad de predicción de bifurcaciones BPU

.-Prepara la ejecución del programa especulando a través de hasta dos bifurcaciones

.-Caché de direcciones de bifurcación de 64 entradas (BTAC)

.-Tabla de historia de bifurcaciones de 512 entradas y con 2 bit de información sobre la frecuencia de uso de las bifurcaciones.

La BPU es capaz de localizar la dirección de salto en una bifurcación mientras se están ejecutando otras instrucciones. Es bastante más elaborada que la del 68060 que es equivalente al BTAC solamente. En ella se incluye el registro de



Internet



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

¿A qué esperas para entrar en CyberInFo?

Conéctate a AmigaInFo Online!

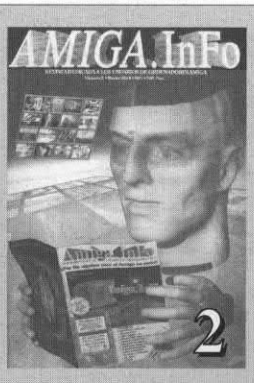
http://www.readysoft.es/amigainfo/

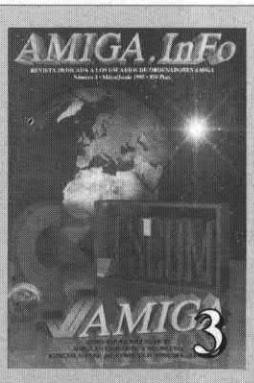
email:infotech@readysoft.es

Web de AmigaInFo en construcción. Dirección Internet temporal.







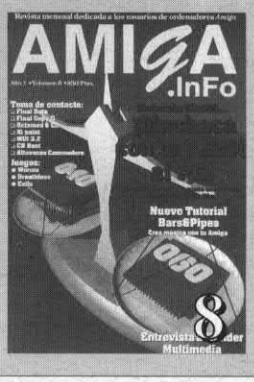












¡Colecciona Amiga.InFo!
Servicio de venta de números atrasados al precio especial de 950 Ptas. (Incluyen discos de portada)
Tlf. (93) 680 04 34

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
+ 16 Mb RAM
+ Disco Duro 1233 Mb
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo **159.900** 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	107.000
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	39.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	118.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	45.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB	129.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	57.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	157.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	89.000	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	**107.000**
SCSI 1230IV/1260	**17.900**

✓ Memorias

SIMM 4 Mb 72C	7.900
SIMM 8 Mb 72C	12.900
SIMM 16 Mb 72C	23.900
SIMM 32 Mb 72C	55.900

✓ 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 850 Mb	27.500
HD 1 Gb	29.500
HD 1.2 Gb	32.500
HD 1.6 Gb	38.800
HD 2 Gb	49.900

✓ 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 TOSHIBA	22.900
CDROM 6,7X TOSHIBA	39.000

✓ 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	39.900
HP 660C	56.900
HP 850	76.500
HP LASERJET 5L	84.900
EPSON STYLUS 820	33.900
EPSON STYLUS CII	68.000

✓ Discos Duros SCSI

HD 1GB SCSI II	44.560
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.

condiciones y 8 buffers renombrables del mismo. La existencia de este registro de condiciones, herencia del 68000, hace que las instrucciones condicionales se puedan ejecutar sin tener que gastar otros registros en evaluar la condición, como ocurre en los Alpha de Digital.

•Unidades de ejecución de enteros SCIU yMCIU

.-Dos unidades de ciclo simple (SCIUs); ejecutan una instrucción en un ciclo de reloj

.-Unidad de ciclo múltiple (MCIU); ejecuta una instrucción entera en varios ciclos de reloj, se utiliza en multiplicaciones y divisiones.

.-32 registros de propósito general (GPR) (16 en el 68060 aunque generales "generales" sólo hay 8 , 8 en el Pentium, 40 en el Pentium Pro aunque tardarán en usarse por motivos de compatibilidad).

.-12 buffers renombrables para los GPR.

.-Estación de reserva de dos entradas delante de cada unidad para evitar atascos..



•Unidad de ejecución de coma flotante (FPU).

Ejecuta todos los requisitos IEE 754-1985 tanto de simple como de doble precisión, es decir, ejecuta nuestra mathieedoub.library directamente, con la particularidad de que es más eficiente en precisión doble que en la simple, dado que realmente ejecuta las instrucciones con precisión doble. También tiene un modo no-IEE para instrucciones críticas por lo que también soporta nuestra Mathffp.library directamente. La ejecución de instrucciones la hace de una sola pasada en tres ciclos de reloj y posee 32 registros de 64bits (FPR) (el 68060 sólo tiene 8) , 2 entradas de reserva y 8 búffers renombrables, todo ello para evitar atascos. Esta FPU carece de las limitaciones de la FPU del 68040 con respecto a las 68881/68882 ejecutándose todas las instrucciones en microcódigo y sobre todo en 3 ciclos de reloj.

•Unidad de lectura y grabación (LSU Load/store unit)

.-Posee dos entradas de reserva para evitar atascos.

.-Acceso en un solo ciclo a la pipe-line de la caché.

.-Un sumador dedicado efectúa los cálculos de dirección de memoria en función de los métodos de direccionamiento. En este punto es donde se nota más diferencia entre las CPUs CISC y las RISC. En los PowerPC sólo disponemos de 4 métodos de direccionamiento de los que dos son con pre-incremento y actualización frente a los 18 métodos de direccionamiento de los MC680X0, aunque un programador de entorno Intel X86 con los cuatro métodos y sus variantes no notará grandes diferencias.

.-Se encarga del alineamiento y ajuste de precisión de los datos de coma flotante y del alineamiento y extensión del signo de los datos enteros. Esto le permite ejecutar el código alineado en cualquier posición de memoria, aunque, si los datos están en forntera de palabra (aquí la palabra es de 32bits) , esta unidad tiene menos que hacer y el código es más rápido. A este respecto destacar una de las reminiscencias del pasado del Amiga que nos va a venir muy bien: toda la librería de acceso de ficheros, la DOS.library, originariamente estaba escrita en lenguaje BCPL que exigía el alineamiento a 32bit; por lo que todas las estructuras de datos del AmigaDOS que se han conservado, aunque éste se haya reprogramado en C, las tenemos , por avatares del destino, superoptimizadas para correr en PowerPC, qué cosas...

.-4 entradas de lectura completada y seis de escritura pendiente como buffer de entrada-salida básico con las unidades de ejecución

.-Soporte para números little-endian y big-endian. ¿Qué es esto de los endian?, és una cuestión filosófica de hace 20 años motivada por las memorias de 8bits. Cuando los registros de las CPU se hicieron grandes (16-32bits) pero los buses de datos seguían siendo de 8 bits (8088 68008), es decir, cuando se cosntruyó la CPU del IBM-PC auténtico, surgió el problema de cómo se accedía a la memoria para leer un número de 16bits, entonces Intel dijo: primero leo los bits de más peso y luego los de menos (little-endian), y Motorola dijo: pues, yo leo primero los de menos peso y luego los de más peso (big-endian) . PowerPC soporta los dos modos, pero hasta hace poco el modo Big-endian tenía ventaja: si accedíamos a un little-endian fuera de frontera de 32 bits se disparaba una interrupción a un milicódigo que realizaba las lecturas auxiliares byte a byte hasta completar el little endian (4 ciclos), lo cual a sistemas como Windows NT sentaba fatal, bajando muchísimo el rendimiento. En Enero de 1996 han aparecido dos nuevos PowerPC, el 603e y el 604e, que solucionan este problema con lo que PPC ya no tiene preferencias por ningún "endian", aparte de sobrarles un vector de interrupción en su tabla de vectores con lo que WindowsNT ya puede volar en los PowerPC.

Unidad de Finalización (Completion Unit)

•Retira una instrucción desde el buffer de reordenado, que es de 16 entradas, cuando todas las instrucciones se han finalizado y la instrucción ha finalizado su ejecución.
•Garantiza el modelo de programa secuencial.
•Monitoriza todas las instrucciones despachadas y las retira en orden.
•Persigue las bifurcaciones no resueltas y retira aquellas instrucciones que ya se hayan ejecutado, despachado u obtenido cuando una bifurcación sea errónea.
•Es capaz de retirar hasta 4 instrucciones por ciclo de reloj.

Buffers renombrables

•12 Buffers renombrables para los GPR
•8 Buffers renombrables para los FPR
•8 Buffers renombrables para el CR
Tienen una participación activa en el flujo de instrucciones por el PPC604. Varias unidades aseguran el buen flujo de instrucciones y operandos y garantizan la actualización correcta del la máquina. Dentro de ellas se incluyen:

-La unidad de obtención (fetch Unit) que se encarga de llenar el buffer de instrucciones (8 palabras) obteniéndolas a partir de la dirección siguiente o de la dirección predecida por la unidad de predicción de bifurcaciones

-La unidad de decodificación y despacho (Decode/dispatch Unit), se encarga de interpretar la instrucción y dirigirla a la unidad de ejecución apropiada; durante el despacho, se facilitan los operandos precisos a la unidad de ejecución (o estación de reserva si la unidad de ejecución está activa) desde los registros, buffers renombrables o bus de resultados.

-La unidad de predicción de bifurcaciones, (BPU) se encarga de facilitar direcciones de salto a la unidad de obtención y en caso de una predicción de salto errónea, de recuperar el estado del 604. Esta recuperación es muy eficiente, de hecho, según lo pronto que se presente la bifurcación, puede hacer esperar 0, 1 ó 2 ciclos de reloj. Otras CPU, como los Alpha, siempre penalizan los errores de predicción con 4 ciclos de reloj, y en los Pentium el vaciado de su largo buffer de instrucciones bastante más. También lleva el registro de condiciones y ejecuta todas las instrucciones lógicas de este registro y las instrucciones de control de flujo.

-La unidad de finalización de instrucciones (Completion Unit) se encarga de retirar las instrucciones ejecutadas en el orden del programa y se encarga de asegurar el estado correcto de la máquina. La asignación de los buffers de reordenado y de los buffers renombrables con sus etiquetas de trabajo hace la unidad de despacho, y con ellos trabaja la unidad de finalización. Todo ello forma un todo capaz de mantener al 604 ocupado casi al 100%, salvo los pocos ciclos de error y no siempre que se produce un error de predicción de bifurcación.

Cachés de instrucciones y datos independientes (Arquitectura Harvard)

•Son de 16Kbyte cada uno salvo en el 604e que son de 32Kbytes.
•Pueden proporcionar hasta cuatro instrucciones por ciclo y hasta dos palabras de datos por ciclo.
•Se pueden desactivar por programa.
•Se pueden bloquear.
•Se ejecuta control de paridad en ambas cachés
•La coherencia de la caché con el área de memoria que representan se mantiene por hardware en los datos; la coherencia de las instrucciones ha de mantenerse por software, (los programas con código automodificables y la caché de instrucciones están bastante reñidos).
•El tamaño de cada página de caché es de 32 bytes con indexado físico y etiquetas físicas y suficientes bits de estado para señalizar la utilización de memoria por la caché en el caso de arquitecturas de máquina con varios PowerPC (multiCPU).

Unidades de manejo de memoria independientes para instrucciones y datos IMMU y DMMU

•Facilidades de traslación para páginas de 4 Kbytes, tamaño de bloque variable y tamaño de segmento de 256Megabytes
•Los buffers de traslación son de dos vías de acceso simultáneo y hay hasta 128.
•La búsqueda de páginas dispone de un algoritmo hashing implementado en hardware.
•Direccionamiento virtual con direcciones de 52bits con direcciones físicas de 32bits. A este respecto existen chips de 64bits, como el Alpha cuyas unidades de manejo de memoria solo manejan direcciones virtuales de 40bits y otros como el PPC620 que llegan a los 80bits. virtuales y 40bits físicos.

Otras características:

•Soporta buses de hasta 66 MHtz para el PPC604 a 133 MHz; en el 604e que inicialmente llega a los 166Mhz, y se espera que supere los 200, la velocidad de bus puede ser superior. Nuestro bus Zorro II a 14 Mhz estaría completamente desbordado, pero el Bus Zorro III por su naturaleza asíncrona podría servir perfectamente para estos requerimientos aunque ya están multiplexadas las señales. Para una arquitectura de 32+64bits sería más conveniente tal vez que se definiera un nuevo tipo de bus o, aún mejor que se siguiera el de la CHRP u otro bus estándar.
•Sistema de manejo de alimentación que le permite desactivar partes de la CPU que no se utilicen un largo período de tiempo, lo que, junto a una utilización de tecnología de 3.3 voltios (2.5Voltios en el 604e) y consumos de 17,5 Wattios a 133Mhtz (menos que el Pentium a 66MHz) y de 10Wattios en el nuevo 604e, permiten unos requerimientos poco exigentes a la hora de alimentar y ventilar la CPU, (para poco consumo tenemos el nuevo 603e que solo gasta 3 Wattios a 166Mhtz)
•Utilidades de depurado y monitorizado.
•Señales apropiadas en CPU y cachés para soporte de sistemas multiprocesadores.

Otros Registros de la CPU

•Aparte de los 32 GPR y los 32 FPR y del CR, existen multitud de registros, no todos accesibles por el usuario, y algunos sólo accesibles en modo supervisor. Registros para el acarreo, para la dirección de vuelta de la instrucción link, 4 registros generales para el sistema operativo (la dirección base de las librerías del AmigaOS ya no necesitan ocupar un registro de direcciones), el contador de programa, timers de usuario y de supervisor más precisos (64bits) que nuestros queridos chips CIA, registros de número de serie de CPU y de máquina que se escriben una sola vez. Registros

MOTOROLA

temporales para manejo de excepciones, para monitorizado, para acceso de periféricos... Creo que a los técnicos de IBM y Motorola no se les debe haber olvidado nada de lo que se nos ocurra o de lo que se nos pudiera ocurrir.

¿Qué diferencias tiene con la familia M680X0 y qué particularidades de programación posee?

Las diferencias fundamentales son en tecnología, aunque el 68060 ya posee muchas de las cracterísticas de los PowerPC. En cuanto al juego de instrucciones, será muy RISC pero prácticamente tiene las mismas instrucciones que un 68000, si no tiene alguna más, eso sí con significativamente muchísimos menos modos de direccionamiento, lo que hace disminuir exponencialmente el número de variantes de instrucciones. Otra diferencia fundamental es en velocidad: un PPC604 a 133Mhz es capaz de ir cinco veces más rápido que un 68060 a 50Mhz, tanto en enteros como en coma flotante y un 604e a 166Mhz hasta siete veces más rápido, casi tan rápido como originariamente estaba marcado el PPC620 a 133Mhz. Otra diferencia es el tamaño de las cachés que son hasta 4 veces mayores que las del 68060, y el número de registros que ya hemos visto que es superredundante.El número de transistores pasaría de los 68000 de un Amiga 500 a los 3,6 millones que tiene un 604 o los 5,6 millones de un 604e. En voltaje bajamos de 5V a 3,3 del 68060 y PPC604 y de ahí a los 2,5V del 604e, se ha bajado a una tecnología de 0.35 micras, lo que hace que las distancias entre elementos de la CPU sean menores y por tanto, sea mayor la velocidad (el Pentium de 66Mhz era de 0.65 micras).Es pues otro mundo tecnológico orientado a más y más velocidad de proceso que nos va a permitir una maravillosa puesta al día de nuestro Amiga..

¿Es factible la migración del AmigaOS?

Definitivamente SI. De hecho, ya lo está haciendo Phase 5 con el corazón multitarea de nuestro sistema operativo; además, como ya hemos visto por avatares del BCPL, nuestro operativo está especialmente preparado para pasar de modo eficiente al entorno PowerPC; la traducción de librerías es factible totalmente, y la compatibilidad en emulación con el M680X0 ya la ha demostrado Apple con su Power Mac. Además , si seguimos la CHRP podremos ejecutar sin ningún contratiempo otros Sistemas como Windows NT, Solaris, el futuro inmediato Copland de Apple (por fin habrá multitarea de veras en los Mac), Linux (es gratis, y también lo hay para los Amiga de toda la vida)...

POWER UP
AMIGA™ GOES POWER PC™

¿Qué pasará con los Custom CHIP?

Esto sí que es un misterio. No habría ningún problema para usarlos, incluso en el PowerPC no habría ninguna instrucción prohibida como TAS del 68000, dado que no hay ninguna instrucción que bloquee el acceso de DMA por lectura-escritura en un solo ciclo; de hecho, el control de multiCPU tiene unas instrucciones especiales que se marcan en unos registros especiales que funcionan junto a las cachés de datos que no precisan que sea de modo interrupción no enmascarable de lectura/escritura. Lo que sí está claro es que ahora son lentos para aplicaciones profesionales, pero que siguen siendo más que rápidos para necesidades domésticas, (de hecho todavía ningún PC con un Pentium es capaz de hacer animaciones sin empujones como nuestro querido Agnus, incluso con un modesto Amiga 500). La familia AGA yo la seguiría manteniendo en todas las máquinas, no sólo por compatibilidad sino, porque probablemente Viscorp lo vaya a utilizar para usos muy interesantes que convendrá compatibilizar. Para uso profesional hay otros chips bastante mejores, como se ha encargado de mostrarnos las tarjetas gráficas que hay para el Amiga, y el AmigaOS es capaz de aceptarlas perfectamente; lo único que se echa de menos, tal vez, es una mayor proyección en el mundo del sonido, que salvo las tarjetas de Sunrize poco más se ha hablado, tal vez el chip de sonido de la serie AAA de custom chip sí que convendría ponerlo en marcha. Como vemos, las perspectivas son muy alagüeñas y todo es factible incluso con el cariz que están tomando las cosas , podríamos decir que casi seguro que se va a llevar a cabo. Espero estas Navidades tener instalada una aceleradora PowerPC en mi Amiga y poder relatar más, de las maravillas que es capaz de aportar el PowerPC a nuestro Amiga.■

Referencias Bibliográficas:

•-George W'Gorsline Assembly and Assemblers The Motorola MC68000 Family Prentice Hall 1988

•-Stan Kelly-Bootle y Bob Fowler 68000 68010/68020 Arquitectura y Programación en ensamblador Anaya Multimedia 1987

•Lionel Fleetwood 68000 Guía del Usuario Ra-Ma 1987

•-PowerPC604 RISC Microprocessor Technical Summary IBM&Motorola

•-PowerPC604 RISC Microprocessor Hardware Specifications IBM&Motorola

•-Dr Dobbs SourceBook PowerPC Programing september/october 1995

•-Byte Cover Story PowerPC August 1993

•-Byte (Español) Enero 1996 Dos PowerPC turbo Tom thomson (ton_thomson@bix.com)

•-Motorola http://www.mot.com/PowerPC/ están disponibles las hojas técnicas en ficheros Postcrip y los manuales de usuario por 3 dólares.

•Conmodore Urbana Users Group: La mayor fuente de información sobre Amiga en Internet http://www.cucug.org/Amiga.html

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 CON PACK MAGIC, HD DE 170MB Y SCALA MM 300	85.000
-AMIGA 1300 CON TORRE INFINITIV+TECLADO+TARJETA ZORROII	CONSULTAR
-AMIGA 1200 SURFER, HD DE 270 MB, MODEM/FAX Y SURF-WARE	99.500
-AMIGA 4000 TORRE INFINITIV+TECLADO Y TARJETA ZORROII	374.000
-DISCO DURO DE 1 GB IDE	28.500
-DISCO DURO DE 1 GB SCSI-2	39.800
-CD-ROM 6X IDE ATAPI	10.725
-CD-ROM 8X IDE ATAPI	18.375
-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 Y 2 ZOCALOS DE SIMM	57.750
-APOLO 1240 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	4.750
-MEMORIA SIMM DE 8 MB, 72 CONTACTOS	10.500
-MEMORIA SIMM DE 16 MB, 72 CONTACTOS	20.950
-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 (TODOS LOS AMIGAS)	14.750
-TARJETA GRAFICA 24 BITS CYBERVISION CON 4 MB	70.500
-MONITOR M1438S 14" 0.28 MM ESTEREO	51.000
-MONITOR M1538S 15" 0.28 MM ESTEREO, TUBO BLACK MATRIX	59.500
-MONITOR M1764S 17" CONTROL DIGITAL, TUBO INVAR MASK	136.000
☞RATON ORIGINAL AMIGA WALKER+ALFOMBRILLA EXCLUSIVA	3.500
-SURF-WARE (SOFT ORIG.SUFER COMPLETO+INSTALADOR INFOVIA)	16.950
-SCANNER COLOR MESA VIEWSTATION CON SOFT AMIGA 1.200 DPI	74.900
-FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W. PARA A500/600/1200	7.900
-MODEM/FAX DE 28.800 BAUDIOS EXTERNO	26.900
-MODEM/FAX DE 33.600 BAUDIOS EXTERNO	28.950
-CABLE IDE DE 50 CM A1200 PARA DISCO DURO+CD-ROM	5.300
-CABLES DE TODO TIPO A MEDIDA	CONSULTAR

PARA SOLUCIONES CONCRETAS, AHORA TAMBIEN TENEMOS TODA LA GAMA DE PRODUCTOS INFINITIV™

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)

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

Albert Colldeforns/Joan Rosell/David Simón

PRODUCTORAS MUSICALES

Como buenos usuarios de Amiga, seguro que muchos utilizáis esta máquina para componer canciones, entre muchas otras cosas. Su innata capacidad para manipular sonidos y las facilidades que nos dan programas como OctaMED, nos hacen la tarea fácil y agradable. Muchos usuarios de Amiga y otros ordenadores han sabido utilizar el ordenador como una maravillosa herramienta para la composición de canciones.

Seguro que algunos de vosotros os habréis planteado enseñar vuestras canciones, con la intención de verlas editadas.¡ Error ! En este punto, debemos protegernos como de los PCs. Es fundamental, para evitar cualquier problema, que todo autor haga una visita a la oficina del registro de la propiedad intelectual más cercana a su localidad. No sólo nos evitará problemas, sino que también nos será de utilidad para nuestra maltrecha economía el día que publiquemos algún disco, pues sólo le sacaremos rendimiento a nuestro trabajo si podemos demostrar que es nuestro. Para más información, en Barcelona podéis dirigiros a

c/ Valencia, n° 3.

Pero, ¿para qué sirve y quién puede registrarse en la Sociedad General de Autores? Para empezar, cualquier obra creada por alguno de vosotros puede ser registrada. Los requisitos son simples: la canción debe ser totalmente original. En segundo término, es importante registrar todas las creaciones, sean del tipo que sean (canciones en nuestro caso, pero también pueden ser programas, libros, etc...), para asegurarnos la paternidad de las mismas, como ya hemos dicho con anterioridad.

Muy bien, hacemos las maletas y nos vamos dispuestos a registrarlo todo. Debemos llevar con nosotros las partituras debidamente encuadernadas (ver recuadro Imprimir con el OctaMED) y una fotocopia de nuestro DNI. Se necesita una autorización escrita en caso de que exista uno o diversos co-creadores o que registremos el trabajo de otra persona.

Vamos paso a paso. Registraremos la canción en clave de Sol y en clave de Fa, la melodía y los acordes (esto es: la mano derecha y la izquierda del piano respectivamente). Rellenaremos un primer formulario con nuestros datos personales y el nombre de la canción, y un segundo formulario con los datos específicos de la canción (tipo de música, instrumentos y otras características). Este papeleo, con sellos incluidos, asciende a unas 280 pesetas. Si vamos a registrar la canción por parte de un grupo, todos los miembros del mismo deben rellenar los formularios y pagar, esta vez, unas 350 pesetas. Como véis, por poco dinero vale la pena no correr riesgos.

Perfecto. Nos hemos cubierto las espaldas y, con una tranquilizante sensación de seguridad para con nuestros hijos, nos disponemos a lanzarnos a la aventura de buscar a alguien dispuesto a publicar nuestros trabajos. Es importante empezar con muchos ánimos, pues ya se encargarán otros de darnos desilusiones.

Después de un breve período de tiempo en este mundillo, uno descubre la cruda realidad de vivir en un mundo consumista, donde no se valora el trabajo ni el esfuerzo. Así pues, llevaremos las canciones grabadas en cintas a diferentes discográficas. De esta forma, ampliamos las posibilidades de que a alguna le parezcamos suficientemente interesantes.

Es importante que la grabación sea de calidad. No es necesario que la cinta sea bonita, nueva, ni nada de eso. Simplemente que se oigan bien las canciones. Normalmente, hay una o varias personas en la discográfica que son las encargadas de escuchar las cintas y, con un buen montón, lo último que les impresiona es la tapa o la marca. Tampoco es necesario utilizar un DAT, aunque si hay algún usuario afortunado, el sistema digital le garantizará una grabación de muy alta calidad. Es bueno añadir que las discográficas valoran bastante una maqueta entregada en un DAT. Les resulta una opción atractiva: si ya tienen la canción en un DAT no se necesita ningún tipo de postproducción, simplemente se hacen los retoques necesarios y se puede publicar directamente. Para aquéllos que no tengan acceso a ningún DAT, pueden acercarse a cualquier estudio de grabación donde, por un módico precio (de unas cinco mil a unas siete mil pesetas, depende del estudio), podrán tener su maqueta en soporte digital.

Si utilizamos la opción del estudio, quizá nos resulte interesante contar con la colaboración de alguno de los miembros de



La partitura y el DNI, elementos indispensables para registrar una canción.

éste para los arreglos. En este caso, normalmente, registraremos la canción de forma conjunta con el estudio o el miembro que nos haya ayudado. Cuando vayamos al registro, podremos decidir en qué pocentaje se ha hecho la colaboración (50% - 50%, 60% - 40%, 70% - 30%, etc...). En función de estos porcentajes se repartirán los beneficios.

Aquí empiezan los consejos. Lo que más interesa al mercado son, por supuesto, las ventas. Por ello siempre se buscan temas que se puedan editar en recopilaciones, pues el volumen de ventas de éstos es mucho mayor que el de los maxi-singles. Para que nuestra canción pueda estar en algún recopilatorio, deberá ser comercial. Pero, ¿qué significa que sea comercial? Podemos entender que algo es comercial si se adapta a los gustos de una mayoría. Así, Beethoven es comercial, pero si alguien quiere publicar alguna nueva pieza de música de cámara, por ejemplo, lo lleva crudo. La comercialidad también depende de las modas. Los cantos gregorianos, olvidados hace siglos, tuvieron un auge importante hace poco tiempo. Éste es un buen consejo: debemos ser oportunos. Si tenemos alguna canción de un estilo que, por lo que sea, está de moda, no debemos dudarlo ni un instante: es nuestra oportunidad.

Como podéis observar, todo esto es bastante injusto, pues los cantos gregorianos no son mejores ahora que hace treinta años. Debemos partir de la base de que lo más importante no es la calidad de nuestro trabajo. Ejemplos de eso los hay a montones (como si no supiéramos lo malos que son los PCs comparados con los AMIGAs. En realidad, comparados con cualquier ordenador), pero debemos adaptarnos a ello, y aprovecharlo. Si algún genio ha desarrollado un nuevo sonido totalmente innovador, o su campo es la música alternativa o de minorías, que empiece aprender idiomas y a ahorrar para sellos, puesto que nadie más al sur de los pirineos se lo va a publicar.

Si entramos en las estrechas miras de este crudo mercado, procuraremos concertar una cita para que el encargado de la discográfica escuche la maqueta en nuestra presencia. Normalmente no lo hacen. Siempre nos puede ayudar mucho ver la reacción de la persona que va a juzgar nuestro trabajo. De esta forma, también podremos saber su opinión para futuras ocasiones.

Si tenemos contactos con algún intermediario, éste se encargará de buscar una compañía discográfica que publique nuestro trabajo. Esto, evidentemente, nos costará otro trozo del pastel, sin embargo es una opción interesante. Si convencemos musicalmentre al intermediario, éste se esforzará al máximo por nosotros, puesto que también él saldrá ganando. Ahí está lo positivo.

A partir de este momento sólo nos queda esperar. Normalmente, la respuesta suele tardar de dos a tres semanas. En la mayoría de los casos, ésta consiste en un mensaje de ánimo y un hasta la próxima. En otros casos, nos comentarán lo bueno que es nuestro trabajo y lo mucho que les gustaría publicarlo. Por alguna razón, sin embargo, eso no les será posible. Casi nunca obtendremos una respuesta plenamente satisfactoria y, cuando así sea, no será de nuestro agrado. Bueno, ¿qué os esperábais? No nos queda más que seguir intentándolo y estar al tanto.

Nunca debemos pensar que alguien nos la tiene jugada, las compañías sólo están dispuestas a editar lo que crean que les será rentable, y los intermediarios no se jugarán el pellejo por algo en lo que no creen. ¿Empezáis a ver claros los argumentos contra la piratería? Si algo os gusta y lo vais a escuchar (utilizar) ¡cómpralo!

Aunque pueda parecer que una vez publicado el primer disco todo será más sencillo, la realidad nos muestra una vez más los dientes. A no ser que hayamos conseguido un superventas, todo será parecido. Eso sí, ya sabremos a quién interesamos y quién está dispuesto a escucharnos.

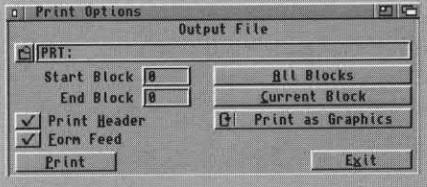
Sea cual sea la respuesta de la discográfica, deberemos mostrarnos agradecidos (aunque podremos mostrar nuestra desilusión). Debemos tener presente que si cosechamos una mala fama en este mundillo, vamos a tener tanto futuro como la vieja C=. Como todos se conocen, al final la (mala) fama te precede.

Esperamos que todos os animéis y empecéis a mandar maquetas. Y recordad que, aunque no se os publique nada, no quiere decir que seáis malos. Eso también se aplica a la inversa.■



Imprimir con el OctaMED





Con el OctaMED 4 y 5, tenemos acceso a una notación distinta de la de tracker. El editor de pentagrama permite ver la canción como la veríamos en una partitura. Esto es justamente lo que necesitamos para llevarla a registrar.

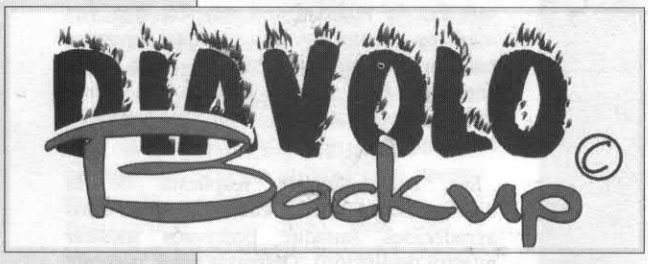
Una vez entremos en el editor de pentagrama, nos encontraremos con la opción de imprimir. **NO** seleccionaremos las opciones **TEXT** ni **HEAD**, pues sólo añaden información redundante. Procuraremos que la opción **NOTES** SI esté seleccionada y, dependiendo de la impresora, **FFEED**. Luego lo imprimiremos todo **(ALL)** o bloque a bloque, según nos interese **(BLKS 0-0).** Normalmente, querremos imprimirlo todo. Cuando todo esté en orden, le ordenaremos que imprima y ya está.

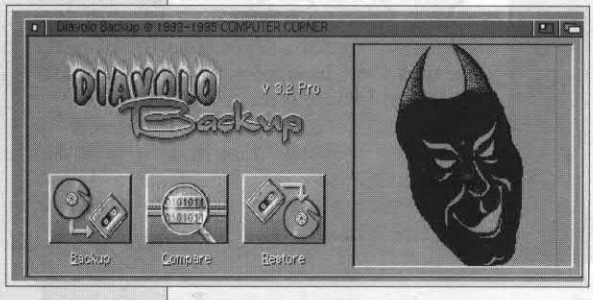
Desgraciadamente, la opción de imprimir desapareció en el OctaMED 6, aunque parece ser que se encuentra disponible de nuevo en el OctaMED SoundStudio.

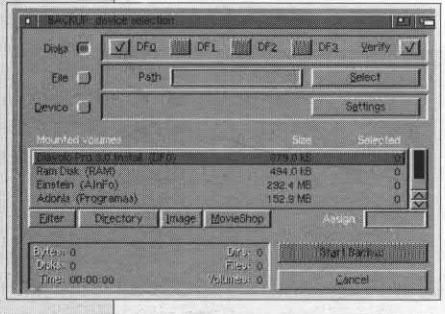
Néstor García

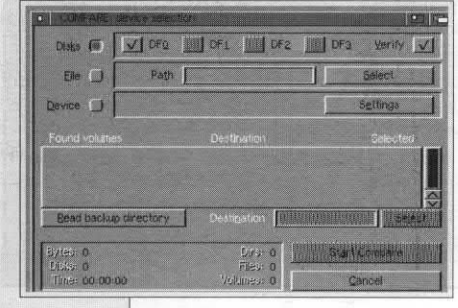
DIAVOLO Backup PRO











Seguramente, todos los usuarios de ordenadores estarán de acuerdo en que el término "desesperación" va estrechamente ligado al mundo de la informática, y es que el uso de ordenadores siempre plantea problemas insospechados. Es muy curiosa la reacción de algunos cuando despuÉes de una semana de trabajo se encuentran con su disco duro desvalidado y sin posibilidad de recuperar los datos, o cuando tienen ese pequeño descuido al borrar accidentalmente tres directorios con datos importantes. A todos nos invadiría una inmensa "alegría" y seguro que nuestro ordenador sería el primero en compartirla. El mejor modo de evitar todo esto es haciendo copías de seguridad regularmente de aquello que consideremos importante. Conscientes de ello algunos programadores comenzaron a desarrollar programas de Backup. Los primeros fueron AmiBackup, MisterBackup, o el más reciente QuarterBack, pero el tiempo, que todo lo evoluciona, nos ha traído de la lejana Alemania el impresionante Diavolo Backup Pro.

Después de ver las anteriores aplicaciones, mucha gente se preguntará qué puede ofrecer Diavolo que no puedan hacer los demás. Pues bien, Diavolo es capaz de controlar cualquier dispositivo de almacenamiento disponible (discos duros, removibles, Zip's, Magneto-ópticos, floppies de doble y alta densidad e incluso Tape-streamers mediante controladores propios del programa) pudiendo aprovechar a plena capacidad todos nuestros recursos y volcarlos en ellos como un solo fichero o en múltiples unidades; permite realizar los llamados Backups diferenciales (almacena de un día para otro sólo los nuevos ficheros y los cánvios que realicemos al archivo principal) y tiene pleno soporte y rendimiento optimizado para la tarjeta Vlab Motion y Movieshop, lo cual servirá de inestimable ayuda a los usuarios de dicho sistema. A todo esto hay que añadirle una muy buena velocidad y ratio de compresión, un manejo sencillo e intuitivo y pleno soporte Arexx. Todo esto haría palidecer a los antes mentados programas, aunque lo mejor de todo es el extenso control (sin llegar a ser apabullante) sobre las opciones de compresión, su plena integración en el sistema operativo y la toma de conciencia de todos los recursos de la máquina, lo cual minimíza los posibles problemas que podamos tener por muy extraña que sea la configuración de nuestro sistema. En definitiva, podemos catalogar a Diavolo Backup Pro como un producto altamente recomendable que supera con creces lo anteriormente visto y que todo usuario previsor que quiera asegurarse la integridad de sus datos o que simplemente quiera ahorrar espacio en su disco duro debería tener. Como nota curiosa cabe señalar sus iconos en ocho colores y la presencia de una versión demo de Magic Workbench. Bueno, bonito y moderadamente barato, ¿qué más se le puede pedir a un programa?■

AMIGA.InFo

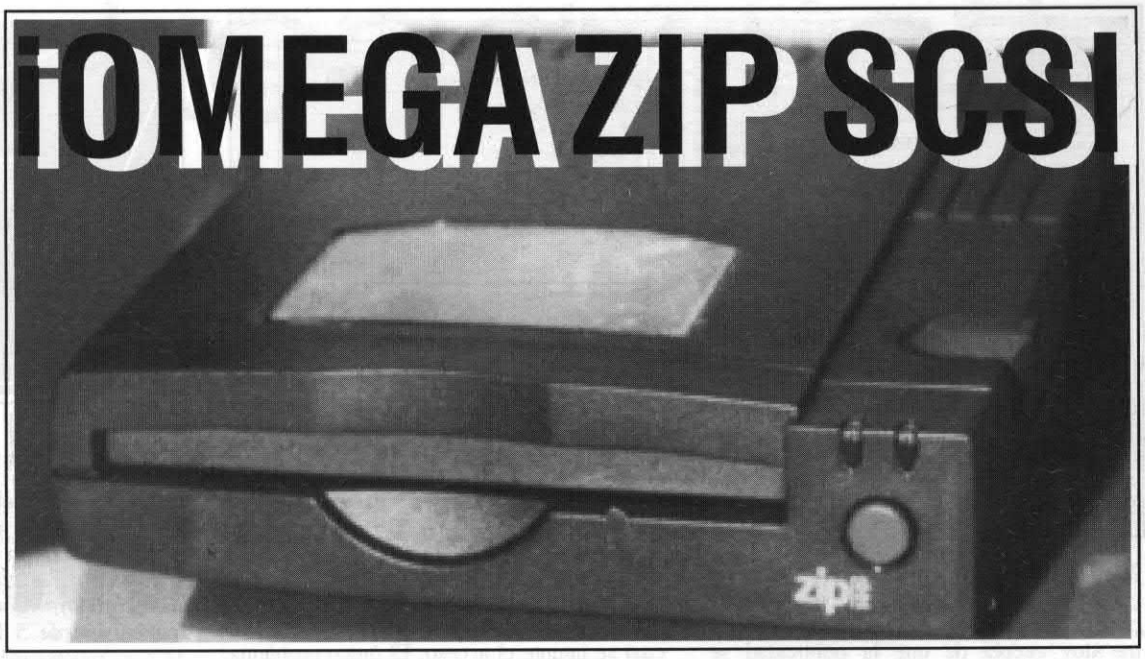
Valoración



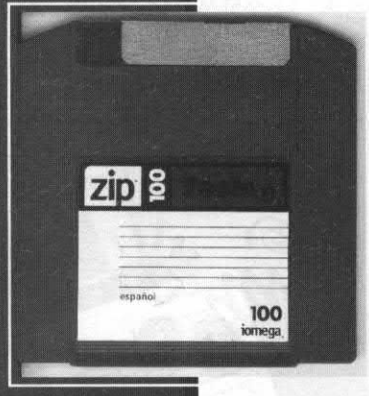
Producto: Diavolo Backup Pro
Fabricante: Computer Corner
Precio: aprox. 14.000 ptas aprox
Requisitos: 1 meg Ram, OS 2.0 o superior
Incluye:Manual Inglés, disco instalación,

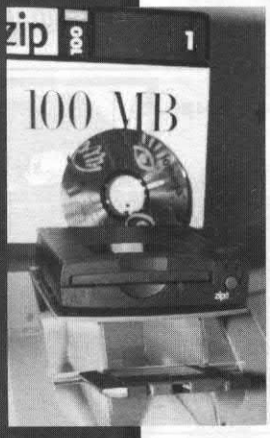
drive zip™

iOMEGA ZIP SCSI



El mundo de los sistemas de almacenamiento masivo de datos está en proceso de cambio. Magneto-ópticos, Tape-streamers, SyQuest... Ahora, IOMEGA presenta su ZIP. ¿Y qué es esto, preguntarás? Según el distribuidor, "es la nueva disquetera de 100MB para tu ordenador".





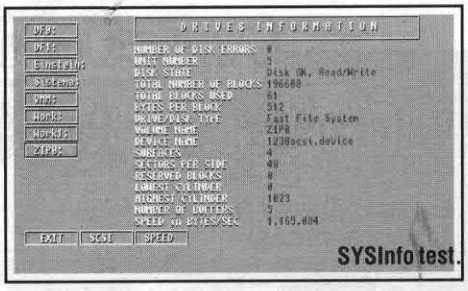
Zip es un híbrido entre disco duro y disquete. Su comportamiento es similar al primero, con una velocidad de trasmisión de datos un poco por debajo de un IDE, pero utilizando unos cartuchos similares a los disquetes, a excepción de su capacidad (100MB por cartucho). La publicidad da a entender que la unidad está pensada para las plataformas que ya conocemos, PC/MAC. Es un gran error, puesto que en nuestro ordenador la unidad ZIP funciona perfectamente, y con toda seguridad, con menos problemas de los que tendría un usuario de PC. Para nosotros es conectar y trabajar. Existe un software que sirve para controlar la unidad, instalándolo directamente en el Workbench. Con éste accedes a la protección /desprotección de lectura y escritura (ya que no disponen del dispositivo utilizado en los disquetes), incluso posibilita la utilización de un password para acceder a cada uno de los cartuchos. Todas estas opciones se encuentran en un programa de dominio público que se encuentra en AMINET, o, bien, puedes conseguirlo de la empresa HiSoft, que lo acompaña de un pequeñísimo manual. La unidad ZIP se conecta a través del puerto SCSI, o sea, que en el 1200 se necesita el kit SCSI de ampliación para la Blizzard (éste es mi caso), o similar en otras aceleradoras.

Sistemas de almacenamiento masivo

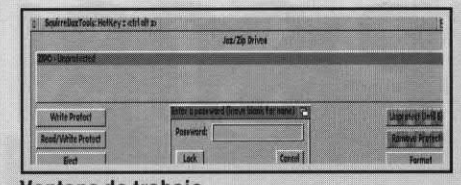
En el mercado existen otros sistemas de almacenamiento de la información en grandes cantidades, cada uno con sus ventajas e inconvenientes. Los SyQuest de 44/88MB , muy populares, no son demasiado seguros, aunque tienen un coste bastante aceptable. Los nuevos cartuchos son más estables pero también son más caros y un poco lentos. Los Tape-streamers son muy lentos aunque el precio los hace aconsejables como sistema de back-up. Los Magneto-ópticos son extremadamente seguros, muy lentos grabando y caros al igual que la unidad. El sistema más barato de almacenamiento por MB es el CD-ROM. Aunque bastante rápido y seguro, tiene los inconvenientes que todos conocemos: el coste de la unidad grabadora y la imposibilidad de utilizar más de una vez, como soporte de grabación, cada CD-ROM.

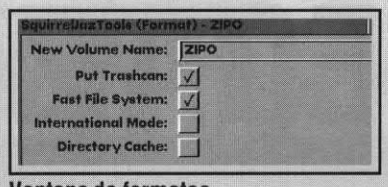
Zip iOmega

La unidad ZIP consigue una velocidad de transmisión de datos bastante aceptable, alrededor de 1.2MB en un A1200 con una Blizzard 30. Curiosamente, la publicidad que

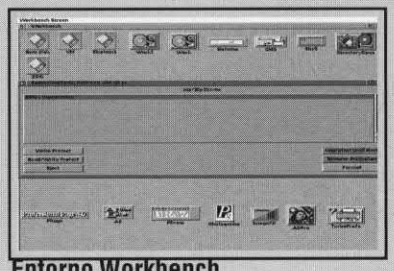


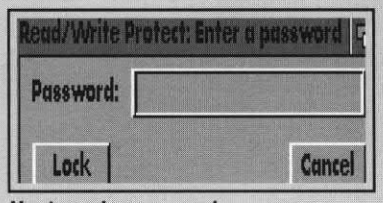
existe de esta unidad nos informa de una velocidad de transmisión de datos de 20MB/minuto. Hagamos una pequeña división


Ventana de trabajo

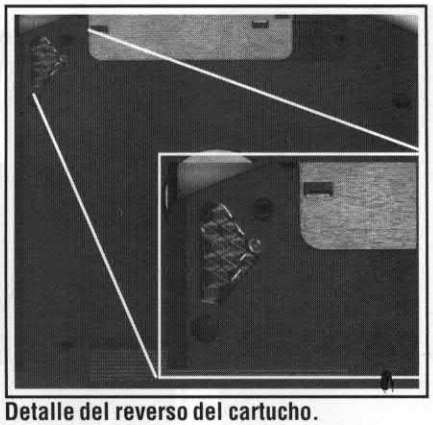


Ventana de formateo


Entorno Workbench



Ventana de password


Detalle del reverso del cartucho.

20MB/60 segundos = 0.3MB por segundo. ¿Qué provoca esta desviación, bastante considerable? Antes de dar explicaciones me doy cuenta de que la publicidad se refiere a su uso con el PC de la unidad ZIP PARALELO (Je, je, je...) Faltaría añadir este pequeño dato para usuarios de Amiga: Velocidad AMIGA 1.2MB/seg - PC Paralelo 0.3MB/seg. ¡Mega arriba, mega abajo, prácticamente igual! La seguridad de los cartuchos es alta. Bien protegidos y, considerando que es un soporte magnético, tienen poquísimos errores de lectura/escritura, asegurando una muy buena conservación de los datos. El coste por MB es muy razonable, teniendo en cuenta todas las ventajas que este dispositivo tiene. Además, es completamente portátil (sólo pesa 450 gramos), y dispone de alimentación propia (un pequeño transformador), cosa que para algunos usuarios puede suponer una desventaja.

Protección-desprotección

A diferencia de los disquetes que utilizan la archiconocida pestaña, método manual efectivo pero indigno del poseedor de una supermáquina, los cartuchos ZIP realizan esta tarea mediante un sistema digital incorporado en el mismo cartucho. A través del software, tienes la opción de proteger y desproteger el disco contra la escritura. Con las opciones disponibles es posible introducir un password concreto a cada cartucho para evitar miradas indiscretas a los datos que contiene. Este password se mantiene, sea cual sea la plataforma desde la cual se intente el acceso. El único problema, que con seguridad se solucionará en versiones posteriores del software, es la no confirmación del password antes de ser definitivo. Un error en el tecleo del password puede ser fatal para los datos que el cartucho contiene. La única manera de recuperar el disco, en caso de no recordar la contraseña válida, es formateando toda la información. El formateo de los discos también se efectúa, mediante software, de forma sencilla, como si se tratara de un disquete normal y corriente.

Aplicaciones

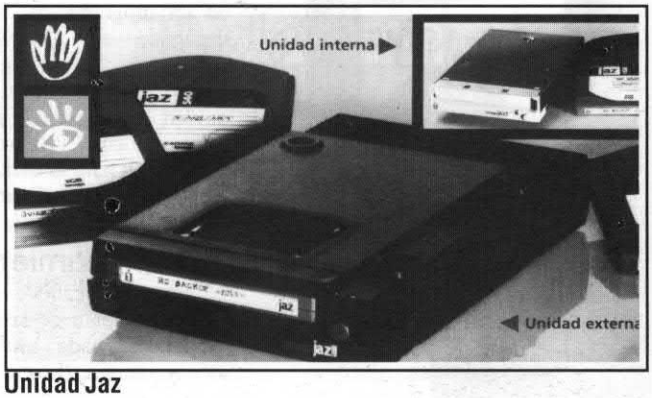
Los usuarios que necesitan hacer un back-up de su disco de forma rápida y barata, tienen en el ZIP la solución. En poco tiempo y por 3000 ptas (aproximadamente) por cartucho, se pueden guardar todos los datos del disco duro y protegerlos de cualquier contratiempo que éste pueda sufrir. Pero no es sólo eso: la velocidad del ZIP permite utilizarlo como un segundo disco duro para guardar datos que necesiten una gran cantidad de memoria. Los usuarios que necesiten mucha velocidad y capacidad, pero a la vez necesiten un sistema portátil, tienen la opción de adquirir el hermano grande del ZIP, la unidad JAZ. Esta ofrece 1 GB por cartucho (2 GB en modo comprimido), con una velocidad de transmisión de 5 MB/segundo. La unidad JAZ es mucho más cara, sobre las 70.000 ptas, pero es muy aconsejable para aquellas personas que trasladen grandes aplicaciones multimedia, o necesiten back-up's de sistemas muy grandes. Los usuarios de aplicaciones musicales o de vídeo también se pueden beneficiar de estos sistemas para guardar las grandes cantidades de información que estos medios requieren. En la redacción de Amiga.Info tenemos un ZIP que es utilizado para trasladar los archivos de la revista a la imprenta. A través del CrossMAC, ya que es esta la plataforma que ellos utilizan, y con los cartuchos en el bolsillo, llevamos toda la revista de forma rápida y eficaz.■



AMIGA.InFo

Valoración ★★★★★

Producto: iOmega ZIP drive
Fabricante:iOmega
Precio: aprox. 28.000 ptas
Requisitos:SCSI
Incluye:Manual Inglés, disco instalación, cable SCSI, cartucho ZIP



Unidad Jaz

Ready Soft
internet

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

...Y NO PAGUE MÁS



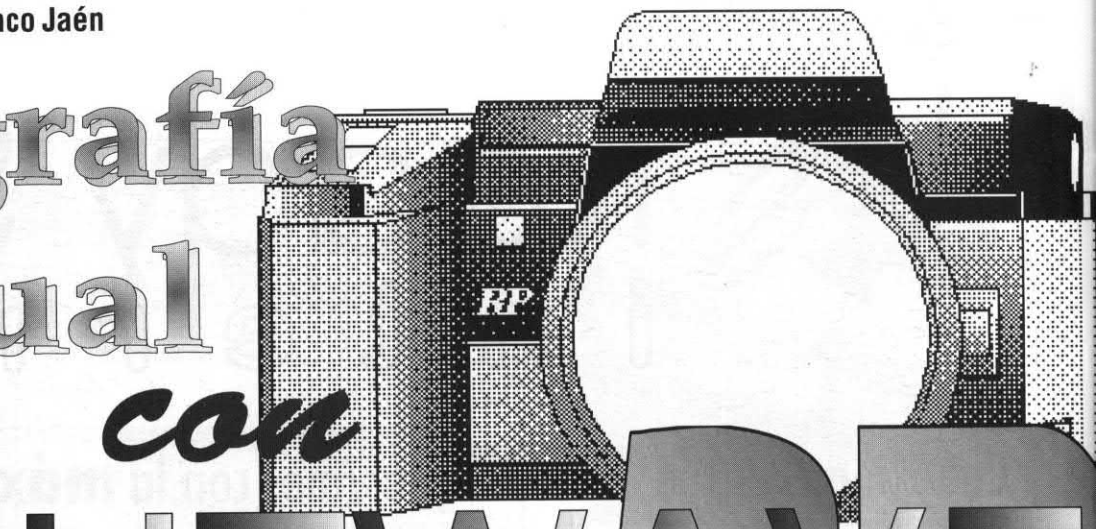
GRATIS
20 Mbytes para su Web

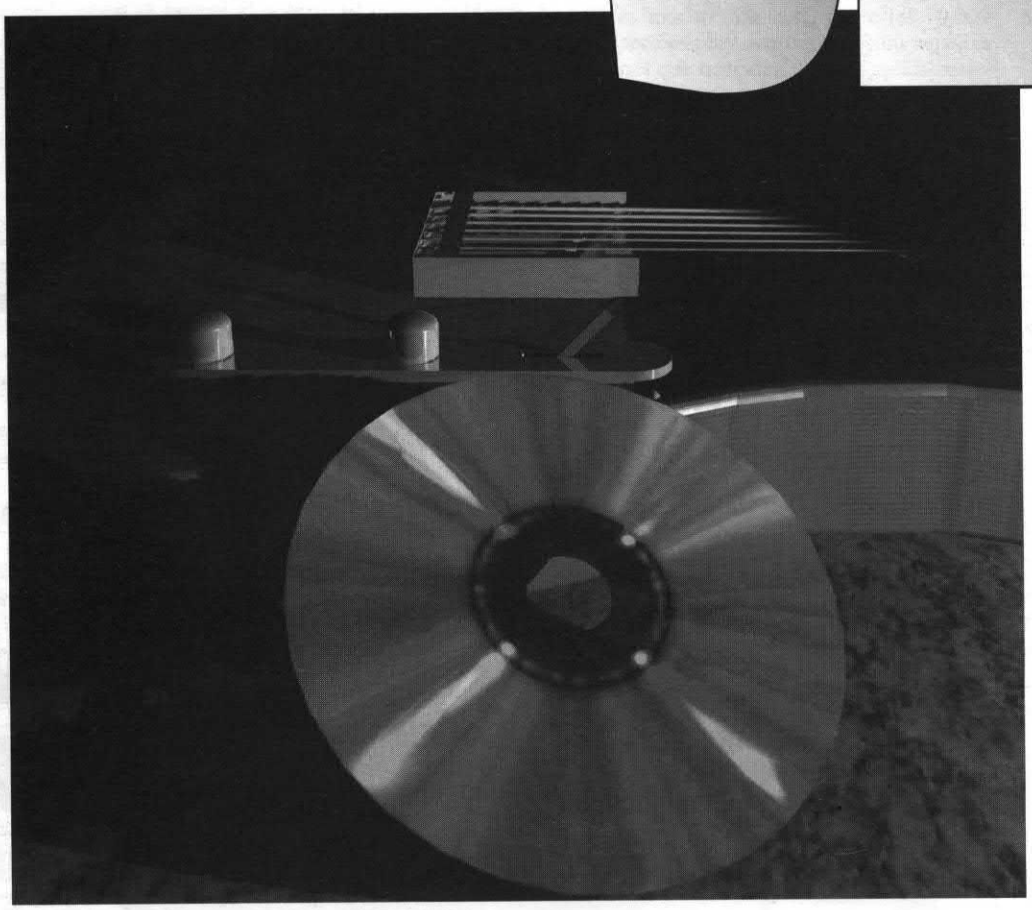
902 240 182

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

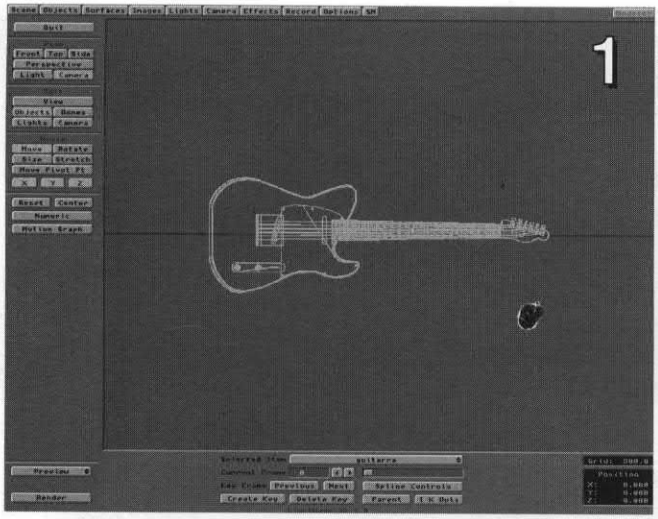
Paco Jaén

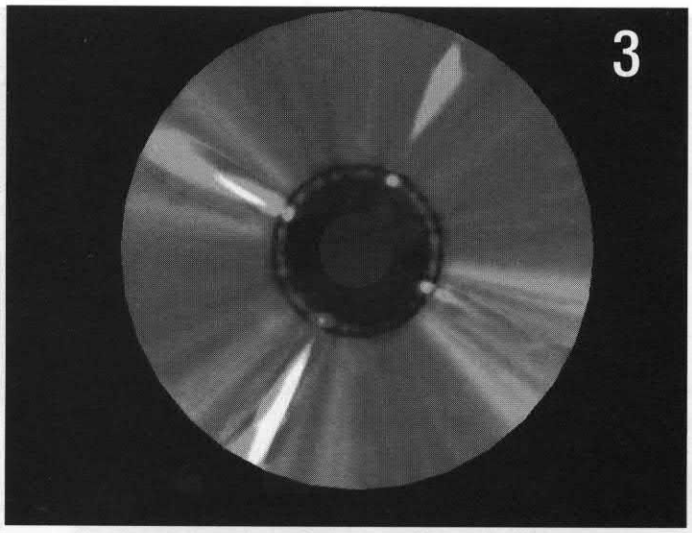
Fotografía Virtual con LIGHTWAVE 3D



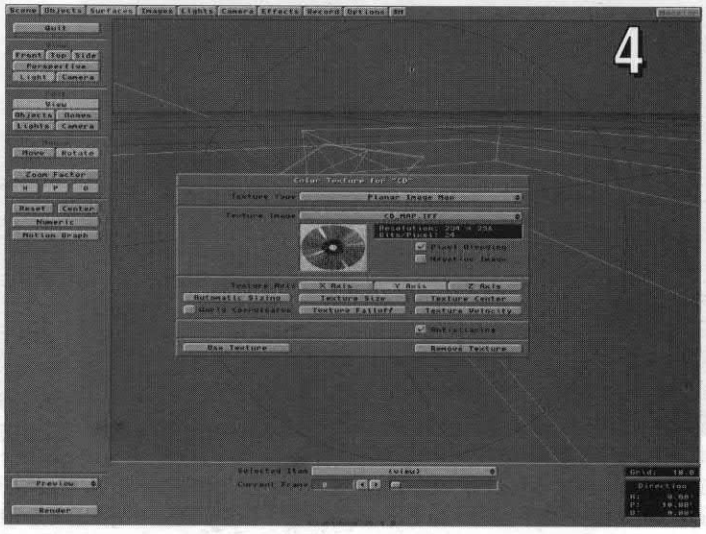


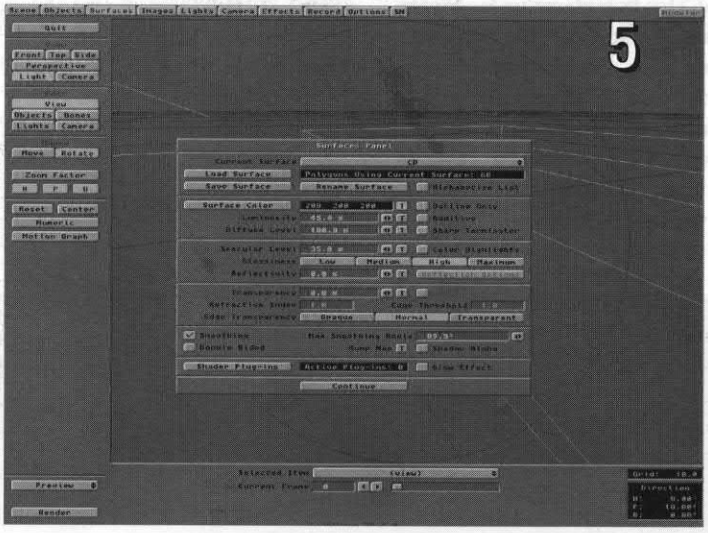
Seguro que todos habéis hecho algún que otro pinito con el Amiga dentro del mundo de la imagen 3D. Seguro que todos conocéis el programa Lightwave, y que todos tenéis un montón de ideas en la cabeza para hacer vuestras propias imágenes, pero no sabéis cómo realizarlas con vuestro programa favorito, o tenéis un montón de conocimientos acerca de 3D pero no sabéis cómo sacar las imágenes de vuestra cabeza y plasmarlas. A mucha gente le pasa, así que esta sección tratará, de todas las formas posibles y a través de reportajes ilustrados, sobre Fotografías Virtuales, la forma de sacar esas cosas de vuestras cabezas y de enseñaros a que las podáis conseguir con el menor esfuerzo posible. De ahora en adelante, un artículo igual que éste, os mostrará una foto realizada con Lightwave y todos los pasos que tuve que dar hasta llegar a conseguir el resultado final, al tiempo que explico cómo llegué a sacarla y plasmarla. Por supuesto, para vuestras dudas sólo tenéis que contactar conmigo a través del correo electrónico o normal, y transmitirme vuestras dudas para así adaptar los artículos a vuestras necesidades, en la medida de lo posible. Antes de empezar, hay algunas cosas que debéis de tener en cuenta. Ante todo, que la misma calidad la podéis obtener con cualquiera de los modelos Amiga. Vamos a trabajar con Lightwave, y la única diferencia que vamos a tener será el tiempo de generado de las pantallas, así que, los que tengáis un equipo más modesto, no os desaniméis y armaos de mucha, pero que mucha paciencia, y, si podéis, de memoria de mucha memoria, cuanta más mejor. La memoria es lo más fundamental del generado en 3D teniendo en cuenta que las máquinas de las que disponemos nos dan colores en pantalla más que suficientes. De esta forma podremos obtener resoluciones muy buenas para trabajos de gran calidad. Otra cosa que debéis pensar en realizar son pruebas, muchas pruebas, todas las pruebas. Nunca os conforméis con un trabajo que no se vea





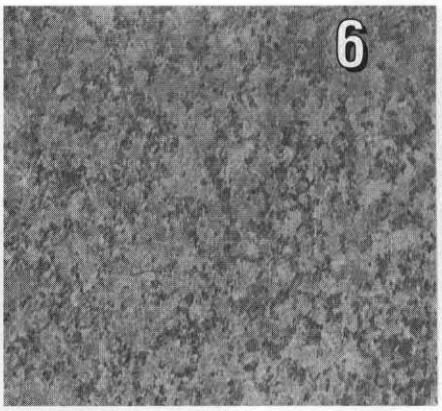


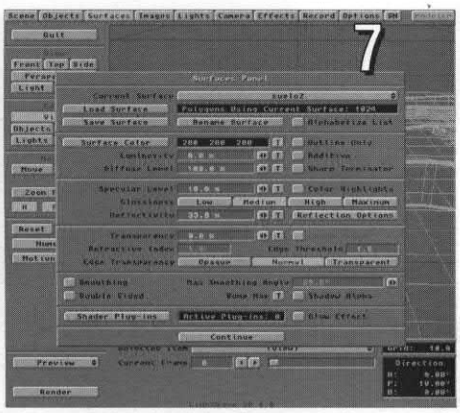


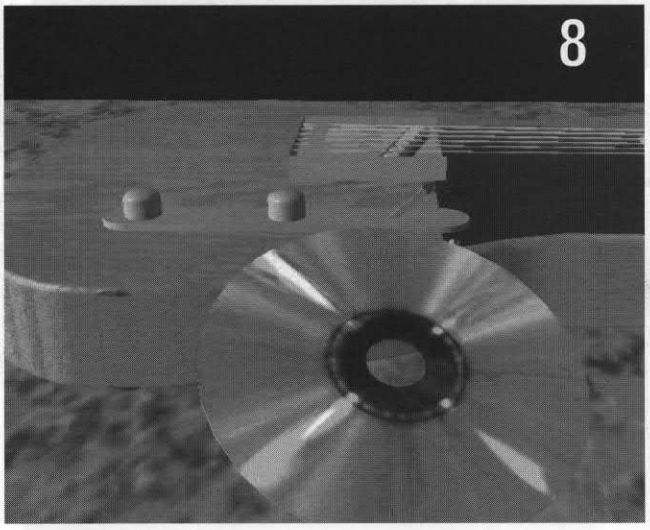


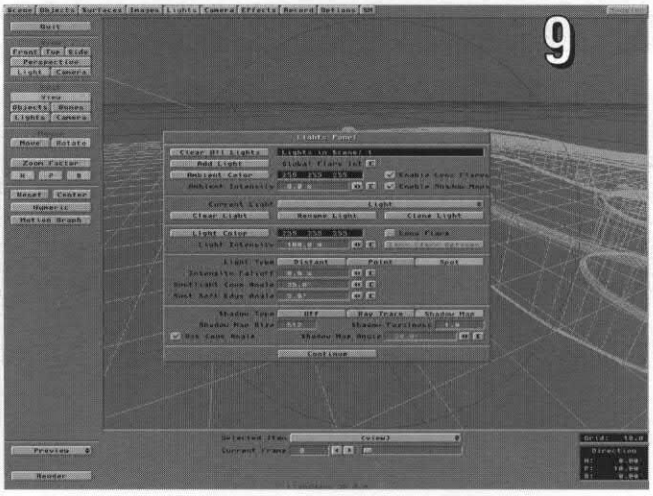
exactamente como habíais pensado que se tenía que ver. Lightwave permite hacer casi cualquier cosa y seguro que hay alguna forma de hacer lo que queréis, sólo es cuestión de experimentar. Por último, deciros que también deberéis empezar a trabajar con el lápiz, ya que un croquis de la imagen que queréis obtener os será de mucha utilidad, así como una base mínima de fotografía de arte. Ambas cosas os sacarán de un apuro en más de una ocasión, así que no dudéis en haceros con algún que otro libro al respecto, o contactar con alguna asociación de Arte o Fotografía que sean abiertos a nuevas tendencias de expresión artística y fotográfica. Recordad que cuanto más sepáis, más posibilidades de hacer un trabajo de calidad tendréis. Ahora voy a comentaros la primera de las muchas obras que espero realizar. La idea me surgió durante una conversación con unos amigos sobre la música y la evolución que ha sufrio durante las últimas décadas en cuanto a la forma de ser oída. Pensé que sería interesante dar a entender esa evolución de alguna manera y utilicé la idea para crear un bodegón de tonos oscuros. Lo primero que hice fue buscar los elementos que compondrían la imagen. Personalmente, me encanta la guitarra y en el Light-Rom 2 hay una Fender Startocaster que venía al dedillo (fig.1), y como ejemplo de futuro-presente escogí un CD del mismo CD-ROM (fig.2). Primero reduje el tamaño de la guitarra hasta hacerla proporcional al tamaño del CD y lo dejé estar. Luego,

cargué un rectángulo que en nuestro caso hará las veces de suelo y en él coloqué los elementos. En primer plano situé el CD porque actualmente está a la vanguardia de la música y lo apoyé sobre la guitarra. Además, podemos encontrarle otro sentido: cuando vi la superficie del CD y la textura que tenía, me di cuenta de que esos reflejos los da un CD cuando recibe una luz directa desde un ángulo oblicuo (fig.3), de forma que, si no cuidaba mucho la posición con respecto a la luz, podría no quedar realista, así que le di un ángulo de inclinación para solventar el problema.

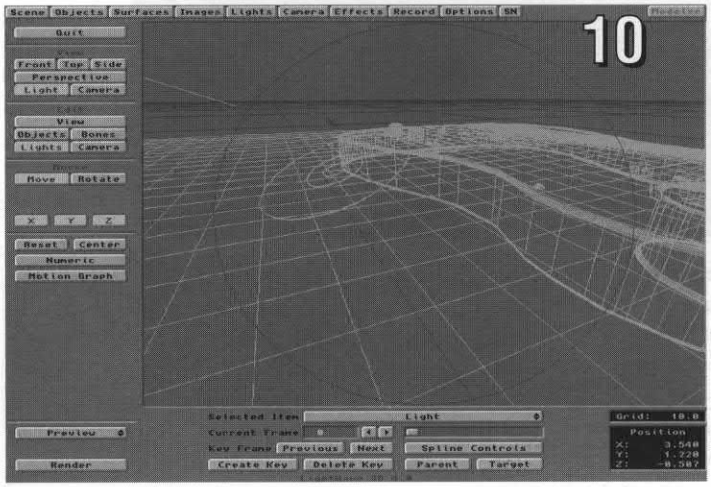


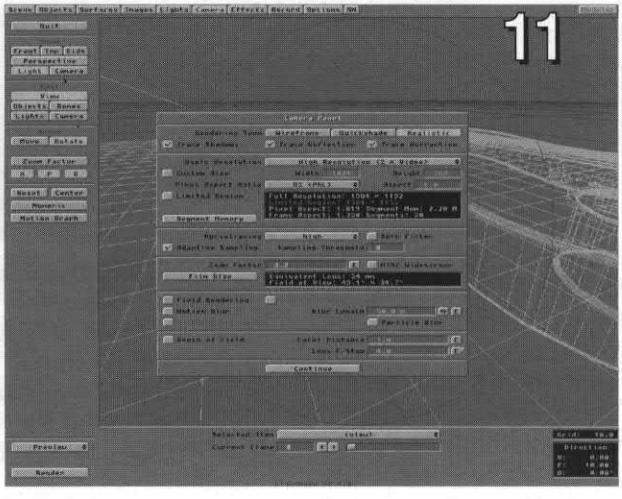






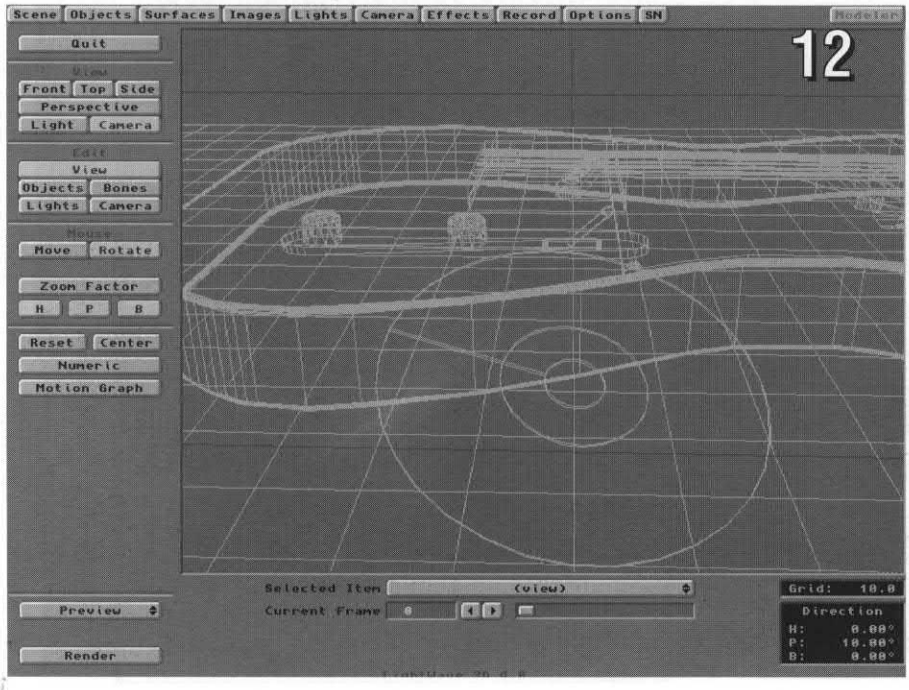
Cuando tuve la posición que me gustaba grabé la escena y salí. Ahora vienen las texturas. El CD y la guitarra ya las tenían, de forma que no me tuve que preocupar demasiado de ellas. Señalar que el mapa que le han colocado en lo alto al Compact Disc no es más que una foto de un CD real mapeada sobre su superficie (fig.4). Luego nos vamos al panel de surfaces y hacemos algunos cambios en la luminosidad y la especularidad para que adquiera ese tono luminoso de lo discos reales y responda a las luces que le colocaremos más adelante. Quizá alguien se pregunte por qué si ya tenemos la imagen de un CD real. Muy sencillo: para que pareciera tan real como la vida misma tendríamos que colocar las luces de la misma manera que las colocaron a la hora de hacer la foto al disco y no sabemos cuál fue esa posición; de esta manera sólo podemos utilizar los colores reales, pero no las reacciones reales ante la luz. Este es un aspecto que va a condicionar como ningún otro la imagen a la hora de su representación perfectamente real. Vamos buscando la combinación de luminosidad y especularidad que tienen los discos compactos hasta dar con la que más se adapte a nuestras necesidades. Ahora es cuando entra en marcha aquello de la

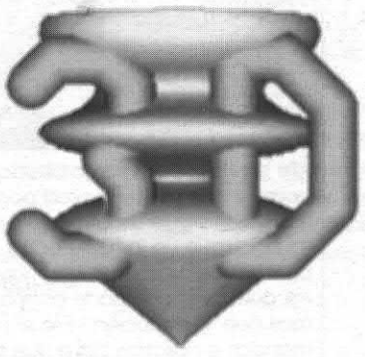




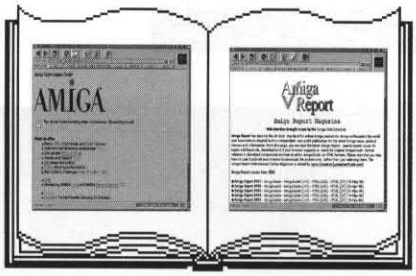


paciencia, porque pueden hacer falta muchas pruebas hasta que se dé con la tecla exacta. En este caso,la luminosidad fue de 45 y la especularidad de 35 (fig.5). Las texturas de la guitarra no hubo que tocarlas para nada, de forma que no modifiqué ninguna de las sufaces predefinidas que traía. Además, el resultado final, lo que se entreve de la guitarra, sólo se ve lo suficiente para poder adivinar lo que es. Por último quedaba la superficie sobre la que reposaban los dos elementos anteriores, el suelo. Al principio pensé ponerlos sobre un suelo de madera, pero preferí utilizar un material un poco más duro y poder usar así unos reflejos realistas. Utilicé una de las imágenes que acompañan al Light-Rom 2 (fig.6). Le puse un poco de refectividad de especularidad hasta conseguir la combinación adecuada (fig.7). Luego hice una prueba general para ver el resultado del conjunto (fig.8). El efecto de las luces no me convencía, y quería darle un aspecto más oscuro, para que sólo se vieran los elementos importantes del bodegón. Así, eliminé la luz ambiente y la luz, que antes era distante, la convertí en spot dándole sombras difusas para que ganara en realismo (fig.9). Por último, coloqué la luz en el mejor ángulo para conseguir los efectos deseados. Por fin di con el de la ilustración, después de varias pruebas y bastante tiempo (fig.10), y la generé para que quedara tal como véis con las opciones de trazado de sombras, reflejos y refracción con una resolución del doble de la de vídeo y con el antialiasing más alto que permite el programa (fig.11).■



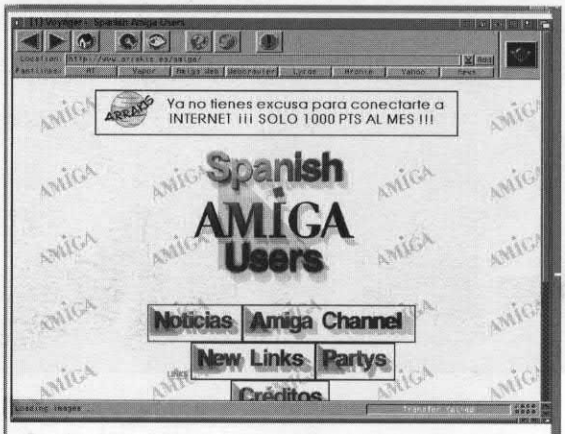


Páginas WEB dedicadas al Amiga



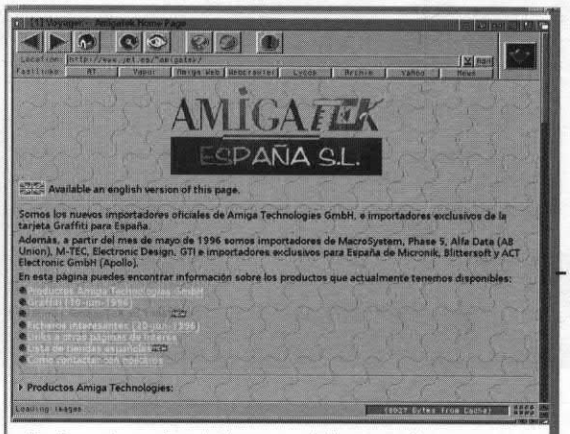
Amiga está sumergido plenamente en las olas de Internet. Existen páginas WEB de todo tipo y mostrando información y apoyo incondicional a la plataforma. Tomad buena nota de las siguientes direcciones que he recogido por considerarlas interesantes...¡ Ah, por cierto, si encontráis nuevas direcciones interesantes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

http://www.arrakis.es/amiga/



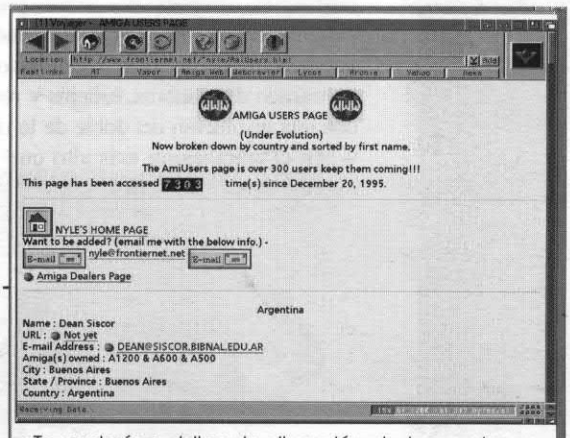
Recientemente se ha creado una revista online totalmente en español, principalmente basada en noticias y artículos de colaboración de algunos usuarios. Esta revista, llamada Amiga Channel, tiene también su web adornado con un estilo muy elegante y como no, repleto de información valiosa de Amiga en nuestro propio idioma.

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



En España y desde hace relativamente poco tiempo existe un nuevo importador mayorista de productos de Amiga, incluyendo los propios de Amiga Technologies. Su nombre es AmigaTEK España S.L., y dispone de unas páginas donde podemos encontrar información de la situación de Amiga actualmente y de todos los productos que distribuye a minoristas.

http://www.frontiernet.net/~nyle/AmiUsers.html



¿Te gustaría publicar la dirección de tu propia home page? En este web podemos incluirla junto a los cientos de usuarios de Amiga de todo el mundo que ya lo han hecho. Está clasificado por paises y de momento, ¡no hay nadie de España! Así que, ¿Por qué no te animas y les mandas un mail con tu dirección? Eso sí, primero nos la mandas a nosotros para que podamos incluirla en nuestra lista...

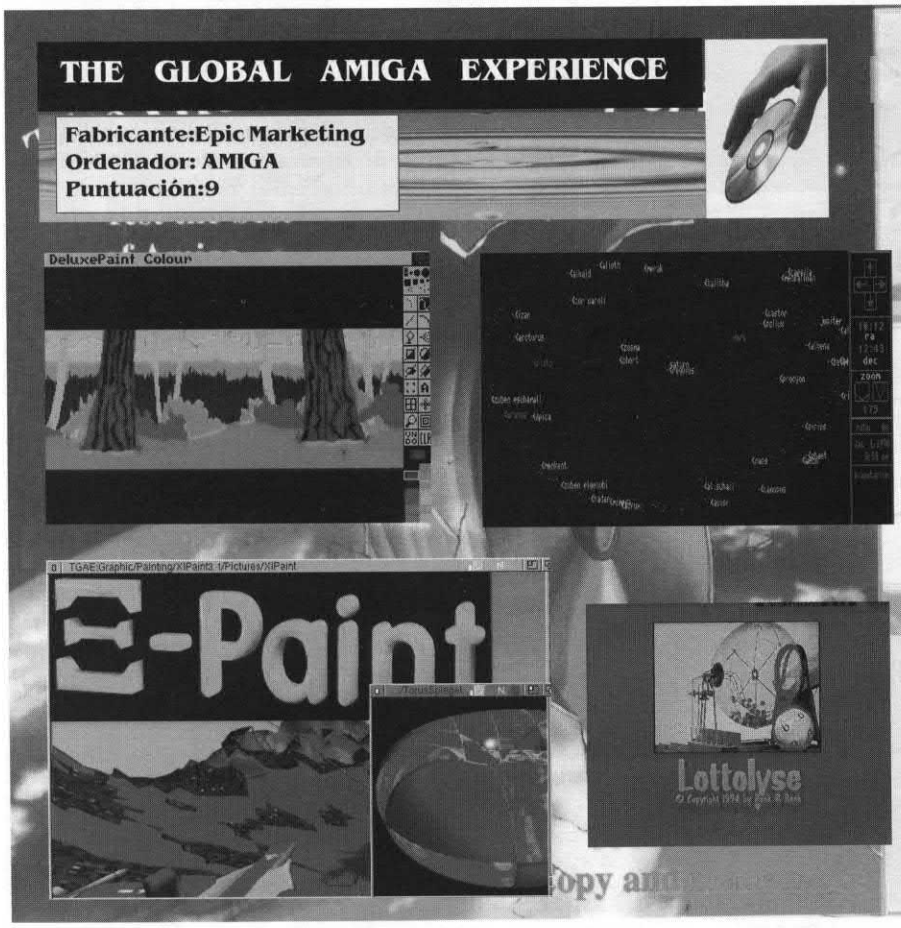
http://home.sol.no/svjohan/assem/



Para los iniciados y no iniciados en el lenguaje Ensamblador, o más comúnmente conocido como lenguaje código máquina, en estas páginas podéis encontrar información sobre la programación de los custom chips AGA, tipos de ensambladores, ejemplos en código fuente y un interesante link hacia un ftp donde puedes bajarte libremente ¡todos los includes 3.1 del SO!

Novedades CD-ROM

Llegó AMINET 12, con más de 770 megas de nuevo sofware, incluyendo alrededor de 1000 mods, todo un CD dedicado a emuladores y más de 200 programas en versión demo. Prepara el CD que allá vamos...

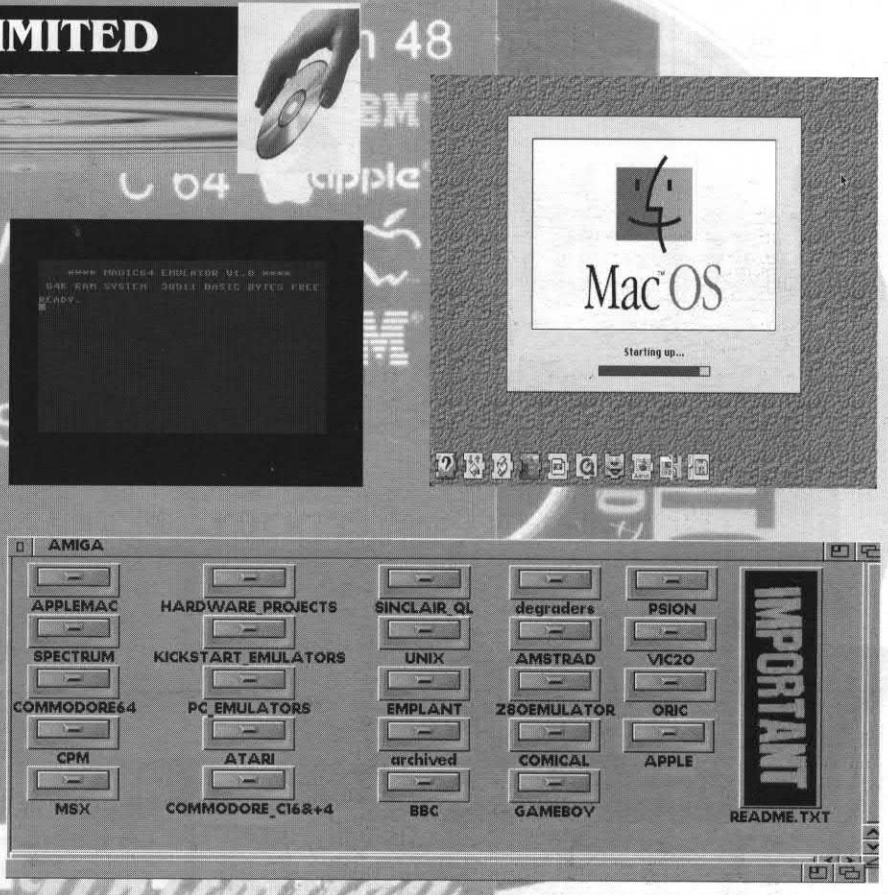


¿Necesitas un programa para aquella aplicación remota que sólo tu mente puede imaginar? Ten por seguro que dentro de este CD encontrarás el programa que más se adapta a tus necesidades. Unos 200 programas en versión demo esperan que les eches un vistazo, y los programadores y distribuidoras también esperan convencerte para que los compres. Entre ellos se encuentran el Caligari 24, XiPaint 3.1, PPaint 6.3, ImageFX 2.0, Bars & Pipes 2.5, TurboPrint.. Pero para que no te quedes con la miel en los labios puedes disfrutar de las versiones completas de Scala 1.13, Imagine 2.0, VistaPro 1.0, Distant Suns 4.0, The Edge 1.721D, X-Copy, Clarissa 1.1 y Steuerfuchs Pro'93. La mayoría de las demos se pueden ejecutar directamente desde el mismo CD, sin necesitar de una instalación previa en el disco duro. Para aquéllas en que la instalación es imprescindible, ésta es posible sin mayor problema que el de seguir las instrucciones. Un CD imprescindible para conocer los programas de Amiga y las posibilidades de nuestra máquina en diferentes campos de aplicación.

EMULATORS UNLIMITED

Fabricante:ISO9660
Ordenador: AMIGA / PC
Puntuación:6

Emulators Unlimited contiene el software de multitud de plataformas, para el AMIGA y el PC. La utilidad de este CD es discutible si tu interés se centra en compatibilizar tu Amiga con un PC o un MAC (sin dejar de lado las compatibilidades con el Spectrum, la Gameboy, el MSX o el C64). Para nostálgicos del C64, han dispuesto toda una serie de sintonías de aquellos inigualables juegos: Ghost & Goblins, Paper Boy, Rambo..., incluso hay algunos jugables. La instalación de los emuladores no es todo lo sencilla que podríamos desear y algunos emuladores necesitan hardware o software que no se encuentra en el CD. En fin, sólo por volver a escuchar las canciones de aquellos maravillosos años, ya vale la pena.

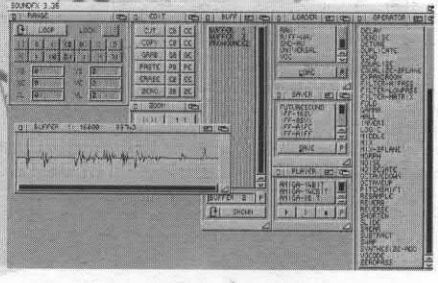


AMINET 12

Fabricante:Schatztruhe
Ordenador: AMIGA
Puntuación:8



La última recopilación de AMINET, realizada en Junio pasado, recoge más de 1 GIGA de información. Desde AMINET 11 han aparecido en el mercado más de 770 MEGAS de nuevo software. Este CD, en concreto, presta especial atención a la música. En él encontrarás unos 1000 módulos, así como la versión 5.04 de OctaMed y el programa Symphonie, los dos en versión completa. Si tu relación con Amiga se basa en las posibilidades musicales que esta plataforma proporciona, no puedes dejar de escuchar parte de la música que los usuarios componen. Hay de todo: muy buena, pasable y "lo que cuenta es la intención".Y, para no perder la costumbre, piérdete entre sus muchas demos, previews, textos e imágenes. ¡Es Aminet, es Amiga!



Juegos sin Límite

Este mes es sencillamente genial lo que vamos a comentar en la sección de juegos. Creo que hace tiempo que no me sentía orgulloso de presentar un juego tan esperado por todos los aventureros y jugadores de rol que tan vilmente estamos siendo castigados sin que apenas nos hagan este tipo de juegos para el Amiga. Estoy hablando del Dungeon Master II, que si no me equivoco, pronto empezaréis a jugarlo en cuanto veáis las primeras imágenes en la revista.Dado el interés que va a repercutir, espero la ayuda de algún jugador de rol adicto a este tema y que me ayude en lo posible para poco a poco poder terminar el juego todos juntos, resolviendo los enigmas, ya que vamos a tener problemas y aventura para rato. Tampoco me he resistido a comentar un juego que aunque, ya lleva tiempo en el mercado, se nos había pasado por alto,un pequeño fallo que hemos paliado de la mejor manera posible. Shadow Fighter viene a demostrar que es el mejor juego de lucha del Amiga junto a la saga Mortal Kombat. Gráficos alucinantes, sonido bueno e increíbles colores con un movimiento de los personajes que harán que más de uno no se despegue del sillón en mucho tiempo.También tendremos la tercera entrega de la saga Humans, que viene a demostrar que estos juegos son superadictivos y no hacen falta renders en 3D ni cosas así para poder disfrutar de uno de los juegos más ingeniosos que últimamente han salido para Amiga. Bueno, y no quería despedirme sin antes hacer mención a una cosa que me parece maravillosa, y que quiero comentar. Gracias a todos por el apoyo que vais dando a esta sección; gracias porque , por lo menos he conseguido que alguién juegue aunque sea una simple partidita a un pinball; gracias , porque de esta manera yo y mis compañeros , a pesar de la distancia que nos separa, no os podéis ni imaginar a qué velocidad podemos desarrollar todo esto.Gracias a una persona que no pudo llevar a cabo la Party de Posadas96. Un amiguero indiscutible, que lucho con toda su gente para llevar a cabo lo que más desea: reunir todos los Amiga posibles y crear ese ambiente que nunca nadie querrá romper.
TheBrothers/Nivel7, es la persona encargada de todo ello y desde aquí quiero que sepas que no te debes rendir, que muevas Roma con Santiago para conseguir aquello que quieres, es decir el Amiga. Quizás este feeling que todo el mundo siente por este ordenador es la mayor envidia que pueda tener cualquier PCero y eso es lo que no se puede llegar a romper. A toda tu gente, a tu grupo y, por qué no, a tu Ayuntamiento para que sigas intentando de convencerles de que es el mundo Amiga; aquí tienes unas palabras que representan lo que cualquier amigo tuyo te diría. Un saludo a todos y el próximos mes más . . .

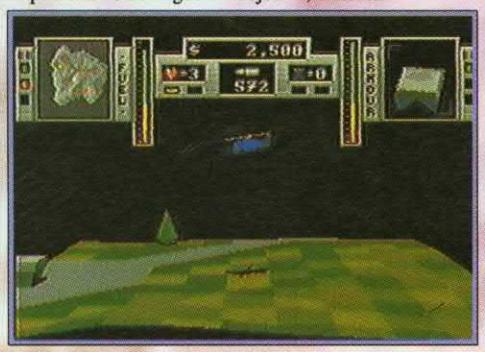
DARK GRAPHICS

ZEEWOLF 2

Cuando nos hallamos en tiempos de los renders en tiempo real y demás historias, de la mano de Asylum nos llega este juego. Nunca me han gustado mucho los simuladores con tanto botón que pulsar y tantas cosas que hacer, pienso que lo mejor al final es apagar el ordenador y no jugar más. Esa es la primera impresión que me causó ZeeWolf, y no es que odie este tipo de juegos, pero con las cosas sencillas y agradables da gusto. Bueno, pues abrimos la caja y leemos el manual aunque mi inglés haya sido aprendido desde que tengo Amiga y nadie me ha enseñado. Lo miro un poco por encima y , sobre todo me fijo en los passwords de protección para poder jugar. En él se nos explica claramente lo que aparece en el menú, nuestro panel en la pantalla, cómo seleccionar o rechazar nuestro objetivo, diferentes enemigos con sus cualidades. Deciros que tanto en mar como en tierra nuestras misiones están plagadas de ellos. La finalidad del juego es conseguir acabar las 32 misiones y seguro que no será tarea fácil. Cogemos el disquete, lo introducimos, parece el logotipo y demás información, y nos metemos de lleno en el juego. Sorpresa, la cosa es más fácil de lo que parecía. Bien, lo más importante es que el manejo de nuestro helicóptero lo hacemos con el joystick, ya que con la opción del ratón nos va a costar mucho. Practicamos un poco antes de empezar en serio a jugar, y vemos que el control del personaje es un poco difícil de tomar en cuanto haces la primera acción, pero enseguida le cogemos el truquillo. En la parte superior se nos informa continuamente de nuestra situación en el mapa y , en seguida, veremos unos puntos brillantes que son los objetivos a abatir. En el panel central veremos nuestras vidas, el tipo de armamento que nuestro helicóptero va a utilizar en ese momento, y a los operadores rescatados en la misión. Ya, en el panel de la derecha, hay una especie de cámara que localiza los objetivos.También hemos de fijarnos en qué punto damos comienzo, es decir, desde dónde despegamos de nuestro barco, ya que, si nos dañan la armadura, se nos acaba la gasolina o nos quedamos sin armamento, tendremos que ir a reponer inmediatamente.Una vez metidos de lleno en el juego, y para obtener más información, pulsamos la tecla Return, la consecuencia inmediata será una ventana pequeñita que nos informará de por dónde vamos, un mapa más grande para situarnos mejor y, lo que es más importante, la ventana donde vamos seleccionando los objetivos de la misión. Comenzamos la partidita y vemos con qué nos encontramos: el juego en sí y a primera vista no va a sorprender a nadie, ya que los gráficos son vectoriales, la pantalla de juego está ligeramente reducida, aunque no es un impedimento a la hora de jugar, y, gráficamente hablando, cumple con su cometido bastante bien. Lo más destacable de ZeeWolf es la facilidad para hacer las cosas sin apenas tener que pulsar teclas. Según avanzamos nos vamos picando y descubriendo que las misiones empiezan a ser moviditas y la dificultad va en aumento. Es una gozada destruir pozos petrolíferos y ver cómo explotan, rescatar a los operadores tras hacer explosionar sus bunkers, destruir radares, sobrevolar plataformas enemigas al ras para escondernos de los distintos helicópteros y sorprenderlos. Todo es imaginable en este juego. En el terreno del sonido tampoco va a deslumbrar a nadie. El famoso ruido de las aspas del helicóptero y las diversas explosiones, así como alguna máquina más. Por lo tanto también, a nivel auditivo deja bastante que desear. En definitiva, un juego que no incorpora elementos muy novedosos, que tiene un aspecto vectorial en todo su desarrollo y que es muy fácil de manejar. Me atrevería a decir que tiene una semejanza (aunque no sea vectorial) al famoso juego "Desert Strike". Si tienes oportunidad de jugar con él te darás cuenta de que a veces con la simplicidad se consigue un objetivo, disfrutar.









SHADOW FIGHTER



Hace ya tiempo que tenemos en el mercado un juego con el que la primera vez que le jugué quedé impresionado por la calidad técnica y sobre todo, por su tremenda adicción, su nombre es Shadow Fighter. El mejor beat'em up de todos los tiempos para Amiga superando al Street Fighter y a otros más que tenemos por hay rondando. ¿Pero que nos ofrece este juego? Pues diferencias con los demás no tiene. Es el típico juego de lucha en 2D con movimientos especiales que harán más daño a nuestro enemigo, en el que habrá que ganar dos combates para pasar a combatir con el siguiente. Entonces lo que le hace especial es su jugabilidad, muy buena. Es alucinante el que los personajes repondan al joystick con una fidelidad increíble. Como habréis notado muchos en el Street Fighter, al cubrirte o ejecutar algún movimiento, la respuesta es tardía y, claro, te fríen. En el Shadow Fighter todo cambia; respuesta perfecta, gráficos de fondo muy buenos, paleta de colores bien adecuada a los escenerios y mucha magia y diversión nos esperan en este juego con todo tipo de detalles. Cuando saltamos y caemos en el agua se oye el chapoteo, las imagenes de fondo de diversos sitios del mundo, en una palabra: gráficamente esta muy cuidado y no nos están vendiendo gato por liebre como otros juegos que conocemos, que son lo de siempre, mucha publicidad pero se olvidan de lo mejor, la adicción.

Shadow Fighter viene a llenar el vacío que estamos teniendo en el software lúdico del Amiga (ya no tanto) y sobre todo en la pasión que levantan este tipo de juegos.A veces no es todo 3D, ni texturas mapeadas o cosas similares. Con nuestro 020 llamado "procesador arcaico", tenemos la prueba de que se puede conseguir un arcade genial sin necesidad de tener que ir a tropecientos megahercios. Quizás Gremlin lance una segunda versión ya que ha tenido bastante éxito en Inglaterra el jueguecito y, por lo tanto esto se nota. Otro dato a resaltar es el increíble diseño de los personajes en los que verás que no les faltan de nada. También la animación de los mismos se ha cuidado al mínimo detalle con un movimiento muy suave y, sobre todo resaltar la fidelidad al mando. También tendremos diferentes scrolls de los que solo Amiga sabe hacer, muy muy suaves.Creo que la tegnologia, sobre todo de los nuevos Amiga todavía no ha sido aprovechada al maximo en cuanto a juegos se refiere pero Shadow Fighter es uno de los que la explotan bastante bien. En definitiva, para los amantes del género, un juego que no cabe ninguna duda vas a disfrutar como nunca. Te lo recomiendo.







Movimientos Especiales

1 - adelante, abajo/adelante, abajo+fuego

2 - atrás, abajo/adelante, abajo + fuego

3 - abajo, abajo/adelante, adelante + fuego

4 - abajo, abajo/para atrás, para atrás + fuego

5 - abajo/adelante, abajo, abajo/para atrás, para atrás + fuego

6 - disparo rápido

7 - para atrás, adelante + fuego

8 - abajo, arriba + fuego

9 - salto, abajo/para atrás + fuego







- SLAMDUNK:
JumpingB - 3
Ball - 3
Spinnign fire kick - 8
Speed atack - 7
Spinning fire B - 4
Head spring kick - 2

- SORIA:
Spinning roundhouse - 4
Flying kick - 7
Double drop kick - 9

- ELECTRA:
Electric body - 6
Power launch - 3
Earth power energy - 5
Electric boomerang - 4
Double kick - 8
Spinning jump - 7

- YURGEN:
Gun fire - 4
Power fist - 3
Earthquake - 1

- CODY:
Kuto kick - 1
Fast punch - 6
Flying power kick - 7
Kuto fireball - 4

SALVADOR:
Spinning powerball - 3
Turning flip kick - 8
Flash panther - 7

- FAKIR:
Genie hurricane - 4
Mysterie fire - 3
Teleport - 5
Magic Carpet - 1

- KURY:
Power smash fist - 4
Body drop - 3
Rock roll - 7
Spinning fire hand - 5

- TONI:
Burning uppercut - 1
Spinning fire - 5
Flame kick - 2
Massive uppercut - 8

- LEE CHEN:
Fire hand spring - 8
Fist of Falling sun -2
Fire fist - 4
Fury kick - 6
Falling nunchaku - 1

- MARX:
Fire hands - 1
Cutting claws - 3
Rolling claw clash - 7
Tiger pounce attack - 4
Falling angel - 9

- TOP-KNOT:
Fast fire somersault - 4
Spinning kick - 1
Power combination - 5
Speed elbow smash - 7
Hangmans uppercut - 8

- YARADO:
Electric speed - 5
Spirit power - 4
Electric body - 6
Electric splash - 9
Spinning arms - 7

- OKURA:
Electric sword - 6
Spinning blade - 3
Thunder power - 9
Steel sword - 1
Teleport - 1

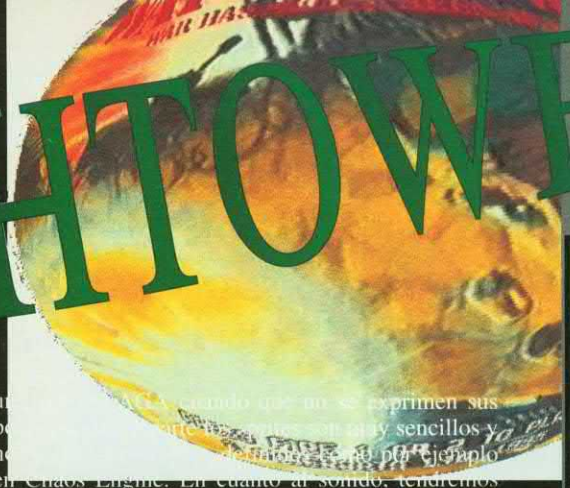
- TOSHIO:
Fireball - 4
Speed dragon - 5
Dragon uppercut - 8
Dragon kick - 3
Circle of fire - 1

- KHROME:
Liquid silver attack - 4
Melting body - 5

- PUPPAZ:
Aplicaciones especiales
Bowling ball
Buzzing Saw
Electric Fence Force
Flame Thrower
Jack in the Box
Punch
Head Bomb

- SHADOW:
Movimientos desconocidos

WATCHTOWER



Nada más ver las primeras imágenes de este juego se me vino a la cabeza una lista de juegos como Commando, WarZone, o ,el más reciente, The Chaos Engine, por poner algunos ejemplos. Este juego sigue la misma pauta marcada por sus maestros, pero en algunos aspectos deja algo que desear, veamos cuáles son. La forma de jugar Es conocida de sobra: disparar a todo lo que se mueva, recoger las típicas monedas para sumar a la puntuación, diferente armamento para dar más potencia a nuestro disparo y, como no, el típico enemigo de final de fase. Disparos y más disparos, ésa es la tónica de este juego, que no encierra en sí ningún misterio, por lo tanto tiene una escasa originalidad, pero, aun así, se deja jugar.Las posibilidades del armamento vienen bien definidas en el manual, en el que se nos explica el poder de cada arma, sus ráfagas, potencia de disparo, etc. Algunas de ellas son el famoso M16 Assault o el M60, aparte de granadas de mano y lanzallamas. Se nos explican también los diversos objetos que recogemos del suelo como vidas extras, detonadores, reponedores de energía, así como también los distintos tipos de enemigos y artilugios mecánicos como radares, bunkers, torretas, camiones , etc.Y, en lo referente al juego deciros que no es ninguna maravilla, que es jugable con una respuesta al mando bastante buena y, sobre todo la posibilidad de jugar a dobles con lo que la adicción crece bastante.El juego no es difícil, pero, a mi modo de ver las cosas, creo que es bastante simple en cuanto a gráficos se refiere; la verdad es que la paleta de colores no se ha aprovechado bien como tampoco me parece aceptable decir que es un [illegible] cuando que no se exprimen sus [illegible] y sencillos y [illegible] ejemplo en Chaos Engine. En cuanto al sonido, tendremos música al comienzo y al final del juego. Durante la acción sólo disponemos de efectos que tampoco están logrados como cabía de esperar. Solamente cumplen con lo cometido pero sin sorprender a nadie. Otro detalle es que cuando te matan y, según lo avanzado que hayas llegado en la misión, te premian con una medallita y una graduación. Conseguir el corazón púrpura no os supondrá mucho esfuerzo. En cuanto a la jugabilidad, deciros que si este tipo de juegos os gusta, seguro que quedaréis gratificados con él, pero no os sorprenderá a nivel de calidad, creo que los hay mejores, pero entretiene y eso es lo que cuenta. Aparte deciros que la adicción sube un poco más jugando a dobles, pero eso ya os lo había comentado antes. En mi opinión creo que Watchtower se podría haber mejorado en muchos aspectos y, sobre todo, haber sido un poco más original ya que se han limitado a versionar uno de tantos juegos famosos que todos conocemos. En definitiva, un arcade bélico para los amantes del género.





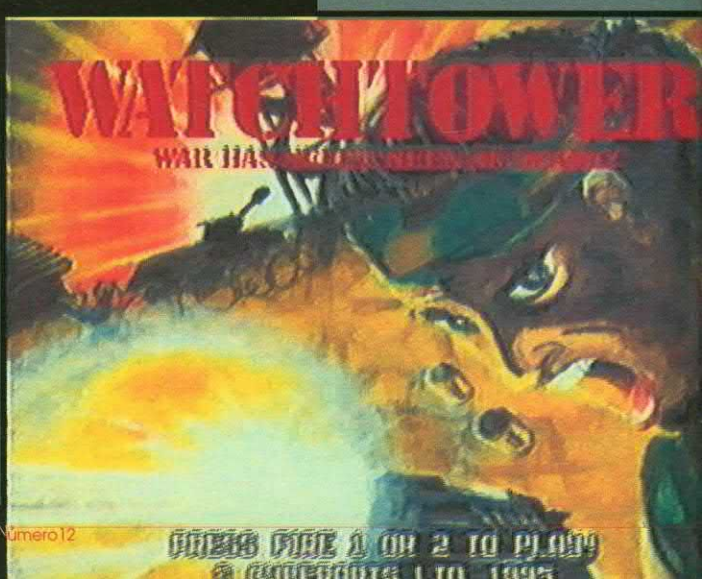








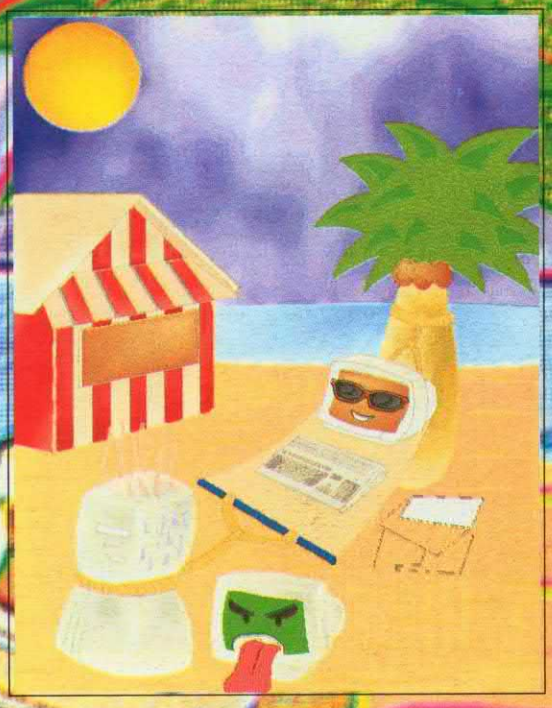




Néstor García

Como se hizo ...

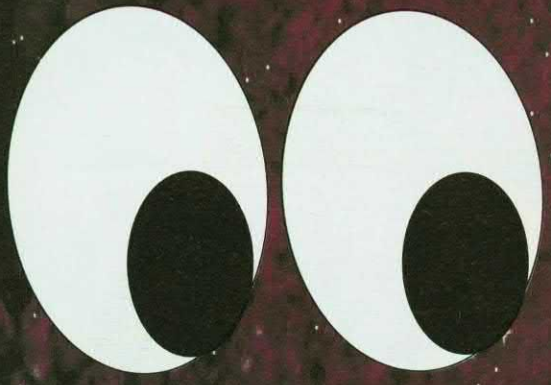
Como todos podréis comprobar, el verano ya está aquí. No es ninguna sorpresa, pero sí un motivo de inspiración para muchas personas y, evidentemente, nosotros no nos escapamos de regla. Es por ello que el tema de portada se ha visto comprometido con esta venerable causa. De modo que plantamos a nuestra querida máquina en la playa, donde, esperemos, disfrute de sus vacaciones. ¿Cómo lo hice? Con mucha, mucha, mucha paciencia. Los trabajos gráficos exigen un requisito fundamental: tener las ideas muy claras y ser plenamente conscientes de lo que pretendemos hacer. Así que dibujar un boceto en papel de lo que será el resultado final es sumamente recomendable. Armado con lápiz y papel me lancé a esbozar lo que con grandes cargas de ironía serían las vacaciones ideales para nuestros sufridos ordenadores. Una vez comforme con el "preview" de lo que sería mi obra, se planteaba un pequeño problema: trasladar mi boceto al ordenador. Dibujarlo a mano alzada requiere grandes dosis de tiempo y habilidad, de modo que escanear el boceto es la opción mas recomendable. Una vez en pantalla el primer esbozo, resulta muy fácil repasar los trazos con ayuda de las curvas de Bezier de PPaint y conseguir una primera imagen "limpia". El siguiente paso es administrar el color, y bueno, como contra gustos no hay nada escrito, trasladé la imagen a DPaint V y apliqué algunos degradados y rellené con colores sólidos otras zonas, tomando forma lo que más tarde se convertirá en la portada del mes. La imagen todavía tenía un aspecto demasiado simple y tosco, por lo que, ayudándome de la técnica de smooth, logré suavizar todos los trazos transformándolos en leves transiciones que simulaban la pintura de las ceras. Esta fue la parte más complicada de todas, ya que la creación de este tipo de gráficos es puramente artesanal y hay que repasar pixel por pixel la imagen hasta que el suavizado nos convenza. Como recompensa se obtiene una fiel reproducción de lo que hubiera sido el dibujo hecho a mano con métodos tradicionales. Un cielo se hace indispensable si queremos representar una escena al aire libre. No supone un gran problema ya que hay multitud de programas que generan nubes y cielos con gran realismo. Clouds AGA cumpliría a la perfección con este cometido, así que, tras seleccionar la máxima resolución a la que el programa es capaz de operar, le di la orden de generar el fondo. Tras una breve espera un espléndido cielo apareció ante mí, y con la ayuda de Photogenics y su función de Compose, trasladé este paisaje a la imagen original. Tenía la playa, los ordenadores, la caseta , el cielo, etc..., sólo faltaban los mapeados, otro de los puntos más conflictivos. DPaint V ofrece la posibilidad de trabajar en perspectiva, pero, desgraciadamente no se las apaña muy bien cuando las brochas tienen una gran resolución y número de colores. Aún con el antialias a tope no conseguía mapear más que unos cuantos pegotes difícilmente identificables con las portadas de las revistas anteriores. Por suerte, ImageFx es mucho más eficaz en este sentido y cargando los brushes en él, fue posible mapear. La escena ya estaba acabada, pero el aspecto global de la imagen no era del todo satisfactorío. Demasiado simple, no llamaba la atención de nadie, por lo que había llegado la hora de experimentar con los efectos de Photogenics. Tras revisar una por una las posibilidades de dichos efectos, transformar la imagen en una especie de relieve psicodélico era la que más me atraía, así que, tras una dosis del efecto BasRelief y otra de Defocus, la imagen se transformó en lo que ahora es nuestra portada.❑





Carlos Vila/Barcelona

MADE IN AMIGA





¡¡ Hola Amigos y Amigas !!

Os envío este disco como pequeño agradecimiento a vuestro trabajo y para animaros un poco. Ya sé que no es mucho comparado con el fantabuloso CD-ROM de Diciembre (aún le saco jugo...) pero vaya, algo es algo. El disco contiene una carta con algunas dudas para la sección de la revista. Además, he incluido varios gráficos que he hecho yo mismo usando Photogenics, DpaintIV, LightWave, etc. Espero que os gusten y/o que os sean útiles.

La carta de ajuste (Carta-ajust.iff) va muy bien para ajustar televisores pero muy poca gente sabe cómo se ha de hacer realmente. Ahí va el truco:

1.Bajar Contraste, Brillo y Color a tope.
2.Ir subiendo el contraste justo hasta que el blanco sea realmente blanco y el negro sea ya negro. Esto suele ocurrir a un 80-90% del valor máximo.
3.A continuación ir subiendo el brillo justo hasta que se empiece a percibir la separación entre el azul y el negro.
4.Finalmente, subir el color hasta que el rojo no sature. Et voilà..

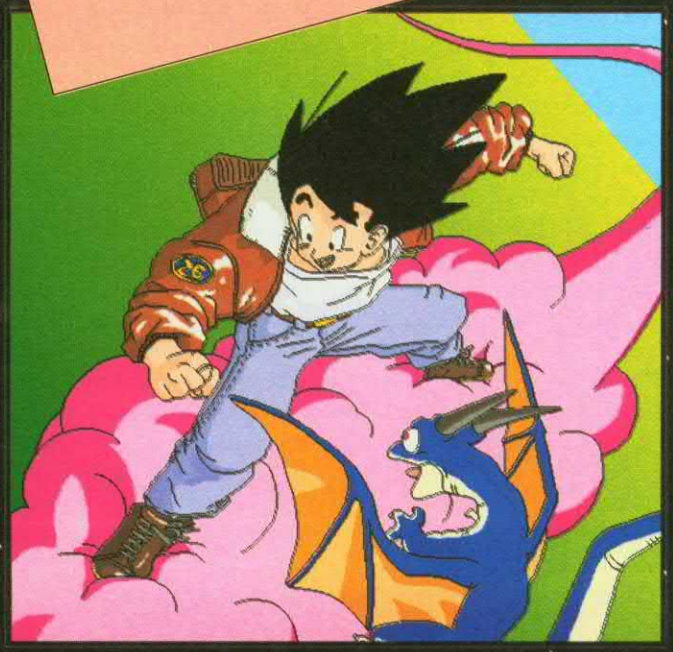
Teles o monitores ajustados profesionalmente.

Con respecto al fichero "Escac-mat.Ham8", decir que es uno de mis primeros pinitos con el Lightwave. Los objetos estaban todos hechos, pero he prestado especial atención a la composición y la iluminación.El gráfico "AmigalogoBOOT" lo uso para que salga cada vez que arranco el sistema con el programa PicBoot.

Un saludo de un amiguero empedernido.

Carlos Vila





Usuario



exijente

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

Para todos los Amigas

Màxima



calidad

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

Econòmico



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

Para todos los Amigas

Mejora



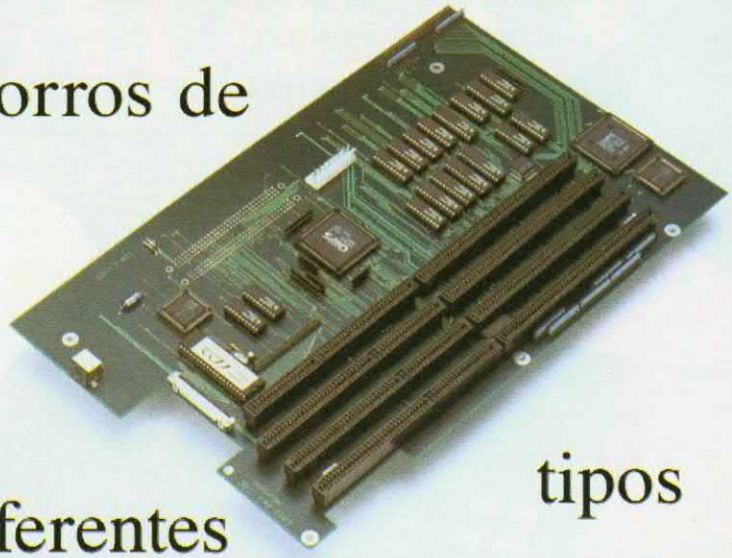
tu imagen

Stabilizing
No color flickering
Color shift
Video-Enhancer

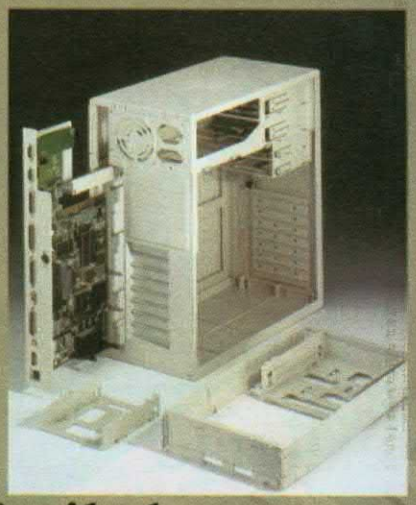
AMIGATEK ESPAÑA S.L.

MicroniK®

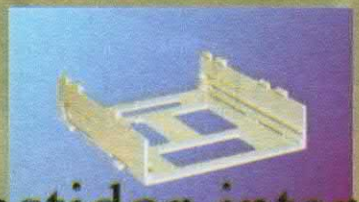
Zorros de



diferentes tipos

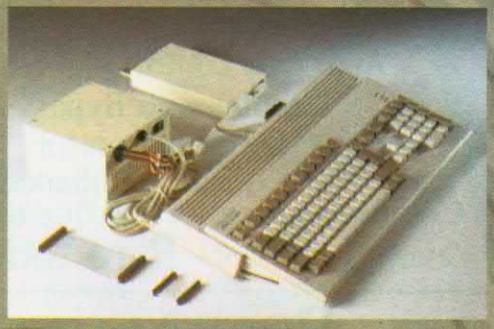


Fàcil de montar



bastidor interno

infinitiv



Fuentes de gran potencia



Teclado externo

Placa madre



con Zorros

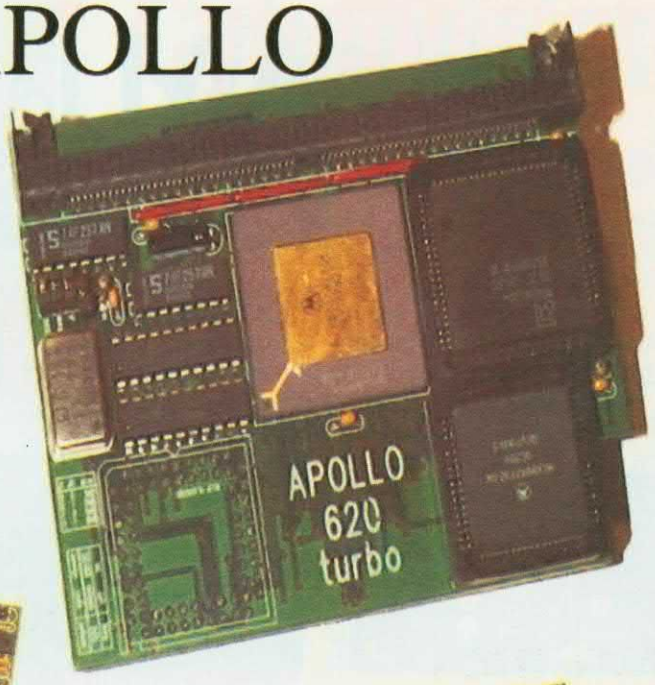


Torre Infinitiv modular

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

APOLLO





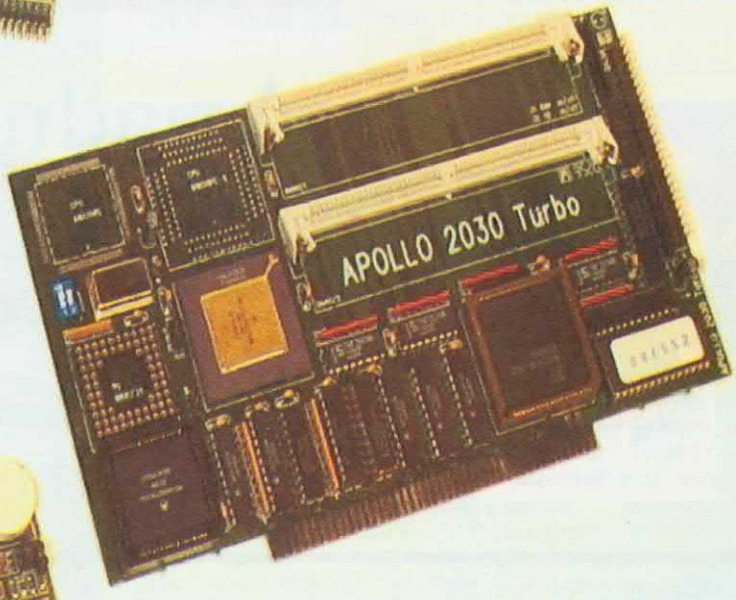
Apollo 620 25Mhz, hasta 8MB RAM

Apollo 1220 25Mhz/882 hasta 4 MB RAM,reloj

Apollo 1240 25Mhz hasta 32MB RAM,reloj

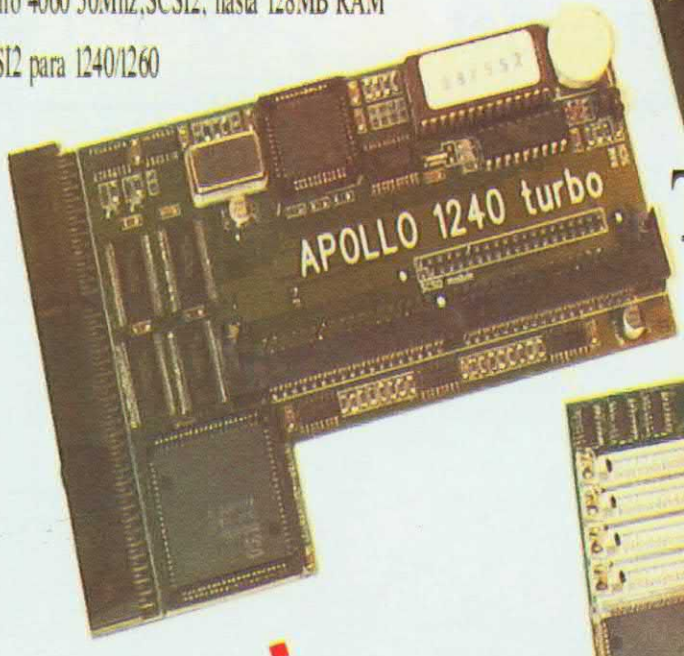
Apollo 1240 40Mhz hasta 32MB RAM,reloj

Apollo 1260 50Mhz hasta 32MB RAM,reloj

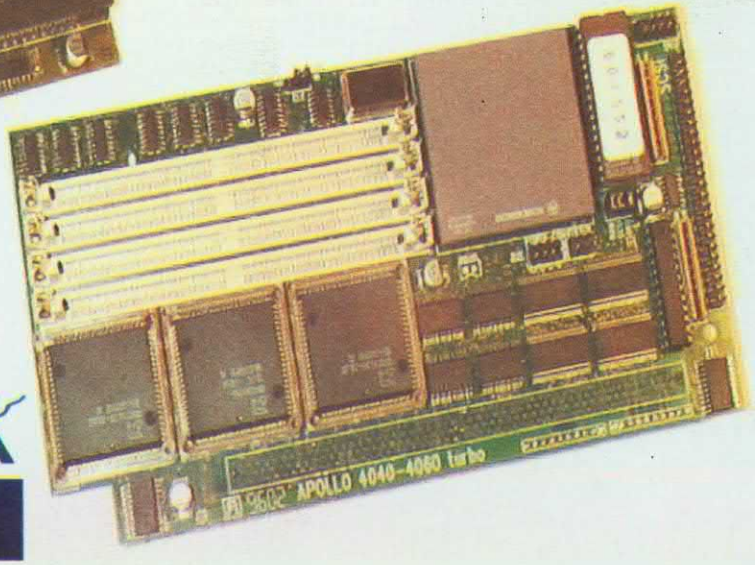


Apollo 4040 33Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4040 40Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4060 50Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM

SCSI2 para 1240/1260



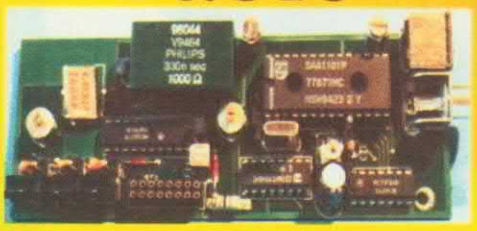
Todo disponible YA !!!



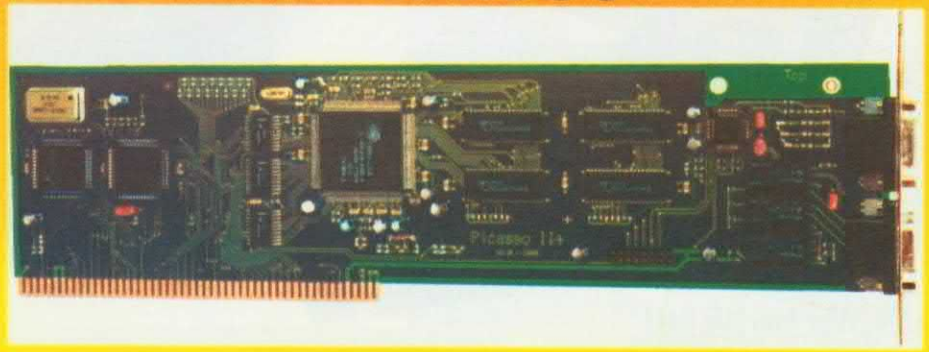
AMIGA TEK
ESPAÑA S.L.

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Pablo



Picasso



Ariadne



Tarjeta Ethernet

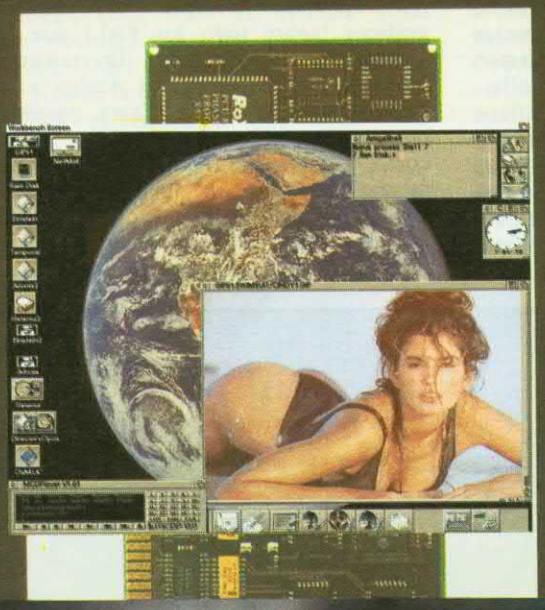
Las casas que trabajan con AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Amiga Dreams S.L. - La Coruña - Tel: 981-257622
Amiga Market - Vinarós - Tel: 964-455523
Amiga Net - Sevilla - Tel: 95-4950033
Amiga OnLine - Mallorca - Tel: 971-476018
Amiga Studio - San Sebastián - Tel: 943-312282
Audio Vision - Gijon - Tel: 98-5352479
AutoMel - Madrid - Tel: 989-443849
CD-Shop - Almeria - Tel: 950-235150
CIB - Boadilla del Monte - Tel: 91-6322765
CJ Informática 2021 - Malaga - Tel: 95-2220271
Club Byte - Valencia - Tel: 96-3921567
Compu-Speed - Blanes-Girona - Tel: 93-7623046
Computer Xàbia - Javea - Tel: 96-5794124
CyberLine System - Mallorca - Tel: 971-292033
Edicións Video Vallès - Barcelona - Tel: 93-6748114
Electro. Antón - Alicante - Tel: 96-5550346
EÑE Multimedia - Córdoba - Tel: 957-473168
Informática J.M. - Zarragoza - Tel: 976-200333
Informática Molins - Barcelona - Tel: 93-6683010
InfoTek - Córdoba - Tel: 957-682168
ProInfo - Sevilla - Tel: 95-4771089
Render Multimedia S.L. - Elche - Tel: 96-5439953
Sigramat S.C. - Zarragoza - Tel: 976-569546
SYS Informática - Eivissa - Tel: 971-311757
Tu Amiga Ordinadors - La Llagosta - Tel: 93-5603604
VB Soft S.L. - Barcelona - Tel: 93-4561545

AMIGATEK NO vende al público !!!

Si quiere algo... Mira en la lista de tiendas !

CYBERVISION 64



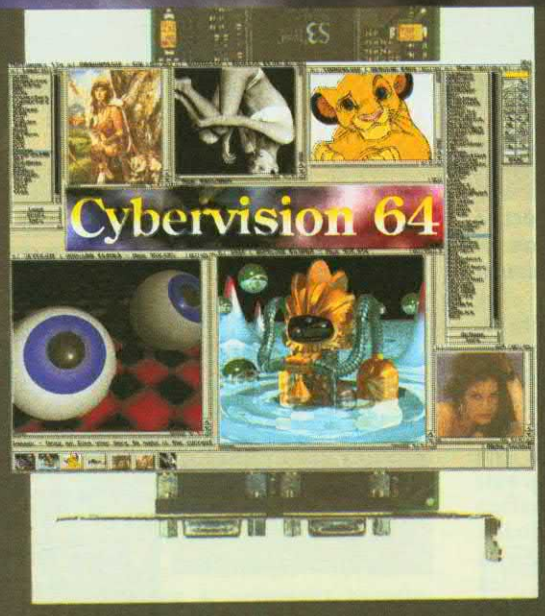
Cybervision 64

24 bits de color para el Amiga

Si bien hace unos años el Amiga sufrió una mejora con la aparición del conjunto de chips gráficos AGA, actualmente, los limitados 256 colores (o incluso los 262.144 en HAM8) y la lenta velocidad de los mismos ha creado un interés especial en los usuarios que demandan más y necesitan tarjetas gráficas que amplíen las capacidades gráficas.

El mes pasado comentamos la Graffiti, que si bien no es una tarjeta gráfica en todos los sentidos, sí permite una mayor velocidad para determinadas utilidades y juegos. Ahora, ha llegado a nuestras manos la que podríamos considerar reina de las tarjetas: Una Cybervision 64 con 4Mb de memoria de vídeo. Y no le concedemos el título de reina sin ninguna razón, sino porque, de las tarjetas que han pasado hasta el momento por la redacción es la que mejor resultado nos ha dado.

Cybervision 64



phase 5

DIGITAL PRODUCTS

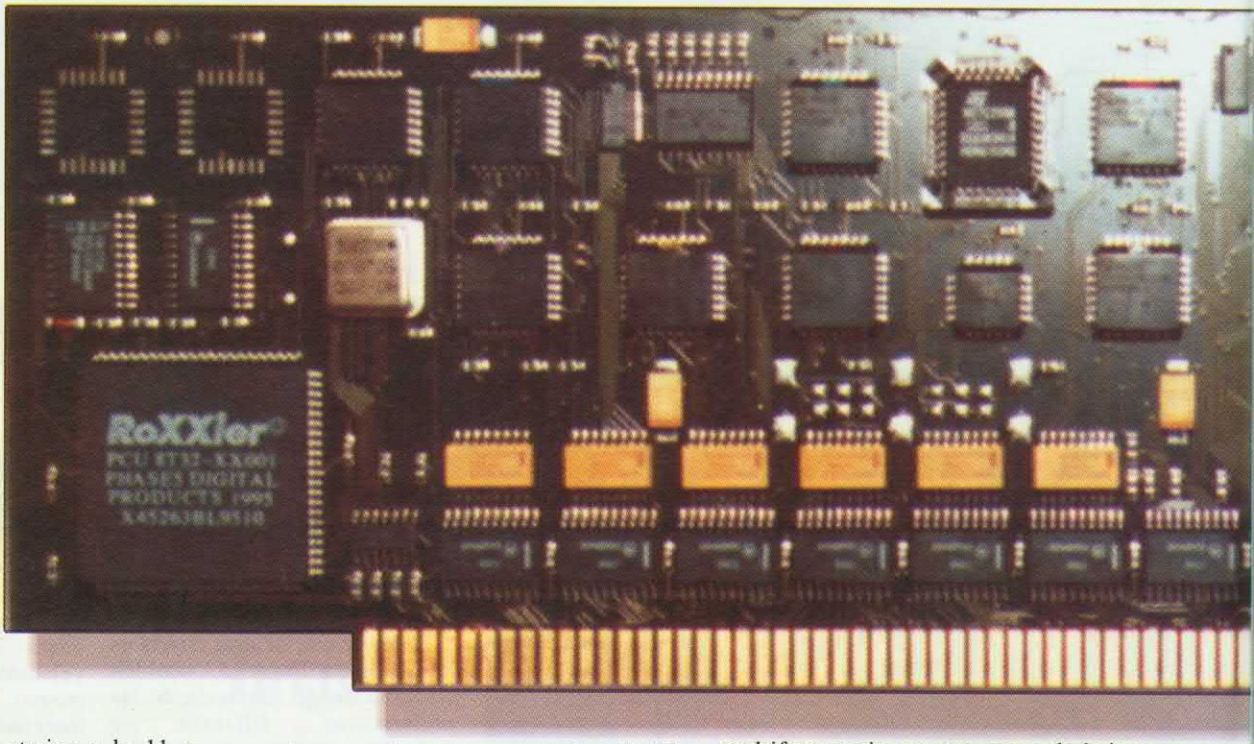
El hardware

El fabricante de esta tarjeta es la conocida Phase 5, también creadora desde Alemania de las aceleradoras Blizzard y CyberStorm. Esta empresa nos tiene acostumbrados a unos productos con un acabado y material de fabricación de muy alta calidad, y en la Cybervision vuelven a demostrar que la planta de producción -que ellos mismos poseen- continúa fabricando material de primera calidad. El lector se preguntará qué es lo que determina si una tarjeta está bien acabada y utiliza buenos componentes, pues bien, por ejemplo, el hecho de que todos los componentes sean de soldadura de superficie (SMD), que la placa esté bien barnizada, que el diseño esté estructurado y, por supuesto, que no haya extraños puentes cableados, que la integración de los chips sea alta y se empleen varios niveles de pistas, etc. Todos estos factores pueden decidir a primera vista si el producto está fabricado a conciencia o no.

Además, si tiene integrado un procesador gráfico de 64 bits como el Trio64 de S3, la velocidad está asegurada. Este mismo componente lleva integrado un Blitter, además de un hardware de apoyo para dibujado de líneas de alta velocidad y copia y relleno de polígonos.

Para obtener el máximo rendimiento, la tarjeta trabaja únicamente con Amigas que tengan bus Zorro III (es decir, Amiga 3000 y Amiga 4000 con KickStart v.3.x), de los cuales obtiene -según el fabricante- una velocidad de transferencia de datos de 16 Mb/seg. En este punto hay que comentar que nosotros hemos tenido un problema, del cual ya se hace referencia en el manual, pero que no parece importante a simple vista. Se trata de un chip llamado Buster, que se encuentra sólo en la placa madre de los Amiga con Zorro III y actúa como controlador del mísmo. Debido a un fallo de diseño, las primeras versiones de este chip implementadas en

algunos A4000/A3000 no extraen el máximo provecho del bus Zorro III, problema que Commodore solucionó fabricando la versión 11, la última que existe. Por este motivo, para los usuarios que tengan versiones anteriores a la 11, y aunque no es estrictamente necesario en el caso de la Cybervision, ya que dispone de un jumper para compatibilizarla con versiones anteriores, es recomendable cambiarlo si queremos sacar el máximo partido. Aquí de nuevo nos encontramos con que este cambio deberemos hacerlo en un servicio técnico, ya que requiere extraerlo y soldar el nuevo, o bien, si somos más afortunados, tendremos un modelo de Amiga con un Buster en Zócalo, que nos pemitirá extraerlo y colocar el nuevo nosotros mismos sin soldaduras de ningún tipo. Que nosotros sepamos, hay una empresa de servicio técnico en Barcelona (tlf.93 675 59 02) que ha realizado ya varios de estos cambios, además de que dispone de Busters para insertar en los zócalos. El cambio del Buster afecta en general al rendimiento de cualquier tarjeta instalada en el bus Zorro III, así que, si tenemos una versión anterior a la 11 y somos muy "perfeccionistas", el cambio sería muy recomendable.



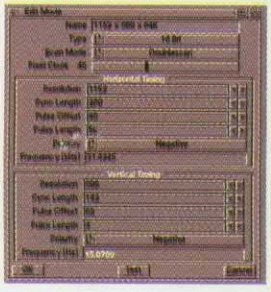
Otro aspecto que consideramos positivo es que la tarjeta está preparada para funcionar con 4Mb de memoria de vídeo, incluyendo la versión de Cybervision de sólo 2Mb. Es posible adquirir esta versión y después añadirle 2Mb más adicionales. El tipo de memoria utilizada es la estándar para tarjetas gráficas de cualquier plataforma, y, por lo tanto, podremos encontrarla en tiendas especializadas de informática (Amiga y PC).

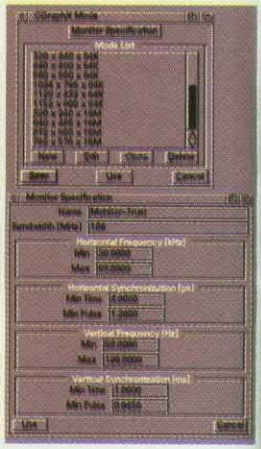
La versión de 2Mb tiene pocas limitaciones frente a la de 4 Mb, todos los modos están disponibles excepto un par que son los modos de 1024x768 pixels sin entrelazar en 16.7 millones de colores y 1280x1024 en 32.768 colores. Aunque la versión de 2 Mb pueda parecernos suficiente, la experiencia nos ha demostrado que en más de una ocasión es necesaria más memoria de vídeo. Por lo tanto, si es posible, recomendamos la versión de 4Mb o ampliar posteriormente la de 2 Mb.

Teóricamente es posible conseguir una resolución máxima de 1600x1200 en 256 colores, aunque para esto es necesario un buen monitor de 17 pulgadas o mejor uno de 20 pulgadas, si no queremos dejarnos los ojos pegados en la pantalla.

De todas formas, los modos gráficos son programables y existe la posibilidad de adaptarlos totalmente a las caraterísticas técnicas propias del monitor que utilicemos. Para ello existe una utilidad que acompaña a la tarjeta, llamada CVMode (ver imagen 1). En nuestro caso, tenemos un monitor de 17 pulgadas conectado a la Cybervision, el cual, y después de consultar el manual del mísmo para configurar los parámetros con CVMode, nos da un excelente resultado: tenemos un Workbench a 256 colores con una resolución de 1024x800 sin entrelazar que va tan rápido como un Workbench a 8 colores en un Amiga AGA (!). También, y después de varias pruebas, conseguimos configurar un modo gráfico especial para el programa de autoedición PPage: 1280x1024 a 256 colores. En la redacción nunca más seremos los mismos después de ver correr el PPage en este modo...y gracias a esto, hemos podido montar páginas en color a una velocidad más que aceptable y ¡directamente en pantalla!

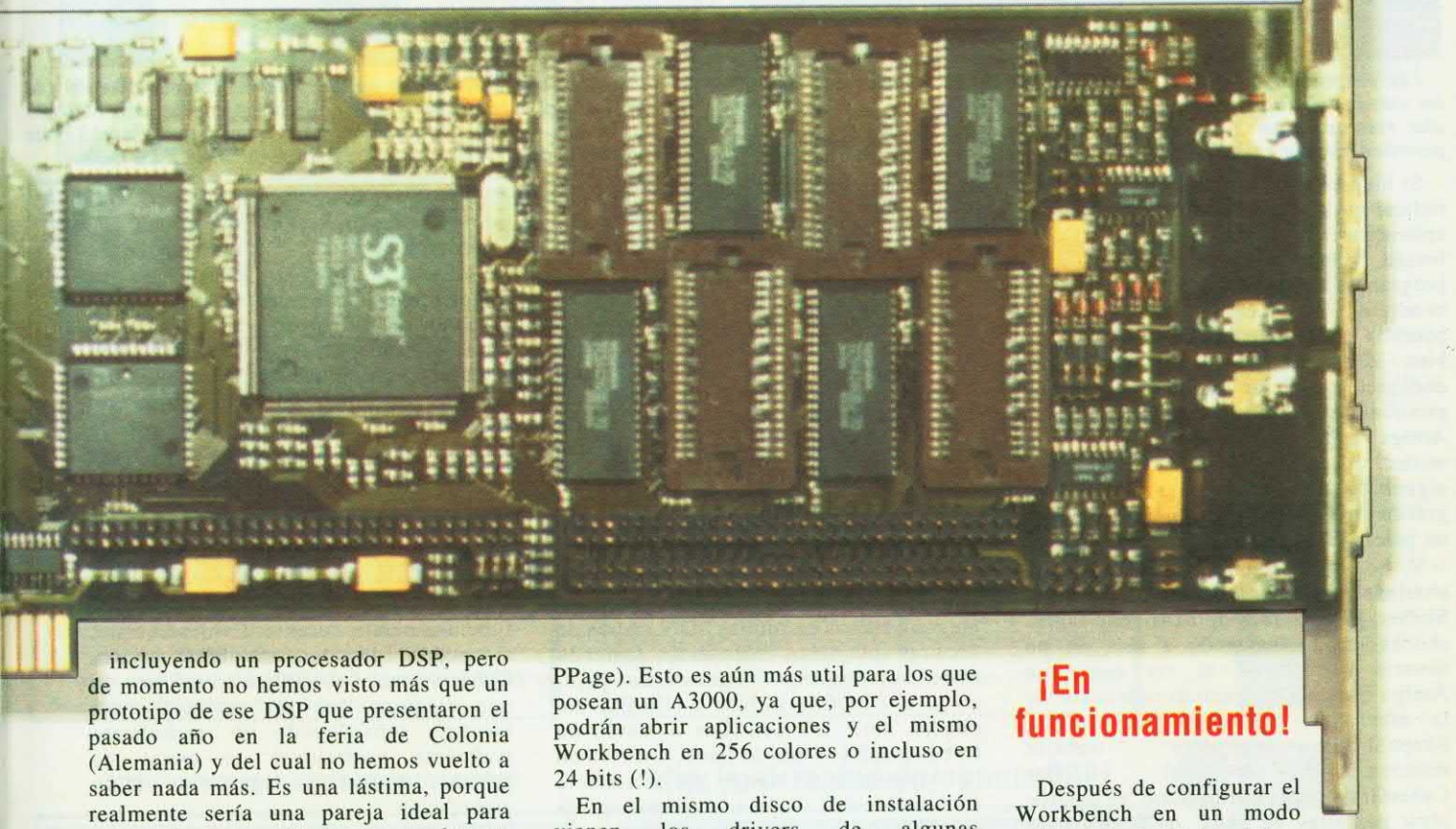
Por otro lado, es interesante saber que la propia Cybervision tiene dos conectores de 15 pines tipo VGA con distintas funciones. Uno actúa como la típica salida de vídeo para el monitor, pero, el otro, es un conector de entrada que permite realizar un bucle entre una salida de vídeo VGA adicional y la de la Cybervision, para ello se suministra también el cable apropiado. Me explico, por ejemplo, siempre hay modos gráficos (sobre todo los PAL) que la Cybervision dejaría pasar directamente de la salida de vídeo del Amiga a la salida de vídeo de ella misma, pasando por esta entrada, digamos que actúa como puente para permitir utilizar un mismo monitor sin tener que estar cambiando continuamente de cables en las salidas de vídeo del Amiga y de la tarjeta...además, si tenemos un monitor multifrecuencia que sea capaz de bajar a 15.6 KHz (la frecuencia estándar del Amiga y de Vídeo) este proceso es totalmente transparente al usuario. Para los que utilicen monitores multifrecuencia de 31 KHz en adelante (mucho más económicos y fáciles de encontrar), los modos PAL quedarán anulados y no podremos visualizarlos. Para solucionar este problema, podemos utilizar un adaptador de la señal PAL a VGA, como





el DoubleScan A4000, comentado en el número anterior de AInFo. Con tan sólo conectar la salida del DBLScan a la entrada de la Cybervision, conseguiremos tener un monitor VGA que visualiza todos los modos gráficos posibles del Amiga, además de los propios de la tarjeta.

Otro característica que tiene esta tarjeta es un bus de expasión de vídeo, que aunque de momento está ahí, Phase 5 todavía no ha producido ningún producto de expansión para él. En su día se habló de módulos MPEG y JPEG y otras expansiones multimedia



incluyendo un procesador DSP, pero de momento no hemos visto más que un prototipo de ese DSP que presentaron el pasado año en la feria de Colonia (Alemania) y del cual no hemos vuelto a saber nada más. Es una lástima, porque realmente sería una pareja ideal para conseguir resultados realmente increíbles.

Para los usuarios que estén en el tema de la Videoedición, la señal de vídeo VGA que produce la Cybervison no es directamente compatible, por lo que no es posible grabar la señal en vídeo de una forma fácil y directa. Phase 5 ha previsto también una solución, añadiendo un módulo opcional FBAS/SVHS que sí permitiría hacerlo. Tampoco hemos sabido nada de este módulo, por lo que de nuevo no podemos daros más información de su disponibilidad.

El software

Acompañando a la tarjeta vienen unas utilidades para instalar en el sistema operativo. Un visualizador, un programa para configurar modos gráficos a medida del monitor, un promotor de pantallas y, sobre todo, un monitor para instalar en el directorio Monitors del DEVS del Workbench. El sistema que emplea está basado en el estándar gráfico CyberGraphics, permitiendo una emulación del Workbench y de los modos gráficos estándares del mismo a través de los modos de la Cybervision. Gracias a esto, algunos programas pueden abrir sus ventanas en modos gráficos de la Cybervision, con el consiguiente aumento de velocidad de refresco y resolución (es el caso del PPage). Esto es aún más util para los que posean un A3000, ya que, por ejemplo, podrán abrir aplicaciones y el mismo Workbench en 256 colores o incluso en 24 bits (!).

En el mismo disco de instalación vienen los drivers de algunas aplicaciones, como el Photogenics, Cinema 4D, Real 3D, Image FX, PhotoWorx. De esta forma se compatibilizan las salidas de 15, 16 y 24 bits de la tarjeta con esos programas. Hay que comentar que se incluye en otro disco una versión del Photogenics llamada LITE, es decir, una versión con algunas opciones anuladas y que sólo encontraremos al adquirir la versión completa (la versión 1.2 o la 2.0).

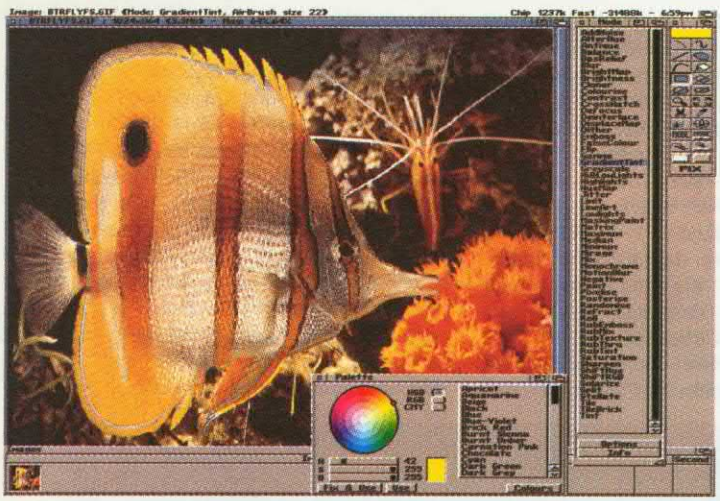
La instalación completa de todo el software dura tan sólo unos minutos y no es complicada, aunque, si queremos configurar modos gráficos a medida para nuestro monitor, tendremos que pasar un rato realizando pruebas con los parámetros. (¡OJO! Hay algunos monitores multifrecuencia que puede que no aguanten una sesión de pruebas de este tipo...)

Resoluciones Típicas Cybervision

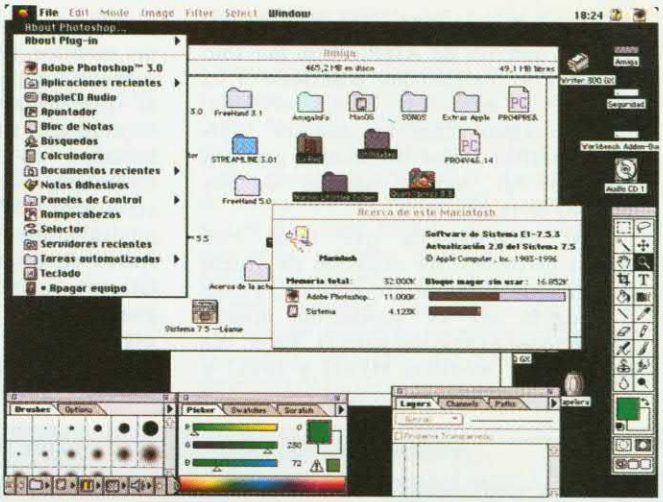
640x480 256 (8 bit) 2 Mb
640x480 32K (16 bit) 2 Mb
640x480 16M (24 bit) 2 Mb
800x600 256 (8 bit) 2 Mb
800x600 32K (16 bit) 2 Mb
800x600 16M (24 bit) 2 Mb
1024x768 256 (8 bit) 2 Mb
1024x768 32K (16 bit) 2 Mb
1024x768 16M (24 bit) 4 Mb
1280x1024 256 (8 bit) 2 Mb
1280x1024 32K (16 bit) 4 Mb
1600x1200 256 (8 bit) 2 Mb

¡En funcionamiento!

Después de configurar el Workbench en un modo gráfico de la Cybervision, hemos notado como la velocidad gráfica del Amiga aumenta espectacularmente. Poder visualizarlo en 256 colores a mayor velocidad de la que teníamos antes en 8 colores es como subir al cielo y no querer bajar de él nunca más...El AMIGA OS, adornado con MagicWorkbench o Newicons, en 256 colores, con el MUI, y, por supuesto con una Cybervision, se convierte en un monstruo capaz de parar los pies a más de un usuario de otras plataformas que presumen de mayor capacidad gráfica... Aunque también hay que decir que duele bastante ver una demostración de la Cybervision en un A4000 con un Motorola 68060, y después llegar a casa y plantarte delante de los modos AGA...porque el A1200 no tiene Zorro III...y en ese momento es cuando te preguntas ¿cuándo rayos y truenos saldrá el Power Amiga?



Los programas relacionados con tratamiento de imagen son quizás los más beneficiados a la hora de utilizar la Cybervision, sus modos de alta resolución en 24 bits así como el refresco rápido de pantalla permiten obtener calidad fotográfica, por ejemplo, con el Photogenics.



Todo un Mac Quadra 950 en nuestro querido Amiga 4000/060 y la Cybervision con el emulador Shape Shifter...esta pantalla de 800x600 en 32.768 colores permite trabajar con Photoshop o QuarkXPress prácticamente como si estuviéramos delante de un verdadero Mac.

Si bien el Workbench sufre un cambio radical en su aspecto, también es así en aplicaciones gráficas como ADpro, Image FX, Photogenics o cualquier programa de 3D y autoedición. En concreto, la velocidad de refresco de pantalla es muy rápida en modos de 24 bits, ideal para los usuarios que se dediquen a realizar retoque fotográfico, procesamiento gráfico o gráficos 3D. Un Amiga con la Cybervision está a la misma altura (o incluso supera en algunos casos) en cuanto a capacidades gráficas que otras plataformas que tienen un precio en el mercado muy superior.

Y no nos podemos olvidar de los emuladores. En concreto del Shape Shifter, el emulador de MAC que tantos shocks está provocando a más de un usuario de APPLE al ver como un Amiga emula a su querido ordenador de la manzanita por unas 4.000 ptas... ShapeShifter permite trabajar directamente con el estándar CyberGraphics y, por lo tanto, es posible abrir pantallas de MAC en 8, 15 y 24 bits. La velocidad gráfica conseguida es realmente impactante, pudiendo ver animaciones QuickTime y trabajar con programas como QuarkXPress, FreeHand, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator en 256, 32.768 ó 16 millones de colores "casi" como si de un MAC real se tratase...pero, además, en multitarea con los programas de AMIGA. Como ejemplo, en las imágenes podréis ver el emulador corriendo en una ventana del Workbench como si de un programa más se tratara.

Eso sí, uno de los posibles defectos que encontramos es que consume de una manera alarmante una gran cantidad de memoria FAST. En modos altos de resolución y con 15, 16 ó 24 bits de color vemos como la memoria disminuye en varios megas...y es que ¡todo tiene un precio! Así que si realmente eres un usuario que necesite trabajar en alta resolución y a todo color, más vale que el Amiga esté equipado con 16 Mb como mínimo...y aún más si queremos andar sobrados. Por poner un ejemplo, nuestro A4000 nada más arrancar con un Workbench de 1024x800 en 256 colores con un gráfico de fondo ya consume cerca de 2 Mb de FAST... Eso sí, la memoria CHIP casi siempre está al máximo, ya que en su lugar se utilizan los 4 Mb de memoria de vídeo de la tarjeta.

Actualmente también están apareciendo juegos que sacan partido de la velocidad de este tipo de tarjetas. Es el caso de los juegos tipo DOOM, esos juegos basados en rutinas 3D y mapeo de texturas que tanto éxito están teniendo entre los usuarios. Algunos de ellos, como el GLOOM Deluxe o NEMAC IV pueden abrir sus pantallas a través de CyberGraphX, y por lo tanto, a través de la Cybervision. Si bien lo que más afecta a la velocidad de estos juegos es la potencia de cálculo del procesador de que dispongamos, el añadirle una tarjeta gráfica ayuda a que el refresco de pantalla sea más suave. Pero no nos engañemos, nadie debería comprar una Cybervision para jugar al DOOM, es mucho más necesario disponer de una CPU potente, ya que jugar en 256 colores con los chips AGA y, por ejemplo, un Motorola 060 es más que suficiente...

Conclusión

El resultado que hemos obtenido de esta tarjeta es excelente, aunque eso sí, para sacarle el máximo partido tenemos que tener un Amiga preparado en cuanto a la potencia del procesador y memoria disponible. Si algunos de estos dos elementos falla, veremos como la Cybervision trabaja a toda velocidad pero cuando hay que hacer un uso intensivo de la CPU nos quedamos esperando...y si la memoria no es suficiente, no podremos trabajar en altas resoluciones y tampoco con gráficos de gran tamaño. Nuestra recomendación para los usuarios que tengan un A3000 y una Cybervision es actualizarse a un 040 o 060 y tener un mínimo de 16 Mb de memoria FAST. Con menos se podrá trabajar también, pero no aprovecharemos al máximo las posibilidades de la tarjeta. Para los que posean un A4000, el 040 está bien en cuanto a velocidad, pero el mínimo de 16 Mb es esencial para un funcionamiento decente. Evidentemente, si podéis instalar un 060 y una Cybervision, el A4000 se transforma en una máquina con un potencial muy elevado, consiguiendo un rendimiento realmente profesional en temas de proceso de imágen, gráficos 3D y autoedición.

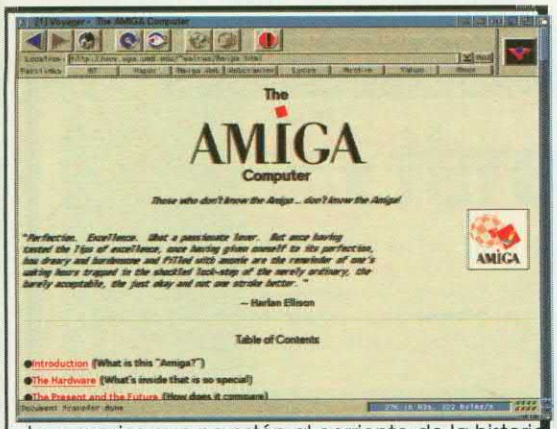
El precio de la Cybervision se ha ajustado bastante en los últimos meses, y consideramos que es un buen precio a cambio de la potencia gráfica que obtenemos en el Amiga.

También queremos criticar constructivamente a Phase 5, ya que hace tiempo que podría haber sacado al mercado ampliaciones para esta tarjeta, como por ejemplo el DSP o el módulo de vídeo y, sin embargo, no lo ha hecho. No sabemos el motivo de ello, pero nos resulta muy ilógico el hecho de desaprovechar las posibilidades de expansión que seguramente interesarían a muchos usuarios de Amiga y a Phase 5 le subiría la cantidad de ventas de sus productos.

Mientras esperamos a que llegue ese momento, podemos disfrutar de una calidad gráfica excelente en el Amiga con la Cybervision.■

Páginas Web

http://www.uga.umd.edu/~walrus/Amiga.html



Los usuarios que no estén al corriente de la historia y últimos acontecimientos sucedidos con el Amiga, en estas páginas están de forma resumida y ordenada, lectura imprescindible para aquellos que estén "descolgados" desde hace un año...

http://www.novadesign.com



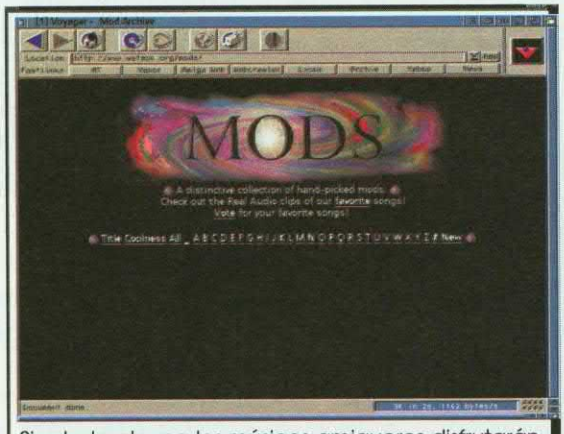
Este es uno de los webs que más han cuidado de su aspecto gráfico, no en vano se trata de las páginas de los creadores del magnífico programa de efectos de imágen Image FX. Aquí podemos encontrar las últimas versiones y ejemplos de efectos espectaculares con las imágenes.

http://www.melizo.com/area52/aorm/



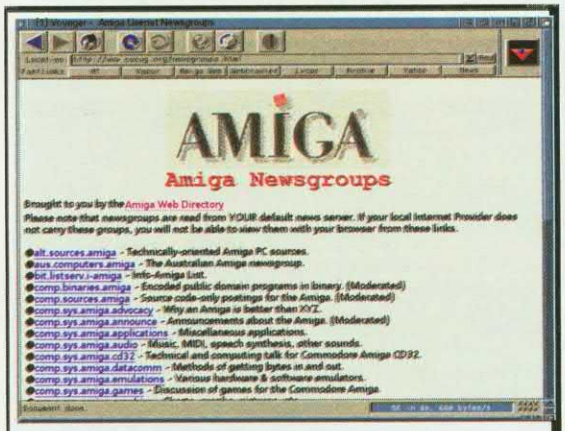
Para los que les guste toda la información condensada en un sólo web, aquí se reune información de referencia sobre el Amiga, su sistema operativo, el Lightwave, usos del Amiga, u diccionario técnico, noticias, etc.

http://www.watson.org/mods/



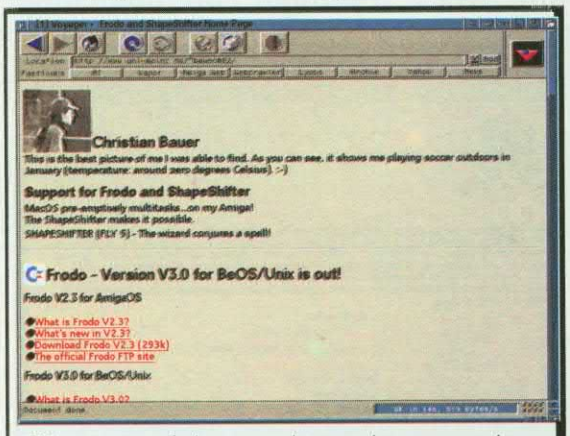
Sin duda alguna los músicos amigueros disfrutarán con las toneladas de módulos musicales que se ha clasificado por orden alfabético en estas páginas para poder ser cogidos por ftp. Además, puedes escuchar en directo ¡los módulos más votados del mes!

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



Existen decenas de foros de debate (news) dedicados a Amiga, pero para no perdernos ni uno, podemos fácilmente acceder a este web donde están ordenados todos los existentes.

http://uni-mainz.de/~bauec002/



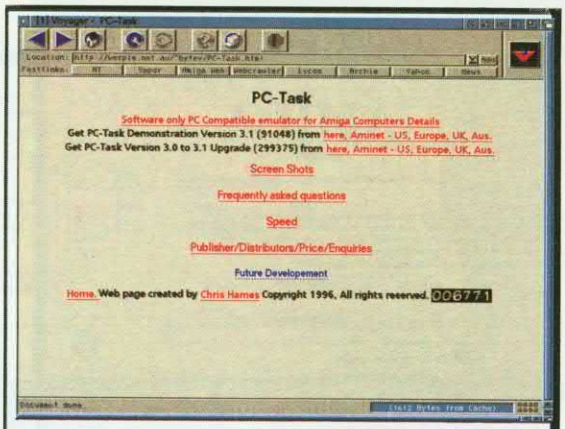
Esta es una página creada por el programador de los archiconocidos emuladores "ShapeShifter" de MAC y "Frodo" de C64. Aquí están las últimas versiones y los proyectos que está desarrollándo.

http://www.team17.com/



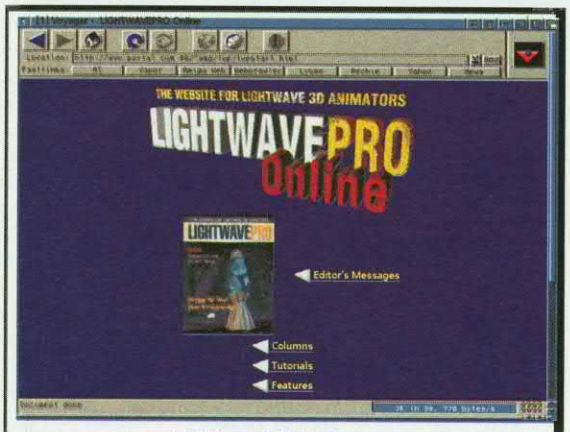
Team 17 ha sido siempre un lider dentro del mercado de juegos para Amiga y siempre ha ofrecido un apoyo incondicional a la máquina, tal y como lo demuestran sus páginas.

http://werple.net.au/~bytey/PC-Task.html



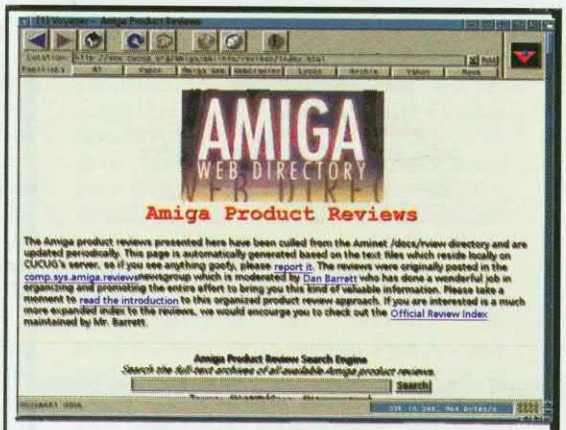
Si antes hemos comentado el emulador de MAC, ahora le toca al de PC, ya que su autor también tiene sus páginas web dedicadas al PCTASK...donde anuncia la nueva versión 486...

http://www.portal.com:80/~amg/lwp/lwpstart.html



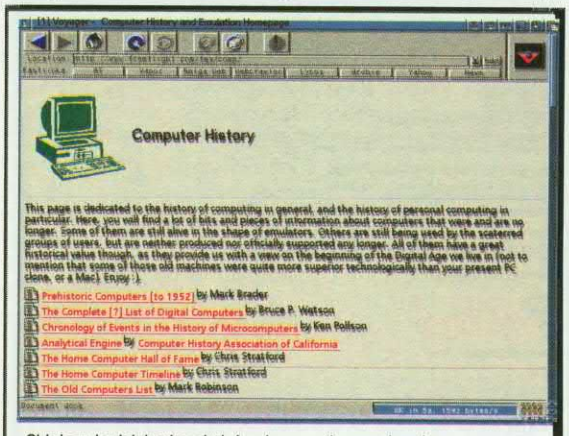
Los amantes del 3D y del Lightwave disfrutarán accediendo a las páginas online de una de las revistas más famosas: Lightwave Pro. Trucos, artículos, ejemplos, etc de como usar Lightwave.

http://www.cucug/amiga/amiinfo/reviews/index.html



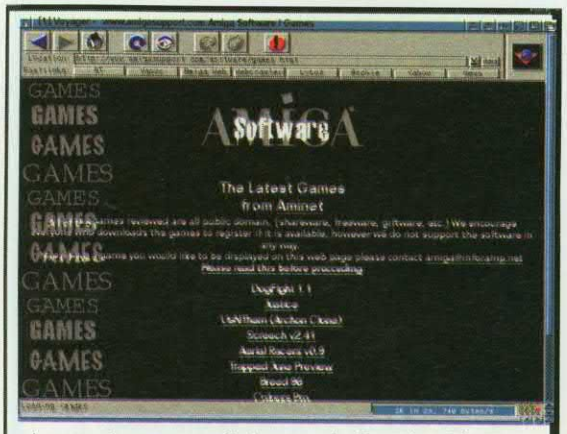
Desde luego los usarios de Amiga somos lo que no hay en ninguna otra plataforma...en esta página se recogen más de 400 comentarios de productos de Amiga escritos por usuarios...

http://www.freeflight.com/fms/comp



Si bien la historia del Amiga es importante, también lo es la historia de la informática en general...y en estas páginas podemos acceder a ella para tener cultura general sobre este tema.

http://www.amigasupport.com/software/games.html



Juegos, juegos y más juegos de Domino Público se encuentran disponibles y comentados en esta excelente página de apoyo a los programadores de juegos en Amiga...

Quim Guzmán

Librería de sonidos MIDI

Para todo aquel músico con equipo MIDI que programe sus propios sonidos, es importante el poder salvar dichos sonidos de alguna forma. Normalmente suele ser mediante volcados MIDI o Sysex Dumps. A la hora de utilizar los sonidos previamente volcados, podemos crear un sistema limpio y fiable que se encarge de enviar estos sonidos a sus sitios respectivos.

Librería MIDI.

Se entiende por librería MIDI a la colección de sonidos, configuraciones, etc..., de cualquier dispositivo MIDI. En el mercado existen numerosas utilidades que permiten el manejo de dichas librerías. Sin embargo, en el mundo Amiga podemos decir que estas utilidades no abundan y, cuando encontramos alguna, no nos convence por la incomodidad que supone utilizarla o cualquier otra razón.

La mayoría de estas utilidades permiten recibir la información para que luego se almacene y se envíe en el momento que consideremos oportuno.

Para este "proyecto" vamos a utilizar un fichero Amigaguide que se encargue de enviar los diferentes sonidos o cualquier información que previamente se haya almacenado. El fichero Amigaguide sirve de interface para facilitar la tarea. El programa encargado de recibir/transmitir la información MIDI es una utilidad llamada SysExpert. Esta utilidad se puede encontrar en el CD que Amiga.Info incluyó en el número 6, (Diciembre del año pasado). Esta utilidad almacena la información MIDI que se le transmita para que luego se envíe cuando se quiera. Dicha utilidad también puede enviar información MIDI recibida por otros programas como OctaMED.

De momento, todo suena un poco a chino, pero como se verá más adelante, es bastante fácil llevar a cabo este proyecto.

Como he comentado antes, vamos a utilizar Amigaguide como interface. Antes de nada vamos a ver cómo funciona dicho tipo de fichero sin entrar demasiado en materia, ya que no es el cometido.

El funcionamiento de Amigaguide.

A estas alturas de la vida "Amiga" supongo que sabréis, más o menos, de qué trata este formato de fichero de texto. Se trata de ficheros de texto divididos en páginas a las que se accede pulsando sobre el botón adecuado. A estas páginas se las denomina Nodos. Tanto el funcionamiento, el diseño de los botones como el hacer que una determinada letra o "pedazo" de texto aparezca subrayado en otro color de forma itálica, entre otros, se programa con una serie de instrucciones. Para editar este tipo de texto, se pueden utilizar editores como el Ed, Cygnus Ed, FrexxEd o similares. En la tabla 1, podéis ver las instrucciones más utilizadas. Ahora veamos un ejemplo:

```
@DATABASE Miprueba

@NODE MAIN "Primera página"
@{"Ir a la segunda página"
LINK DOS}
Modo normal.
@{b}Modo bold.
@{ub}
@{i}Modo italic.
@{ui}
@{u}Modo underline.
@{uu}
@ENDNODE
@NODE DOS "Segunda página"
@{"Ir a la primera" LINK
MAIN}

@ENDNODE
```

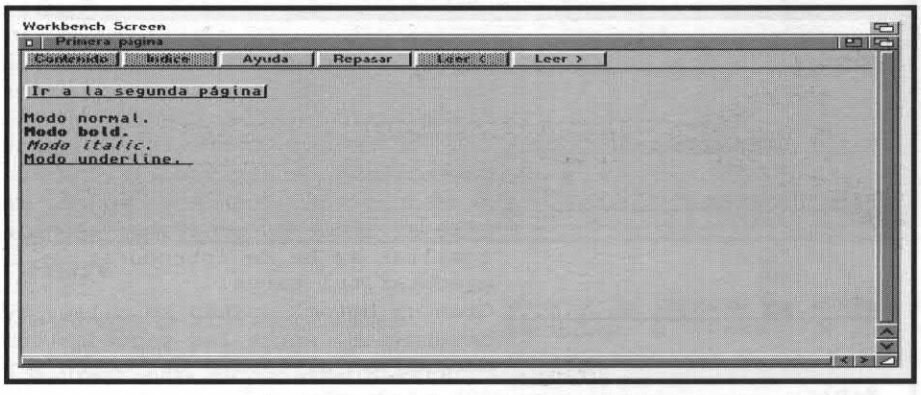


Figura 1.

En la figura 1 se observa el ejemplo

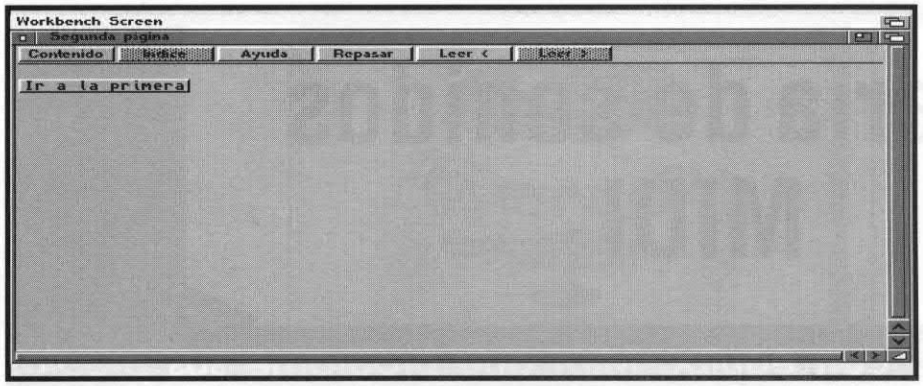


Figura 2.

cuando se visualiza con la utilidad Amigaguide o Multiview.

La figura 2 muestra el mismo ejemplo cuando se pulsa sobre el botón "Ir a la segunda página".

Manos a la faena.

Por un lado, tenemos Amigaguide, y, por otro, la utilidad SysExpert. Amigaguide se utilizará de interface entre el usuario y SysExpert, facilitando la tarea. El hecho de utilizar Amigaguide para tal evento, supone una comodidad frenta al uso de SysExpert para enviar, ya que evita el tener que abrir requesters para buscar por el disco duro aquella información que se ha de enviar y después pulsar el botón adecuado. Con Amigaguide se automatiza dicha tarea.

Vamos a programar una hipotética librería de sonidos. De aquí en adelante suponemos que hay una partición llamada WORK, un directorio llamado Música, dentro de él uno llamado SysEx, donde tendremos la utilidad SysExpert, y, por último, y dentro del directorio Música, otro llamado SonidosMIDI en el que vamos a tener los volcados de nuestros sonidos MIDI.

Para atajar caminos es conveniente asignar los directorios: Música, SysEx y SonidosMIDI. Aparte de acortar los caminos de búsqueda de los diferentes directorios, vamos a alargar, en cierta medida, la vida de nuestro disco duro. El

Instrucciones más utilizadas en el Amigaguide.

@DATABASE:	Es la primera instrucción que se ha de poner y va precedida del nombre que queramos ponerle a dicho texto. Es obligatoria.
@NODE:	Determina el principio de una página/nodo. Va precedida del nombre del nodo. Después, puede ir precedida del nombre de dicha página o nodo entre comillas. El nombre del primer nodo ha de ser: MAIN.
@ENDNODE:	Determina el final de la página/nodo. Es obligatoria.
@FONT:	Determina el tipo de letra para el texto. Si se omite se utiliza la Topaz.font tamaño 8. Si esta instrucción se encuentra antes del primer nodo, rige en todo el fichero. También se puede poner en cada nodo para que éstos se visualicen con diferentes tipos de letras.
@HELP:	Asigna una página/nodo al botón superior Help/Ayuda. Esta instrucción se ha de colocar antes del primer nodo. No es obligatoria.
@INDEX:	Asigna una página/nodo al botón superior Index/Índice. Esta instrucción se ha de colocar antes del primer nodo. No es obligatoria.
@{" " LINK nombredelnodo}:	Crea un botón. Cuando se pulse activamos la página/nodo determinada.
@{" " SYSTEM " "}:	Crea un botón. Cuando se pulse, realiza una tarea de sistema como arrancar un programa, por ejemplo. Dentro de las segundas comillas se ha de introducir la línea de comandos necesaria para ejecutar tal tarea.
@{" " RX " "}:	Crea un botón. Cuando se pulse, se ejecuta el script ARexx determinado entre las segundas comillas.Las primeras comillas determinan el tamaño del botón y pueden contener texto.
@{b}:	Activa el modo Bold.
@{ub}:	Desactiva el modo Bold.
@{i}:	Activa el modo Italic.
@{ui}:	Desactiva el modo Italic.
@{u}:	Activa el modo Underline.
@{uu}:	Desactiva el modo Underline.
@{bg fill}:	Activa un fondo azul.
@{bg highlight}:	Activa un fondo blanco.
@{bg background}:	Desactiva el fondo azul o blanco.
@{fg fill}:	Texto en color azul.
@{fg highlight}:	Texto en color blanco.

método más rápido de asignar los directorios suele ser desde un CLI, pero supone realizar dicha tarea cada vez que arrancamos el Amiga. Todas nuestras asignaciones deberían realizarse en la startup-sequence o en la secuencia de usuario, user-startup. Podemos editar nuestra user-startup con un editor y realizar las asignaciones:

```
Assign Musica: WORK:Musica/
Assign SysEx: Musica:SysEx/
Assign SonidosMIDI:
Musica:SonidosMIDI/
```

A partir de ahora, cada vez que se arranque el Amiga, se realizarán estas asignaciones de forma automática y se pueden utilizar en cualquier momento.

En primer lugar se han de almacenar los sonidos. Para ello utilizamos la utilidad SysExpert o bien el editor de mensajes MIDI de OctaMED. Con la utilidad SysExpert cargada y nuestro dispositivo MIDI preparado para enviar, pulsamos el botón REC en la pantalla de SysExpert y enviamos la información desde nuestro dispositivo MIDI. Una vez almacenada dicha información, la grabaremos en el directorio SonidosMIDI de nuestro disco duro. Esta utilidad es fácil de manejar. Si tenéis algún problema, se adjunta con un pequeño manual de uso. El manejo del editor de mensajes MIDI de OctaMED se encuentra en el tutorial dedicado a dicho programa.

Suponemos que nuestra hipotética y pequeña librería consta de 4 sonidos. Después de grabar y almacenar cada sonido en el directorio SonidosMIDI podemos editar nuestro fichero Amigaguide el cual se encargará de enviar esos sonidos. Nuestros hipotéticos sonidos pueden ser los siguientes:

Piano 1 OldOrgan ElecBass Viola 4

Estos sonidos ya están almacenados en el directorio SonidosMIDI. Ahora procederemos a editar el fichero Amigaguide, con un editor como Ed o Cygnus Ed, de la siguiente forma:

```
  @DATABASE MiLibreria
@NODE MAIN "Mis sonidos"
@{"Piano 1" SYSTEM "Run
SysEx:SysExpert BUFFER=1000
PATH=SonidosMIDI:Piano_1"}
@{"OldOrgan" SYSTEM "Run
SysEx:SysExpert BUFFER=1000
PATH=SonidosMIDI:OldOrgan"}
@{"ElecBass" SYSTEM "Run
SysEx:SysExpert BUFFER=1000
PATH=SonidosMIDI:ElecBass"}
@{"Viola 4" SYSTEM "Run
SysEx:SysExpert BUFFER=1000
PATH=SonidosMIDI:Viola_4"}
  @ENDNODE
```

Así quedará nuestro fichero visualizado con Amigaguide o Multiview (figura 3). Al

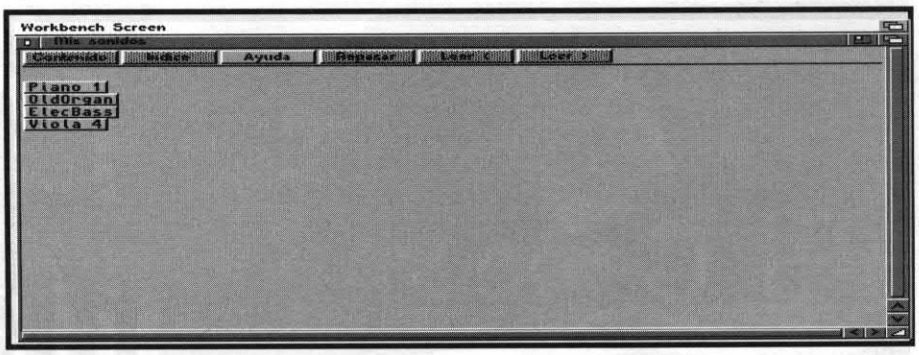


Figura 3.

pulsar sobre un botón, ese sonido es enviado a nuestro dispositivo MIDI.

Una vez editado el fichero, se le añade un icono (Project) y, como herramienta por defecto, podemos utilizar la utilidad lectora de ficheros formato Amigaguide o Multiview. Aconsejo utilizar la utilidad Multiview ya que la utilidad Amigaguide muestra una ventana cada vez que realiza una operación de sistema y ésta puede ser molesta.

Siguiendo el proceso al pulsar cualquier botón podemos observar cómo funciona el ejemplo: En primer lugar se crea un botón con el nombre del sonido que se va a enviar a nuestro dispositivo; cuando dicho botón se pulsa, se produce una operación de sistema que carga la utilidad SysExpert y envía vía MIDI, el sonido determinado que se encuentra en el directorio SonidosMIDI; cuando dicho sonido MIDI es enviado, como, por ejemplo, Piano 1, no será enviado. Para que SysExpert pueda enviar esta información, ha de tener por nombre, Piano_1.

Cada vez que se pulse un botón, SysExpert se reserva el puerto serie para enviar la información, por lo tanto, si hay otra utilidad que lo utilice en ese momento como un secuenciador MIDI o bien se está efectuando un impresión, no enviará información alguna.

Nuestra pequeña librería es muy simple. Puede ocurrir que con el paso del tiempo tengamos una librería con cientos de sonidos. En este caso se pueden organizar por tipos: pianos, Cuerdas, Bajos, etc. Se puede tener cada tipo agrupado en una página/nodo.

En la figura 4 podemos ver una ventana de Amigaguide de mi librería personal. Podéis



Figura 4.

SysExpert se desactiva automáticamente.

Como podéis observar, la utilidad SysExpert utiliza dos comandos: BUFFER y PATH. El comando BUFFER sirve para que dicha utilidad coja una porción de memoria acorde con el tamaño de la información a enviar. El comando PATH sirve para que SysExpert busque la información a enviar por el camino correcto. Se puede decir que SysExpert desde un CLI con estos comandos u opciones, trabaja como un comando normal.

El nombre de los sonidos, como también podéis observar, no puede tener espacios. Un sonido o fichero de información MIDI observar la cantidad de sonidos. Es conveniente, si el número de ellos es elevado, organizarlos por tipos y cada tipo alojarlo en una página/nodo.

Este proyecto está abierto a cambios, y se ha de ir editando el fichero a medida que nuestra librería aumenta.

Fuera un poco del proyecto, podemos decir que un fichero Amigaguide convenientemente editado se puede utilizar como interface de carga de módulos, samples, visualizar tanto imágenes como dibujos, etc, etc...

Bueno, amigos, esto es todo por ahora. Espero que os sea útil este proyecto.■

Josep Alemany/Esteve Lázaro



Efecto plasma

Hola, bienvenidos al apasionante mundo de la programación en ensamblador de vuestra máquina preferida. El mes pasado, como pudísteis comprobar, nos fue del todo imposible poder incluir nuestro artículo en la revista. Lo sentimos y esperamos que no vuelva a ocurrir en el futuro para que podáis disfrutar cada mes tanto como nosotros.

Probad la rutina de este mes...¿Quién ha pasado el maldito imán por mi monitor multisync?. Que nadie se asuste. Vuestros monitores no están estropeados. Se trata del efecto MegaDabutenPlastikGuay de este mes. Esperamos que os guste y, si no, que aprendáis mucho.

Sin más preámbulo vamos directamente a zambullirnos en el código del Copper, ya que este mes vamos a profundizar un poquito más en las posibilidades de este fantástico chip que, con tan sólo tres instrucciones, es capaz de hacer auténticas maravillas. El código que hemos incluido en los disquetes de portada crea un efecto bastante conocido en la DemoScene. Se trata, ni más ni menos, que de un efecto de plasma. Algunos programas de gráficos (el Photogenics) incorporan opciones que son capaces de generar imágenes de un fractal plasmático. Sin embargo, nosotros vamos a ir un poco más allá y crearemos un efecto algo más complejo. El resultado final se consigue con la superposición de tres imágenes (una para cada componente de color: rojo, verde y azul) que al moverse en diferentes scrolls senosoidales generan el efecto óptico (Para aquéllos a los que no os quede claro cómo es este efecto algo sicodélico, simplemente ejecutar el programa del disquete. Ya lo dice el refrán: Más vale una imagen que mil palabras). Es recomendable disponer de una máquina rápida para ver el efecto a la velocidad adecuada (68020 o superiores). Hay que mover muchos datos a Chip Ram, y eso es lento en cualquier máquina, si además le añadimos tiempo para ejecutar el código en un simple 68000, lo más seguro es que no obtengamos los deseados 50 frames por segundo.

Ahora que todos sabemos de lo que hablamos, vamos a explicar cómo se debe programar el Copper para conseguir este efecto.

Podemos utilizar la instrucción MOVE del Copper para cambiar el Color de fondo (el word contenido en el registro $dff0180). Cuando no hay ninguna imagen en la pantalla, el Denise sólo muestra el color 0, o color de fondo. Si cambiamos este color con varias instrucciones del copper MOVE concatenadas, obtendremos lo que se llama una imagen copper. Con este truco podremos conseguir más de 32 colores en pantalla sin recurrir al HAM o al EHB (extra half brite).

Veamos cómo se codificaría la CopperList. Más o menos, quedaría así:

```
WAIT  $5c,$30 Espera a la
linea $30 MOVE $0180,$0fff
para el color blanco MOVE
$0180,$0f00 para el rojo
MOVE $0180,$00f0 para el verde
MOVE $0180,$000f para el azul
MOVE $0180,$0000 para el negro
..... ..... WAIT  $5c,$31
Espera a la linea $31 MOVE
$0180,$0xxx para el color dl
primer pixel de la segunda
linea
MOVE $0180,$0xxx para el color
del segundo pixel
MOVE $0180,$0xxx etc... .....
..... etc
```

Captar que cada uno de los nibbles del segundo word son un componente del color. F en hexadecimal es el valor máximo de cada componente en un AMIGA ECS (16 valores para cada componente nos dan la famosa cifra: 16-rojo x 16-verde x 16-azul = 4096 colores). Pero existe una pequeña limitación: El Copper no es capaz de cambiar el valor del registro $dff0180 cada pixel, sino cada 8 pixels. Esto es debido a que debe compartir la memoria chip con el resto de custom chips. Cada uno de ellos dispone de unos ciclos determinados para acceder y manipular el contenido de la memoria. El Copper, como es natural, dispone sólo de algunos ciclos, además de tardar un tiempo en el acceso a la memoria. Todo esto se traduce en una pérdida de resolución horizontal cuando intentamos crear una Imagen Copper. El Copper tarda 4 ciclos en realizar una instrucción move. Mientras que la circutería de vídeo enseña 2 pixels en un ciclo. Resultado: El Copper tarda 8 puntos de raster antes de que pueda hacer el siguiente **MOVE** para cambiar el color. De acuerdo, perdemos resolución, pero a cambio ganamos en cantidad de colores.

El resto de la teoría es realmente sencilla. Sólo deberemos crear una imagen que tenga una apariencia algo especial. (podríamos realizarlo con tres, pero ocuparían demasiada memoria para incluirlas en el disco de portada). En nuestro caso vamos a utilizar Senos (¡¡dejad a la Pamela Anderson en paz!!!), funciones matemáticas que usaremos para crear interferencias. La imagen ha sido creada mediante un sencillo programa en AMOS. (¿Qué queríais? era lo que teníamos más a mano). El programa también lo adjuntamos junto con la rutina. Así, si queréis, podéis modificar la imagen base para obtener modificaciones del plasma. O incluso realizar un plasma con tres imágenes diferentes, una para cada componente, o lo que se os pase por la cabeza. La gracia de todo el asunto es la superposición de las tres componentes. En realidad, cada componente realiza un movimiento relativamente simple. Si analizas la rutina y anulas los movimientos de todos los componentes menos uno, el rojo por

ejemplo, te darás cuenta de ello. Para hacer esto, sólo tienes que ir a la subrutina donde se mezclan las tres imágenes en una sola (DoCopperPlasma para ser exactos) y dejar sólo una componente. De hecho, no es estrictamente necesario utilizar tres componentes para la rutina. Los forofos del Barça pueden quitar el componente verde del plasma y tendrán un Plasma blaugrana. Así también se ganaría algo de velocidad para los que la necesiten. Si vais muy apurados, también podéis quitar unas cuantas líneas y columnas para recortar tiempos, aunque una solución mejor pasaría por optimizar el bucle grueso de la subrutina DoCopperPlasma que es donde se pierde el 90 por ciento de tiempo.

La rutina se compone de tres partes... ¡oh no, cielos, otra vez no !. Bueno, ¿para qué vamos a engañaros?, la inicialización y el cierre os resultarán sospechosamente familiares, ya que son los mismos que los del anterior artículo. El bucle principal lo único que hace es llamar a las subrutinas que calculan la nueva posición del plasma y lo dibujan. No hay que olvidar que hay que cambiar de página para hacer la paginación (ChangeCopper). Previamente a todo esto nos esperamos a la línea 221 para sincronizarlo todo como Dios manda, cosa que se consigue con la macro WaitVbl ya usada anteriormente. Al final miramos si se ha pulsado el botón izquierdo del ratón. Si no se ha pulsado, volvemos a ejecutar el bucle principal; si se ha pulsado, volvemos al Wb.

Ahora vamos a profundizar un poco más en cada subrutina, por si alguien se ha perdido. Por el orden en el que se llaman en el bucle principal son las siguientes:

-InitCopper

Inicializa la estructura para las dos Copper lists. Se compone de 128 WAITs más los MOVEs al registro del color 0 ($180) correspondientes. La variable columnas controla el número de MOVEs.

-ChangeCopper:

Esta rutina intercambia los valores de los punteros del copper visble con el de trabajo y acto seguido pone la dirección de la Copper Visible en el registro Cop1Lc (Copper List 1). Esto lo hacemos porque no queremos que se vea cómo se cambia la imagen que el Copper está enseñando en un fotograma. Por eso trabajamos con una Copper que nunca se verá en pantalla hasta que no se haya completado su escritura. Las variables de interés son:

CopperWork: Copper donde se realizan las operaciones de escritura.

CopperView: Copper visible en el frame actual.

-AddAngles:

Aquí es donde sumamos el incremento a cada ángulo correspondiente a una de las 6 coordenadas de interés. Tenemos dos coordenadas X e Y para las 3 componentes. Esto nos da un total de 6 ángulos, a saber: AngleRX, AngleRY, AngleGX, AngleGY, AngleBX, AngleBY. Los ángulos están multiplicados por 32, es decir, rotados 5 bits a la izquierda. ¿Por qué?. Muy simple, para obtener más precisión. De esta forma, si sumamos el valor 16 al ángulo, estamos incrementando el ángulo en 0.5 unidades. El sistema se llama coma fija, y es un método para obtener números con decimales mucho más rápido que el coma flotante. Si entiendes esto, no te será muy difícil comprender lo que se hace con la tabla de senos, ya que es prácticamente lo mismo. Si no lo entiendes, pide hora a tu traumatólogo... No, es broma. Echa un vistazo al cuadro que hemos preparado, tal vez te sirva de ayuda.

-SetOffsets:

Subrutina para calcular los desplazamientos horizontales y verticales de cada imagen superpuesta. Los desplazamientos horizontales van de 0 a 160 y los verticales de 0 a 128 y se calculan a partir de la tabla de senos.

-DoCopperPlasma:

Finalmente la rutina estrella. La parte que da más quebraderos de cabeza, sobre todo cuando intentas optimizarla. Lo primero que hace esta rutina es calcular la dirección de inicio de cada componente a partir de los desplazamientos. El plasma real tiene un ancho de 160 bytes que son los que se van enseñando horizontalmente. Por eso, multiplicamos el desplazamiento vertical por 160 y sumamos el horizontal. Al final de todo, antes de entrar en el bucle, tenemos que A0 apunta a los datos de la imagen en rojos y A1 y A2 igual pero para la imagen en verde y en azul respectivamente. Después de esto, hay un bucle que suma lógicamente (OR) el byte correspondiente a cada componente. Hay

Generación de imágenes.

Para crear el bitmap que se coloreará con el Copper y mostrará el efecto, hemos optado por usar AMOS (hemos hecho una pequeña concesión a este lenguaje de alto nivel).

La creación de la imagen está basada en interferencias que generaremos con una función matemática. Dicha función también utiliza senos (como veis, hoy estamos algo trigonométricos). En el disco de portada encontraréis el código AMOS junto al de ensamblador por si queréis ver cómo se ha hecho la imagen o experimentar y generar vuestras propias creaciones.

```
Reserve As Data 1,40960
Screen Open 1,320,256,16,Lowres Curs Off
Flash Off
Palette $0, $111, $222, $333, $444, $555,
$666, $777, $888, $999, $AAA, $BBB, $CCC,
$DDD, $EEE, $FFF MEM=Start(1)
Degree  For Y=0 To 255 For X=0 To 159
A=8*Sin(Y*4)+8 B=8*Sin(X*8)+8
C=(Sin(3*Y+3*X)*Sin(2*X+5*Y))*8+8 D=(A+B+C)/3
If(D>15) Then D=15 Plot X*2,Y,D Plot
X*2+1,Y,D Poke MEM,D Inc MEM Next X Next Y
Bsave "DF0:SinUS2D",Start(1) To
Start(1)+40960
End
```

El detalle más importante que creo que habría que explicar es el significado de las variables A, B,C, D. D es la media entre A, B y C. De esta forma, nos aseguramos que el valor final que dibujamos en pantalla no pase de 15. A y B son funciones seno que dependen de Y y de X respectivamente, con su factor de escala correspondiente. Si sólo usásemos A y B para la media, tendríamos las típicas montañitas senos tridimensionales. El término D lo usamos para crear un poco de distorsión. Es el producto de dos senos que dependen de una combinación lineal de X y de Y. Esto crea una distorsión suave a partir de la imagen base (A+B). Este tipo de fórmulas puede llegar a crear texturas bastante buenas. Una mejora interesante a la rutina sería que ella misma generara el plasma en lugar de crear una imagen por superposición. El detalle sería generarlo en tiempo real. Si se consiguiera (con una máquina suficientemente rápida) calcular la imagen y dibujarla en pantalla a tiempo real y viésemos la evolución de las figuras con la variación de los parámetros, estaríamos delante de un espectáculo digno de ver. Se podría escribir un libro entero explicando todo esto, pero no es el cometido del artículo.

Coma fija.

En muchas ocasiones, para hacer efectos gráficos, deberemos hacer operaciones matemáticas que requieren trabajar con decimales. Desgraciadamente, los procesadores actuales trabajan mucho más rápido con números enteros que con decimales. En las rutinas que usan fórmulas trigonométricas (como las de este artículo) es necesario el uso de decimales puesto que los valores están comprendidos entre 0 y 1.

Una solución es el uso del coprocesador matemático, pero hasta hace poco tiempo su precio era excesivo para muchos usuarios que lo aprovecharían en muy pocas aplicaciones.

La solución final a todos nuestro males se denomina Coma Fija y es un truco que nos permite emular decimales con enteros. Funciona de la siguiente manera:

Cuando tengamos que almacenar un número con decimales, destinaremos unos cuantos bits para la parte entera y otros bits para la parte decimal. Pero aún hay un problema, la parte decimal debe estar multiplicada por el mayor número que ésta pueda almacenar, si tenemos 8 bits para decimales, deberemos multiplicar por 256, si tuviéramos 16 bits (según la precisión que deseemos para la parte decimal, escogeremos un mayor número de bits) se multiplicaría por 65536, etc...

Supongamos que tenemos un word. Para hacerlo aún más sencillo, dedicaremos 8 bits para enteros y 8 bits para decimales. Así el número 128,64 se codificaría como:

128 0.64*256=163,84 sólo almacenamos 163
%10000000 10100011
$80 $A3

De esta manera conseguiremos más precisión en nuestras rutinas, pero aún hay un problemilla: las multiplicaciones. Si tenéis una lista de los ciclos que tarda cada instrucción del 68000, podréis comprobar que la multiplicación no es, precisamente, una de las más rápidas (entre 35 y 70 ciclos). Este problema tiene una solución inmediata: desplazar. Si desplazamos un número binario a la izquierda equivale a multiplicar dicho número por dos (desplazarlo a la derecha equivale a dividirlo por dos). En nuestro ejemplo anterior deberíamos rotar por 8 bits si queremos quedarnos con la parte entera:

LSR.W <dirección>,<número de bits a rotar>.
ASR.W si queremos trabajar con signo

El desplazamiento tarda mucho menos que la división. Por ese motivo son ideales cuando se necesita velocidad.

Para hacer los senos/cosenos de la rutina tenemos dos opciones: calcularlos a tiempo real o, como podéis imaginar, tener una tabla. La tabla es una gran solución: ocupa relativamente poca memoria, es mucho más rápida y gracias al método de Coma Fija, podemos disponer de decimales. ¡Bravo por las matemáticas!

En la rutina de este mes nosotros hemos utilizado 11 bits para la parte entera y 5 para los decimales en los ángulos. También hemos utilizado 14 bits para almacenar un número entre 0 y 1 en la tabla de senos. En los ángulos sólo se utiliza el coma fijo para realizar adiciones fraccionarias. En cambio, la tabla de senos se usa para multiplicar por números entre 0 y 1. Todas las operaciones aritméticas se pueden realizar con o sin signo en este método de almacenamiento. De este modo, si queremos multiplicar por 0.25, por ejemplo, deberemos hacer lo siguiente:

0.25*16384=4096

Este es el número en coma fija que representa a 0.25. Vamos a multiplicarlo por ejemplo por 457. Despreciando la parte entera obtenemos: 457*0.25=114. Eso es lo que tiene que dar.

Si hacemos el producto

4096*457=1871872

Si ahora desplazamos 14 bits a la derecha, es decir dividimos por 16384, tenemos:

1871872>>14=$1c9000>>14=114

La precisión con la que queráis trabajar será la que os indicará cuántos bits utilizar. La coma fija es un gran recurso y es utilizada en multitud de casos (siempre que se requiere velocidad en la utilización de decimales).

que desplazar a la izquierda cada componente los bits necesarios para obtener un word con 3 'nibbles' RGB que es lo que necesita el registro de color. Se realiza este proceso para todos los puntos, es decir 49 columnas por 128 filas. Las variables de ensamblador líneas y columnas controlan el tamaño de la imagen. A3 tiene la dirección del copper de trabajo, D0 el número de líneas para el bucle y D1 el número de columnas. D3 y D4 son utilizados para trabajar. D2 es el módulo o valor que hemos de sumar a A0, A1 y A2 cuando llegamos al final de una línea. Y eso es todo. La rutina en sí no es muy difícil. El único problema, tal vez, sea la cantidad de datos que hemos de mover. 49X128 da la nada despreciable cantidad de 6272. Ese es el número de veces que se ejecuta el bucle en cuestión. Suponiendo que el bucle entero tardara sólo 20 ciclos, que es mucho suponer, la rutina entera tardaría aproximadamente (6272*20) 125440 ciclos en ejecutarse. Esa cifra está muy cerca de los 144000 ciclos de los que dispone un frame en PAL para una 68000 funcionando a 7.14 MHz. Como podéis comprender, si nos llegamos a pasar de esos ciclos, sería matemáticamente imposible que dicha máquina ejecutara todo el proceso a 50 imágenes por segundo. El sentido común (y desgraciadamente la experiencia también) nos dicen que ese bucle necesita desesperadamente ser optimizado. En futuros artículos analizaremos esa cuestión y otros métodos para hacer plasmas y efectos similares que no sean tan costosos, y sobre todo, mucho más rápidos. Si no lo hemos hecho ahora es porque habría que explicar mucho hardware del Amiga para poner una simple imagen en pantalla. Además, queríamos que vieseis toda la potencia que puede dar de sí el Copper. Bien programado, el Copper puede hacer auténticas maravillas. Por eso, será la mejor arma secreta que puede tener un programador de Demos y de juegos. Considéralo como tu mejor aliado.■

NOTA:
Las rutinas, rutinas compiladas y rutinas en AMOS las puedes encontrar en el disco de la revista. Solicitalo a nuestra redacción y te lo enviaremos gratuitamente.

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

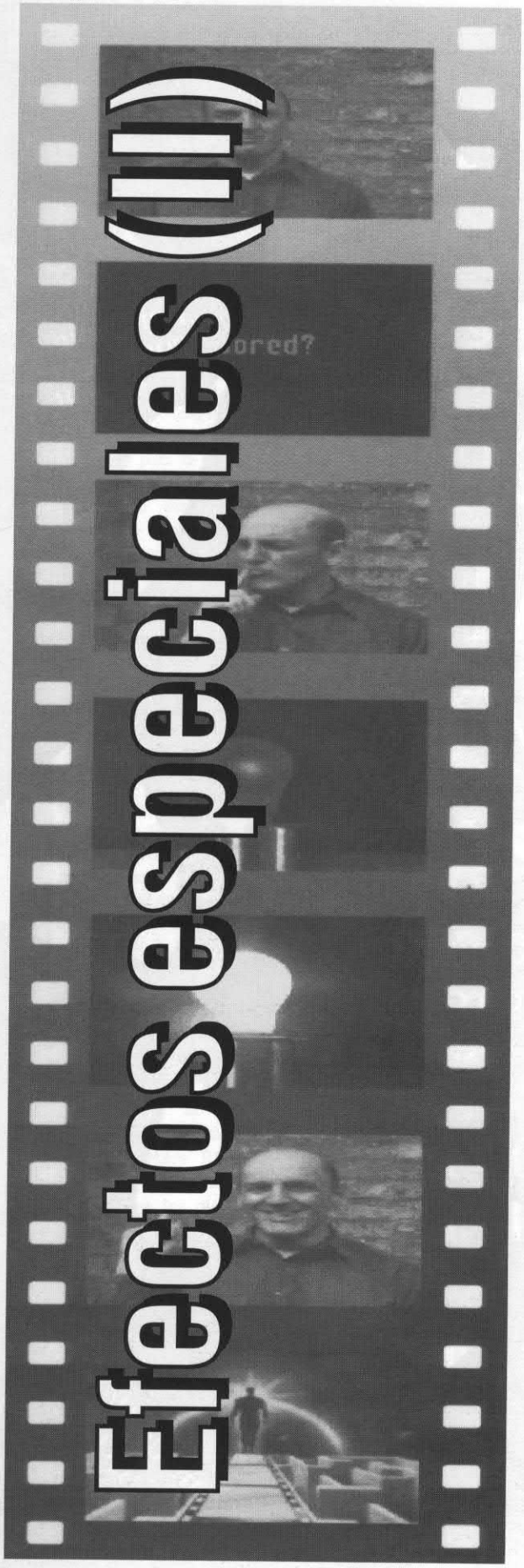
¡Sólo 3.900 Ptas!
¡Solicítalo YA!

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

Martín Santos

Efectos especiales (II)



Muchos de los trabajos profesionales existentes se suelen realizar utilizando estaciones de trabajo, pero, en general, son los usuarios de PC los que más permiten esta emigración, tal vez por desconocer la existencia de las texturas y pinceles animados, también llamados animbrush. En este artículo vamos a explicar cómo hacer cosas que, en teoría, sólo están reservadas para las estaciones de trabajo pero que en la práctica están al alcance de un usuario medio que disponga de un Amiga con 1 o más megas de RAM.

Antes de explicar los conceptos básicos os contaré una pequeña anécdota que me ocurrió hace cuatro años. En aquellos tiempos, pendientes de la llegada del betacam digital, y con un modesto Amiga 3000, 16 megas de RAM y un disco duro de 100 megas, realicé un spot publicitario para una campaña a nivel nacional de una marca de turrones de Alicante. Por la complejidad del logotipo, se decidió utilizar tecnología mixta, o sea, ordenador y dibujos animados. Con los dibujos animados y gracias a la técnica de los pinceles animados realizamos un spot digno de una estación de trabajo. Fue tan impresionante el resultado final que el publicista se negó a aceptar que hubiera sido el Amiga el ordenador que había producido la animación. Tras enseñarle una cinta con la animación, éste dijo que podía ser de cualquier ordenador. Entonces, decidí cargar la animación en el ordenador y dispararla con el D.Paint V normal. Se le cayó la baba y admitió que lo que yo había hecho sólo lo podía hacer una estación de trabajo o un Amiga.

La animación no era más que una especie de alfombra voladora que flotaba y se desplegaba como si se tratara de un pergamino con un efecto de estelas tipo Disney. Aparecía letra por letra hasta formar la marca o logotipo, muy sencillo pero eficaz, tanto que realizamos varios spots más con aquella técnica y todo en tiempo real.

La técnica multicapa

Para muchos, la técnica multicapa es un terreno vedado al Amiga. En este artículo os explicaré cómo usarla en vuestros trabajos.

La técnica multicapa es ideal para animaciones tradicionales, o sea, dibujos animados. Pongámonos a trabajar, que vamos a conseguir una animación muy profesional.

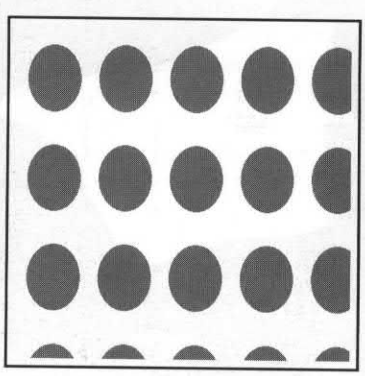
Dibujos animados con Amiga

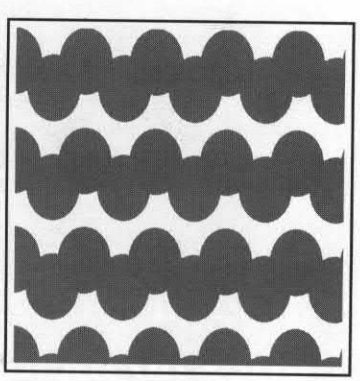
Lo primero que debemos hacer es el fondo. Tomemos como referencia el Brilliance, en el cual abriremos la página donde hacer la animación. Es recomendable abrir 900x660, así podemos ver todo el gráfico en pantalla. Hay que procurar que el dibujo sea cilíndrico, o sea, que el principio y el final del dibujo encajen entre sí. De esta forma evitaremos botes en la animación, ya que el fondo será de repetición infinita. Si queremos utilizar un fondo muy largo y variado, es recomendable usar una pantalla de, por ejemplo, 3000x330. El primero equivale a la longitud del fondo y el segundo, al ancho.

En principio podemos mover fondos de todas las resoluciones y colores posibles, sólo hay que tener en cuenta la potencia y memoria RAM de nuestro ordenador.

Es importante, puesto que al mover la animación podemos encontrarnos que se mueve a saltos, un efecto muy desagradable y poco real.

Si poseemos una tarjeta de compresión-descompresión de datos tipo

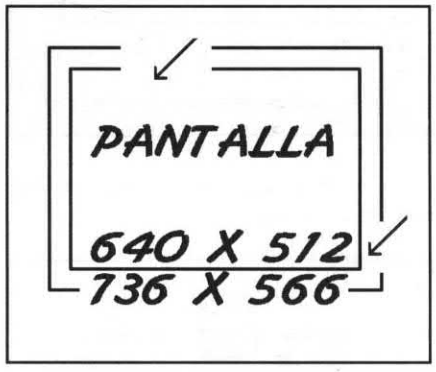






3 EJEMPLOS DE UN ANIMBRUSH BASICO

MPEG o JPEG, el problema estará resuelto ya que a la hora de editar se verá defectuoso pero, al grabar en vídeo, la animación irá muy fluida y parecerán dibujos animados reales.



Si grabamos la animación como anim, la podremos cargar varias veces para que dé la sensación de un fondo infinito. Sin duda, es la mejor forma de no hacer demasiado trabajo, pero el resultado será igualmente muy bueno.

En baja resolución, a 16 colores, salvamos un pincel en 887 x 330 pixels. Dibujamos a papel o en ordenador una secuencia de dibujos (lo mejor es escribir primero un guión con la descripción de los personajes, número, etc...), lo escaneamos dibujo por dibujo o bien, lo digitalizamos. Hay que tener en cuenta dos cosas: la relación sobre la pantalla y la posición del gráfico para evitar problemas mayores. Cuando editemos hay que aproximarse al máximo a la relación de pantalla 1:1.

Una vez grabado el fondo como anim, podemos utilizarlo tantas veces como queramos, simplemente volviéndolo a cargar con la opción append, de forma que el fondo nunca se nos agotará. Supongamos que tenemos dos personajes y un avión en el firmamento. Cuando hemos cargado los fotogramas en el mismo orden de la animación, los recortamos como brocha a relación total de pantalla.

El primer paso es cargar la animación de fondo. Con los pinceles añadiremos los personajes capa a capa. Cada vez que añadimos un personaje, creamos una capa. ¡Así de fácil! Eso sí, hay que tener en cuenta, siempre, la relación en pantalla de todos ellos para que no nos salgan gigantes.

Si digitalizamos un niño corriendo con un fondo neutro y lo pasamos a 256 colores, podemos recortarlo sin dificultad, aunque tendremos que editarlo en modo HAM-8 para evitar problemas con las paletas. Con esta técnica podemos editar también en vídeo digital o crear efectos en la imagen antes impensables. Todo depende de tu imaginación.

De todas formas, lo más importante es disponer de un sistema de aceleración de gráficos para poder moverlos con más soltura. En próximos artículos dedicaremos espacio a los efectos especiales tanto en 2D como en 3D.

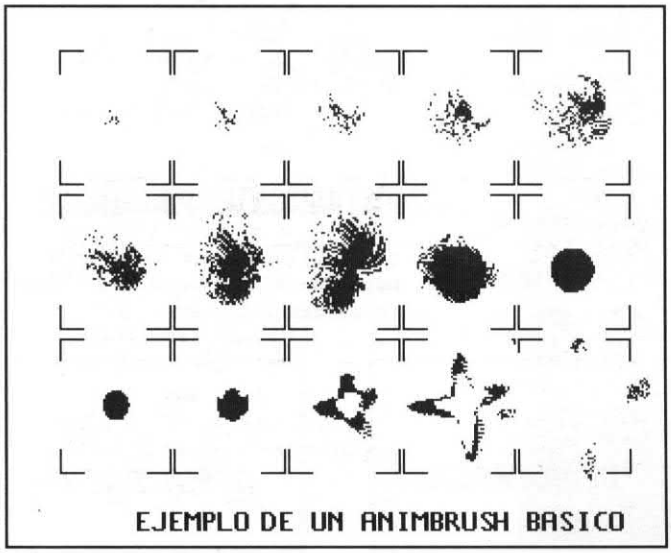
Pinceles animados

Como referencia, podemos utilizar o DPaint en sus versiones 3.4, 4.5 ó 5.2, la última aparecida en el mercado. También se puede utilizar el Brilliance, este último en versión 1, 2 ó 2.1, la última versión. De momento, no podemos utilizar ni la versión 5.5 de Dpaint, en desarrollo, o el Brilliance 3, también en desarrollo Mientras tanto, cualquiera de estas otras versiones serán más que suficientes para poder seguir este tutorial.

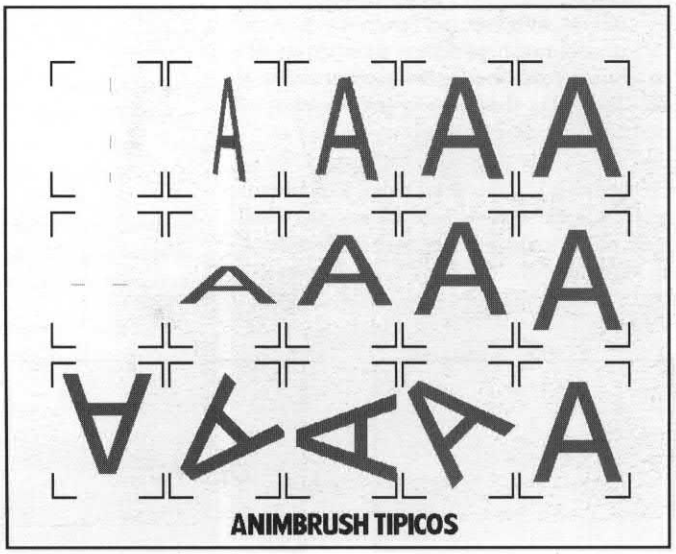
Un claro ejemplo de la utilización de los animbrush, es el desarrollo de juegos comerciales, ya que sin los animbrush sus gráficos no tendrían animación ni vida. Ahora te voy a explicar cómo crear tus propios animbrush.

Cómo crear un animbrush profesional

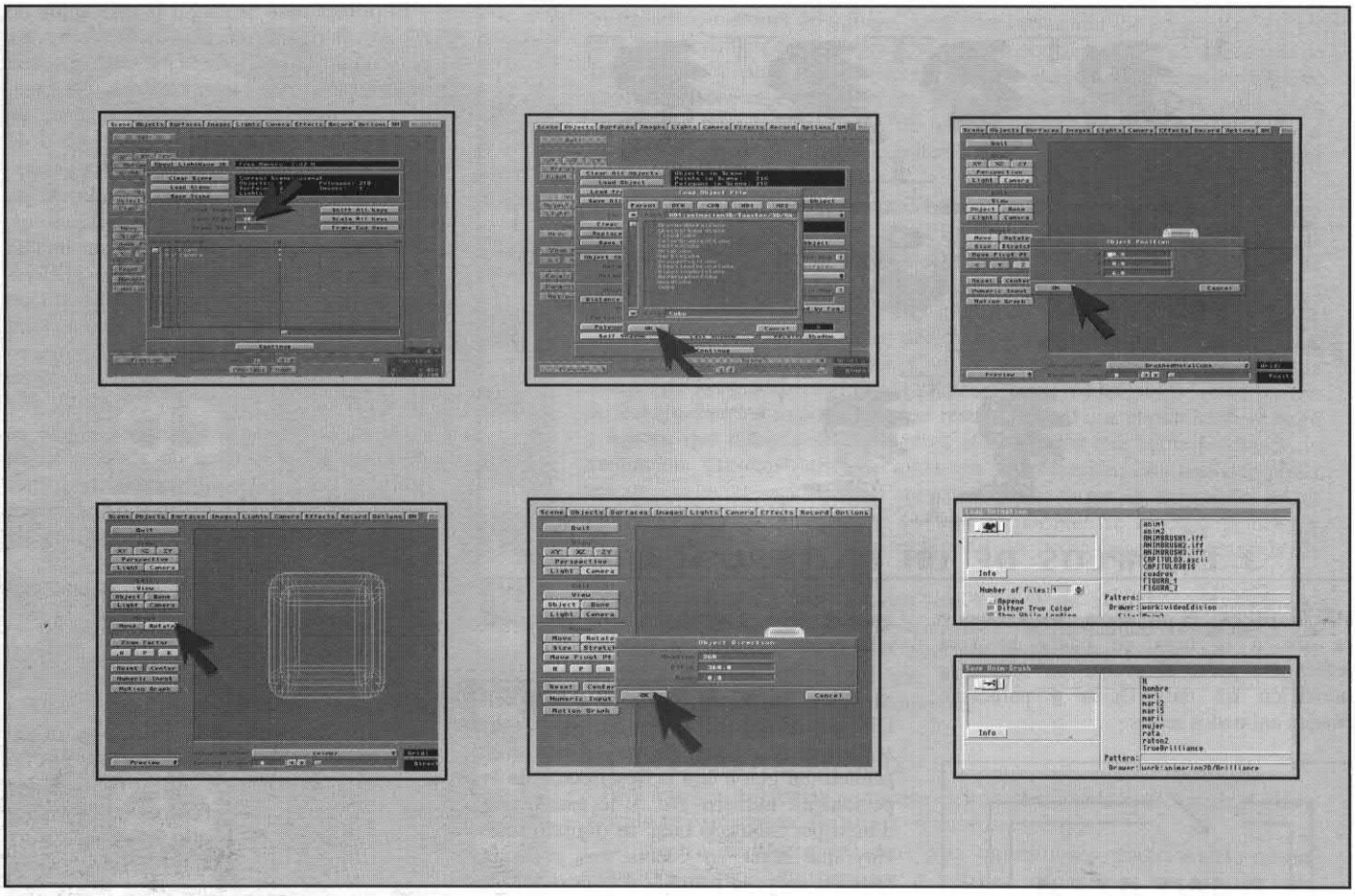
1) Cargamos un programa de 3D y generamos un cubo rotando en 3D, con



EJEMPLO DE UN ANIMBRUSH BASICO



ANIMBRUSH TIPICOS



ángulo de 360 grados para poder luego utilizar como brocha, con o sin textura.

2) Generamos 30 fotogramas en HAM-6 u 8.

3) Lo pasamos a 256 colores o a 16, según el modelo de Amiga.

4) Generamos la animación en formato anim ajustando el tamaño del objeto al tamaño deseado, ya que si lo realizamos muy grande, tendremos problemas para moverlo.

5) Cargamos la animación en el Dpaint o Brilliance.

6) Recortamos como animbrush. Con varios animbrush podemos trabajar en 3D en tiempo real. Si combinamos animbrush de 2D y 3D, el resultado puede ser muy profesional.

En definitiva, con esta técnica podemos realizar cabeceras y titulaciones de nivel muy profesional y hasta hace nada sólo al alcance de pocos.

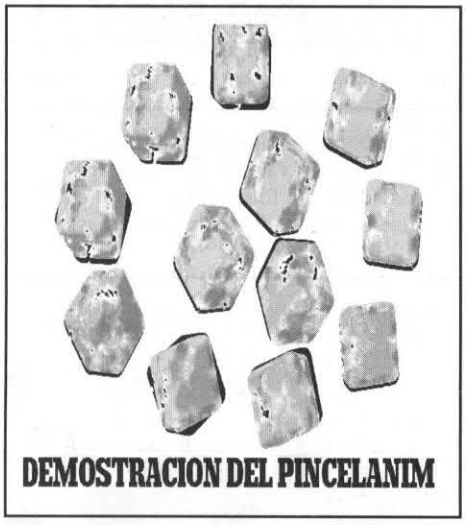
Cómo crear texturas animadas

Desde el Dpaint, Brilliance o cualquier otro programa de animación, podemos crear una animación cíclica, por ejemplo, una bola. Sacándola a modo fill o de rellenado de forma, podemos repetir la bola en toda la pantalla, de forma infinita. Sería el ejemplo de una texturanim.

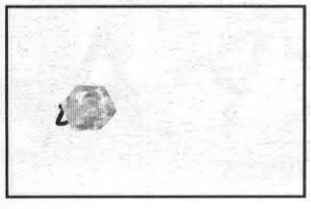
Si poseemos un digitalizador y digitalizamos un fuego de leña durante 1 segundo, podríamos utilizarlo luego en el Dpaint o en un programa de 3D como fondo o para aplicar sobre un determinado lugar.

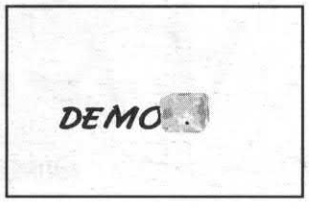
En Babilon 5, serie que en estos momentos emite TV1, eso sí, "Quién sabe dónde" y a qué hora, pues llevo varios días sin lograr localizarla en la programación, podemos observar como muchas naves tienen texturas animadas para simular el efecto de desplazamiento de texturas.

También podemos coger una textura hecha y recortarla Frame a Frame para obtener muy buenos resultados.



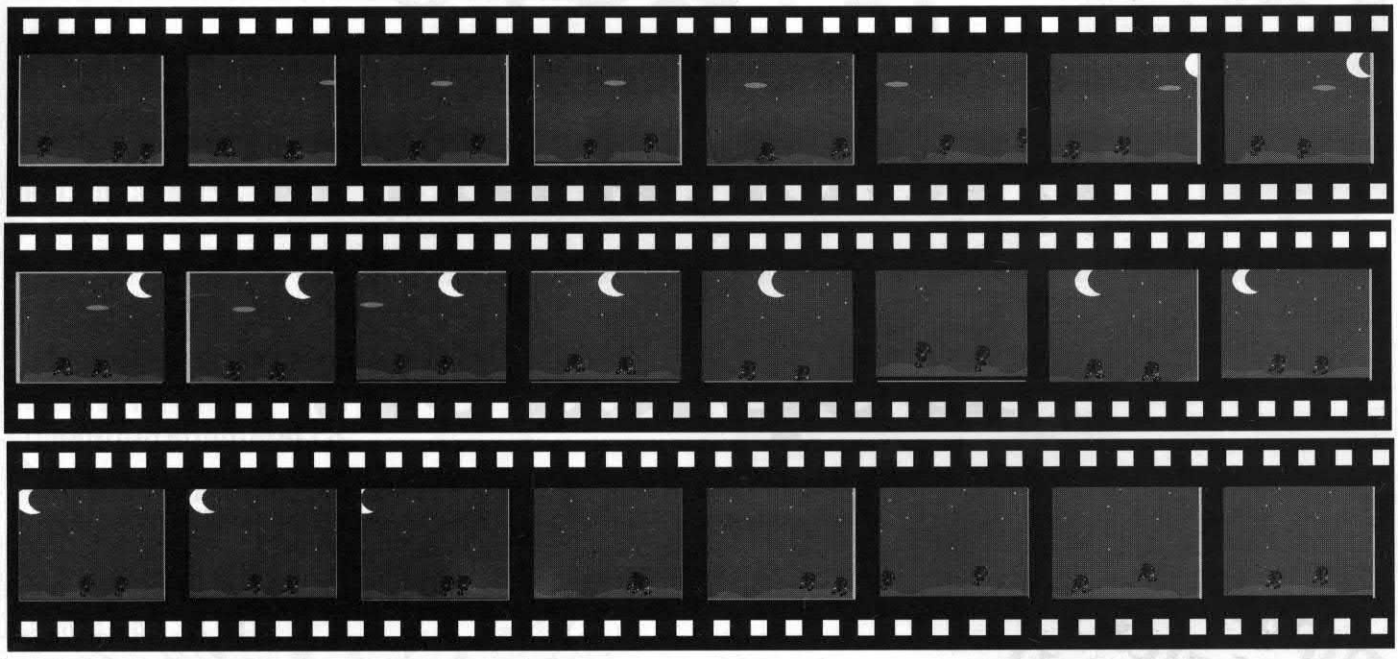
Es muy aconsejable comprar un CD-ROM

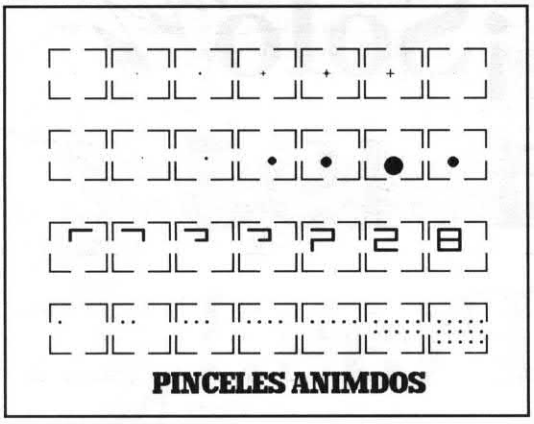




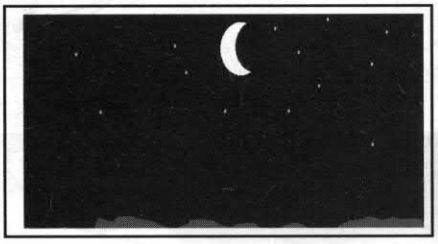




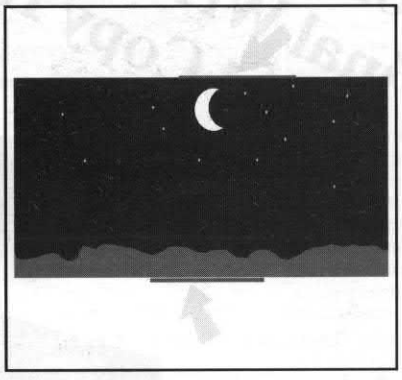




PINCELES ANIMDOS



Esto es todo, por ahora. Pronto continuaremos con más efectos para vídeo.■



de texturas, tanto animadas como normales o de aplicación ilimitada, así como objetos 3D. Es una buena inversión, tanto para el aficionado como para el profesional, ya que hay CD-ROMs desde 3000 pts.

Trucos

- Pinceles de estrella se realizan a base de dibujar varias estrellas, de pequeñas a grandes, y luego cogerlas como animbrush.
- Si dibujamos un rayo pequeño en forma de esfera, podemos realizar un animbrush de tipo plasmático ideal para realizar tipos de titulación.
- Si realizamos una animación siempre la cogeremos como pincel animado. El resultado es mucho más impresionante que sólo moverla por sí mismo.
-Combinando colores se pueden crear brillos al aplicarlo como anim en texturas.
-Los degradados de color son muy útiles para crear texturas animadas utilizando el modo circle de colores. A mayor número de colores, mejor efecto.

EQUIPO ALTO

-AMIGA 4000 CON UN 68040 A 40 MHZ O 68060 A 50 MHZ
-DIGITALIZADOR 24BIT TIEMPO REAL (SECUENCIADOR)
-DISCO DURO 1GB
-MONITOR VGA O MULTISINCRO (QUE SOPORTE 800X600)
-MEMORIA: 64 MEGAS (MÍNIMO) O 128 MEGAS
-GRAFFITI O ACELADOR GRAFICO.
-SOFT.
BRILLIANCE 2.O ,2.1 3.X.
ADPRO 2.5 ,3.X
IMAGEFX 2.1
-SOFT DE DIGITALIZACIÓN.
-TARJETA DE COMPRESIÓN TIPO P.A.R O SIMILAR.
-DISCO DURO DE 4GB SCSII
-CONTROLADORA SCSII
-CD ROM 8X
-GRABADOR O REMOVIBLE DE 1GB.

EQUIPO BÁSICO

-AMIGA 1200 CON UN 68030 A 50 MHZ O 68040
-DIGITALIZADOR 24BIT TIEMPO REAL (SECUENCIADOR)
-DISCO DURO 1GB
-MONITOR VGA O MULTISICRO (QUE SOPORTE 800X600)
-MEMORIA:MÍNIMO 16 MEGAS
-GRAFFITI O ACELERADOR GRÁFICO.
-SOFT:
BRILLIANCE 2.O ,2.1 3.X.
ADPRO 2.5 ,3.X
IMAGEFX 2.1
SOFT DE DIGITALIZACIÓN
CD ROM 8X

Teléfono de pedido:
93 680 04 34

¡Nuevo diccionario Español!

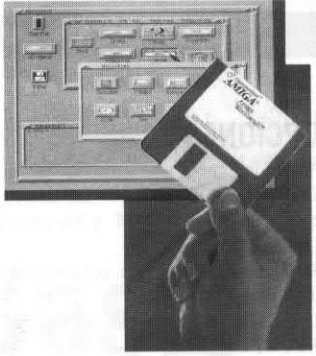
Compatible con Final Writer IV y Final Copy II

¡Sólo 1.495 Ptas.!



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

Versión disponible para Final Writer y Final Copy



CONCLIP (2.X/3.X sólo) (situación: C:)

NOMBRE

Conclip- Permite al dispositivo de consola utilizar el 'clipboard' (buffer de memoria) para cortar-y-pegar (copiar de un sitio para ser guardado en un buffer interno e insertar el contenido de este buffer en otro sitio).

SINOPSIS

CONCLIP [UNIT clipnum] [OFF]

DESCRIPCIÓN

Por defecto, el dispositivo de consola de Amiga usa su propio buffer interno para copiar y sustituir. Este comando permite al dispositivo de consola el uso del clipboard para estas copias y sustituciones.

Cortar-y-Pegar permite copiar un bloque de texto de una ventana abierta seleccionado mediante el arrastre del ratón y la presión posterior de AmigaDerecha-C. Podemos sustituirlo en otra ventana activándola y presionando AmigaDerecha-V.

Conclip no sólo permite sustituir en otras ventanas, también en otras ventanas de cualquier otra aplicación que soporte el clipboard.

Es una excelente idea asegurarnos de que esté en nuestro Startup-Sequence. Así, no tendremos que preocuparnos por él al arrancar el sistema.

Nota: Conclip requiere la librería iffparse.library que debe estar en nuestro directorio LIBS:, y el fichero clipboard.device que debe estar en nuestro directorio DEVS:.

COMANDOS ADICIONALES

UNIT

Nos deja especificar el número de la unidad del dispositivo dentro de un rango de 0 a 255.

Designa el número de dispositivo que queramos para sustituirlo. No tenemos que añadir la palabra 'UNIT', sólo tenemos que especificar el número.

OFF

Nos permite desactivar el dispositivo clipboard de nuestra consola. En realidad, no es necesario hacerlo, ya que esta operación no se efectuará por nadie más.

EJEMPLOS

1. Para permitir a la consola el uso del clipboard para cortar-y-pegar:

Conclip

2. Para cambiar el número de la unidad clipboard usada por el dispositivo de consola, a la unidad 3:

Conclip 3

(Por supuesto, el dispositivo de consola es utilizado para aceptar las señales del teclado y del ratón y escribirlas en la pantalla.La salida va a una ventana de consola. El CLI tiene muchas ventanas de consola propias.)

Copy(V1.3,2.x,3.x)(en el directorio C:))

NOMBRE

Copy - Copia ficheros

SINOPSIS

Copy From (origen) To (destino) ALL QUIET BUF=BUFFER CLONE DATES NOPRO COM FLAGS QUICK

DESCRIPCIÓN

COPY duplica el contenido del fichero o ficheros (si se incluye un comodín o un directorio) del argumento FROM al fichero o directorio especificado en el argumento TO, escribiendo encima de cualquier fichero o ficheros existentes con el mismo nombre.

ESPECIFICACIÓN DE FICHERO

El argumento FROM debe de ser un fichero, un directorio o un modelo compuesto por un comodín. Podemos usar una instrucción '.' en ambos directorios FROM o TO para indicar el directorio actual. Las dobles comillas también "" pueden ser usadas para referirnos al directorio actual.

Si copiamos un fichero, podemos darle el mismo nombre o un nombre diferente que el original. Si el destino tiene el mismo nombre que el original, entonces la nueva copia lo reemplazará.

Copy puede hacer muchas copias de un fichero del mismo directorio si se usan diferentes nombres. Se pueden también duplicar ficheros en otros directorios diferentes.

Si el argumento FROM es un directorio o un camino, el argumento TO será considerado como un directorio o un camino. Si el directorio especificado en el argumento TO no existe, será creado para nosotros.

Si incluimos caracteres comodín en el argumento TO, éstos serán tomados para solicitarnos su uso en la sustitución del nombre del fichero destino. La sintaxis resultante es:

<prefijo_opcional>|<sufijo_opcional>

Tenemos que especificar ninguna, una, o ambas de esas etiquetas opcionales. Si excedemos la longitud permitida en los nombres de ficheros en AmigaDOS (30 caracteres como los de escritura) el nombre será truncado.

Podemos indicar también qué porción del nombre del fichero FROM queremos reemplazar por el uso de los caracteres comodín en el modelo fuente. Como ejemplo, el comando:

Copy l#, TO Ram:

copiará todos los ficheros que empiecen con 'l' en el directorio Ram:.

En 1.3 no podemos usar comodines para los nombres de los directorios, sólo para los nombres de los ficheros. 2.x/3.x sí que lo permite.

1.3 no nos dejará copiar un fichero a un directorio que no exista. En 2.x/3.x COPY creará el directorio si éste no existe.

Si copiamos un fichero a su mismo directorio, no puede haber un fichero con el mismo nombre porque el bit de protección del fichero a copiar se activa, por lo que no podremos escribir sobre él, o sea, no se permite hacer la copia.

El Origen no es necesario mientras que los ficheros Fuente y Destino estén en el orden correcto. Si el orden está cambiado (Copy TO nombrefichero FROM nombrefichero), el fichero FROM será requerido.

Si no especificamos un directorio, pero usamos el comando TO, entonces el directorio actual es copiado en el destino. Por otro lado, COPY TO Work: copiará el contenido total del directorio actual al directorio Work:.

Dispositivos como PRT: y SPEAK: pueden ser designados como destino para cualquier fichero que quiera ser copiado.

2.x/3.x Sólo: Podemos elegir multitud de ficheros origen así como multitud de ficheros destino.

⇨

OPCIONES

ALL
Copia todos los ficheros del directorio fuente al directorio destino o dispositivo. Descenderá recursivamente por todos los subdirectorios que se encuentren en el directorio FROM, y los creará (si no exixtían) en el directorio TO. Sin esta opción, sólo el primer nivel de la jerarquía del directorio será duplicado.
QUIET
Realiza una copia sin informar de que se ha hecho. Es usado para hacer copias de forma secundaria, cuando no queremos ser estorbados por mensajes informativos.
Los errores sí que serán comunicados.
BUF=BUFFER
Permite especificar el número de buffers de 512 bytes usados durante la copia. A diferencia del Copy de Commodore, que usa un número fijo de buffers si esta opción no está especificada (normalmente 200 buffers), el Copy de ARP asigna el tamaño del buffer interno inteligentemente en función de cuánta memoria tiene nuestro sistema y el tamaño del fichero a ser copiado. Usando esta opción no hacemos caso de este comportamiento del sistema.
CLONE
Permite a Copy duplicar la fecha, comentarios y bits de protección (excepto el bit de archivo) del fichero original. Por defecto, sólo copia los bits de protección (también ver Entorno, más adelante). Es lo mismo que usar los comandos DATE y COM.
DATE
Esta instrucción permite a Copy duplicar la fecha (también ver Entorno, más abajo).
NOPRO
Por defecto, Copy duplica los bits de protección de los ficheros (excepto el bit de archivo). Usando esta opción no haremos caso del comportamiento propio del sistema, y causará que el fichero sea creado con la protección, por defecto, del sistema actual (también ver Entorno, más abajo).
COM
Fuerza a Copy a duplicar el comentario de un fichero. Por defecto el comentario no se duplica (también ver Entorno, más abajo).
QUICK
Añadida en ARP, es una opción muy usada que duplicará ficheros sólo si el fichero destino no existe o no es el mismo. Copy usa la Fecha de cabecera, Tamaño, bits de Protección, y también notas del fichero (pero sólo si hemos permitido copiarlas) para determinar mejor si el fichero es o no el mismo. Byte a byte compara si no lo es. Por otro lado, en las operaciones normales de Amiga, aumenta vertiginosamente la velocidad de copia entre directorios y es del todo seguro (ver también Entorno, más abajo).
FLAGS
Podemos no hacer caso de las asignaciones fijas de nuestro entorno usando este comando. Cualquier opción especificada en la línea de comandos no hace caso de las configuraciones por defecto especificadas por la variable de entorno. Este comando toma un string del mismo tipo que el usado por la variable. Para cualquier duda sobre estas señales, ver Entorno, más abajo.
NOREQ
Normalmente, cuando intentamos copiar en un directorio que no existe, se nos preguntará si queremos insertarlo. Si no queremos que aparezca esta pregunta, usar este parámetro. Es muy útil cuando queremos escribir un script para alguien que no tenga un dispositivo al que queramos intentar copiar (tales como una impresora o un dispositivo de voz- los dispositivos de voz han sido eliminados del Workbench con 2.0).
ENTORNO
Si preferimos un comportamiento diferente al existente por defecto, podemos especificarlo permanentemente dándole un valor a la variable de entorno. Esta variable es un string de caracteres con la siguiente composición:
N Siempre copia notas de ficheros (ver COM, más arriba).
C Siempre copia fechas originales de cabecera (ver DATES, más arriba).
Q Siempre copia QUICK (deprisa) (ver QUICK, más arriba).
P Nunca copia las señales de protección (ver NOPRO, más arriba).
O Esta señal no corresponde a ningunos argumentos de la línea de comando. Cuando esta señal se activa, Copy sólo duplicará ficheros que ya existen en el directorio destino, se denominan 'OLD', y esencialmente lleva a cabo una operación de actualización. Es generalmente usado cuando intentamos actualizar software antiguo por software actual.
Estas señales pueden ser ignoradas usando una opción de la línea de comandos, o bien usando las teclas de señales para especificar otras nuevas. Podemos cambiar la variable usando Set, SetEnv, o directamente desde la línea de comandos si estamos usando la Shell en vez del CLI.
Set copyflags=CQ
SetEnv copyflags=CQ
Las asignaciones mostradas arriba son, por supuesto, las más comunes: permiten copiar fechas, bits de protección, y la opción QUICK.

EJEMPLO

1. Para llevar a cabo una actualización desde un directorio a otro sin usar las señales de copia, usar:
Copy NuevoDir ViejoDir FLAGS=O
2. Para copiar un directorio llamado ElFichero a OtroFichero en el mismo directorio:
Copy ElFichero OtroFichero
o
Copy ElFichero to OtroFichero
o
Copy To OtroFichero From ElFichero
3. Para copiar todos los ficheros de Df0: a Trabajo:
Copy Df0: Trabajo:
4. Para copiar todos los ficheros y subdirectorios de df0: a Trabajo:
Copy df0: Trabajo: ALL
5. Copiar todos los ficheros del directorio actual a Ram:
Copy "" Ram:
6. Para copiar un fichero llamado Dudas del directorio actual a un fichero con el mismo nombre en un directorio llamado : SalvajeOeste/Vaqueros, que está en el mismo disco:
Copy Dudas :SalvajeOeste/Vaqueros
7. Para copiar ficheros seleccionados del directorio actual al directorio
Stuff:
Copy "" Stuff:

Jose Maria Martinez Jr.

Programación estructura en BlitzBasic

En Blitz Basic es relativamente fácil llevar a cabo lo que se llama programación estructura. Consiste en montar los programas en módulos, o sea, pequeñas estructuras de código. Esta forma de programación es la más recomendada porque facilita el proceso de debugging (la corrección de errores) y puede permitir la construcción de librerías con las rutinas que más utilicemos. Lo que pretende esta forma de programar es que las cosas sean más fáciles. Por esto vamos a ver cómo podemos estructurar nuestros programas en Blitz

Hay dos tipos de estructuras de programación: aquéllas que retornan valores, y aquéllas que no. Por ejemplo, podemos crear una estructura que realice algunas operaciones matemáticas y entonces nos devuelva un resultado: esto se llama **Function**. Por otra parte, podemos crear una estructura que muestre un mensaje de error en pantalla: esto se denomina **Statement** (en otros lenguajes equivale a un procedimiento), y difiere de una **Function** en que no retorna ningún valor.

Tanto las **Function** como los **Statement** necesitan ser designados con un nombre y han de ser definidos al inicio del programa antes de que éstos sean utilizados, pero, aunque aparezcan al principio, no serán ejecutados hasta que sean llamados más tarde en lo que llamaremos el programa principal. También cabe la posibilidad de que le pasemos parámetros o valores a los módulos. Estos parámatros se pasan mediante variables situadas entre corchetes, los cuales pondremos siempre (aunque no necesiten parámetros). Vamos a ver un ejemplo:

```
  Statement ficha{a$,b$,c,d}
  Window1, 100, 100, 300,
100, $1002,   "Ficha", 1, 2
  Use Window 1
  ;Utiliza esta ventana
para...
  NPrint "Nombre: ", a$
  ; ...la entrada y salida de
datos
  NPrint "Apellidos: ", b$
  NPrint "Edad: ", c
  NPrint "Edad en dias
aprox.: ", d
  NPrint "*Pulsa el raton
para continuar*"
MouseWait
  ; Espera la pulsacion del
raton
  Free Window 1
  ; Liquida la ventana 1
  Use Window 0
  ; Vuelve a utilizar la
principal
  End Statement
  Function añosadias{años}
  años=años*365
  Function Return años End
Function

  ; Programa Principal
  FindScreen 0
  Window 0, 0, 0, 320, 256,
$1407, "Mi pantalla ...", 1,
2, 0
  NPrint "Cual es tu nombre"
nombre$=Edit$(10)
  NPrint  "Cuales son tu
apellidos"
apellidos$=Edit$(30)
  NPrint "cual es tu edad"
edad=Edit(3)
edadendias=añosadias{edad}
ficha {nombre$, apellidos$,
edad, edadendias}
Print "Pulsa el raton para
terminar"
  MouseWait
```

Flag	Valor	Descripción
WINDOWSIZING	$0001	Coloca el botón de la esquina inferior derecha para que la ventana pueda ser redimensionada.
WINDOWDRAG	$0002	Permite que la ventana se pueda mover con el ratón mediante la barra del título.
WINDOWDEPTH	$0004	Permite a la ventana que se pueda colocar delante o detrás de otras ventanas.
BACKDROP	$0100	Abre la ventana detrás de todas las ventanas que estén abiertas en ese momento. No es compatible con Windowdepht.
BORDERLESS	$0800	Abre una ventana sin ningún tipo de borde.
ACTIVATE	$1000	Activa la ventana al abrirla.

```
Free Window 0
End
```

En el ejemplo hay diferenciadas tres partes: el **Statement**, la **Function** y el programa principal (a partir de ahora al Statement le llamaré procedimiento y la Function, función). Como hemos dicho antes, la ejecución del programa empieza por el programa principal, y sólo utiliza el restante código cuando es llamado. En el caso del procedimiento haremos una simple llamada de su nombre seguida de todos los parámetros. Fijaos que en la definición del procedimiento (**Statement** ficha{a$,b$,c,d}) y en su llamada (ficha{nombre$, apellidos$, edad, edadendias}) no hemos utilizado los mismos nombres de variable. Esto es porque Blitz Basic, al llamar al procedimiento, no le pasa literalmente el nombre de las variables que va a utilizar, sino que le pasa su valor. Por eso, lo único importante que hay que tener en cuenta es que las variables sean del mismo tipo (en el ejemplo, dos alfanuméricas y dos numéricas). En el caso de la función ocurre exactamente lo mismo con las variables. Como habréis visto, las funciones se llaman de otra manera. Han de ser asignadas a una variable, ya que retornan un valor. Lo único que hay que tener en cuenta es que esta variable sea del mismo tipo que la que retorna la función.

PANTALLAS Y VENTANAS

Como habréis visto, en el ejemplo hay algunos comandos que todavía no habíamos visto en el curso, y que son, precisamente, los que se encargan de abrir pantallas y ventanas para poder utilizarlas en nuestros programas. Vamos a verlas una a una empezando por las que aparecen en el programa principal. Para empezar, encontramos el comando **FindScreen**. Este comando lo que hace es buscar una pantalla ya creada y tomarla como la pantalla por defecto, lo cual significa que todos los comando siguientes se ejecutarán sobre esa pantalla (por ejemplo, abrir una ventana). En el ejemplo, como parámetro viene el número 0. Esto es porque todas las pantallas tienen un número de identificación propio (pantalla 0, pantalla 1, etc...). El número 0, lógicamente, será el de la primera pantalla que se abre en el Amiga, y ésta es, sin duda el Workbench. Conclusión: al ejecutarse esta línea, todos los comandos siguientes se ejecutarán sobre la pantalla del Workbench. En el caso de que no queramos utilizar la pantalla del Workbench para nuestros programas, utilizaremos el comando **Screen** para crear nuestra propia pantalla. Este comando tiene dos formas de uso, la forma reducida y la forma larga. La primera consta de tres parámetros que son: número de pantalla, modo gráfico y, opcionalmente, el título. El modo especifica la resolución gráfica de la pantalla, siendo del 1 al 7 diferentes números de colores en baja resolución; sumándole 8, alta resolución y sumándole 16 entrelazada. La forma larga consta de 11 parámetros entre los que se encuentran la posición, alto, ancho, profundidad, etc... De momento, siempre que abramos una pantalla lo haremos en la forma reducida. En la siguiente línea nos encontramos con el comando **Window**. Evidentemente, sirve para abrir una ventana en la pantalla que tengamos activada (por defecto). Consta de 10 parámetros, los cuales son: número de la pantalla, posición X, posición Y, anchura, altura, Flags, título, Dpen, Bpen y, como opcional, GadgetList#. Los cinco primeros parámetros son bastante claros como para explicar para qué sirven. En cambio, el parámetro Flags es un poco más complicado. Estos permiten, por ejemplo, que la ventana se pueda redimensionar o que tenga el botón para poder cerrarla, entre otras cosas. La tabla de la página anterior explica cada uno de los Flags con detalle:

Como habréis visto, cada Flag tiene un valor propio. Para poder asignar a una ventana más de un Flag, éstos tienen que ir separados por el carácter |. Por ejemplo: $1|$2|$8|$1000. El título puede ser tanto una constante como una variable alfanumérica. Dpen y Bpen son parámetros que corresponden a colores. El primero es el que se utiliza para el título de la ventana y el segundo para el borde.

Si continuamos buscando en el ejemplo, encontraremos dos comandos más: **Use Window** y **Free Window**. Los dos van acompañados del número de ventana al que se refieren. El primero hace exactamente lo mismo que **FindScreen**, pero con las ventanas. Hace que la ventana expecificada en el parámetro sea considerada la ventana por defecto. El segundo cierra la ventana especificada. Hace que ya no podamos utilizar más esa pantalla, y que, por tanto, no podamos hacer entradas y salidas en ningún otro lugar. Por esto, cuando cerremos una ventana, tenemos que especificar, a continuación, otra en la que podamos hacer las operaciones de entrada y salida.

En el próximo capítulo, explicaremos cómo abrir pantallas que contengan menús, y algún que otro comando referido a las ventanas.■

Comandos Blitz Basic

Function [.Tipo] Nombre de la Función {[Parámetro1[,Parametro2...]]}

Declara un tipo de estructura de programación que retorna un valor. El parámetro opcional Tipo se usa para predeterminar de qué tipo va a ser el valor retornado por la función.
Hasta 6 parámetros pueden ser introducidos como variables locales.
Las funciones retornan el valor mediante el comando Function Return.

Function Return Expresión

Permite a las funciones devolver un valor a aquellas expresiones que la habían llamado. En Blitz Basic las funciones siempre son llamadas desde expresiones.

Screen #Pantalla ,Modo, [Título$] #Pantalla, X, Y, Anchura, Altura, Profundidad, VMode, Título$, Dpen ,Bpen, [BMap#]

Este comando abre una pantalla del tipo Intuition.
El formato largo de Screen da mucho más control sobre cómo abrir pantallas.
El parámetro VMode se refiere a la resolución de la pantalla, suma los siguiente valores para dar con el modo de pantalla que requieras:
hires=$8000
ham=$200
superhires=$20
interlace=4
lores=0

Statement Nombre del Procedimiento {[Parametro1[,Parametro2...]]}

Declara un tipo de estructura de programación que no retorna ningún valor. Puede tener hasta un máximo de 6 parámetros.

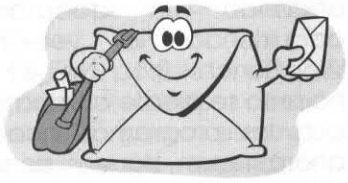
Cartas y Dudas



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

RENOVAR UN AMIGA 2000

Francisco Javier Pérez Fernández.

Hola Amigueros, lo primero de todo quiero felicitaros por esta estupenda publicación con la que nos ponéis al dia de lo que pasa en el mundo del Amiga, gracias a lo cual me he decidido a volver la atención hacia el Amiga y por ello os escribo esta carta, para ver si me podéis ayudar en las dudas que tengo, que son bastantes, porque no estoy muy "puesto" en el tema. Os pido perdón de antemano por si meto mucho la pata en las cosas que os voy a preguntar u os parecen muy triviales.

El caso es que tengo un Amiga 2000 que lo compré en el 89 con el KickStart y WorkBemch 1.3, dos disqueteras y al que el único elemento adicional que le puse fue una tarjeta de expansión de memoria SupraRam 2000 con 2 Mb de memoria y posibilidad de ampliarlo hasta 8 Mb (además del mega que traía de serie), con lo que os haréis una idea de lo desfasado que debo estar respecto a los equipos de ahora. Y es ahí donde voy, porque me gustaría ampliarlo de manera que pudiese estar a la altura de los equipos que se venden ahora, cosa que no sé si se podrá hacer con un modelo tan antiguo (por si os ayuda, a la hora de contestarme os diré que en la placa base pone que es un modelo Amiga B2000-CR HAYNIE/FISHER A/W 312723 REV 4.4), ya que incluso por esas fechas (antes de que cerrase Commodore en España y se quedase el tema parado) ya empezaba a encontrar programas que no me funcionaban por no tener de memoria Ram 1 Mb de chip, porque creo que mi modelo aunque tiene 1Mb en la placa base sólo tiene 512Kb de chip. ¿Se puede cambiar esto y ponerle más memoria chip para que me funcionen esos programas sin perder la compatibilidad con el resto?.

Supongo que con lo que me tendría que gastar para actualizar el equipo me diréis que me puedo comprar un 1200 de los nuevos, y que, además, tendría así tecnología AGA, cosa que creo no se puede coseguir con un Amiga 2000, aunque no sé si es imprescindible tener una máquina AGA para correr el software actual. Pero ya que tengo éste, me gustaría seguir

⇨

con él (si se puede), porque además creo que tiene más posibilidades de expansión que el 1200 gracias a los slots Zorro (que no sé si serán II ó III) que tiene de serie.

Yo había pensado empezar actualizando la Rom KickStart de la 1.3 a la 3.1 (que creo que es la última, aunque he leído algo en vuestra revista sobre la aparición de próximas máquinas con la 3.2) y me parece que es posible hacerlo cambiando el chip utilizando un adaptador y adquiriendo la versión del WorkBench 3.1. No sé si al hacerlo se pierde compatibilidad con los programas que tengo ahora, que siguen siendo los mismos y que funcionan con la 1.3. Creo que sería lo más prioritario a la hora de cambiar cosas aunque espero vuestra opinión sobre ello por si tendría que cambiar algo antes. También quiero ponerle un disco duro, para lo que había pensado en ponerle una controladora IDE, pero tengo una duda y es que, según creo, con este tipo de controladoras se puede poner un disco duro normal de 3,5 de los de PC, pero en la mayoría de los anunciantes de vuestra revista los precios de dichos discos duros IDE son bastante más caros de lo que que se puede ver en las revistas de PC. ¿Es que no son iguales los discos duros IDE para Amiga y para PC?, ¿Podría poner en el Amiga el segundo disco duro que tengo en el PC (un Quantum ProDrive LPS 270Mb)?.

Me gustaría que me dijeseis si después de hacer estos cambios (actualizar a la versión 3.1 y poner el disco duro) ya podría con las aplicaciones y juegos que hay actualmente, y que dijeseis si también es necesario poner el Mega de chip y cuánto podría costar. ¿O son necesario más cambios?. Ya sé que debería poner una aceleradora con un 68030, por lo menos, porque con el 68000 que tengo supongo que la cosa irá un poco lenta, pero, dado el dinero de que dispongo, si puedo hacer los cambios antes mencionados me doy con un PC en los dientes. La aceleradora tendrá que esperar, además, así hago tiempo a ver si sale alguna con el PowerPc y que se pueda poner a un 2000.

Por último, os voy a hacer una serie de preguntas cortas, para no alargar mucho la carta, con algunas de las dudas más importantes que me quedan (porque todas no puedo preguntaroslas pues con lo desfasado que estoy tendríais que sacar una publicación especial con el próximo número para contestarme y ponerme al día).

¿Se sigue vendiendo memoria para la tarjeta SupraRam 2000 que tengo?, ¿a qué precio? Al hacer los cambios que pretendo, ¿la nueva versión 3.1 me seguirá reconociendo este tipo de memoria?, ¿qué prestaciones tiene este tipo de memoria FAST frente a las ampliaciones de memoria por medio de SIMMs?.

He visto que se venden chips sueltos como la DENISE 8632 y 8373, PAULA 8364, GARY 5719, CIA 8520, AGNUS ¡Mb... ¿Son los mismos que la DENISE, PAULA... que yo tengo o son más avanzados? Si son más avanzados, ¿se pueden cambiar fácilmente?, ¿gana mucho el ordenador si se cambian?

He leído que hay un adapatador para conectar el Amiga a un monitor VGA normal de PC. ¿Sólo con ese adapatador puedo utilizar mi monitor del PC con el Amiga, o necesito algún tipo de tarjeta?

¿Se le puede poner a mi ordenador un Copro para ayudar al 68000? ¿Ganaría mucho en prestaciones?

Si pongo la controladora IDE, ¿podría poner un CD-ROM conectado como segundo disco duro como en los PCs, o tendría que poner otra controladora dedicada para él?

Y bueno, lo voy a dejar ya porque sino no termino y me gustaría dormir un poco esta noche. Además, creo que la carta es ya muy larga, por lo que os vuelvo a pedir perdón, pero espero que me ayudéis, y si no puede ser el contestarme a todo, por lo menos espero que lo hagáis a la primera parte, o a lo que vosotros creáis más importante. Gracias.

Sin otro particular se despide Javier Pérez de Móstoles (Madrid) que pretende volver a ser otro Amiguero más con vuestra ayuda, y vuelvo a daros las gracias y felicitaros a todos los responsables y colaboradores de la revista por el buen trabajo que realizáis y lo mucho que estáis haciendo por volver a impulsar el Amiga en España, ánimo que lo estáis consiguiendo.

P.D.Siguiendo vuestro ejemplo he hecho un esfuerzo y he conectado mi impresora al Amiga y con ayuda del WordWorth he escrito esta carta (no sin antes tener que pegarme un poco con el Driver de la HP y el de preferences para poder configurarla por el puerto serie, porque en el paralelo tengo el PC, y espero que no le pase nada por tener los dos ordenadores conectados a la vez en ella). Para mi habría sido muy fácil escribirla con el PC, ya que estoy liado con él a diario sacando cosas por la impresora, pero me parecía un poco a traición el tratar temas del Amiga en un PC, y más viendo que vuestra revista la creáis enteramente con ordenadores y periféricos Amiga. Sólo espero que si le puedo dar el empujón que pretendo a mi 2000, algún día pueda hacer cosas con él tan bien hechas como este AMIGA.INFO volumen 9 que tengo delante de mí. Y, bueno, me voy a la cama que creo que

estoy desvariando. Hasta otra.

Comprendemos tu situación al ver que tu Amiga ha quedado desfasado y tu deseo es actualizarlo al

máximo sin tener que hacer un gasto económico elevado. Contestando a tus preguntas, sí que puedes ponerle 1 Mb de Chip (e incluso 2 Mb) con unos montajes que venden en algunos distribuidores, donde es reemplazado el chip Agnus por una nueva versión. También podrías cambiarle el Denise y obtener nuevos modos gráficos ECS, y añadirle el Workbench 3.1 y una controladora IDE para acabar de actualizarlo. Pero aún así, y sumando el precio de cada componente, un A1200 nuevo o de segunda mano te saldría más barato, más compatible con los programas actuales y te evitaría quebraderos de cabeza. Además, puedes instalarle directamente un disco duro IDE, ya que el A1200 dispone de controladora en la placa base. Teóricamente cualquier disco duro IDE te sirve, y los de PC son los mismos que los de Amiga, no hay distinciones, ya que son estándares de la industria.

Ten en cuenta también que cada vez es más difícil encontrar tarjetas para el A2000 (por ejemplo, la memoria para la Supra), ya sea de expansión de memoria, aceleradoras, controladoras, etc. Sí, ya sabemos que dispone de buses de tipo Zorro II, pero actualmente por unas 35.000-40.000 ptas. como máximo, dispones de tarjetas aceleradoras de A1200 que tienen controladora SCSI-II para disco duro, zócalos para SIMM de memoria, coprocesador y procesador 68030 a 50 MHz. Si con esto ya te vale...¿para qué quieres Zorro II?

De momento no hay forma de que juegos y aplicaciones AGA funcionen en un ordenador OCS como tu A2000, ni aún actualizándolo con la 3.1.

Con el conector VGA es posible conectar un monitor VGA al Amiga, pero sólo a los que tengan chips gráficos ECS o AGA. En tu caso es OCS, por lo tanto, y a no ser que el monitor trabaje a 15.6 Kh (y casi ninguno de tipo VGA lo hace), no te serviría de gran ayuda.

En cuanto a lo de esperar al Power Amiga, es razonable, pero sólo si puedes esperar hasta mediados del año que viene. Hasta entonces, un A1200 podría hacerte feliz. Además, según Phase 5, las aceleradoras PowerPC saldrán para A3000/A4000 y A1200. Nada para A2000...

A1200, ASSEMBLER, CLIPPER Y CDROM

Manuel Leyva García.
Jaen

Estimados amigos y sufridores del Amiga:

Ante todo agradeceros vuestra labor y vuestro suicidio al meteros en una empresa tan arriesgada esperando que ese sacrificio sea recompensado con más y más lectores que os merecéis. Desde que dejaron de publicar Amiga World me sentí como el último Mohicano que debería guardar mi Amiga como recuerdo añorado de un pasado feliz. Cuando en una revista de PC vi un artículo sobre el Amiga y sobre la existencia de una nueva publicación para nuestro querido ordenador, no lo dudé, al día siguiente llamé y me suscribí a vuestra revista y no puedo más que alegrarme cada vez que recibo un ejemplar.

Tengo un 1200 configuración básica y un disco duro de 85Megas que no sólo no lo cambiaba por nada, soy funcionario informático del estado, programo en Clipper y en TurboC y estoy todo el día rodeado de PCs, güindous que se bloquean con un simple formateo, qué asco de Bill Gates.

Bueno, a lo que iba, tengo una serie de consultas:

1) Desde hace varios meses estoy metido en lo de programar en Ensamblador y C algunas rutinas gráficas que necesitan rellenos, intento realizar FloodFill y AreaEllipse, pero se me bloquea el ordenador y, la mayor parte de las veces me sale un guru. Supongo que antes de utilizar estas rutinas de relleno he de hacer otra cosa, pero no sé qué puede ser.

2) Para activar un Sprite y definirlo ¿qué debo hacer? Me sale en la pantalla una columna de arriba a abajo aunque le intento asignar un pequeño dibujo.

3) ¿Es posible conectar, además del disco duro, un CD-Rom IDE como esclavo del disco duro, sin necesidad de complejos montajes electrónicos y sin tener que cambiar la fuente de alimentación, sólo con un cable y el Driver correspondiente?

4) ¿Podríais decirme qué distribuidor de software puede tener juegos antiguos, como el Hired Guns?

5) Si hay algún lenguaje con las características del Clipper (manejo fácil de ficheros e índices).

1)2) Sin ver el fuente de tu programa, es muy difícil saber dónde puedes fallar al llamar a las funciones de relleno. Damos por supuesto que abres correctamente la librería gráfica antes de llamarlas y que recoges la dirección base de la misma para utilizarla después a la hora de las llamadas. Compruébalo. De todas formas, sería interesante que nos enviaras tu código y le echáramos un vistazo para poder ayudarte más. En la rutina del Sprite nos pasa lo mismo. ¡Envíanosla!

3)Sí que es posible gracias al software IDEFIX. Este soft lleva un dispositivo llamado ATAPI.DEVICE que permite conectar un CDROM ATAPI (además del disco duro) directamente a la controladora IDE del A1200. En cuanto a la fuente de alimentación, es muy relativo. Puede que utilizar la de serie de tu A1200,

pero, probablemente con el tiempo, tengas que cambiarla por una más potente.

4) Prueba con CJ Informática 2021 de Málaga.

5) Lo más cercano a Clipper que conocemos es AMOS o BLITZ BASIC, aunque ni de lejos son tan sofisticados en el manejo de ficheros e índices...Para eso tienes que irte a algún compilador de C o Modula y utilizar algunas librerías externas de ficheros.

EX-USUARIO DE PC

José Miguel Martínez Espigarez.
Granada.

Queridos Amigos y "Amigas". Ante todo, felicitaros por la revista ya que gracias a vosotros me siento menos incomunicado (sentimiento que compartimos muchos por aquí abajo).

Soy el tipico amiguero que vendió su XXXXX de PC cuando vió por primera vez un Amiga. Aunque con el paso del tiempo he echado de menos algunas cosas como los rápidos simuladores de vuelo y los buenos programas de ajedrez, como el Genius2, ya que los que hay en Amiga se quedan cortos, pero en fin, nada es perfecto y no me arrepiento para nada del cambio y ¿quién sabe?, a lo mejor me llevo una sorpresa y los puedo llenar algún día.

Aquí, en Guadix, usamos el Amiga casi para todo, véase discoteca Liverpool, Escuela de artes y Oficios, canal7 (tv local), y tenemos dos peñas de amigueros, Amiga Accion y Accion Soft, todo esto en un pueblo de 20.000 habitantes, que no está nada mal, pero en el que nos sentimos un poco incomunicados y desearíamos contactar con otros amigueros de la zona para lo que todo el mundo se imagina y nadie se atreve a decir:"el que esté libre de pecado que tire la primera piedra".

Desde aquí os animamos a que sigáis dando caña como hasta ahora.

Y a ver si me podéis aclarar las siguientes dudas:

1-¿Cómo se podría poner en el sector de arranque del disco duro un setup como en el de los KKtibles?

2-¿Existe algún emulador de copro por software para que funcionen programas que requieren FPU como por ejemplo Real3D 2.xx, Dina Cad... en un 1200 sin FPU?

3-¿Qué les pasa a las disqueteras de los nuevos modelos de A1200? ¿No son 100% compatibles con los viejos A1200? Me llevé una caja de discos nueva a casa de un amigo para copiarme unos módulos y en todos los discos me daba algún error al formatearlos y después lo probé en mi 1200 viejo y funcionaban de maravilla. Que cada uno piense lo que quiera, pero yo me quedo con mi "viejo" pero compatible 1200 Commodore.

4-¿Son compatibles a nivel de objetos, texturas, projects... el Lightwave de Amiga y el de Pc?

5-Cuando conecto mi 1200 al vídeo para grabar alguna cabecera con el ScalaMM, la pantalla de la tele se vé borrosa y tiembla, y se graba en el vídeo así.¿A qué puede deberse?(pido perdón si he herido la sensibilidad de alguien por nombrar tanto al PC).

1- El funcionamiento y organización que el sistema operativo de Amiga hace del disco duro de Amiga es muy diferente del MSDOS de PC. Además, el programa de setup de un PC no está en el disco duro, sino en una pequeña memoria de tipo ROM de la placa base y graba la configuración en una memoria CMOS. De todas formas, si lo que quieres es poder configurar tu A1200 nada más arrancar, sólo tienes que poner alguna utilidad de ese tipo (como por ejemplo Degrader, que lo encontrarás en CDs como Aminet o similares) en tu Startup-Sequence que se encuentra en el directorio S: de tu partición de arranque.

2- El copro no sólo añade instrucciones de cálculo matemático, sino que además está optimizado para obtener mucha más velocidad en su ejecución. Teóricamente podría hacerse un emulador de copro por soft, pero sería tan lento que no merecería la pena ni tan sólo probarlo. Además, debería ser 100% compatible para que los programas que lo utilicen no se den cuenta de la emulación, cosa bastante difícil. No conocemos ningún emulador de este tipo.

3- Aunque el problema parece estar ya solucionado por Amiga Technologies, algunas disqueteras de los primeros A1200 fabricados por ellos dieron problemas de incompatibilidad con algún software, principalmente juegos y demos. De todas formas, nunca deberías tener problemas en formatear un disquete en un A 1200 (sea nuevo o viejo) y leer ese mismo disco en otro A 1200 distinto. Este problema parece más bien que está relacionado con que la disquetera de tu amigo esté defectuosa o en mal estado.

4. Son compatibles. De hecho, hay CDs de 3D de PC y AMIGA donde los objetos son los mismos, tanto para uno como para otro.

5. Verifica el estado del cable que utilizas para conectarlo al vídeo. En cuanto a que la pantalla tiembla... ¿No será que estás en alta resolución y te vibra por el flicker del Amiga?

EMULADOR GAMEBOY

Alberto.

Hola me llamo Alberto y vuestra revista es fabulosa, os escribo esta carta para que solucionéis mi problema. Tengo un Amiga 500 v.2.04, 68020 a 28Mhz, tengo la unidad 3 1/2

estropeada y estoy esperando que el año que viene salgan los Power Amiga. Y espero que la nueva generación de Amiga venga con un precio sobre las 350.000 ó 400.000, entonces los usuarios los podremos comprar, que somos muchos usuarios con un Amiga 500, 2000, 3000. Ojalá que Escom no vaya por el terciado camino que hizo Commodore. El de los Pentium. Bueno, a otra cosa, ¿sabéis dónde podría encontrar el emulador de GAME BOY, HardWare y Software? Os doy un saludo y que sigáis con la revista mejor hecha para Amiga.

Todos esperamos que para el año que viene aparezcan los Power Amiga, aunque seguro que ya no serán de ESCOM, puesto que también está en una situación económica grave. Ahora le toca a VIScorp, y esperemos que éstos sí duren más con Amiga...(!)

El emulador de Game Boy lo puedes encontrar en los CD de Aminet o en el CD que hemos comentado en este número, llamado Emulators Unlimited.

TRANSFORMAR UN A500 A PC

Tomás Bello Pérez.
Barcelona.

Hola, me llamo Tomás, tengo un Amiga 500 ampliado, 1,5 Mb, con fuente de alimentación, TV, Modulador TV... Me gustaría que me dieseis información para poder transformar mi A500 en PC. Los aparatos que necesitaría, precio aproximado... También me gustaría que me explicaseis qué es esto de la PCMCIA y también me gustaría saber si sería igual que un PC. ¿Me podríais regalar el actualizador para el SWOS 95/96? Decidme las tiendas de informática que más frecuentáis. Gracias.

Para transformar tu A500 en un PC tienes varias opciones, por hardware o por software. Aunque las dos son lentas en un A500 sin acelerar, y a no ser que sólo quieras trabajar con texto y MSDOS, probablemente no te serán de mucha utilidad. Ninguno puede correr decentemente Windows.

El más fácil de encontrar es el emulador PCTASK 3.1. Este programa te emula a un 286 y permite de una manera bastante sencilla traspasar ficheros de Amiga a PC y viceversa, además de trabajar con aplicaciones que corran bajo MSDOS a una velocidad aceptable. Otro tema es la memoria y el procesador que tienes. Necesitarías una aceleradora y una ampliación de memoria para poder sacar partido al emulador. También existen emuladores por hardware, aunque son más difíciles de encontrar debido a que no se fabrican ya. El ATOnce 286 era uno de ellos, y quizás podrías encontrarlo de segunda mano.

La PCMCIA es un puerto que se encuentra sólo en el A1200 y A600 y, sobre todo, es muy utilizado en los ordenadores portátiles PC. En este puerto podemos conectar tarjetas del tamaño de las de crédito, como son controladoras SCSI y IDE para discos duros, digitalizadores de vídeo y audio, tarjetas de red, módems, etc. El puerto PCMCIA es de tipo II y sigue los estándares del mercado, por lo tanto, teóricamente el puerto de un PC portátil es igual que el del A1200. Aún así, para poder utilizar tarjetas de PC portátil en el Amiga sería necesario tener también los drivers para controlarlas...y de momento nadie se ha interesado en ello. Han preferido desarrollar tarjetas específicas para el Amiga.

Sentimos no poder regalarte el SWOS 95/96, ya que no disponemos de él. En cuanto a las tiendas, generalmente (y por motivos de proximidad) frecuentamos todas las de Barcelona, aunque tenemos contacto con la mayoría de la existentes en España.

UN TREKY AMIGUERO

José A.Galabarre Giménez.
Zaragoza.

Soy Agnus, tengo 17 años, soy de Zaragoza y tengo una duda importante.

Yo poseía un A500, ampliado a un mega con la Rom 1.2 y en Noviembre del 95, con los rumores de que Amiga volvía con fuerza y con mi primo David, que posee un A1200HD, que me decía que todo volvería como en el momento grande de Amiga, decidí comprarme un A1200HD. Cuando estuvieron disponibles y mi distribuidor me lo trajo dos meses después, o sea, el 15 de Enero del 96, descubro los rumores sobre el posible proyecto del 1300, o sea, lo que hoy se llama Walker.

Me gustaría saber qué va ser del ya degradado del escalafón A1200. ¿Se va a seguir fabricando?. También tengo entendido que cuando esté el Walker entre nosotros, tendremos que ampliar a un 030/42 con 6 Megas de Ram, por lo menos, para que los juegos y todo lo demás funcione decentemente. Por favor, desearía que me ayudaseis y me aconsejaseis sobre cuál debería ser mi ampliación, que no se vaya por las nubes económicamente, para que me funcione todo lo mejor posible. Porque tengo el A1200HD desde hace 4 días como aquél que dice, y no me gustaría quedarme atrás sin poder disfrutar de los nuevos juegos y programas. Lo que poseo es un 1200HD, Rom 3.1, con 170 de HD, 2 Megas de chip Ram, 2 Megas de Fast Ram en placa de expansión, CD de cuadruple. Monitor 1084S, pero sigo con el micro de 14. Por favor, os agradecería vuestra

⇨

ayuda. También me gustaría saber cómo puedo encontrar las instrucciones del juego 25 Aniversary de Star Trek, Y la dirección o el teléfono de El Fans Club de Star Trek en España.

Deseándole "Larga y próspera vida al Amiga y a la revista". Un Treky Amiguero.

Creo que tenemos malas noticias para tí, ya que el proyecto Walker, según Amiga Technologies, ha sido anulado. Aunque recientemente corren rumores de que una empresa alemana se ha interesado por él y a lo mejor lo fabrica...pero, en todo caso, ya no será el Walker de Amiga Technologies. Para actualizar tu A1200 no hace falta que salga el Walker, ahora puedes aprovechar que las aceleradoras están a buen precio y adquirir una 030 a 28 Mhz, que es la más económica.

Seguramente las instrucciones las puedes conseguir con el programa original...y en cuanto al teléfono del Fans Club de Star Trek en España...¿Algún lector lo sabe? ¡Pues que nos escriba para decírselo a nuestro amigo José!

BATERÍA DE PREGUNTAS

Francisco Sánchez Fuentes.
Hospitalet de Llobregat.
Barcelona.

Lo primero es felicitaros por esta nuestra-vuestra gran revista y deciros que siguáis así durante mucho tiempo y no cambiéis, aunque un CD más a menudo no estaría mal. Bueno, al grano. Lo primero es indicar mi equipo:

Amiga 500 con 512K de chip + 4 Mg de Fast, aceleradora N-Tec 020-14Mh, Rom 3.1. Disketera externa de alta densidad de 3 1/2, Digitalizador de sonido DSS8 + Monitor Commodore 1084S.

Mis preguntas son las siguientes:

1: De la tarjeta GRAFFITI que comentáis en el nº10 no tengo clara una cosa: ¿Los iconos del Magic-WorkBench en mi 500 se verían en 256 colores?

2: En la sección Infonews comentáis la tarjeta Emplant A1200 y dice lo siguiente "....ya que se conecta por PCMCIA..." y al final dice"...el módulo Emplant A1200 no se conecta al puerto PCMCIA...."¿Podríais explicarme a qué se debe esta contradicción?

3: ¿Cómo puede ser que cuando vas a comprar un SIMM de xMg a una tienda de Amiga te cueste bastante más caro que si vas a comprarlo a una tienda de PC.? Yo me compré los 4Mg en Enero en una tienda de PC y me costó 7.900 Pts y supongo que ahora valdrá un poco menos. También pasa lo mismo para los HD y CD-ROMs.

4: El proyecto Walker comentáis que lleva puerto PCI ¿Significa esto que podré conectar una tarjeta VGA o una SounBalster y con el Software adecuado funcionen?

5: ¿Dónde puedo encontrar el esquema de cómo poner los 512K de Fast del área posterior de mi 500 para que sea memoria Chip, o sea, 1Mg de Chip?.

6: ¿Sacáis CD para el número de verano?

7: Yo tengo los números de Amiga.InFo comprados en Kiosco, ¿puedo conseguir los discos que dáis a los suscriptores? Claro está que pagándolos. Los podría conseguir de un Amigo, pero por coleccionarlos me gustaría tener los originales.

1) ¡NO! La tarjeta Graffiti no es una tarjeta gráfica al estilo Cybervision, Picasso o Retina. Más bien es una aceleradora gráfica que permite a ciertas aplicaciones y juegos mostrar en pantalla 256 colores a una velocidad bastante alta. Desafortunadamente, todavía no existe mucho software que soporte esta tarjeta. El Workbench no saca partido a la tarjeta.

2) Parece una contradicción, pero la versión de Emplant A1200 que nosotros conocemos es sólo software y no lleva ningún hardware para conectar al puerto PCMCIA. Sin embargo, Utilities Unlimited anuncia el producto como "Emplant A1200 PCMCIA".(!)

3) Hay algunos distribuidores que no pueden competir con los precios de las cada vez más baratas (y no por ello más buenas) tiendas de PC. Los precios de los discos duros y memorias cambian cada día en el mercado, y es muy difícil, a no ser que tengas ventas diarias, ajustarse a esos precios y tener un mínimo margen de beneficio. Aún así, cada vez son más las tiendas de Amiga que tienen buenos precios en estos productos, ya que son conscientes de que los usuarios no son "tontos" y saben que pueden ir a una tienda de PC...

4) Quizás si hubiéramos sabido más sobre el puerto PCI te diríamos que sí...pero de momento sólo sabemos que es PCI y que ha sido anulado completamente el proyecto. Habrá que esperar al Power Amiga.

5) Este tipo de esquemas los puedes conseguir en librerías de software de Dominio Público, por ejemplo los CD de Aminet, en el directorio Hard/Hack.

6) Estamos creando un nuevo CD, pero todavía no sabemos la fecha exacta de publicación. Para este verano no va a poder ser...

7) No tenemos a la venta los discos de los suscriptores, ya que acompañan a la suscripción de forma gratuita. ¿Has pensado en suscribirte? Podrías pedirlos todos...

TRUCOS DE JUEGOS PARA ACTION REPLAY II

José Manuel Carriles Rodríguez.
Gijón (Asturias).

Trucos, Pokes para el Action Replay II,que tengo junto a un

Amiga 500. No sé si funcionan en copias, los mios son originales espero que os sean de alguna utilidad.

Pang.----------TFD 00DFD4
Vidas Infinitas
MIDNIGHTRESISTANCE-TFD 011636
"CRAZY CRASIII----------TFD 0130D2
Turbo Infinito
AFTER BURNER----------TFD 065D96
Vidas Infinitas
WIZKID----------TFD C09CCE
Estrellas Infinitas

BATTLE SQUADRON Teclear en el juego la palabra CASTOR y tendréis vidas infinitas y con las teclas F1 a F10 podréis selecionar el tipo de arma que queráis y su potencia.

AFTER THE WAR Para vidas y tiempo infinito apretar las teclas a la misma vez: Fase1 AltB ALT1, Fase2 ALT M ALT 1, 101069 para pasar a la segunda fase.

AMC conseguir suficiente puntuación para poner en la tabla de records CREEP y os dará más vidas. Las claves para las fases son 1)MOSTROMO
2)DISCOVERY
3)ENTERPRISE
4)DAGOBAH
5) REPLICANT
6)KRULL
7)METROPOLIS
ELF----------TFD 00024C
Vidas Infinitas

También, cuando os encontréis jugando, teclead la palabra CHOROPOO y os rellenará la barra de energía, 99 Pets y 9 Plantas de cada clase. Con la tecla W os convertiréis en LOBO y con la H en Héroe.

RISKY WOODS Apretar las teclas de la palabra RIP en la pantalla de presentación, si sale bien saldrá en rojo (CHEAT ACTIVE F1-F4). Y una vez comenzado el juego y apretando las siguientes teclas obtendréis: F1 incrementar las vidas, F2 incrementar el dinero, F3 incrementar el tiempo, F4 pasar de fase.

PRINCE OF PERSIA apretad las teclas SHIFT L y pasaréis de nivel hasta el 3

ROBOZONE----------TFD 84
Vidas infinitas menos con la polución.

QUASAR WARS DEMO--M
C395C4 os saldrá este número con una serie de otros; tendréis que cambiar el primero (03,02,01) por 7F, apretar RETURN y después ESC y salir a jugar; hay que repetirlo en cada fase que comencéis a jugar.

También, si podéis, me gustaría que me dijérais un Poke para la barra de polución de ROBOZONE, no soy capaz de lograrlo, otra para la barra de energía de NO EXIT; otro para las vidas del PRINCE OF PERSIA o algún truco para pasar de fase más allá de la 3. Por último, cómo puedo conseguir el gato de la penúltima fase del WIZKID, espero que no sea una molestia y gracias de antemano.

Gracias por tus trucos, seguramente que serán de utilidad para algunos amigueros, y ya, de paso, ¿alguno de vosotros puede ayudar a nuestro Amigo José con los juegos Robozone, Prince of Persia y Wizkid? Si es así, ¡escríbenos una carta y te daremos mil gracias!

LIGHTWAVE 4.0, GENLOCK, GRAFFITI, ETC

Miguel Angel Pla.
Valencia.

Poseo un 1200 con HD Conner de 1GB, aceleradora Blizzard A1230 III a 40Mhz, con Copro a 50Mhz y 8Mg de Fast y...¿Esta configuración suficiente para trabajar, aunque sea mínimamente con Lightwave 4.0?

La tarjeta Graffiti, ¿es buena adquisición para trabajar en gráficos en general o únicamente se puede aprovechar para juegos tipo DOOM y demás?

¿Saben de alguna tienda española que importe el Genlok "Fusion Genlok" de Amitek?

El simulador TFX de Ocean, ¿se editó por fin para Amiga?

¿Cómo puedo conseguir una resolución de 1084 x 768 en el A1200?(en el S.O)

¿Sobre qué precio ronda la tarjeta Video Toaster? (curiosidad)

Sí que puedes trabajar con tu configuración y el Lightwave 4.0, aunque seguramente más adelante, necesitarás algo más de memoria.

La tarjeta Graffiti no sirve para aprovechar programas de gráficos en general, de momento sólo para algunos juegos tipo DOOM y emuladores como el Shape Shifter de MAC. Además, sólo visualiza los modos PAL, y, por lo tanto, en alta resolución también parpadea la pantalla (flicker). Lo ideal sería que pudiera trabajar en DBLPAL, pero parece ser que el hardware del Amiga no da para más.

Prueba en Automel, PiXeL Media o quizás busca uno de similares características de Electronic Design, que tiene importador en España (Consulta la publicidad de este número para más información).

Sí que existe el simulador TFX para Amiga (para CD32 y A1200), aunque probablemente tendrás que solicitarlo directamente a Inglaterra, ya que no conocemos ningún distribuidor nacional que lo tenga.

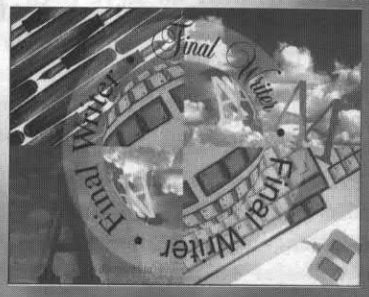
Como máximo podrías conseguir 800x600 con los drivers que distribuimos en el disco de portada del número 11, aunque si quieres dejarte los ojos en el monitor, existe un modo llamado "Super Alta Resolución Entrelazada" que llega a los 1280x512, pero tiene flicker y es muy incómodo trabajar con él, a no ser que poseas un buen monitor.

La Video Toaster ronda por las 200.000-300.000 ptas., aunque sólo está disponible en formato NTSC y no es compatible con PAL.■

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!



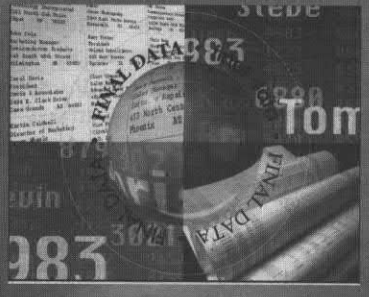
Final Writer 16.500-.

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-.

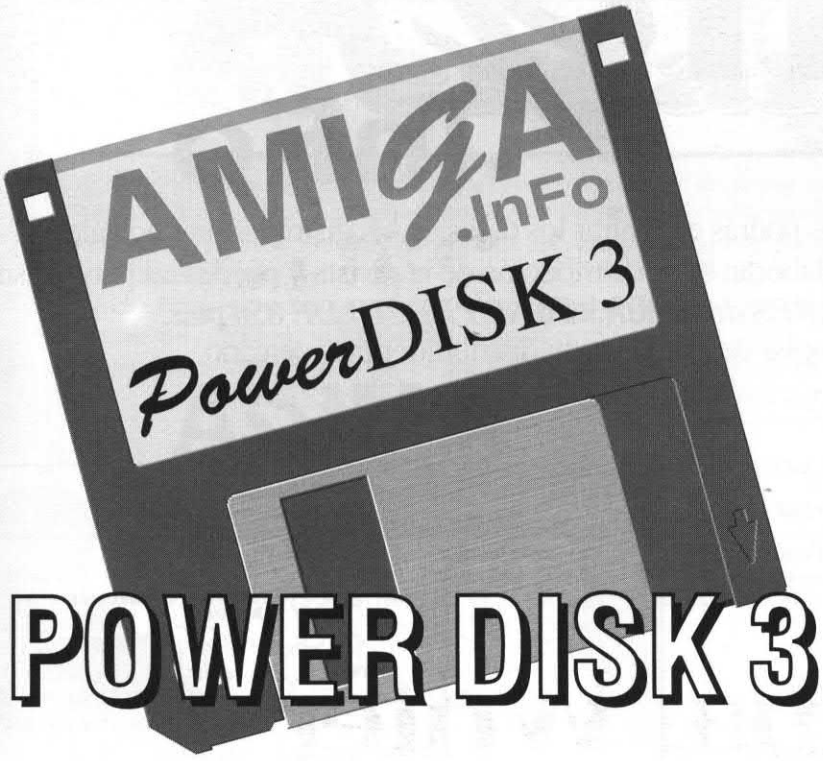
La base de datos más fácil de usar para organizar todo tipo de información.(Inclusoimágenes y sonidos)



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.



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..)

FX

Aquí encontramos otra de esas utilidades que dan vida a nuestro Workbench. Si ya dispones del MagicWorkbench o del MUI, seguro que visualmente disfrutas de un sistema muy estilizado. Pero, ¿Y el sonido?. Estamos en una época multimedia, donde imagen y sonido son dos componentes básicos. FX te permite asignar sonidos a las diferentes tareas que realizas normalmente. Clicar un icono, abrir una ventana o mover un directorio, pueden estar acompañados de tu sonido favorito. A más, tienes la posibilidad de utilizar diferentes formatos de sonido, no sólo los IFF.

GrabIFF

Los viejos del lugar deben recordar aquella utilidad, que aparecía en el disco 2 de Amiga.Info, llamada Quick Grab. Para los más jóvenes, recuerdo que servía para salvar pantallas, convirtiéndolas en un gráfico. Realmente útil para acompañar presentaciones. GrabIFF tiene varias ventajas respecto el anticuado QuickGrab. Para comenzar, el GrabIFF te permite asignar un nombre a cada pantalla, cosa que es de agradecer cuando tienes 20 pantallas salvadas (el QuickGrab las numeraba). Y aquí viene la estrella de la noche: con las teclas Crtl+Amiga aparecen unas coordenadas en pantalla, coincidiendo con el puntero. Con esto, puedes definir una caja en pantalla y salvar sólo lo que se encuentre dentro de ella.

WebDesign 1.0

Crea tu propia página Web con esta pequeña utilidad. Con imaginación y un poco de paciencia podrás crear tu tarjeta de presentación ante los millones de usuarios que poblan el sistema. Ya sabes, aunque las apariencias engañan, una presentación que entra por los ojos siempre es más agradable que un montón de letras dispuestas de cualquier forma.

DBF2ASC

DBF2ASC convierte un fichero dBASE (dBASE III, III+, IV 1.x, Borland dBASE IV 2.0, 5.0 y dBASE para Windowa 5.0, Lotus Approach 3.x para Windows y Approach 96 para Windows 95, Microsoft FoxProm 2.x y SoftMaker DataMaker) en un fichero secuencial que puede ser leido por la mayoria de aplicaciones.

GamesMaster

¿Intentas programar un juego pero las cosas no salen como tú querías? Es posible que después de ejecutar esta utilidad, la respuesta continue siendo afirmativa, cosa que indica que el problema se encuentra en un nivel superior a tus capacidades informáticas. Si no es así, descubrirás una utilidad bastante potente para crear rutinas de juegos no demasiado pretenciosos. El Juego de los Juegos no se programará gracias al GamesMaster pero, quién sabe, todo tiene un comienzo.

XanimGUI

Usuarios que utilizan el xAnim encuentran el programa poco comunicativ o. Este es el caso del que programó el xAnimGUI. En pocas palabras, xAnimGUI es un interface gráfico que permite controlar el programa xAnim desde la ventana que se abre al ejecutar esta utilidad.

100x100 Cybervision

Aprovechando la coyuntura, el PowerDisk3 incluye varias aplicaciones para la tarjeta gráfica Cybervision. Con estas, conseguirás sacar más partido a este magnífico hardware. Visualizar animaciones en formato AVI -CyberAVI-, modificar las preferencias -CyberEnvPrefs- o salvar pantallas través de la tarjeta -Cybergrab-, es posible gracias a estas pequeñas utilidades. Y como paga la casa, ahí va un driver para monitor de 82Khz.

Cómo conseguir el DISCO GRATUITO DE PORTADA

¡ ATENCIÓN !

A partir de este número queremos poner el disco de portada al alcance de cualquier usuario de Amiga. Si estás interesado en alguna utilidad que aparezca en este disco, tienes tres opciones para conseguirlo. Apunta:

1. Vía Internet. Cógelo de nuestro Web http://www.readysoft.es/amigainfo/
2. En todas las tiendas de Amiga que distribuyen la revista. En quioscos NO.
3. Llamando a la oficina de Amiga.InFo (93-680 04 34) o enviando un mensaje (email:infotech@readysoft.es).
4. Suscribiendote, además, recibirás otro disco adicional, el especial de suscriptores.

El disco te será enviado gratuitamente, libre de gastos de envío. ¿A qué esperas?

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 mismo, así como sus datos personales a:

Amiga.InFo (REF:Mercamiga)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)

También pueden enviarse por fax: (93) 680 08 12

◆Vendo:
-Vídeo Thomsom SV-1000(JVC) S-VHS HI-FI 7cab-75.000Pts
-Cámara Vídeo S-VHS/C Thomsom (JVC 707)+accesorios-150.000Pts
-TV/Monitor 14" Sony Triniton (2)--25.000Pts
-Mesa Editora Audio/Vídeo JVC SV77-55.000Pts
-Vídeo Beta Sony Carga Frontal-15.000Pts
-Digitalizador de Vídeo Sony(efectos)-35.000Pts
-Ordenador Amiga 600HD, 40Mg Disco Duro, 5Mg Ram +GenLok S-VHS y varios Programas (Broadcast Titler 2, DeLuxe Paint 4 etc,etc.)-150.000Pts
-Numerosos accesorios de Vídeo Diversos-Consultar
-Mesa de mezclas 16 Canales "Boss BX-16", Ganancia, agudos, aux1, aux2, panorámica por canal, entradas Jack-90.000Pts -Sintetizador Roland U-20 Multitímbrico-90.000Pts
-Sintetizador Roland D-7 (76 teclas)Multitímbrico, admite tarjetas U-20/110/220 + Flight case Aluminio-270.000Pts PRECIOS NEGOCIABLES: Razón Jaime. Tlf o Fax:(96)642.30.69. MOVIL:908.070.870.

◆Vendo Aceleradora GVP A530T para A500 + 030, 40Mhz, disco duro 170Mb y controladora SCSI por 39.000 Pts. Opción módulo SIMM memoria 4Megas y Copro a 50Mhz. Marce. Tlf:(94)462.69.30.

◆Vendo Rom 2.04 +discos por 5.000 Pts, disketera de 3 1/2 de baja densidad en perfecto estado por 8.500 Pts, también vendo SIMM de 1Mg de 72 contactos por 5.000 Pts. Todo por 17.000 Pts. Preguntar por Francisco en horas de comida al Tlf:(93)337.69.83.

◆Vendo Tarjeta PCMCIA. 4Mb. 15.000 Pts no discutibles. A600/A1200. Tlf:(956)66.36.32. Gordillo, por la tarde.

◆Vendo: VLab Motion, una Tocata, Fast Line y Amiga 3000. Económico. Urgente. Tel:(973)23.10.83. Ramón. De 14 a 16H.

◆Vendo Amiga 1.000 y Monitor de 14 pulgadas, (unos 5 años) 20.000 Pts. Tlf:(93)284.31.24. M.José. De 20 a 22H.

◆Vendo A4000/40 en una super Torre, 18Mbytes de Ram, disco duro 1.6Gb, disco duro de 850Mb, tarjeta gráfica OPAL VISION, tarjeta gráfica EGS Spectrum, capturadora Vídeo VLab Motion, Genlock Super VHS, Monitor 1084. Perfecto estado. 575.000 Ptas. Toni. Tlf:(95)232.31.52 y (95)233.05.07.

◆Vendo A1200 Torre con aceleradora 1230 III, Blizzard, 8Mb Ram, Kit Fast SCSI II. Copro 68882 a 50Mhz, Disco Duro 1Gb, CD-Rom NEC 2x. Rafael. Tlf:(979)72.49.34.

◆Vendo: CYBERVISION 4Mg - 50.000 Ptas. Monitor 1942 - 39.000 Ptas. HP Deskjet 310 color - 30.000 Ptas. Disco 240Mg IDE IBM - 5.000 Ptas. Genlock Scan-Video SL-15 - 30.000 Ptas. Juegos CD-ROM, Alien Breed 3D, Rise Robots - 2.000 Ptas cada uno. Todo en Perfecto estado. Carlos. Tlf:711.26.78. 22-24H.

◆Cambio Pentium 100 con 16Mb Ram, 850Mb Disco Duro Conner, 2Mb tarjeta de Vídeo de 32Bytes, Monitor de 17 Pulgadas, CD-ROM 4x, Sound Blaster 16, utilidades, programas y juegos originales por A1200 ampliado o por A4000 (preferiblemente). David Padilla. Tlf:(96)586.78.12. (ofic). (96)586.29.85. (tardes-noches).

◆Vendo: Placa 040-25Mhz, original de Commodore, casi nueva. 55.000 Ptas. Ricardo. Tlf:(972)25.57.06. Horas de trabajo 9-13, 16-22H.

◆Compro tarjeta Aceleradora y Coprocesador para A2000 (30 ó 40) de 25 ó 50 Mhz. Andrés Elizondo. Tlf:(943)74.32.94. de 18 a 22H.

◆Vendo A500, 2Mb de Chip, Rom 3.1 y 1.3, Disco Duro 52Mb, GVP. Marcos López. Tlf:(93)435.59.25.

◆Vendo A1200, Monitor color A1084S, HD 2,5 de 40Mb. Miguel. Tlf:(972)25.05.27.

◆Compro Tarjeta Gráfica OPALVISION imprescindible con el Módulo "opal Video Procesador". Lluis Llecha. Tlf:(908)73.76.80. de 3 a 6.

◆Vendo: Genlock GST Gold SP, entradas v compuesto e Y/c. 30.000Ptas. Echo 100 para Scala (Maneja una cámara de vídeo). 5.000Ptas. Tarjeta Video-code para Retina ZIII (permite sacar la señal a vídeo). 8.000 Ptas. Impresora Commodore Mps 1270. 5.000 Ptas. Amiga 3000 con 2Mb de Chip 12 de Fast, 52Mb Disco Duro SSCI. 125.000 Ptas. Chip Denise ECS. 5.000 Ptas. CDRom Nec Externo SCSI x2. 15.000 Ptas. Preguntar por Paco. Tlf:(91)326.28.79. Mejor Llamar Noche.

◆Vendo A500 + Ratón + cable Euroconector + Fuente de Alimentación. Por 15.000Ptas. Consola Sega 32X, con Juego DOOM, por 15.000 Ptas. Tarjeta MPEG con una Demo de Video Clip, por 15.000 Ptas. Enrique. Tlf:(953)69.11.13.

◆Vendo Amiga 3000, 33Mhz, 6Mb de Ram, 3 discos duros SCSI: 52Mb, 160Mb y 340Mb respectivamente, placa emuladora de Macintosh A-Max II Plus con software de Macintosh, monitor SVGA CDTV con parnet para utilizarlo como CD-ROM. Regalo placa base de Amiga 500, AT-Once Plus, caja minitorre, custom chips, con mucho software y juegos. También vendo interface MIDI con módulo de sonido Kawai Phm. Todo junto o separado. Precio a convenir. Urge. Julián. Tlf:(91)688.96.96.

◆Vendo Amiga 2000, 2 disqueteras, controladora SCSI-II, 540HD, selector automático 2.05-1.03, tarjeta Supra 2M ampliable 8M y mucho software. Precio 65.000 Ptas, Alberto López, Tlf:(91)686.73.38.

◆Vendo Juegos Originales de Commodore 64, más de 100, muy baratos. Interesados escribir a Leopoldo Galiano, Apdo de correos 1051, 18080 GRANADA.

◆Vendo: - Ampliación 1,5Mb, total de 2Mb para A500 por 12.000Ptas. - Placa MBX 1220/881 con 4Mb de Ram para A1200 por 20.000Ptas. - SIMM 72 cts y 4Mb por 7.000Ptas. - SIMM 72 cts y 8Mb por 13.000Ptas. - SIMM 72 cts y 16Mb por 25.000Ptas. - Unidad CD-ROM A530 para A500/500+ por 20.000Ptas regalo 5 CD-ROMs de Amiga. - Interface MIDI profesional, válido para todos los modelos de Amiga, por 8.000Ptas. - Fuente de alimentación para A500 por 10.000Ptas. - Modulador de TV A520 para A500 por 5.000Ptas. José M.Muñoz Bon. c/Aviador Franco 6. 12540 Vila-Real (Castellón).

¡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 incluído. Portes no incluídos.

¡Reserva ya tu compilador C!

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

¡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 NºCuenta: 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:

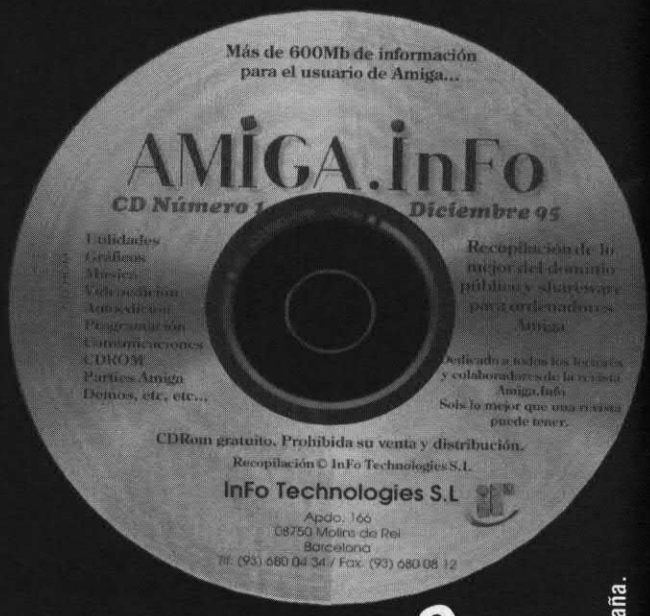
Nombre _____ **Edad** _____
Apellidos _____
Profesión _____ **Empresa** _____
Dirección _____
Localidad _____
Provincia _____ **C.P.** _____
Telefono/Fax Prefijo _____ **Número** _____ **MODELO DE AMIGA**_____

Consigue el CD 1 de AMIGA.InFo por sólo...

¡ 350 ptas !

Ahora ya no tienes excusa.

Precio especial: 595 ptas cada ejemplar del 0 al 7



0 — 2 DISCOS

Real 3Dv2 / Curso de C / VidiAmiga12
Funcionamiento interno del Amiga
VideoToaster / Interfaz MIDI / AmigaDOS
AMOS / Programación técnica / Modem
Precio especial: 595 ptas.

2 — 1 DISCO

Real 3Dv2 / Sistema Operativo / Trackers
Microprocesador Motorola 680x0 / Vídeo
Curso de C / Squirrel SCSI2 / Ensamblador
IniPro / Redes /AMOS /Emplant/CrossDos
Precio especial: 595 ptas.

4 — 2 DISCOS

Curso de C / Luz en 3D / Octamed /IniPro
LightWave 3D / Photogenics / CIA
PPage 4.1 / Ensamblador / Emulador ZX
Posadas AMIGA Party
Precio especial: 595 ptas.

6 — 1 CD-ROM

Euskal AMIGA Party 3 / IniPro / MIDI
Power PC-RISC / HD ToolBox / Real 3D
Amiga-OneSTOPMusicShop/ Photogenics
BroadCaster ELITE / Curso de C
Precio especial: 595 ptas

8 — 1 DISCO

Blizzard 1260 / Real 3D / Big Top Fun
Bars & Pipes / Photogenics / Final Data r3
Final Copy II r2 / Octamed / Xi-Paint v3.2
MUIv3./Professional Draw 3.03/Curso de C
Precio: 950 ptas

10 — 1 DISCO

World of Amiga / Opalvision / Internet
Cinema 4D / QuasarWars / Tarjeta Graffiti
AmigaDOS / Blitz Basic / Copper / Vídeo
GMOD / Viscorp
Precio: 950 ptas

1 — 1 DISCO

Real 3Dv2 / Prim... ...miga
IniPro / C... ...t / Octamed
...lador / Conexión MAC y PC
...uskal AMIGA Party II
Precio especial: 595 ptas

AGOTADO

3 — 2 DISCOS

Real 3Dv2 / CIA / Curso de C /Emplant
Comunicaciones/Emuladores8 bits /AMOS
Digitalización de sonido / LightWave 3D
IniPro / Cybervision64 / Cyberstorm68040
Precio especial: 595 ptas

5 — 2 DISCOS

A1200 / HD ToolBox / Producción musical
Ami-FileSafev2.2/ DICE C v3.01 / CIA
Shapeshifter /Curso de C / Comandos MIDI
Real 3D / Photogenics / IniPro / UNIX
Precio especial: 595 ptas

7 — 1 DISCO

AmigaMagicPack Real 3D /Síntesis musical
Monitor AM1438S / FinalWriter 4.01
Audiolab 16v2.0 / Curso de C / Photogenics
Packet Radio
Precio especial: 595 ptas

9 — 1 DISCO

Síntesis musical / Internet / WordWorht
Turbo Print 4.1 / AMITCP/IPv4.2
Ethernet Ariadne / Zorroll A1200 / Vídeo
Blitz Basic 2.1 / AmigaDOS / Multitarea
Precio: 950 ptas

11 — 1 DISCO

WordWorth 5 / DBLScan 4000 / Aura
Vídeoedicion / AmigaDOS / BlitzBasic
Linux / Info WEB / Fotografía 3D
Protracker
Precio: 950 ptas

Oferta especial válida hasta agotar existencias. Gastos de envío no incluidos. Servimos a toda España.

❒ Deseo que me envien, contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes _____

❒ Deseo que me envien, contrareembolso, el CD 1 de AMIGA.InFo _____

A continuación indico mis datos personales:

Nombre _____ Edad _____

Apellidos _____

Dirección _____

Localidad _____ CP _____

Provincia _____ Teléfono _____

ENVIAR A: AMIGA.InFo APDO.166 08750 MOLINS DE REI (BARNA)

PARA ACELERAR TU PEDIDO PUEDES LLAMARNOS DIRECTAMENTE:

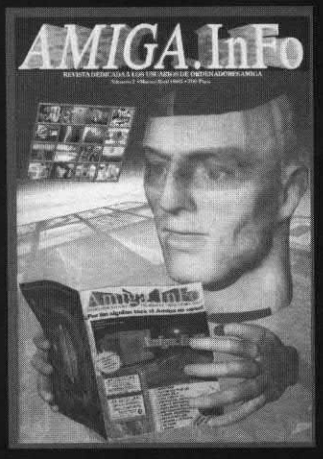
(93) 680 04 34

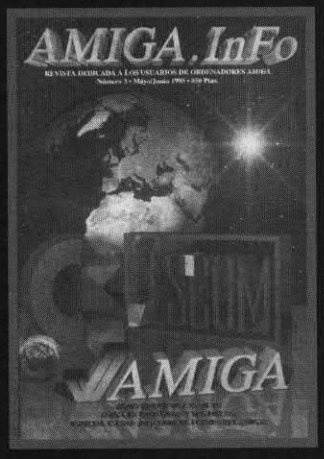
(93) 680 08 12 (FAX)

AMIGA .InFo







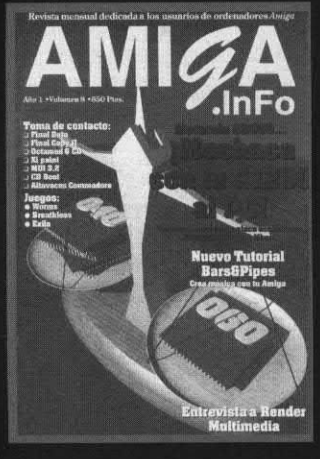


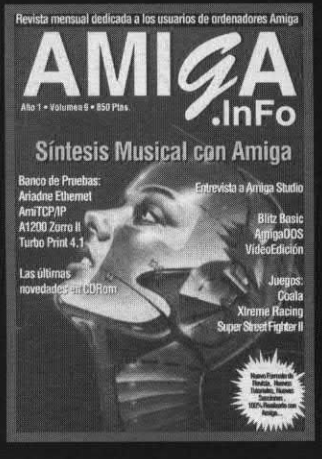




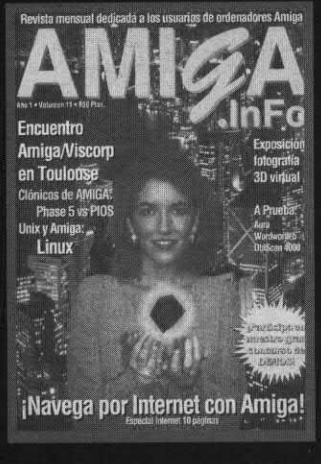












¿Te falta alguna?

Por FMartin



¿Puede ser gafe un ordenador?

No sé si nuestros queridos lectores se habrán parado alguna vez para preguntarse si un ordenador puede llegar a tener mala suerte de por vida. Y si no, ¿cómo podríamos calificar a la historia del Amiga? Yo sí que me lo he preguntado y, la verdad, es que desde su nacimiento, allá por los ochenta, se han sucedido uno tras otro los acontecimientos desgraciados que han propiciado la situación actual.

Ya cuando tan sólo Amiga era un prototipo, los ingenieros que lo diseñaron tuvieron que vender su recién creada "criatura" a una empresa, que no fue Atari, sino Commodore, debido a que se quedaron sin capital para continuar el proyecto. Commodore dijo SÍ, encontrándose con una máquina que se avanzaba unos diez años en el tiempo, tecnológicamente hablando, y con la cual, como se ha comprobado posteriormente, no supo en ningún momento qué hacer.

Aun así, fueron varios los intentos de Commodore por introducir Amiga en un mercado donde dominaba el PC, pero fracasaron debido a su pésima política de marketing y, sobre todo, a una mala gestión empresarial con la se aprovecharon económicamente ciertos personajes que se hacían llamar "ejecutivos".

Esto por no hablar de la frustración de los ingenieros al comprobar como cada vez que desarrollaban un modelo nuevo con impresionantes características venía el departamento de la "inquisición" y cortaba por lo sano casi todas las innovaciones, mientras decían como excusa "no hay que gastar 5 dólares si podemos apañarnos con 1 dólar..."

El resultado final, y tras vivir de la inercia del éxito del Amiga 500 durante una década, fue un desastre financiero que desembocó en una quiebra y una subasta. Todos sabemos lo que ocurrió hace aproximadamente un año y medio.

Afortunadamente -o quizás no tanto-, apareció en aquellos momentos un fabricante alemán de PC que estaba interesado en convertirse en una empresa multimedia, empleando para ello a nuestro querido Amiga. ¡Por fín!, nos apresuramos a decir algunos al ver como ESCOM compraba toda la tecnología de Commodore y Amiga y al cabo de unos meses teníamos en producción de nuevo a los A1200...

Una nueva empresa llamada Amiga Technologies prometía un cambio radical en el enfoque del Amiga. Pero ha pasado ya un año y vemos como su "enfoque" no ha sido todo lo bueno que esperábamos...por no decir que ha sido más bien "nefasto". No lograron vender los A1200 previstos tras un fracaso en la campaña de ventas de las pasadas Navidades, no han desarrollado prácticamente nada -no cuento al Walker, ya que parece que fue más un movimiento comercial que de desarrollo-, y ahora, para colmo de los colmos, tienen problemas económicos.

Hace unos días que se comunicó oficialmente que ESCOM está prácticamente en manos de sus acreedores, es decir, que debe más dinero del que gana y no puede seguir adelante con la empresa.

¿No os suena la historia ya? La mano "oscura" del Amiga ha hecho de las suyas en Escom...

Reciente y afortundamente, -o quizás no tanto- antes o mientras se producía la caída lenta de Escom, Amiga Technologies se vendió a una empresa americana llamada VIScorp.

De nuevo, VIScorp anuncia que continuará con Amiga, que lanzará al éxito a esta máquina y que, junto a otros, diseñarán nuevos modelos para la siguiente generación con procesador RISC.

Si seguimos con la mala suerte de los anteriores propietarios de Amiga, VIScorp dentro de más o menos tiempo también tendrá problemas económicos y Amiga se quedará huérfano de nuevo.

¿Soy pesimista? No, no lo soy, pero hasta un niño se daría cuenta que el Amiga arrastra consigo una especie de "maldición". Y es que son muchos los intereses comerciales/económicos de otras empresas (los gigantes del mundo informático) para evitar a toda costa que Amiga triunfe.

Además, por supuesto, de que ninguna de las empresas propietarias ha sabido crear un hueco entre estos gigantes y enfrentarse cara a cara con ellos...

Es quizás ese carácter de plataforma "mártir" el que hace que sus usuarios sean los más leales e ingeniosos de cualquiera de las existentes en el mercado.

Yo sigo con Amiga, y seguiré con él, porque, a pesar de toda la mala suerte que tiene, me considero un usuario muy afortunado por haber elegido Amiga para disfrutar mientras trabajo con él.

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

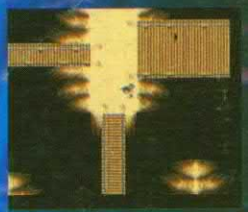
ai.fmartin@readysoft.es

Muy pronto sentirás la emoción de volar...¡en pedazos!

QUASAR WARS



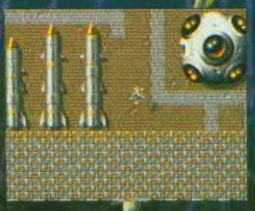




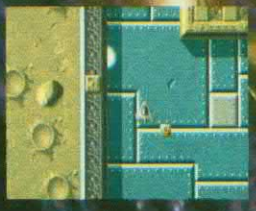


Multiscroll Suave
50 Fotogramas/seg
Enemigos Inteligentes
Compatible cualquier modelo Amiga
Gráficos y Música Espectaculares
Movimiento Rotacional 360 Grados
Rozamiento viscoso
Completamente en Español
Máxima Velocidad 100% Assembler

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

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
Genlocks
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





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.

PIXEL MEDIA

PiXeLMEDIA, S.L.

979.700.500

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.