Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

AMIGA .InFo

Año 1 • Volumen 13 • 850 Ptas.

Noticias ¡Aceleradora Power PC de PHASE 5!

Distribución primeros prototipos PPC603 150 MHz

Reportaje Euskal Party

¡Fractales!

La ciencia del caos a su alcance

Hablamos con...

Entrevista con VIScorp

ALIEN BREED 3D II

Piérdase en túneles 3D y abata a sus enemigos en el mejor juego DOOM

MIMExperience PHOTOGENICS 2 Prograb 24 RT

LIGHTWAVE 3D CONTRA 3D STUDIO

Comparativa entre los dos gigantes del 3D



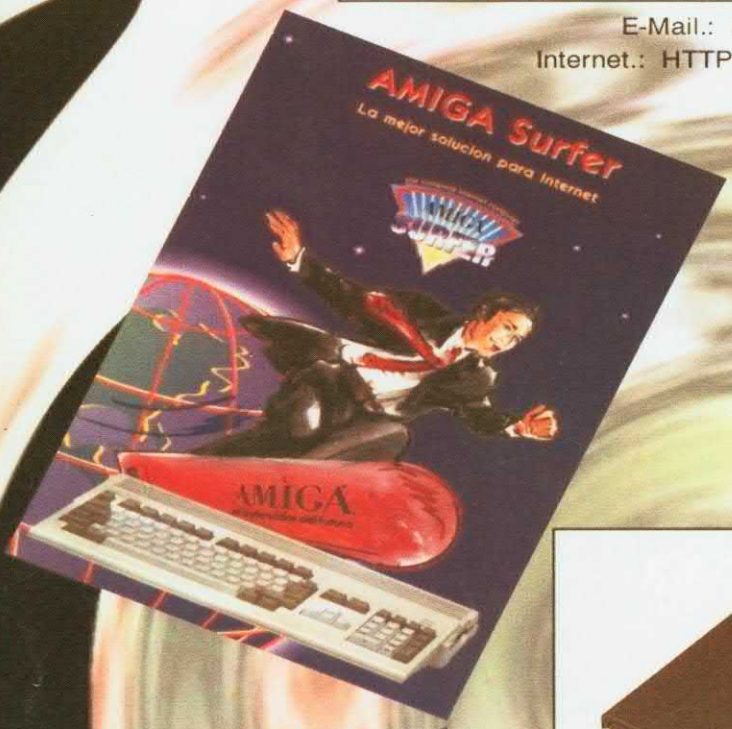
GRAN CONCURSO ANIMACIÓN 3D

¡1.000.000 de pt- en prem

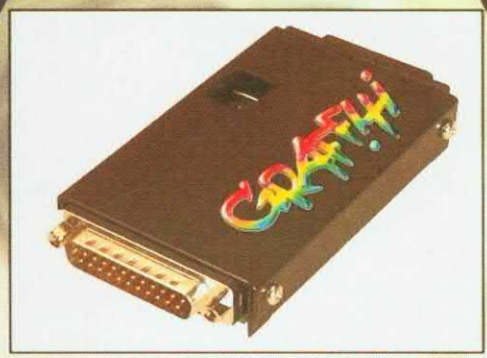
AMIGA TEK
ESPAÑA S.L.

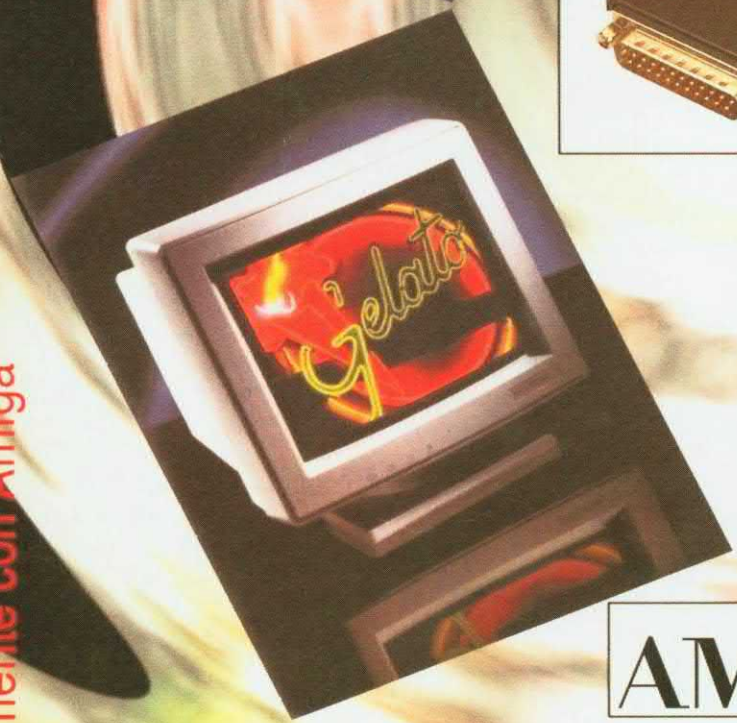
Tel.: +34 (9)71 702758 FAX.: +34 (9)71 702887

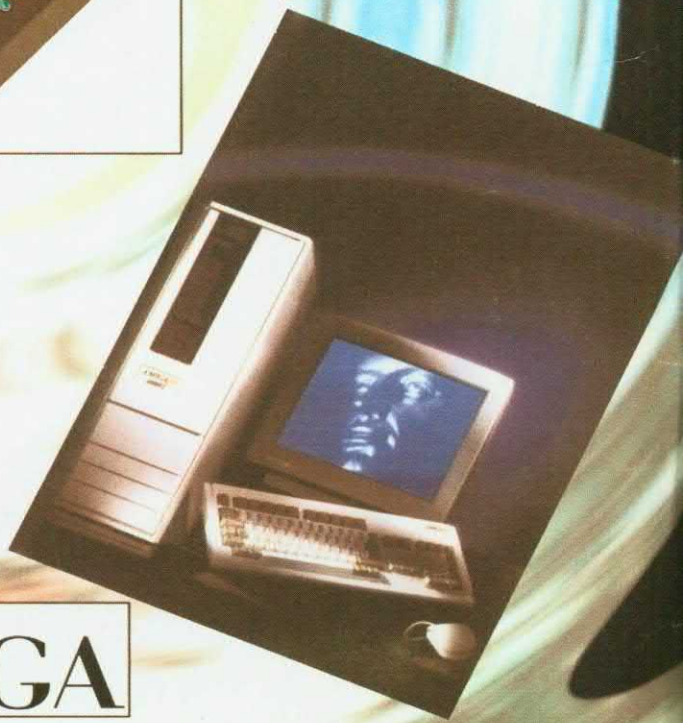
E-Mail.: amigatek@jet.es
Internet.: HTTP://web.jet.es/~amigatek/











AMIGA

Integramente con Amiga

Importador Oficial de AMIGA Technologies para España

EDITORIAL AMIGA.InFo

¡COLABORE!
¡EL AMIGA VIVE!

El Amiga ¡está VIVO! Esta es la frase que tiene que estar en boca de todos los usuarios de Amiga, en las camisetas, en las pintadas, en las páginas web, posters, en cualquier lugar y por supuesto, en nuestra revista. Hay que demostrar al resto del mundo que sigue estando presente aquí y que sobrevive a pesar de todo lo ocurrido. No dejen que les intimiden o convenzan de lo contrario. Envíen mensajes electrónicos o cartas a VIScorp de apoyo al AMIGA. Esta es la forma de ayudar a la campaña pro-Amiga que el magnífico grafista Eric Schwartz ha iniciado en Internet.
En estos tiempos que corren, los usuarios (como siempre...), son los que han de moverse para sostener el reducido mercado que existe. Pero para moverse hace falta voluntad, hay que colaborar con toda acción que represente una ayuda para el AMIGA.

Veamos algunas de ellas:

1. Comprar programas y juegos originales en los distribuidores nacionales y registrarse a los shareware. Sí, ya sé que algunos productos no son muy económicos, pero estoy seguro de que si recorre la publicidad o se mira la colección de los miles de programas shareware, podrá comprobar como puede comprar algún original o registrarse a su autor. Si tan sólo se consiguiera que cada uno de nuestros lectores se registrará a un programa Shareware o comprara un juego o aplicación original, ya sería todo un éxito. Con este tipo de acciones, además del apoyo al distribuidor, también se da soporte moral a los programadores, que falta les hace.

2. Es posible que más del 90% del software que se emplea en Amiga en España sea ilegal. No entraré ahora en un análisis de por qué esto es así, pero si diré que es hora de que todos tengamos más conciencia en este aspecto. El AMIGA no es una plataforma rentable para muchas grandes casas de soft, ya que existe una alto grado de piratería. Pero es que, últimamente, tampoco está resultando rentable a las pequeñas casas de soft, y por lo tanto, corremos el peligro de quedarnos sin ellas. Hay que comprar originales. Hay que apoyar al AMIGA en este aspecto. Puede que más de un lector, al leer estas palabras, eche un vistazo a la colección de programas ilegales que tiene para su Amiga. No seré yo quien juzgue a nadie, pero el AMIGA está pasando por malos momentos y puede que si usted no colabora ni tan siquiera tendrá acceso a los programas ilegales (y no quiero escusar de ninguna manera el uso de programas ilegales). Compre originales cuando los necesite. Seguramente el manual de un original le ahorrará muchos problemas cuando use el programa, además de otras ventajas.

3. Dejar de juzgar eternamente a los distribuidores nacionales. Tan sólo hay una veintena de ellos en toda España y no están en una situación de poder ofrecer todo lo que quisieran ofrecer a sus clientes. Están sobreviviendo. Están haciendo todo lo posible por importar productos, novedades y máquinas. Quizás no lo hacen todo lo bien que quisiera más de un cliente, pero lo intentan con los limitados recursos que la precaria situación actual del AMIGA les deja. Además, estamos en un mercado libre, y si un distribuidor no les gusta, por cualquier motivo, pueden acudir a otro. Es triste, pero mantener hoy día un negocio que dependa 100% del AMIGA es un gran riesgo, y desde luego, lo último que les hace falta es que los usuarios se pongan en contra de ellos.

4. Apoyar las iniciativas de otros usuarios. Las partys son uno de los certámenes populares que más éxito y fama le están dando al AMIGA en este país. Hay que acudir a ellas y colaborar con ellas. También, para el que tenga acceso a Internet, hay que crear páginas Webs en castellano y que traten del AMIGA. Ya comienzan a existir algunas, pero son necesarias más, muchas más. Si usted tiene una página propia, coloque el logotipo de Amiga en ella. Escriba en ella algunas palabras explicando por qué usa Amiga y lo fantástico que es.

5. Apoyar las iniciativas de las empresas nacionales. Hay que apoyar a las empresas que intentan llevar a cabo tareas de desarrollo, o traducir manuales o publicar revistas. Sí, evidentemente, AMIGA.InFo necesita de su colaboración. Este mercado no es un mar de rosas y nuestra querida revista ha de sobrevivir con una pequeña tirada entre gigantes que saturan el mercado. Nosotros luchamos cada mes por salir a la calle. Que no se crea ningún lector que publicar una revista es fácil. Los que estamos dentro de AMIGA.InFo disfrutamos creando la revista para nuestros queridos lectores, pero cada letra que lee es una "gota de sudor" nuestra. Comprenda esto, suscríbase a AMIGA.InFo si es posible o compre la revista siempre que pueda. No dude de que con su colaboración podremos continuar adelante y le estaremos siempre agradecidos.

6. Si los usuarios españoles queremos que nos tengan en cuenta, hay que moverse. Hay que traducir los catálogos de todos los programas, tal y como algunos usuarios ya han hecho. Hay que dejar todo tipo de ficheros en Aminet, en Internet, y añadir a su descripción el "from Spain". Hay que enviar mensajes a las empresas de Soft para solicitarles que traduzcan al español sus programas. Es un derecho que tenemos todos, pero sólo se hará realidad si se venden un mínimo de copias. De nuevo, insisto en que hay que comprar originales y registrarse.

Podría seguir, pero lo dejaré por hoy. Espero que disfruten con el nuevo estilo de la revista y también les invito a que contesten la encuesta y nos la remitan. Deseamos saber su opinión sobre AMIGA.InFo para poder mejorarla. Hasta el próximo número.

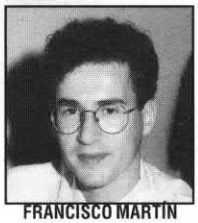
Francisco Martín

Dígaselo a todo el mundo: ¡El AMIGA VIVE!



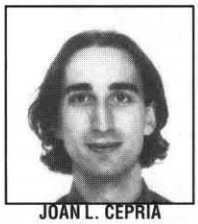
Dibujo creado por Eric Schwartz.

LE PRESENTAMOS AL EQUIPO DE AMIGA.InFo



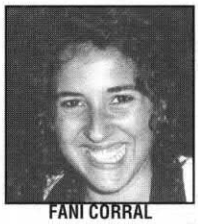
FRANCISCO MARTÍN

Este mes nuestro director ha estado muy ocupado con el nuevo diseño de la revista, pero está feliz con el resultado y espera impaciente las encuestas de los lectores...y es que este hombre no para quieto con tal de mejorar los resultados de sus proyectos. Francisco, ¡deja descansar un poco a tu Amiga 4000!



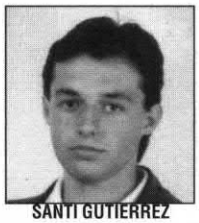
JOAN L. CEPRIÁ

El grupo de colaboradores y el nuevo proyecto AmigaTen para los suscriptores, están provocando a nuestro subdirector un estrés galopante. Sin embargo, todavía le ha quedado tiempo para comentarles las novedades en CDROM y hacer un examen de piano a cuatro manos...



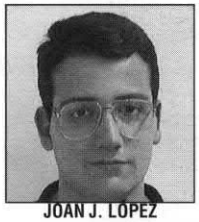
FANI CORRAL

Esta señorita, desde que ha vuelto de las vacaciones no para de administrar listas, atender llamadas, controlar bases de datos de nuestros lectores y planificar nuestro tiempo. Este mes, además, les vuelve a dar más comandos AmigaDOS ¿Alguien da más?



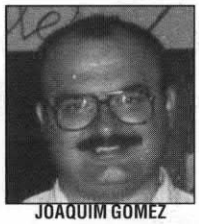
SANTI GUTIERREZ

A Santi le hemos avisado de que como no se haga una fotografía actual, en el próximo número saldrá con un "morphing" de su cara. Además, no se crean ustedes que es tan "joven y guapo" en la realidad. Aunque eso sí, este mes su sección de Juegos trae novedades de calidad, Alien Breed 3D II y Humans III entre otras.



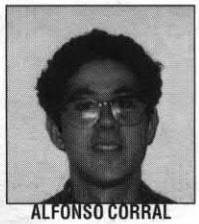
JOAN J. LOPEZ

Nuestro reportero aventurero (que no se llama Gustavo sino Joan) estuvo en la party de Euskadi, y este mes nos cuenta lo que allí sucedió...Por cierto, ¿no le ven ustedes con cara de hombre mimetizado?
Y es que este hombre ya lleva un mes de mili y eso se nota...¡no para de marcar el paso mientras escribe en Amiga.InFo!



JOAQUIM GOMEZ

La nota de educación la pone como siempre nuestro maestro Joaquim. Este mes les enseñará a utilizar el Amiga como máquina de escribir y, como no, tendrá la oportunidad de aprender mecanografía...se acabó lo de aporrear el teclado sólo con dos dedos...

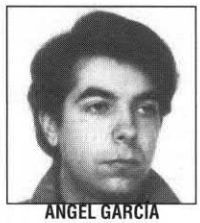


ALFONSO CORRAL

Aunque le vean cara de buena persona este chico es incorregible. Sufre adicción a los "Doritos" de maíz y entre mordisco y mordisco transcribe las cartas del mes de nuestros lectores, copia discos de portada y lleva el control (ejem, deberíamos decir descontrol!) del almacen de revistas. Este mes le ofrece un Mercamiga repleto de buenas ofertas de segunda mano.

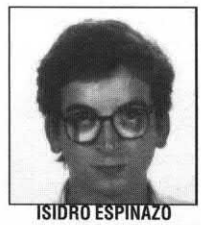
AMIGA.InFo es una revista completamente dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga. En ella encontrará noticias, novedades en productos, periféricos, programas, tutoriales, entrevistas, trucos y consejos, CDROMS, reportajes y cualquier tema relacionado con el mejor ordenador personal que existe en el mercado. En **AMIGA.InFo** intentamos cada mes aportar el máximo de información al lector y como no, dar nuestro punto de vista sobre los acontecimientos en el mundo Amiga.
Además, si lo desea, podemos enviarle gratuítamente nuestro disco de portada, tan sólo tiene que solicitarlo por teléfono, correo o email y se lo enviaremos sin ningún coste para usted.
Nuestra intención al publicar esta revista es dar soporte al usuario de Amiga y demostrar que con Amiga es posible todo.
Esta revista está creada integramente con equipos Amiga 1200, A3000 y A4000 utilizando diversas aplicaciones de AMIGA de autoedición, procesamiento gráfico y procesamiento de texto.
InFo Technologies S.L., empresa editora, utiliza Amiga en todos sus proyectos.
Si lo desea puede enviarnos cartas con sus opiniones y comentarios a nuestra redacción o a nuestra dirección electrónica. Siempre procuramos contestar a todas las cartas que recibimos.
Así mismo, si desea obtener más información sobre esta revista o cualquiera de nuestros productos no dude en llamarnos.

AMIGA.InFo



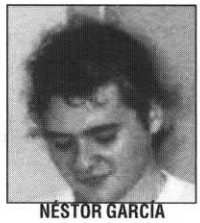
ANGEL GARCIA

Nuestro colaborador Angel nos presenta este mes un recorrido por el mundo de los fractales...la ciencia del caos en su Amiga.



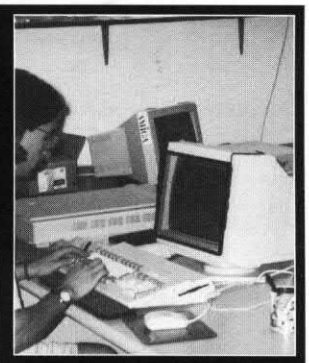
ISIDRO ESPINAZO

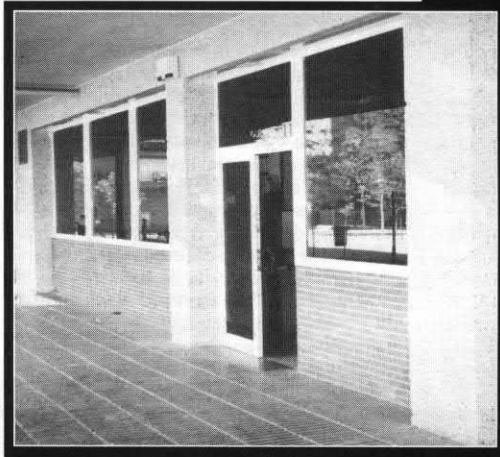
Lightwave contra 3D Studio...toda una lucha entre gigantes que nos presenta este mes nuestro colaborador en temas 3D, Isidro.

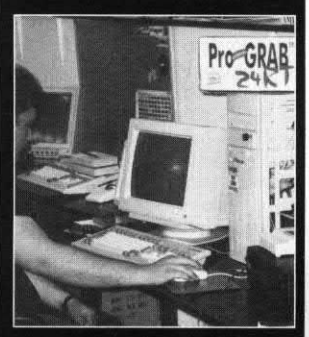


NÉSTOR GARCÍA

Este mes, Néstor les comenta qué tal le ha funcionado el digitalizador Prograb y el software de autor multimedia MMExperience.







InFo Technologies es una empresa joven totalmente independiente y 100% Amiguera.

AMIGA Studio

- Especializados 100% en Amiga.
- Departamento exclusivo de traducción.
- Servicio telefónico para nuestros clientes.
- Atención especial a profesionales de vídeo.
- Amplio horario: De 10:00 a 20:00 De Lunes a Viernes

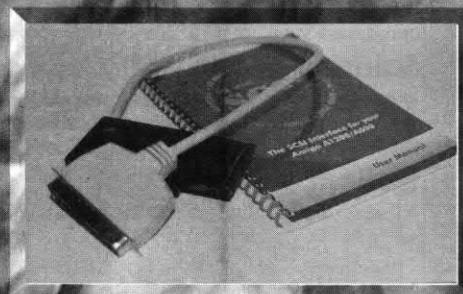
NOVEDADES EN CASTELLANO

AURA



-Digitalizador audio 16/12 bit.
-Para A600/1200 (interface PCMCIA).
-Compatible con Octamed 6.
-Alta calidad de muestreo y reproducción.
-Efectos en tiempo real.
-Manual en castellano traducido por Amiga Studio.

SQUIRREL



-Controladora SCSI-2.
-Para A600/1200 (interface PCMCIA).
-Hasta 7 periféricos.
-Fácil de instalar.
-Posibilidad de conexión de scanneres, removibles, CD-ROM, Zip, etc.
-Manual en castellano traducido por Amiga Studio.

PRO-GRAB

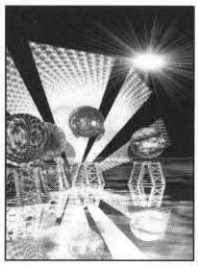


-Digitalizador de vídeo a tiempo real con 16 millones de colores.
-Vídeo compuesto y S-VHS.
-Resolución de 720x576 (PAL)
-Decodificador de Teletexto.
-Manual en castellano traducido por Amiga Studio.
-Para todos los Amigas.

¡PRONTO MUCHAS MAS NOVEDADES EN CASTELLANO!

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

¡ATENCIÓN!
Transportes gratuitos a toda la peninsula.
En pedidos superiores a 5.000 pts.

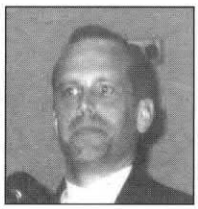


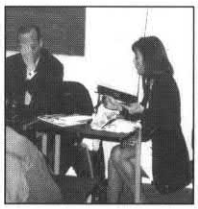
El tema de la portada de este mes es la comparativa Lightwave contra 3D Studio rodeado de fractales...

AMIGA.InFo

NÚMERO 13 • SEPTIEMBRE 1996









INDICE ANUNCIANTES

AmigaTEK	2,40,41,42,43
I. CJ 2021	49
Amiga Studio	3
CD Direct	49
Render M.	75
Club Byte	75
Amiga Shop	74
Ready Soft	31
I.Molins	13
PixelMedia	84
CompuSpeed	74
F.Video Oliver	75

SECCIONES

Editorial 1
Nuestro director viene con las pilas recargadas después de las vaciones y les cuenta que el Amiga continuará vivo, pero sólo si colaboramos todos...

Saludos desde AMIGA.InFo 2
Descubra cómo la redacción ha sufrido los calores del verano en la playa, aunque ahora ya está trabajando duro para las vacaciones de Navidad...

Noticias 6
VIScorp, PIOS, Phase 5, lea las últimas noticias sobre la situación actual del Amiga.

Novedades Hard&Soft 9
Un nuevo software de conexión a Internet llamado Miami, el también nuevo DOpus 5.5 y un interfaz para las cámaras QuickCam, son algunas novedades.

Hablamos con... 11
Nuestro director ha viajado electrónicamente hacia Chicago para conseguir en exclusiva para nuestros lectores una entrevista con Raquel Velasco, la Vicepresidenta de Operaciones Internacionales de VIScorp.

Detrás del espejo 14
Primera entrega de unos comentarios que seguramente ayudarán a que caigan falsos mitos relacionados con nuestro querido Amiga.

Página del Lector 16
Comentarios calientes de nuestros lectores...mejor que Vd. se agarrare al sillón antes de leerlos...

Consultas Y Respuestas 66
Nuestros técnicos intentan de nuevo resolver las dudas técnicas de nuestros lectores, esta vez con cartas seleccionadas por su interés para todos.

Mercamiga 69
Anuncios, vendo, compro, intercambio, grupos de usuarios, etc. Este es nuestro espacio gratuito para anuncios del lector.

En la red... 26
Las novedades, las webs del mes, cómo funciona el email y algún que otro chismorreo inauguran esta sección dedicada a Internet.

Cómo hacer...

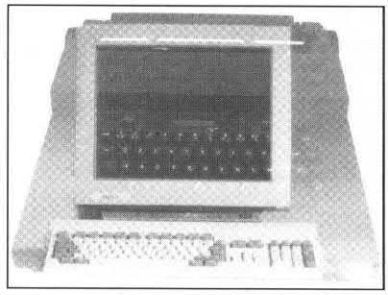
La portada del mes 63
Breve comentario sobre cómo nuestro colaborador Santi alias Darkgraphics llevó al Lightwave la idea de la portada de este mes.

Pequeños consejos y trucos 65
Seguramente más de un lector disfrutará con estos breves consejos y sabios trucos.

Cómo funciona email 27
Mandar mensajes por Internet es fácil, pero si además se hace con un Amiga...¡es un placer!

Amiga DOS 61
Nueva entrega de comandos del sistema operativo del Amiga.

¡Aprenda Mecanografía! 18
Seguramente que si practica con los programas que este mes nos presenta Joaquin Gómez se convertirá en un manitas del teclado.



InFoWEBS del mes 28
¿Le gustaría visitar La NASA? ¿Ver en directo imágenes de Manhatan? ¿Descubrir las misiones del Discovery? Pues pase, pase y verá el "piset".

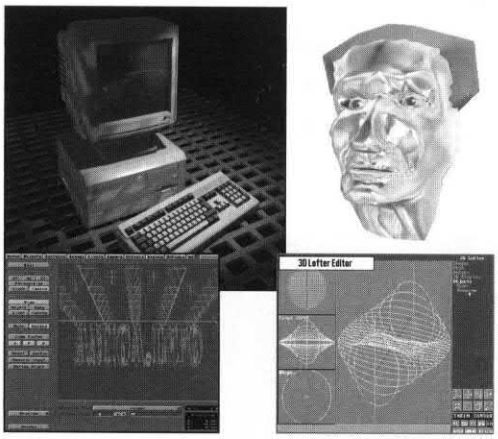
¡ Concursos !

Demos 60
Si es programador o pertenece a un grupo de la escene, no dude en participar en este gran concurso.

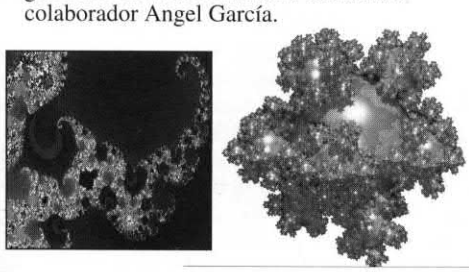
Animación 3D 56
Gane magníficos premios con el nuevo concurso de animación 3D.

Reportajes

3D Studio VS LightWave 3D 44
Nuestro colaborador Isidro Espinazo se ha encontrado en el centro de una lucha de colosos tridimensionales y ahora nos cuenta quién es el ganador...



El mundo fractal 33
Entre en el extraño mundo de los espectaculares gráficos fractales de la mano de nuestro colaborador Angel García.

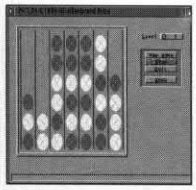


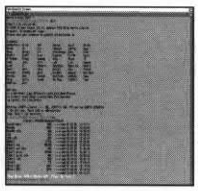
Euskal Party IV 22
AMIGA.InFo estuvo presente en la cuarta edición de una de las partys de Amiga más famosas del país. ¡Más de 300 amigueros en un frontón!



Disco de Portada

POWER DISK 4 64
AMIGA.InFo les recopila en su disco de portada una selección de algunas utilidades y juegos para este mes.





Una Shell nueva y más potente y un 4EnRaya, entre otros...

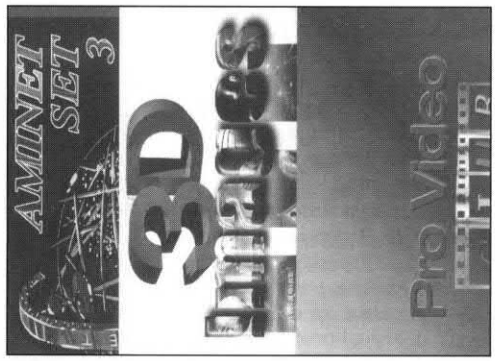
InFoTEST

Soft a prueba
MM Experience 50
Analizamos este programa de autor de multimedia que permite obtener resultados muy decentes a un precio todavía más decente.
Photogenics Versión 2 52
¿Ha mejorado mucho Photogenics en su nueva versión? Miquel Arzak lo ha puesto a prueba.

Hard a prueba
PROGRAB 24 RT PLUS 54
Existen varios digitalizadores en el mercado para Amiga, pero sin duda alguna, este es el más extendido. Néstor García lo analiza para nosotros.

Novedades CDROM
Le comentamos los CDs del mes:

3D Images 29
Provideo Club 30
Aminet Set III 30

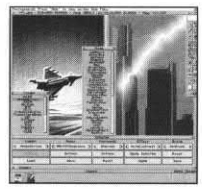


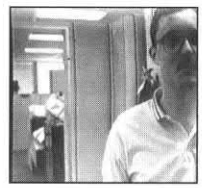
Amiga Games



Y este mes... 36
Santi G. les comenta la situación actual de los juegos de Amiga y las novedades de este mes.
Juego PD del Mes 37
OutFall, un juego de Dominio Público que seguro le hará pasar buenos ratos. ¡Es mejor que el Tetris!
Trucos 37
Nueva entrega de trucos y trampas para esos juegos que se resisten a nuestro empeño...
Alien Breed II:TKG 38
Sin duda alguna un juego que demuestra lo que es capaz el Amiga en el mundo de los DOOM.
Dungeon Master II 39
Rol en su pura esencia, esta segunda parte es mejor que la primera, aunque como siempre, es cuestión de gustos.

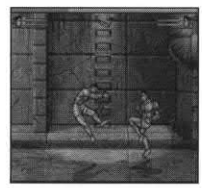


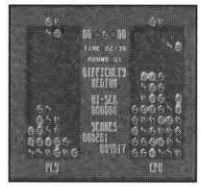


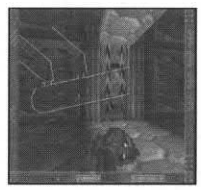


INDICE VARIOS

Suscripción 77
Distribuidores 76
Próximo Número 80







InFoNEWS

VISCORP

Declaraciones de VIScorp

AMIGA Recientes comunicados de prensa reflejan dificultades en la compra de Amiga

Durante el mes de Agosto la principal empresa americana interesada en comprar la tecnología Amiga a su actual propietario alemán -ESCOM AG-, lanzó varios comunicados donde se informaba sobre sus intenciones futuras y sobre el estado de las negociaciones. Bill Buck, actual presidente de VIScorp, lanzó un mensaje abierto dirigido a toda la comunidad de usuarios de Amiga para tranquilizar el ambiente. Pese a sus intenciones de concluir el pasado día 19 de Agosto la compra de AMIGA a ESCOM, una de las entidades financieras que apoyaban a VIScorp decidió echarse atrás en el último momento y solicitar más documentación sobre las negociaciones.

Este hecho ha provocado una cierta desconfianza en el mercado de Amiga por parte de distribuidores y usuarios, ya que ahora existe la posibilidad de que VIScorp, pese a sus esfuerzos, no posea todo el capital necesario para realizar la transacción.

ESCOM es hoy día una empresa en situación de bancarrota en manos de sus acreedores, los cuales, en un gesto de confianza, han prologando la fecha límite de compra por parte de VIScorp a 30 días más, es decir, hasta el 20 de Septiembre.

Desde el día 19 de Agosto no se han tenido nuevas noticias de VIScorp, por lo que es de suponer que están negociando duramente con sus acreedores para conseguir reunir finalmente la suma de aproximadamente 40 millones de dólares. Algunas fuentes indican que es posible que todo esto sea una maniobra de VIScorp para conseguir rebajar esa cantidad, puesto que ahora Amiga Technologies se encuentra en estado de bancarrota y no está en las mismas condiciones que hace seis meses, cuando VIScorp inició la compra.

Por otro lado, otras fuentes apuntan a la posibilidad de que algunas empresas alemanas importantes dentro del mundo Amiga se han unido y están negociando, independientemente de VIScorp, la compra de Amiga.

PROLONGACIÓN FECHA LÍMITE PARA VIScorp

"A día 20 de Agosto de 1996, el Fideicomisario de la bancarrota de ESCOM AG y Amiga Technologies GmBH, Bernhard Hembach, ha prolongado a VIScorp la fecha límite de compra de AMIGA a 30 días más, con el acuerdo de los acreedores de ESCOM. Mientras se estaba firmando el acuerdo, una de las instituciones financieras que apoyan a VIScorp en la transacción requirió más documentación para autorizar su parte de fondos. Con la convicción de que VIScorp cumplirá estos requerimientos, la fecha de cierre ha sido prorrogada. El cierre final no podrá ser prolongado después de esta fecha."

• La redacción ha recibido el siguiente comunicado de VIScorp, la compañía que actualmente está adquiriendo Amiga Technologies y su tecnología.



CARTA ABIERTA DE VISCORP

Julio 24, 1996 Chicago, IL, 1996
Un Mensaje Abierto para la Comunidad AMIGA de BILL BUCK, CEO de VISCORP

1- Escom AG y Amiga de Tecnologies GmbH están en bancarrota y dejarán de existir como entidades corporativas. VISCORP ha alcanzado un acuerdo con el Fideicomisario para la liquidación de estas compras y con sus acreedores para la compra de "Amiga." Había por lo menos once bancos diferentes que reclamaban ser "propietarios" de la tecnología y/o el inventario. Escom tuvo responsabilidades sobre $250 millones. Imaginad la confusión...

2. Los pasos que nosotros tuvimos que seguir en los últimos tres meses han sido duros. Como la situación en Escom se deterioró, nosotros tuvimos que renegociar contínuamente nuestro contrato de compra. No podíamos acelerar el proceso. Muchas de las cosas que quisimos comenzar inmediatamente se han tenido que demorar. La situación de Amiga y Escom era extremadamente problemática. En parte era a causa de la dificultosa financiación y las situaciones de gestión de Amiga y Escom, pero también a causa de lo pobremente organizada que había estado la propiedad intelectual bajo el mandato de Commodore. En el curso de la bancarrota de Commodore se desarrollaron muchos problemas que nunca se repararon.

3. Al final (y el último de tres) el contrato de compra se firmó el viernes, 19 de Julio. No puede ser cambiado; ya ha sido ejecutado. La propiedad intelectual del antiguo Commodore y el inventario del antiguo Amiga serán finalmente propiedad de VISCORP. El papeleo se completará en los próximos 30 días. Durante este mes, VISCORP GmbH se registrará y Amiga Technologies continuará operando temporalmente en bancarrota para VISCORP.

4. Petro Tyschtschenko y su personal continuarán trabajando desde Alemania. Raquel Velasco y Petro Tyschtschenko serán los nuevos Gerentes Generales de Amiga de la que será conocida como VISCORP GmbH. Al Duncan, anterior Gerente General de Commodore, se unirá a VISCORP para administrar las ventas y distribución de los productos de VISCORP y Amiga en América del Norte. Petro continuará operando desde Alemania y administrará los negocios existentes. Raquel está buscando a alguien de la Comunidad para administrar la reorganización de las ventas y la distribución en Europa.

Por favor, contacte con Raquel si Ud. es la persona idónea para este trabajo.

5. Los esfuerzos de ingeniería del antiguo Amiga Technologies y la ingeniería de VISCORP se combinarán y serán profesionalmente administradas. Nosotros intentamos comenzar los planes perfilados a grandes rasgos en Toulouse en plazo muy corto. Por favor, disculpad nuestra carencia de comunicación con la comunidad durante los pasados meses. Estamos muy severamente restringidos en lo que se refiere a comunicar nuestras actividades. Por favor remitid vuestros emails a cualquiera de los componentes del personal de VISCORP. Nosotros simplemente no podríamos contestar los todos.

6. No esperen milagros de VISCORP, iremos despacio, pero progresaremos constantemente. Gracias por su apoyo continuado. Muchos saludos,

Bill Buck

El POWERPC está cada día más cerca del Amiga

Phase 5 sigue adelante con el proyecto PowerUp

Parece ser que Phase 5 ha decidido marcar su propio paso dentro del mercado, independientemente de lo que suceda con Amiga Technologies y su futuro. Primero, anunciaron el proyecto de diseñar su propio "Amiga compatible" basado en PowerPC y con unas especificaciones técnicas excelentes, desmarcándose totalmente de Amiga Technologies. Ahora, después de un tiempo de incertidumbre en la situación de Amiga que todavía continúa y tras una toma de contacto frustada con VIScorp, Phase 5 se vuelve a desmarcar y cambia sus planes para el proyecto PowerUp. Según ellos, por un precio moderado, será posible una transición suave de los actuales Amiga con procesadores de la familia Motorola 680x0 a PowerPC. Sin embargo, por el momento, únicamente podrán actualizarse los usuarios con un A4000 con una Cyberstorm MKII. Está por ver qué ocurrirá con los miles de usuarios que poseen Blizzards 060 y 030, así como los que poseen la Cyberstorm MKI. Por otro lado, el desarrollo de una versión de Amiga OS para PowerPC ha quedado bloqueado en espera de que se resuelva la situación.

Comunicado de Phase 5

Noticias acerca del proyecto PowerUp

Nota de prensa de Phase 5.

"Seguramente que se habrá preguntado así mismo acerca del éxito de nuestro proyecto PowerUp mientras lee todas estas noticias acerca de los esfuerzos de VIScorp por comprar Amiga Technologies. Después de discutir una cooperación con Amiga Technologies durante los primeros meses de este año y de que el proyecto tuviera forma concreta, se descubrió el final de las actividades de desarrollo de Amiga Technologies y, a pesar de las esperanzas de muchos entusiastas de Amiga, llegó a hacerse realidad muy rápidamente. Hasta ahora, las cooperaciones negociadas, especialmente las referentes al dominio del desarrollo del sistema operativo han sido completamente postergadas. La posibilidad de una estrecha cooperación con VIScorp ha sido poco clara, porque hasta ahora nuestros esfuerzos en contactar con VIScorp no han tenido el éxito esperado y la planeada compra de AT por VIScorp todavía no ha finalizado. Por lo tanto, los planes a corto plazo del proyecto PowerUP han sido definidos de nuevo con respecto a la disponibilidad de las actualizaciones a PowerPC para los existentes modelos de Amiga y a la inmediata creación de software de soporte por varios desarrolladores de soft.

Por esta razón hemos modificado nuestros planes iniciales como sigue:

Las tarjetas adicionales para los Amigas existentes están basadas ahora en la tarjeta aceleradora CYBERSTORM MKII, la cual puede ser equipada con un nuevo módulo con una pareja de 68040/PPC ó 68060/PPC. En la primera versión para desarrolladores será un 680x0 y un 603e (corriendo a 150MHz o más), el módulo de CPU se instala en la placa base de la Cyberstorm MKII. La versión para desarrollo tendrá un acceso a memoria de 32 bits, la próxima versión comercial permitirá un acceso a memoria de 64 bits para las dos CPUs. Debido a este hecho, es posible actualizar las tarjetas Cyberstorm MKII existentes con un PPC, permitiendo conseguir la tecnología más actual a un precio moderado.

El entorno del software ha sido cambiado también debido a la incertidumbre. Hemos buscado una posibilidad con cierta flexibilidad hacia la parte interna del sistema operativo. Lo hemos conseguido con una librería, la cual permite la carga y ejecución de tareas del PPC.

Estas tareas están corriendo en paralelo con la tarea del procesador 680x0 y están capacitadas para comunicarse con otras tareas, pero sin la posibilidad de llamar a funciones del OS directamente. Cada aplicación consiste en un proceso principal de 680x0 (de cualquier tamaño) y de subrutinas de PPC cargadas e iniciadas con PPCLoadSeg() y PPCAddTask(). Un planificador PPC nativo permite la multitarea para el PPC, y la capacidad multiproceso está planeada para versiones futuras.

Con el uso de software de soporte apropiado y las herramientas de desarrollo necesarias, las tarjetas PowerUp pueden ser utilizadas después como plataforma de desarrollo del ordenador nuevo que hemos anunciado. Este ordenador está bajo construcción y a finales de otoño de este año -retrasado debido a los exámenes intensivos de las patentes- será producido con las especificaciones prometidas.

¿Qué significa esto para el desarrollador? Las tarjetas opcionales permiten total compatibilidad con el software de 680x0 existente. Los programas correrán bajo cualquier circunstancia, sólo la compatibilidad 68040/68060 es obligatoria. Su aplicación puede acceder a las rutinas en PPC bajo el control de una simple librería, permitiendo al 680x0 y al PPC correr en paralelo. Esto permite sin costes importantes el traslado de partes de su programa al PPC con el mínimo de sobrecarga. Si las partes del programa están diseñadas inteligentemente, no serán necesarios cambios en el fuente. Normalmente sólo una recompilación es todo lo que se tendrá que hacer.

No necesita nuevas herramientas de soft. Enviaremos, sin coste alguno, un compilador de C de GNU y un Ensamblador de dominio público, soportando los dos al PPC. Si es su deseo, también puede usar otras plataformas para generar código PPC.

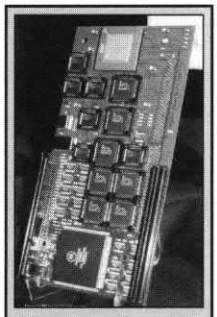
Las tarjetas PPC conseguirán tener un gran éxito, porque es un producto con un precio moderado sin el riesgo de incompatibilidad. Los propietarios de las actuales Cyberstorm MKII podrán actualizarse por muy poco dinero.

Aunque el interior del sistema operativo sea actualizado, la funcionalidad está garantizada, en el peor caso con una actualización de la librería del PPC, pero sin necesidad de alterar las aplicaciones.

Clientes y desarrolladores pueden conseguir una suave transición con la nueva tecnología PPC. Las "viejas" aplicaciones seguirán estables y funcionales, mientras que las nuevas pueden ser probadas de una manera confortable. Hemos tenido una gran respuesta a nuestro programa de desarrollo, muchos desarrolladores están interesados en portar sus aplicaciones al PPC. Si usted quiere solicitar uno (o más) productos:

Al final de Septiembre las primeras tarjetas para desarrolladores estarán disponibles. Si desea solicitar una, debe de hacerse desarrollador con el estatus de "Silver" o "Gold". La solicitud sólo puede ser procesada si manda una carta o fax a nuestro departamento de ventas."❑

http://www.phase5.de



Esta es la placa prototipo de Phase 5 que integra un PowerPC con un Motorola.

Aunque se esperaba poder ofrecer una nueva versión del AmigaOS que integrara código nativo en PowerPC, y pese a que la empresa ProDAD está trabajando en ello, Phase 5 ha decidido emplear como solución temporal una librería que actuará de puente entre las aplicaciones M680x0 y PPC.

De esta forma no se pierde compatibilidad con las aplicaciones actuales, y las empresas de desarrollo pueden iniciar la migración de porciones de sus aplicaciones hacia código del PPC.

¿Se imaginan a un Lightwave corriendo simultáneamente en un 060 y rendereando a 200MHz en el PPC?

InFoNEWS

PIOS

PIOS Computer no esperará más tiempo

PIOS no acepta esperar más a VIScorp y anuncia nuevos productos para AMIGA y otras plataformas...

Nota de Prensa PIOS Computer AG, Hildesheim, Alemania, 24 Agosto 1996

Las novedades sobre los nuevos productos de PIOS Computer han sido impacientemente esperadas por los visitantes de nuestras páginas WEB (46000 desde Mayo del 96) y por el mercado de Europa y USA.
Desafortunadamente este retraso ha sido causado por la incapacidad de garantizar un acuerdo de trabajo con VIScorp acerca de los derechos de las patentes y licencias de Amiga.
A pesar de los repetidos esfuerzos de la dirección de PIOS, VIScorp no ha continuado con las conversaciones, sin dar ninguna razón o motivo de su actitud Esto se ha producido después de un primer contacto y unos preacuerdos a principios de Junio de este año.
Sentimos que ha llegado el momento de introducir nuevos impulsos en el mercado, para poder llevar a cabo las metas que PIOS se ha propuesto en su negocio y proveer con productos RISC a la comunidad de AMIGA y a otros usuarios de ordenadores. No podemos aceptar por más tiempo que la visión de VIScorp del AMIGA no esté basada en la realidad e inmediatamente anunciaremos un nuevo rango de productos diseñados para dar al AMIGA y a otros usuarios la potencia y rendimiento que necesitan para la siguiente década.
PIOS tiene el compromiso de proveer productos asequibles de alto rendimiento hacia el año 2000 y posteriores..."

PIOS Computer AG
30 Agosto 1996 Hannover
Cebit Home
PIOS muestra los primeros sistemas compatibles APPLE en la feria CeBIT Home en Hannover

"Los primeros sistemas compatibles MacIntosh fueron presentados en la feria CeBIT Home por la compañía PIOS Computer AG. El ordenador, basado en un Motorola PowerPC está fabricado bajo licencia de UMAX. Están disponibles las versiones de 150,180 y 200MHz, mientras que a 250 MHz será anunciada este otoño. Con el UMAX Pulsar de PIOS el usuario tiene la totalidad de los complementos de software que están disponibles para el Sistema Operativo MacOS 7.5.3
Las especificaciones técnicas son: Disco duro 2GB, CDROM 8x, 6 Slots PCI, Fast SCSI II, 512Kb Cache de nivel 2, Expansión de memoria hasta 1040Mb. La tarjeta del procesador puede ser actualizada fácilmente para obtener las ventajas de procesadores más rápidos, cuando éstos estén disponibles.
Uno de los puntos más interesantes acerca del UMAX Pulsar de PIOS es la capacidad de llevar dos procesadores. Mediante el uso de una segunda tarjeta de procesador, situada en un slot ya provisto, el rendimiento del sistema puede ser mejorado en aproximadamente un 80%. El software "Enabler", incluido con el sistema, da al usuario la capacidad de obtener las ventajas de la capacidad de utilizar dos procesadores.
Los precios son:
UMAX Pulsar 1500 (604/150MHz) a 6.700 DM incl. VAT (aprox. 576.000)
UMAX Pulsar 2000 (604/200MHz) a 7.950 DM incl. VAT (aprox. 683.700)
Estos sistemas pueden ser adquiridos directamente de PIOS (http://www.pios.de) o en algún distribuidor informático autorizado.
PIOS Computer mostró las capacidades y el extraordinario rendimiento del PowerPC en una demostración de grabación de música en directo.
El guitarrista Benny Wahous y el ingeniero de sonido Martin Wollschläger mostraron cómo podían producir una sesión de grabación en disco duro en una fracción del tiempo que se tardaría en realizala en cintas.
PIOS Computer es un recién llegado al mercado informático europeo: Se estableció en Abril de 1996 a partir de la iniciativa de varios ex-directivos de AMIGA. Desarrollan y comercializan sistemas basados en PowerPC. **El trabajo de desarrollo que actualmente está siendo llevado en USA por PIOS USA Inc., Downingtown, Pennsylvania, producirá el nuevo sistema PIOS ONE, un ordenador Multimedia que sigue la tradición del AMIGA con un precio de 1498DM (aprox. 130.000 ptas)."**

INCERTIDUMBRE TOTAL

PIOS continúa con sus planes sin tener en cuenta a VIScorp...

La situación de PIOS es similar a la de Phase 5, ellos son conscientes de que el tiempo transcurre y que no es posible esperar durante mucho más tiempo a que VIScorp solucione la situación del AMIGA. Es necesario un gran esfuerzo en el tema de desarrollo de una nueva máquina, y por lo tanto, el tiempo es oro y los ingenieros deben iniciar su trabajo de diseño ya. En este campo, PIOS cuenta con dos grandes maestros carismáticos dentro del mundo AMIGA, Dave Haynie y Andy Finkel. Los dos son perfectos conocedores de la tecnología AMIGA, tanto en soft como en Hard, y muchas de las innovaciones que tuvo el Amiga en su tiempo se deben a estos dos personajes.
Como pueden comprobar nuestros lectores en los comunicados de prensa a la derecha de esta columna, PIOS Computer, como también Phase 5, se ha desmarcado de VIScorp y Amiga Technologies y continúa por su camino de desarrollar y comercializar una máquina similar al AMIGA, aunque todavía con la incertidumbre de si será compatible AmigaOS o no.
La actitud de VIScorp en este aspecto es un tanto ilógica, puesto que está dando la espalda a futuros clientes que podrían licenciar la tecnología AMIGA con el beneficio económico que ello supone. Sin embargo, es posible que VIScorp posea ya su propio equipo de ingenieros dispuestos a crear la nueva generación de Amigas, sin necesidad por el momento de terceras empresas. Claro está que esto es pura especulación, pero es la única excusa que se le puede dar a VIScorp.
Lo que también es cierto es que de momento todavía no se ha cerrado la compra del AMIGA y, por lo tanto, VIScorp no puede hablar abiertamente por el momento de sus planes de futuro y de sus posibles socios.
Sea como sea, esto ha provocado una cierta "tensión" entre fabricantes que tiene como consecuencia directa el inicio de una carrera por conseguir sacar lo más antes posible al mercado un nuevo ordenador "compatible AMIGA". Evidentemente, esto favorece al usuario, puesto que la competencia entre ellos redundará en unos precios ajustados de los nuevos sistemas. Pero por otro lado, hay que esperar que si VIScorp consigue finalmente hacerse con los derechos y patentes de la tecnología AMIGA, no se quede con los brazos cruzados y controle, de una forma u otra, a posibles empresas que infrinjan los derechos y no licencien la tecnología.
En estos momentos parece ser que sólo con el paso del tiempo (tan sólo unos meses más) se podrá definir el camino que AMIGA tomará durante los próximos años. Lo que sí que está garantizado es que ya sea con PIOS, con Phase 5 o con VIScorp, AMIGA es una plataforma que tiene más vidas que un gato...aunque ya se le han agotado dos vidas con Commodore y ESCOM...
Los próximos meses prometen ser muy movidos en cuanto a cambios en el mundo Amiga, además de que Phase 5 y PIOS han anunciado que a finales de año aparecerán sus nuevas máquinas, pero ¿y VIScorp? ■

MIAMI: Nuevo software para conectarse a Internet

Miami es un nuevo protocolo TCP/IP que permite el acceso a Internet por módem. La principal diferencia con otros protocolos como AmiTCP y AS225) son las siguientes:

- Facilidad de uso. La configuración se realiza desde un entorno gráfico, sin tener que editar ningún tipo de ficheros de configuración o variables de entorno.
- El dialer y el dispositivo PPP/SLIP están integrados. No se requiere ningún dispositivo adicional SANA II, como el PPP.device.
- Existe un programa separado de configuración para automáticamente configurar al Miami según el proveedor de Internet.
- Prácticamente todos los programas pensados para AmiTCP/IP funcionan también con Miami.
- Miami usa MUI (Magic User Interface).

Este programa permite abrir el mundo de Internet a aquellos usuarios de AMIGA que anteriormente no lo habían logrado por considerarlo complicado, ya que el único software existente, AmiTCP/IP, es difícil de configurar si no se poseen un mínimo de conocimientos sobre redes. En Miami se ha prestado atención a la facilidad de uso, y cualquier usuario es capaz de configurarlo rápidamente y entrar en Internet a través de su módem y el Amiga.

Para los interesados en el programa, está disponible en los CD de Aminet y en la dirección: ***http://wade1.ab.umd.edu/pub /Miami/Miami103.lha***

SE BUSCA GENTE DE AMIGA

Con este reclamo, la nueva empresa de soporte de AMIGA, llamada OnLine, en Ohio, USA, está buscando a personas que estén interesadas en trabajar para ellos. No traducimos su nota de prensa debido a que no dan permiso para ello, pero sí que la publicamos por si algún lector está interesado.

"**Wanted Amiga People**

It's our firm belief the Amiga platform marches on, proceeding toward a "rebirth". To be successful, support must now remain continuous. Zorro based hardware, and software applications in various configurations must be accessible, and upgradable. With this simple philosophy in mind, we're creating this invigorated, new, support company. OnLine, an Ohio start-up company is looking worldwide, for enterprising people.

Join us! Develop software and hardware applications for operation upon the Amiga platform. We 're awaiting contractors who can operate on a full/part time basis out of their homes. Future full time positions might exist in the future. Remember "you have to crawl before you can walk".

We will contact all who follow the following procedure. Please contact us at this time ONLY by regular mail. No, phone calls, or e-mail! Facilities to handle these, are not yet established.

Write to: OnLine (Attn. Contractor)
P.O. Box 8142
Sylvania, Ohio 43560 USA

Include: Your Name, address, phone number, time zone, e-mail/fido addresses.

Background: Type of work (hardware/software), list some examples of your past work. List employers. List your speciality, or what type of project you would like to work on. List how much time you feel that you could devote to support such a project."



Nueva Versión (5.5) del Directory Opus

GPSoftware tiene disponible ya una nueva versión, la 5.5, del sistema de manejo de ficheros más potente para Amiga, Directory Opus.

De esta forma demuestra que continúa dando soporte al Amiga con una nueva versión de la que sin duda es la aplicación para manejar ficheros más utilizada en Amiga. Después de 12 meses de desarrollo, DOpus 5.5 es más que una simple actualización y contiene muchos cambios y mejoras sobre el producto original.

Los programadores han tenido en cuenta cada sugerencia de los usuarios que les ha llegado para mejorar cada una de las opciones, permitiendo de esta forma llegar a un producto mejorado en potencia y facilidad de uso.

La nueva versión ofrece más estabilidad y garantía a la hora de reemplazar completamente el Workbench estándar, y le han sido añadidos nuevos tipos de botones, menús, Hotkeys, scripts, tipos de ficheros, se incluye un visualizador de fuentes y soporta Cybergraphics, entre otros muchos cambios.

Para más información:email zzgperry@mailbox.uq.oz.au o Tel/Fax. +61 7 33661402

BREVES

- Se han anunciado las siguientes nuevas versiones de programas:
LightWave 5.0
Imagine 5.0
World Construction Set II
AWeb II
VistaPro 3.05
PCTask 4.0
NewIconsV3
Photogenics V2
Xi-Paint 4.0



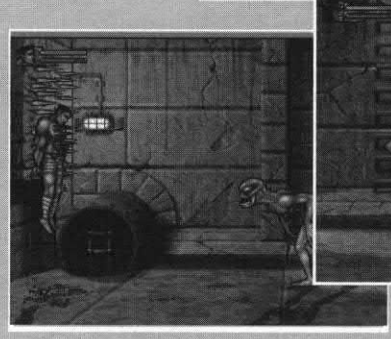
CLICKBOOM

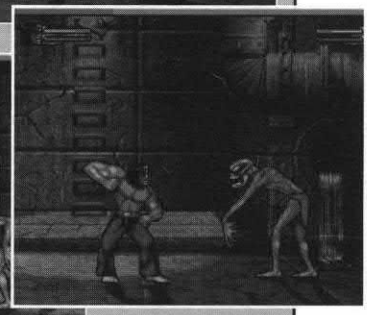
Nace una nueva empresa de juegos con grandes proyectos

"ClickBOOM" es un nueva empresa dentro de la industria de juegos de ordenador, pero en sus propias palabras: "estamos preparados para crear un impacto impresionante en la escena de Amiga. Creemos que el Amiga es una gran máquina para juegos, y vamos a demostrarlo. Hemos decidido apoyar al Amiga y a sus usuarios. Todos los futuros proyectos de "ClickBOOM" estarán realizados en Amiga, y, como Capital Punishment, serán productos de la más alta calidad. Hemos hablado con las mayores empresas en todo el mundo que publican juegos en otras plataformas para pasarlos a Amiga. Creemos que dará razones a los actuales usuarios de Amiga para que no abandonen su ordenador favorito, e incluso atraerá a nuevos usuarios en Amiga. Somos unos de los mejores equipos de Amiga en juegos de acción, y usaremos todo nuestro esfuerzo y entusiasmo en traer muchos juegos grandes para Amiga."

La verdad es que sus palabras suenan un poco "ambiciosas" pero las imágenes de demostración de su primer juego, Capital Punishment, demuestran que están en lo cierto. No duden que en cuanto dispongamos del juego en Amiga.InFo, se lo mostraremos en la sección de juegos.







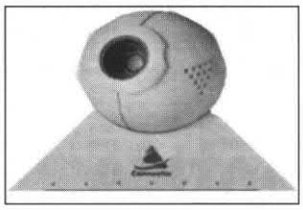
Nuevos PowerPC 604e ¡¡a 200 Mhz!!

Motorola ha anunciado la disponibilidad de los nuevos microprocesadores PowerPC 604e con velocidades de reloj a 200, 180 y 166 MHz. Es de esperar que Phase 5 soporte estos nuevos microprocesadores en su proyecto PowerUp para su Amiga RISC.

Amiga Technologies publica software Beta para testear entre los usuarios.

Desde el servidor de FTP de Amiga Technologies (ftp.amiga.de) cualquier usuario puede acceder a unos ficheros en estado de desarrollo Beta. Se trata principalmente de "parches" para el sistema operativo versión 3.1. Actualmente están disponibles:
- Una nueva versión del setpatch.
- Un nuevo FastFileSystem mejorado con soporte directo ATAPI y posibilidad de utilizar discos duros de más de 4Gb y particiones mayores que 2 Gb.

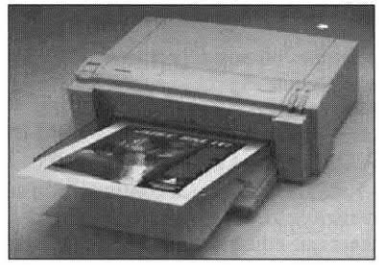
Nuevo Interface de Amiga para usar la cámara Quickcam



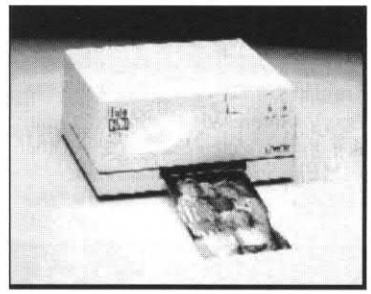
Nota de Prensa de Omnilink
17 Agosto 1996

Omnilink Corporation ha anunciado su primera incursión en el desarrollo de hardware para Amiga(TM) con el AQCVid(TM). Una única solución de hardware y software que permite a los usuarios de Amiga disfrutar de los beneficios del popular PC/Mac QuickCam(TM).
Para aquéllos que no estén familiarizados con las especificaciones del hardware de QuickCam, aquí hay una muestra:
Captura a más de 320x240 pixels.
Escala de grises a 4bits (16 sombras de grises) para películas. Escala de grises a 6bits (64 sombras de grises) para imágenes estáticas.
Velocidad de frame de más de 24 fps.
Consume menos de 350 miliwatios de corriente.
El campo de visión es aproximadamente de 65 grados (equivalente a lentes de 38mm en una cámara de 35mm).
El foco se fija desde 18 pulgadas hasta el infinito. La lente es una f1.9.
Ya existe un modelo más reciente de QuickCam, que tiene 640x480 como una de sus resoluciones, con 24 bits de color. El soporte de AQCVid está pensado provisionalmente para este modelo, añadiendo incluso mayor calidad a una ya impresionante lista de aplicaciones.
AQCVid actualmente soporta la versión PC/Windows del QuickCam con escala de grises.
Esto permitirá a los usuarios de Amiga una mayor flexibilidad en sus configuraciones de hardware.
Es importante darse cuenta de que el software de AQCVid permite 4 ó 6 bits (16 y 64 colores en escala de grises) en las animaciones, a diferencia de los 4 bits que sólo se pueden usar en las animaciones de PC.
Este desarrollo permitirá a los usuarios de Amiga un nuevo campo de aplicaciones para uso profesional o amateur.
Estas son unas de las posibles aplicaciones: Fotografía en varios formatos de ficheros (JPEG, IFF, Datatypes, etc.) para autoedición, juegos, multimedia, Internet (páginas web,etc.), procesar imágenes, álbumes digitales de fotos familiares, etc. Los formatos de animaciones ANIM y CDXL (en directo) para usarlos en juegos, multimedia, Internet (páginas web (AVI, MPEG), etc.), vídeo (procesar imágenes), álbumes digitales de fotos familiares, etc. AQCVid está diseñado para trabajar con todos los Amiga ECS/AGA, e incluye soporte CyberGraphX. Los formatos de ficheros normalmente incluyen IFF, ANIM5, y ANIM7. CDXL (animación w/sonido) está provisionalmente planeado para una futura versión.
Se suministra una commodity ARexx para permitir el control de QuickCam por otras aplicaciones externas.
También está en proyecto un soporte de audio de reproducción/grabación en 16 bits para las tarjetas de audio de 16 bits.
Cuando los nuevos modelos de Amiga existan, Omnilink se compromete en mantener la compatibilidad de AQCVid con estos nuevos avances del hardware.
Esperamos que se mostrará a la comunidad Amiga y a la comunidad de usuarios de ordenadores personales del mundo, la dedicación de Omnilink Corporation al mejor ordenador personal del planeta, el AMIGA.
Los desarrolladores que estén interesados en el soporte de AQCVid para sus aplicaciones de software y hardware de Amiga, así como usuarios de Amiga interesados, pueden contactar a través de nuestra página web en "http://www.portal.com /~omnilink/ominilink.html".

FARGO:Impresoras calidad fotográfica

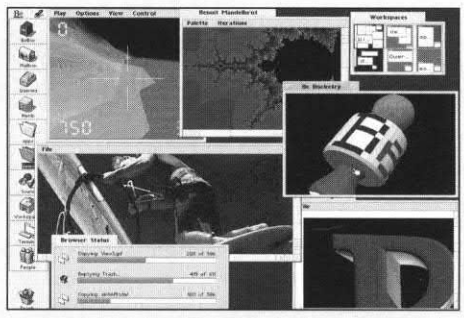


La compañía Fargo tiene disponibles varios modelos de impresoras de sublimación para ordenadores Amiga. El modelo PrimeraPro utiliza una técnica que permite obtener una resolución de 600x300 dpi con calidad fotográfica. Está destinada a artistas, diseñadores, ilustradores que requieran unos resultados de alta calidad y profesionales.
El modelo FotoFun está enfocado al mercado doméstico, ideal para imprimir fotografías escaneadas, Photo CD, etc. a un tamaño de 4"x6".
Fargo es líder de ventas en el mundo de impresoras de sublimación y además de a otras plataformas, apoya directamente al Amiga desarrollando los drivers de impresora necesarios para el Workbench. Estos drivers están disponibles en su web: http://www.fargo.com



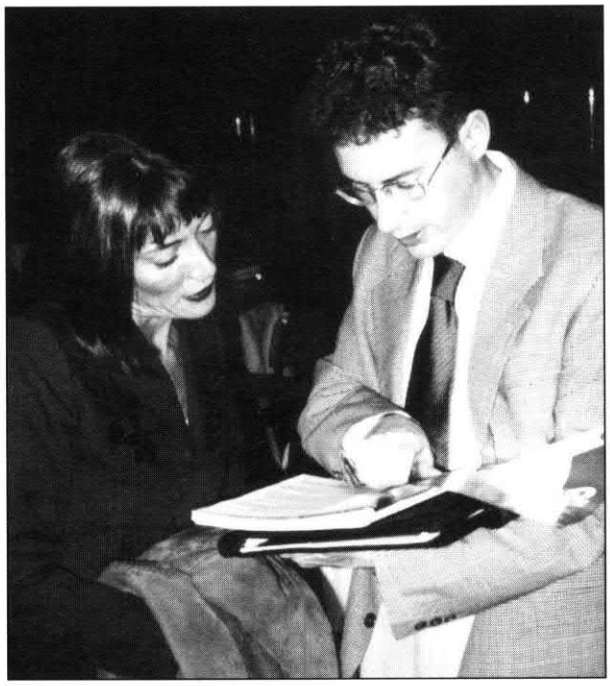
BeBox: ¿El espíritu de Amiga?

El lanzamiento del nuevo ordenador de la compañía americana Be Inc. está provocando entre los usuarios de Amiga ciertas divisiones acerca de la similitud que tiene a las especificaciones que debería tener el PowerAmiga. Incorpora dos PowerPC 603e a 66Mhz o a 133Mhz en paralelo, con un sistema operativo multitarea preemptivo que controla a los dos procesadores, el BeOS, aunque puede incorporar hasta un total de 8 PowerPCs. El sistema es altamente configurable, con tres slots PCI, 5 ISA y con capacidad para conectarse a Internet integrada ya en el sistema.
De fábrica incorpora un CDROM, dos puertos MIDI, salida estéreo de audio, tres puertos controlados por infrarrojos, dos puertos de joystick, un interfaz SCSI, puerto paralelo y serie de alta velocidad.
El sistema operativo BeOS es muy similar al de AmigaOS, aunque más avanzado y actualizado.
Los precios aproximados son de 359.000 ptas. para la versión completamente configurada del Dual603-133 o de 251.000 ptas. para la versión sin configurar. También existe el modelo inferior Dual603-66 que completo cuesta 276.000 ptas. y 150.000 ptas sin configurar. La diferencia entre el modelo completo y el no completo es que la pre-instalación o no en fábrica de memoria, disco duro, tarjeta gráfica, teclado, etc. Aunque las especificaciones técnicas de este ordenador son muy interesantes y sobrepasan a cualquier otro ordenador personal del mercado, todavía está por ver cómo reaccionarán frente a él las empresas de desarrollo de soft y hard. Las primeras unidades ya están a la venta através del web: www.be.com
Pero...si aparece un Amiga basado en RISC...¿para qué comprarse un BeBox?
De todas formas, como alternativa al mundo PC o MAC, no está nada mal... siempre y cuando no aparezca el esperado Power Amiga.





¿Cuál es el futuro del Amiga? ¿Qué planes tiene VIScorp?



ED y UITI: Electronic Device/, Nombre que VIScorp ha dado a sus set-top-boxes.

Raquel Velasco, en una entrevista exclusiva para Amiga.InFo, responde a algunas preguntas muy interesantes sobre VIScorp, las setopboxes y el futuro AMIGA.

Cuando este mes se me planteó la posibilidad de entrevistar a una persona importante dentro del mundo Amiga, no lo dudé, me puse en contacto con la directora de marketing para Europa de VIScorp, Raquel Velasco. Siempre ha estado en todas las ruedas de prensa representando a VIScorp y forma parte activa de todos los movimientos de VIScorp, incluyendo, como no, la compra de Amiga Technologies. Agradezco la amabilidad con que nos atendió y su sinceridad en las respuestas, sobre todo, cuando no podía dar una respuesta concreta, debido a que o bien era confidencial o todavía no lo sabía por no estar cerradas todavía las negociaciones sobre Amiga. Más de una vez nos comentó "que no nos enfadaramos por sus cortas respuestas, pero es que no podía decir más..."

De todas formas, a partir del día 19 de Septiembre, VIScorp (si ha pagado a ESCOM, tema que todavía está por confirmar...) tendrá el control de Amiga Technologies y es entonces cuando Raquel Velasco nos dará respuestas y noticias sobre el futuro inmediato del Amiga.

En la entrevista decidí incluir una primera parte de preguntas sobre el set-top-box, para que nuestros lectores pudieran tener más información sobre el proyecto prioritario de VIScorp y en una segunda parte, pregunté sobre Amiga.

Sobre UITI y ED

-FMartin: Estos nuevos dispositivos pueden permitir obtener a los espectadores de TV un acceso a Internet y a otros servicios interactivos a través de su televisión y tan sólo con pulsar un botón de un mando a distancia... No hace falta saber informática para hacerlo funcionar ¿Esto así?

-Raquel: Sí, esta es la idea, pero necesita ser organizado previamente en España, llegar a acuerdos con telefónica, proveedores de servicios de Internet, etc...

-FMartin: Sin embargo, y aunque no sean necesarios conocimientos de informática, sí que lo son los de Internet y su cultura/servicios. Es decir, el posible comprador de un ED debe saber para qué sirve y qué puede obtener de él. ¿No? En países donde Internet lleva muchos años, el nivel de popularidad de Internet y sus servicios es muy alto y le es posible a un mayor número de personas el acceso a la red. Pero existen países donde todavía debe madurar mucho la idea que representa Internet. Posiblemente en España haga falta una educación previa de la población sobre el tema de ED e Internet. ¿Es consciente VIScorp de esta situación?¿Piensa sensibilizar a la población a través de alguna campaña de publicidad o algo similar?¿Cómo esperan atraer la atención de las grandes masas de espectadores de TV si no saben qué es ED?

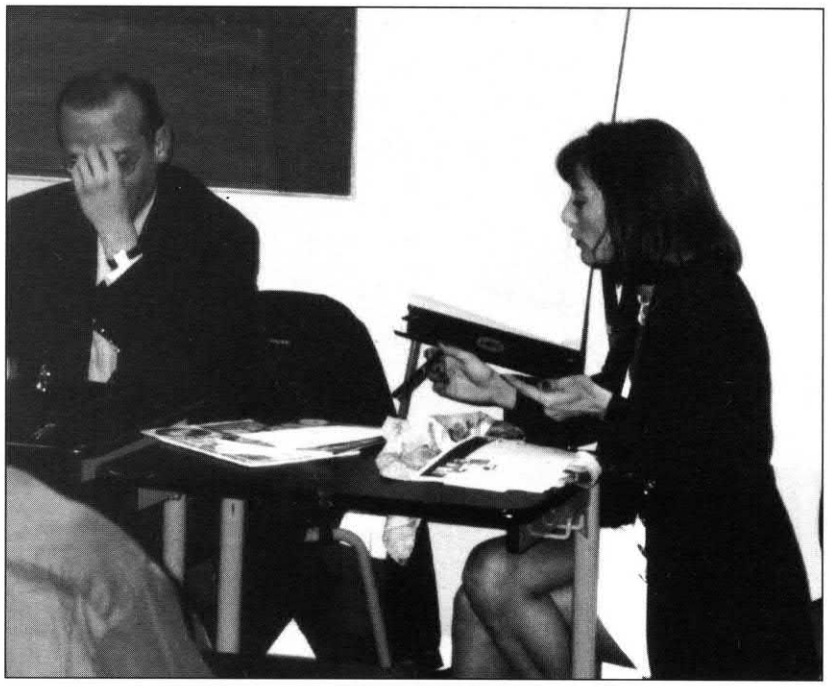
-Raquel: Primero, las personas que comprenden Internet comprenderán el ED. Segundo, para las personas que no comprenden Internet queremos posicionar ED como un producto que les procurará un nuevo tipo de uso de la TV, tal y como fueron las consolas de juegos cuando aparecieron. Queremos que las personas vean el ED de esta manera...como una nueva "cadena" de TV. Claro que tenemos la intención de hacer publicidad de nuestros trabajos, pero necesitamos identificar nuestros socios en nuestros negocios para España.

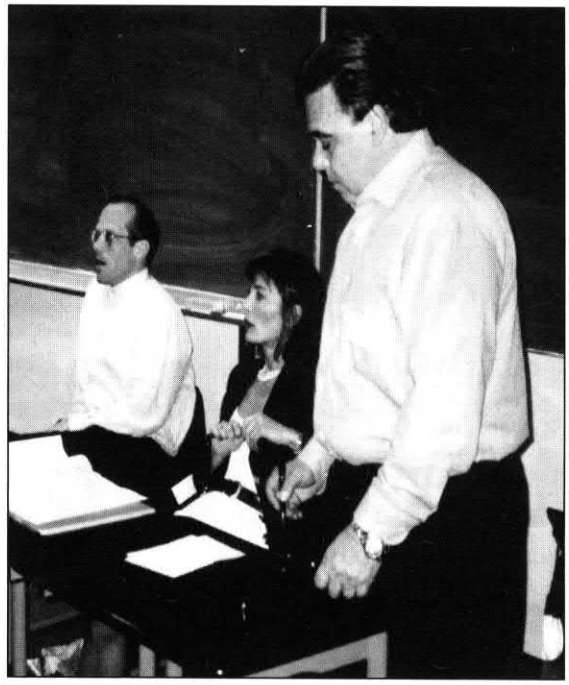
-FMartin: Seguramente la tecnología de Amiga les permitirá ofrecer un ED a un precio muy competitivo y con unas altas prestaciones. ¿Tienen algún dato sobre el precio final que tendría en el mercado europeo? Existen otras grandes compañías con proyectos similares y tecnologías diferentes...¿Por qué VIScorp está tan segura de que la tecnología de Amiga será superior a la de sus competidores?

-Raquel: El precio será de aproximadamente 500$ US para el público. Claro que hay grandes compañías que intentan hacer el mismo tipo de proyectos, pero....¡NOSOTROS TENEMOS AMIGA! ¿Piensas que en esta entrevista te voy a contar nuestros secretos? ¡no! Creemos en AMIGA y por el momento es suficiente. No olvides que AMIGA OS es todavía el verdaderamente único sistema operativo multitarea y multimedia... exactamente lo que tiene que ser para

VIScorp consiguió licencias de ESCOM (antes de su caída financiera) de la tecnología AMIGA para poder convertir en realidad el proyecto del set-top-box. Ahora, está llegando a acuerdos con grandes empresas norteamericanas (Emerson) para que incluyan su máquina en los televisores. De esta forma aparecerán televisores que igual que pueden acceder al teletexto, también accederán a Internet. ¡Llevarán un A1200 modificado en su interior!

¿Podrá competir el ED de VIScorp con el Network Computer de Oracle, IBM, SUN y Apple? La respuesta feliz de VIScorp: "¡Tenemos AMIGA!" A lo mejor piensan que IBM o APPLE se están dedicando a "plantar alcachofas..."





Dos de las empresas que más interés tienen en llegar a acuerdos con VIScorp son PIOS y PHASE 5. Las dos tienen proyectos de diseñar ordenadores RISC compatibles AMIGA. Sin embargo, según recientes declaraciones, las dos empresas se quejan de que VIScorp ha interrumpido las conversaciones. Pero, ¿cómo puede VIScorp hablar de algo que todavía no es suyo?

¿Y EL DINERO?

Hace unos días llegó a nuestra redacción una noticia "no oficial" de que VIScorp es económicamente incapaz de reunir el capital necesario para la compra de Amiga a ESCOM. Por otro lado, varias empresas alemanas, entre ellas Eagle Computer y Phase 5, se han unido también paraintentar comprar la tecnología Amiga. Nos hemos puesto en contacto con VIScorp para desmentir esta noticia, pero no ha habido respuesta. En el próximo número más...

la TV.

- FMartin: El acuerdo entre VIScorp y Emerson hace suponer que VIScorp está interesada en licenciar a otros su tecnología...¿Tienen previsto algún acuerdo con alguna compañía europea? ¿cuándo se comercializará en America y cuándo en Europa?

- Raquel: Sí y sí.... Pero sabes que somos una compañía pública y hasta que nuestros acuerdos no estén completamente terminados no podemos comentarlos.

- FMartin: ED,UITI,Amiga...¿Qué prioridad tiene cada uno dentro de VIScorp? ¿Piensan unir los dos mercados set-top-box/Amiga?

- Raquel: Los ordenadores y las set top box (o las teles con set top box dentro) son simplemente la manera para que las personas puedan obtener "una televisión programada". Esto lo conseguiremos con programas de AMIGA creados por desarrolladores de AMIGA que VIScorp tiene la intención de distribuir a través de Internet, a la gente. Algunos serán gratuitos y otros de pago. Este es nuestro GRAN INTERÉS y no el ordenador o set top box. El ordenador y las set top box son fantásticas, pero son solamente "hardware". Lo que hace la gente cuando tiene el "hardware" es lo importante.

- FMartin: ¿Por qué cree VIScorp que los desarrolladores de hardware y software de Amiga deben interesarse por los set-top-boxes? ¿Puede depender el futuro del Amiga del futuro de los set-top-boxes de VIScorp?

- Raquel: El AMIGA OS es el futuro para los dos productos y creemos que los dos serán un éxito. Pero otra vez, la clave está en los programas y no en el "hardware".

Sobre el Amiga

- FMartin: ¿Para cuándo veremos Amigas de VIScorp y no de ESCOM? ¿Qué planes inmediatos tiene VIScorp para Amiga?

- Raquel: Un nuevo ordenador de la gama alta con un procesador 68060 y una tarjeta de actualización a 060 para el A4000, los dos a muy buenos precios.

- FMartin: En cuanto a las licencias de la tecnología de Amiga...¿Están negociando ya con alguna empresa como por ejemplo, Phase V, PIOS, ProDAD, Eagle Computers, etc?

- Raquel: Mantenemos lo que dijimos en Toulouse sobre las licencias. De todos modos, protegeremos el Sistema Operativo y no tenemos la intención de dar a nadie la oportunidad de dañarlo o dividir a la comunidad.

- FMartin: VIScorp pudo comprobar en Toulouse el gran interés que todavía tenemos los usuarios de Amiga por el ordenador. ¿Piensa VIScorp que Amiga todavía es negocio como ordenador? ¿Está VIScorp dispuesta a fabricar Amigas o sólo a lincenciarlos para que otros terceros lo fabriquen?

- Raquel: Revelaremos nuestros planes muy pronto. Pero, como dijimos, habrá un nuevo ordenador Amiga en el futuro. Pero Francisco, por el momento es todo lo que podemos decir y, por favor, que no se enfanden tus lectores.

- FMartin: España...nuestra querida España, ha sido uno de los países más abandonados en el mundo Amiga...Ahora...¿cree Raquel Velasco que cambiará la situación en España? Hay un mercado potencial en España de usuarios tanto para set-top-boxes como de Amiga...¿Prestará atención VIScorp a nuestro mercado?

-Raquel: ¡No te olvides que soy andaluza! y, por supuesto, creo que hay un gran mercado potencial en mi querida España. Como dije en Toulouse, "ayudadme vosotros a ayudaros".

-FMartin: ¿Qué deben hacer ahora nuestros lectores?

1.Esperar todavía más a que la situación se resuelva finalmente.

2.Vender su Amiga y comprarse un PC

3.Comprarse un ED.

Sea cual sea, ¿por qué?

- Raquel: Tus lectores tienen que ayudarme a encontrar un "gran distribuidor" que me ayude a comercializar el Amiga a lo grande.

- FMartin: En cuanto al desarrollo, VIScorp cuenta con buenos ingenieros que podrían diseñar nuevos Amigas...¿Empleará VIScorp sus propios recursos para desarrollo de Amiga?

- Raquel: VIScorp ya ha empezado a firmar contratos con ingenieros Europeos del más alto calibre. Estamos creando un gran equipo.

FMartin: Quizás la pregunta que más interés tiene para muchos usuarios de Amiga es la siguiente: ¿Habrá un nuevo modelo de Amiga RISC pronto? Si es así...¿qué más nos puede contar sobre el nuevo POWER AMIGA para tranquilizar a nuestros lectores?

- Raquel: En 1997 verás un ordenador Amiga RISC, es todo lo que puedo decir....■

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.

ESPECIAL ACELERADORAS

¡Oferta!

BLIZZARD 030 50MHZ	34.000	BLIZZARD 060 50MHZ	107.000
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	39.000	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	116.000
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	43.000	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB	125.000
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	52.000	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	147.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	73.000	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.

✓Monitores Amiga

Monitor M1438S	55.900
Monitor M1538S	65.900
Monitor M1764SDig.	138.000

✓Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50	**34.000**
Blizzard 1260/50	**107.000**
SCSI 1230IV/1260	**17.900**
Cyberstom MKII 060	128.900

✓ Memorias

SIMM 4 Mb 72C	5.500
SIMM 8 Mb 72C	9.900
SIMM 16 Mb 72C	19.900
SIMM 32 Mb 72C	42.900

✓ 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	37.000
HD 2 Gb	43.900

✓ CDROM ATAPI

CDROM 4X+Cable+Soft	11.000
CDROM 6X+Cable+Soft	18.000
CDROM 8X+Cable+Soft	24.000

✓ CDROM SCSI

CDROM 4X TOSHIBA	22.900
CDROM 6,7X TOSHIBA	39.000
CDROM 8XTOSHIBA	Cons.

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB	34.500
Cartucho Zip 100Mb	3.500

✓ 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	77.900
HD 2GB BARRACUDA	119.000

✓ 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

✓ CDs

AMINET SET 1	5.200
AMINET SET 2	5.900
AMINET SET 3	6.300
AMINET 8	2.400
AMINET 9	2.400
AMINET 10	2.400
AMINET 11	2.400
AMINET 12	2.400
AMINET 13	2.400
MEETING PEARLS III	2.400
WORLD CLIP ART PLUS	3.700
NETWORK 2CD	6.200
AMIGA TOOLS SET 1/2	6.200
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
WORLD OF SOUND	3.700
WORLD OF A1200	3.700
3D IMAGES	3.500
LIGHT ROM III 3CD	5.900
PRO-VIDEO CLUB	5.200
MAGIC PUBLISHER	6.900
DEVELOPER CD 1.1	2.800
SC-FI SENSATION	4.900

✓ JUEGOS

ALL TERRAIN RACING	4.800
LEGENDS CD32	5.400
KILLING GROUNDS	6.500
JAMES POND III	3.300
VITAL LIGHT	3.800
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
DICE C	16.500
PHOTOGENICS V1.2	13.900
FINAL DATA v3	9.500
FINAL COPY II V2	10.500
M.M EXPERIENCE	8.900
GP.FAX	8.600

✓ Varios

RATON 3 BOT.500DPI	**3.900**
RATON ALPHA DATA	**2.900**
JOYSTICK TURBO II	3.200
ADAPTADOR VGA	1.500
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
KICKSTART 3.1 A4000	19.500
KICKSTART 3.1 A3000	19.500
KICKSTART 3.1A500/2000	18.500

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

POR FRANCISCO MARTÍN

LAS TRIBUS y SUS 'MITOS'

(Primera Parte)

Unix, Pc, Mac y Amiga: usuarios diferentes con distintos puntos de vista. Pero, ¿qué piensan unos de otros?

GUI: Graphic User Interface. Es el entorno gráfico a través del cual el usuario tiene acceso a una aplicación. Por ejemplo, para el Amiga DOS el GUI lo forman las ventanas, gadgets, iconos, requesters, etc.

Que una plataforma por sí misma sea capaz de unir a cientos de usuarios en lugares tan dispares como un polideportivo, un garaje o un frontón, es algo sorprendente (vea reportaje en este mismo número). Los usuarios de Amiga celebran cada año varios encuentros de este tipo. pero...y ¿los de MAC o PC? En este aspecto son más fríos...

Afortunadamente, durante mi caminar por el mundo informático he podido trabajar en varios entornos informáticos diferentes observando algunas de las ventajas y desventajas que cada uno de ellos posee.

Y no sólo me refiero a las diferencias en cuanto al hardware o al software, también a las que existen entre sus usuarios, que las hay, y además, las considero muy importantes y determinantes a la hora de clasificar una plataforma. Sobre estas diferencias, y sin pretender poner etiquetas a nadie, les hago los siguientes comentarios. Son totalmente subjetivos y están basados en mi experiencia dentro de esos grupos de usuarios que en su máximo exponente forman verdaderas "tribus informáticas". Dice el diccionario que una de las acepciones de la palabra mito es "cosa inventada por alguien para que circule como verdad o cosa que existe únicamente en la imaginación de alguien". A cada plataforma se le han asignado unos "mitos", a veces son positivos por destacar en determinados campos, o, como no, negativos por no destacar en otros. En contra de la "tribu" Amiga se han inventado muchos, pero la mayoría son falsos e interesados. Pero veamos a continuación qué tal piensan los usuarios de cada plataforma.

La tribu UNIX: "Los sabios intocables"

Así, en el entorno UNIX, sus usuarios, sabedores de su supremacía en cuanto a sistema operativo y estaciones de trabajo superpotentes, son los que normalmente no tienen en cuenta al resto de mortales usuarios de pequeños ordenadores personales. El mundo UNIX está muy alejado todavía del usuario doméstico debido a sus precios prohibitivos y grado de complejidad, aunque últimamente, con la proliferacion de sistemas operativos como Linux o NetBSD, de distribución libre, se está uniendo a los dos mundos. Aunque no parece ser que sea un proceso inmediato debido quizás a que no se ha considerado nunca un estándar dentro del mercado doméstico, todo lo contrario que en el ambiente universitario o corporativo.

En el entorno Unix son prácticamente desconocidos el Amiga y el Mac, y hasta el omnipresente PC es utilizado minoritariamente sólo para tareas administrativas.

Al usuario de UNIX le gustan las líneas de comandos, el entorno gráfico XWindow, las aplicaciones que sigan el esquema cliente/servidor y, sobre todo, disfrutan con las redes y los scripts. Generalmente suelen tener unos conocimientos de informática bastante avanzados. Quizás, por esas razones, les "rebaja" el tener que trabajar con un MAC, un Amiga o un PC, claramente inferiores en casi todos los aspectos. De todas formas, parte de esta actitud tiene su justificación, ya que... ¿quién quiere volver a trabajar con otro ordenador después de tocar una estación con un HP PA RISC a 150 MHZ, 256 MB de memoria y resolución de 1600x1200?

A los usuarios de UNIX podríamos clasificarlos como los "sabios intocables"...

La tribu MAC: "Los usuarios elegantes"

El mundo de los MAC de Apple todavía no se ha quitado de encima la fama de "ordenador para usuarios tontos", aunque ha evolucionado bastante desde su inicio. Ahora existen aplicaciones que más de un "usuario listo" de otra plataforma quisiera poder utilizar o llegar a saber utilizar.

El sistema operativo de MAC es muy sencillo en su uso, pero terriblemente limitado para usuarios avanzados y desfasado en cuestiones de multitarea.

En el mundo MAC se conoce al PC porque es para ellos la competencia directa, y se desconoce al Amiga, más bien por ignorancia voluntaria que por otra causa. Algunos usuarios de MAC saben que el Amiga puede emular a su máquina perfectamente con un programa shareware de 5.000 ptas...y eso no les interesa divulgarlo demasiado...sobre todo porque supongo que debe doler en el alma ver como sus excelentes aplicaciones Photoshop, QuarkX o Painter e incluso juegos, corren en multitarea en un Amiga y muchas veces de forma ¡más rápida!...

Quizás por ese motivo Apple siempre ha mantenido una postura de ignorancia total hacia la plataforma Amiga concentrando todos sus esfuerzos en el enfrentamiento hacia el PC, su eterno rival. Probablemente hasta el mismísimo Steve Jobs se quedaría sorprendido viendo el ShapeShifter en un Amiga. Para un usuario de MAC ver como una ventana del Workbench de Amiga puede convertirse en un MAC es como descubrir que "hay una cuarta dimensión desconocida..."

Cuando he trabajado en el entorno MAC, y sin entrar en su discutible avanzado MAC OS, he observado dos grandes ventajas frente a cualquier otra plataforma: la innovación y elegancia de sus aplicaciones. El MAC cuenta hoy día con programas que utilizan ideas innovadoras en el interfaz de usuario, adelantándose a otros sistemas en el GUI de algunas aplicaciones.

También cuenta con una presentación general en pantalla muy elegante y bien cuidada, pensando en muchos detalles que facilitan el manejo del sistema y sus aplicaciones a usuarios profanos en informática que utilizan en su trabajo diario al MAC (casi siempre relacionado con la autoedición o infografía, qué le vamos a hacer, al MAC también le han encasillado...)

Los usuarios de MAC, al contrario que los de UNIX, no quieren comandos DOS en línea, programas con opciones complicadas o cualquier cosa que signifique tener conocimientos profundos del sistema operativo. Prefieren manejar los programas sólo con el ratón y el return, arrastrando y soltando, sin más complicaciones. Aunque no digo que no comparta esta filosofía de manejo simplificado, sí que a veces se echa en falta una consola desde la cual poder entrar comandos del sistema directamente...bueno, aunque sea opcional y esté escondida a la vista del usuario normal(!) para no ofender los principios de los más puristas de la tribu.

Probablemente, para los usuarios de PC, UNIX o AMIGA sea inconcebible estar más de dos horas delante de un MAC, ya que suelen acabar hartos de arrastrar y soltar, así como de las carpetas y extensiones del sistema. Y se hecha en falta la multitarea real preemptiva del Amiga, algo que ya es necesario en cualquier ordenador moderno que se precie (Señor Bill Gates: "multitarea preemptiva real" y no "Windows Preemptivo Ficticio"...)

Por otro lado, y es digno de mencionar, los usuarios de MAC siempre han considerado que su plataforma inventó la "multimedia" y que actualmente pocos pueden alcanzarle. Sí que es cierto que dominan este mercado, ya que los usuarios de PC se suelen "tragar" todo lo que le vendan con tal de que lleve la etiqueta "multimedia Windows 95 product plug&pray". El usuario de MAC, y esto es cierto, está más acostumbrado a tratar con aplicaciones multimedia y prueba de ello son sus magníficos programas de autor, CDROM documentales, juegos, etc..., que confieren al MAC un liderazgo en lo que al mundo "multimedia" se refiere.

Para los usuarios de Amiga, resulta realmente triste ver como para MAC o PC existen miles de títulos en CD...mientras que para su querida máquina, nacida desde un principio "multimedia", sólo hay un centenar.

La Tribu PC: "El usuario compatible"

El PC es el eterno enemigo de cualquier plataforma. Tanto es así, que a veces hasta he notado como era enemigo de sí mismo. Es, por implantación totalitaria, la plataforma más extendida en todo el mundo. Los usuarios de PC conocen al MAC y lo consideran un ordenador "caro y elitista" destinado a usuarios "simplones" que posean un bolsillo generoso. Ni mucho menos consideran que sea un rival peligroso y algunos creen que no se acerca ni de lejos a sus magníficos Pentiums (¿o se deberían llamar más correctamente como "Wintiums" o "Lentiums"?).

Sin embargo, el MAC ha ganado algo de terreno y ha logrado encontrar agujeros en algunos mercados que el PC cubría pésimamente (multimedia, autoedición e infografía).

Cuando a un usuario de MAC le hablas de Windows 95 echa una carcajada y dice aquello de "Windows 95 = MAC OS 89". Ahora, y después de conversar con varios usuarios de PC, hasta ellos mismos reconocen que Windows 95 es un lavado de cara del anterior y que hace que una máquina a 200 MHZ parezca una tortuga con muletas... Eso sí, como máquinas para hacer generar imágenes 3D (y sólo para eso) están muy bien y son baratas.

Para un usuario de PC, el Amiga es una máquina "matamarcianos" que no sirve para otras cosas y además es muy extraña porque se parece a "un teclado con disquetera y sin tarjeta gráfica ni tarjeta soundblaster además de ser incompatible".

Algunos de ellos viven felices en su realidad monocolor de la informática, convencidos de que están utilizando los ordenadores que todo el mundo usa y de ser compatibles con todo, condición indispensable, según ellos, para poder sobrevivir hoy en día.

Otros, menos afortunados, descubren que no es oro todo lo que reluce y que el flamante Pentium no les llena por completo, que no era lo que ellos esperaban, relegando a un rincón de la casa al pobre aparato. Estos usuarios noveles, normalmente debido a su primera frustación con el PC, toman un concepto de la informática equivocado y no muy alentador. Algunos, animados por otros usuarios, descubren que existe un ordenador que es más multimedia, que es diferente, no sigue el estándar y es capaz de hacer resurgir las capacidades creativas del que lo usa. Evidentemente, hablo del Amiga.

También descubren que es especial en muchos sentidos, pero, sobre todo, descubren a una familia de usuarios leales a la máquina como no hay en ninguna otra tribu. Y es que hay que reconocer que los usuarios de Amiga son pocos, pero están vivos y de vez en cuando se hacen notar, mal que pese a otras plataformas monopolistas.

Eso sí, el usuario de PC ignora que todavía el Amiga es superior en algunos aspectos técnicos, como son la multitarea y la integración plena que tiene el software con el hardware, aprovechando al máximo esa simbiosis.

Aún así, los usuarios de Amiga, en un ejercicio de modestia, deberíamos comenzar a reconocer que el PC ha avanzado mucho y que el Amiga no ha sufrido verdaderos cambios desde hace 5 años (¡Una eternidad!). Por otro lado, los usuarios de PC también deberían reconocer la genialidad de un ordenador llamado Amiga que se ha mantenido vivo y ha mantenido el listón muy alto (y esperan que se eleve al infinito con el nuevo modelo RISC Amiga).

A los usuarios de Amiga les encanta recordar a los de PC, que han necesitado casi diez años para alcanzar lo que el Amiga ha tenido desde su nacimiento, y a duras penas hoy consiguen imitar con Windows 95 y sus tarjetas plug&play. La potencia de los procesadores usados en los PC es lo que normalmente llena de orgullo a su propietario, claramente vencedor en las siempre odiosas comparativas de plataformas. Y eso lo que hace callar (sólo durante algún instante) al usuario de Amiga, que se ve limitado por los Motorola y su máximo exponente: el M68060 a 50 MHz.

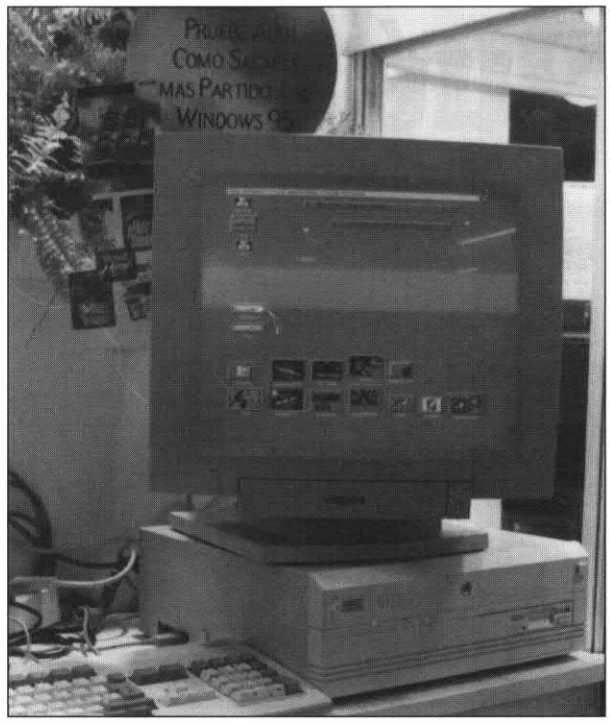
El usuario de MAC sale bien parado en la comparativa, ya que dieron el salto hace un par de años hacia la tecnología RISC con los PowerMAC. El PC, en ese caso, tiene la batalla perdida.

La tribu AMIGA: " El usuario romántico"

Finalmente, tenemos a los usuarios de Amiga. Los "diferentes", "incomprendidos"," discriminados", "mártires" y "no estándares". Pero solidarios, innovadores, geniales y pacientes (esta última su mejor virtud...).

Siempre están dispuestos a demostrar lo fantástico que es su ordenador, en un intento de comunicar ese "sentimiento romántico" especial que les une mágicamente a un conjunto de chips y cables. Cada uno de ellos ha encontrado alguna forma de expresar su creatividad, ya sea a través del sonido, la imagen , el mundo 3D , la videoedición, la programación, la infografía, etc. Cada uno de ellos ha sido, en mayor o menor grado, hechizado por alguna de las virtudes del Amiga, su hardware, su software o su sistema operativo o todos a la vez.

Dos o más usuarios de Amiga, tal y como he experimentado en numerosas ocasiones, son capaces de hablar durante horas sobre algún tema relacionado con su máquina, sin conocerse previamente. Ese "feeling" amiguero es increíble y ha mantenido vivo a la plataforma, a pesar de



todos los problemas financieros que ha tenido y la falta de una renovación tecnológica urgente. Son pacientes, sobre todo con las sucesivas meteduras de pata de los últimos propietarios de la tecnología AMIGA.La mayoría de ellos se indigna ante la total discriminación que sufre por parte de las otras plataformas y de los fabricantes de periféricos.

También sufren las consecuencias de ser una plataforma minoritaria y de la falta de apoyo de los gigantes del mercado, pero se sienten orgullosos cuando pequeñas empresas de desarrollo logran crear productos geniales, los cuales, después de un tiempo, son exportados y copiados para el PC.

Se apoyan unos a otros, son realmente abiertos en mente y no necesitan tener máquinas que sobrepasen el medio millón de pesetas para poder disfrutar de buenos momentos delante de un monitor, un teclado y un ratón.

Últimamente han visto, con preocupación pero no resignándose al destino, como han caído una tras otra las empresas que han intentado sacar adelante al Amiga. De hecho, creo que ésta es la única plataforma en la historia de la informática que ha logrado sobrevivir después de tantas bancarrotas.

En fin, sea como sea, ahí están los cerca de 30.000 ficheros que existen en Internet para Amiga, convirtiéndola en la plataforma que más ficheros tiene en la red, por encima del PC y MAC. Ahora, las esperanzas están depositadas en lo que llaman "Power Amiga". Es decir, la tan esperada siguiente generación de Amiga basada ya en tecnología RISC.

Reina la incertidumbre entre los usuarios y de nuevo mantienen la esperanza de ver al Amiga donde se merece. Quizás alguna de las empresas que se han interesado en la tecnología tenga la sensacional inspiración que tuvo una década atrás en el tiempo un grupo de ingenieros al crear el primer Amiga.

En el próximo número les contaré algunos de los mitos que existen en contra del Amiga... *FM*

En el siguiente artículo...

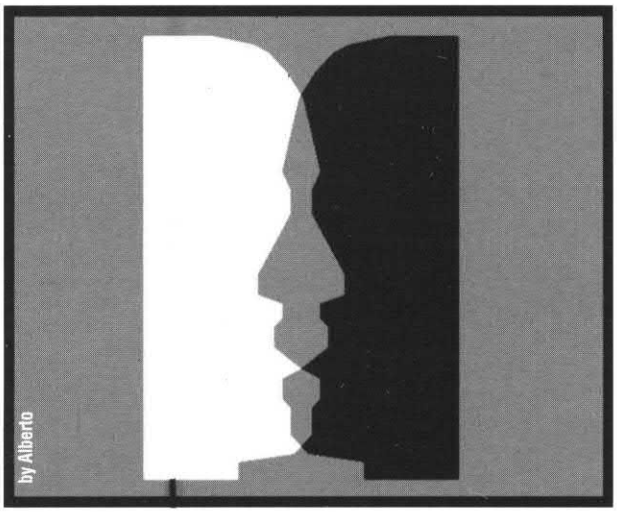
LOS TRECE MITOS

1.El Amiga es un ordenador para jugar.
2.El Amiga es un ordenador muerto.
3.El Amiga es muy caro.
4.El Amiga no es compatible.
5.El Amiga es un sistema cerrado.
6.Amiga, ¿Eso qué es?
7.El Amiga no tiene software.
8.No hay empresas que utilicen Amiga
9.No hay distribuidores de Amiga
10.El PC es mejor que el Amiga.
11.En España no hay usuarios de Amiga.
12.No hay manuales en castellano.
13.Windows 95 es mejor que Amiga OS 85.

¿No está de acuerdo con FMartin? ¿Sí lo está?¿Quiere enviarle su opinión? No dude en hacerlo a nuestro apartado o bien por email a: ai.fmartin@readysoft.es

FMartin intentará contestar a todos los mensajes que reciba de sus queridos lectores.

Qué opinan nuestros lectores...



Sección dedicada a los lectores que deseen opinar sobre cualquier asunto relacionado con el Amiga, Amiga.InFo y el mundo de la informática en general. El editor de Amiga.InFo no se hace responsable de ninguna de las opiniones que aparecen en esta sección y no necesariamente ha de estar de acuerdo con ellas. Si está interesado en dar a conocer su opinión, comentario o dar su crítica constructiva, no dude en escribirnos:

AMIGA.InFo (Página del lector)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
también puede hacerlo vía Internet: infotech@readysoft.es

QUERIDO LECTOR

Si desea enviarnos su opinión, debe saber que el texto no puede ser excesivamente extenso (1 página máximo) y que debe incluir sus datos personales. Amiga.InFo se reserva el derecho de editar y publicar las cartas recibidas, así como de resumirlas.

VIScorp...ED...Amiga... Una solución quiero...

Queridos Amigueros todos:

Vuestra revista es la mejor que he encontrado hasta ahora, y podéis creerme, que tengo experiencia en estas cosas, pues he estado comprando durante años las revistas Inglesas más leídas, y ellos no están ni la mitad de concienciados que vosotros con el Amiga. Será porque en nuestro país es un ordenador mucho menos popular que en Inglaterra, y su escasez le hace cobrar cierto valor "sentimental".

He tenido durante 3 ó 4 años un A1200, con el que he pasado un sinfín de desventuras (se me ha estropeado unas 3 veces, y he tenido multitud de problemas con su funcionamiento, que ahora serían largos de contar en una carta.) He pasado largos espacios de tiempo sin ni siquiera poder tocarlo por una avería (6 meses la última vez). Y a pesar de todo eso, le he sido más fiel de lo que me esperaba: He estado a punto de venderlo más de dos veces, pero las circunstancias evitaron que me desprendiera de él las dos primeras veces, y en la tercera, influyó también el hecho de que tenía más ilusión por comprarme un disco duro para mi A1200, que venderlo y comprarme un Pentium. Comprendí que venderlo no era el camino para conseguir un buen ordenador, sino expandirlo y disfrutarlo como antes no había podido. Tras largo tiempo, una aceleradora y un disco duro dan buena cuenta de mi intención de seguir adelante con mi A1200, ahora espero poder conseguir un Disco duro de mayor capacidad y un CD-ROM.

Desde luego, no me arrepiento de no haberlo vendido, ahora estoy orgulloso de pertenecer a esta gran familia que son los amigueros, y no ser de estos desgraciados con sus caras largas y aburridas al no poder hacer funcionar un sencillo juego por culpa de 640Kb malditos (seguidores de un ordenador cuyo nombre me da asco pronunciar).

Estoy decidido a seguir con mi A1200, hasta que un PowerAmiga nos separe, y espero que sea eso lo que exactamente suceda dentro de un año; de hecho, estoy tan ilusionado con la idea de un "SuperAmiga" que tengo una pequeña colección de dibujos hechos por mí con imágenes utópicas del AmigaOS 4.0, Imágenes de cómo sería la carcasa del PowerAmiga, un cartel simulando un anuncio de PowerAmiga con especificaciones técnicas incluidas, (e incluso con el precio puesto con IVA), y una extensa serie de pantallas que podría titular:"Cómo me gustaría que fuera un posible Sensible World of Soccer 2"... Mi imaginación vuela con esa ilusión y espero impaciente cualquier máquina nueva que pueda aparecer en el mercado con el sello de "Amiga based".

Pero creo que este asunto es bastante peliagudo, porque, los encargados de hacer nuevos Amigas (phase 5, PIOS y Amiga Tech.) tienen problemas.

Los dos primeros tiene la tecnología, pero no los derechos.., y el tercero tiene el nombre y los derechos pero aún no tiene la tecnología ni tiene asegurada la intención de poder crear nuevos Amigas. ¿Y quién es el culpable de todo esto?: VIScorp. Odio que tenga a la gente con esta incertidumbre, será mejor que arreglen estos problemas, porque todo depende de ellos, y no están dando una buena imagen, de hecho, estoy seguro de que su ED será un fracaso total (recordaremos el CDTV, el CD-I, el 3DO...máquinas en las que se invirtió mucho y que no han hecho nada bueno en el mercado, quizás CD-I se pueda salvar, pero la 3DO va por el mal camino). Su caso es parecido, y (aún así esperando que no ocurra) creo que su set-top box será una maravilla tecnológica, y a la vez un fracaso comercial. Pero no quiero ser pájaro de mal agüero, espero que no sea así, aunque pienso que si su ED tiene éxito, no nos beneficiará nada, porque tal vez se olviden del Amiga como ordenador y vayan a forrarse con su "cajita".

Lo más importante es que licencien la tecnología Amiga a terceros, establezcan estándares que deban ser respetados por los fabricantes, y un consenso del AmigaOS, para que no haya incompatibilidades. Deberían estudiar la forma de desarrollar un Sistema Operativo entre los actuales fabricantes de PowerAmiga y actuar para evitar incompatibilidades y, por consiguiente, el caos que hay en el mundo del PC (¡OH, Dios mío, lo he dicho!, creo que voy a vomitar). En resumen, VIScorp debería hacer de ONU y poner paz entre los diferentes, y no hacer lo contrario, sembrar la discordia. (Esto lo digo porque al parecer Phase 5 se lleva Muy, pero que MUY mal con VIScorp). Que Dios nos ampare, rezad que somos católicos amigueros (¡Uy!, ya me he inventado una nueva religión). Un sistema PowerPC es la única salida que tenemos para escapar de este agujero, o sea, empezad a ahorrar unas pelas para compraros un PowerAmiga de Phase 5, de PIOS, de Amiga Technologies, o de quién sea. Nos haremos un favor.

Francisco Rincón simplemente dando una opinión (¡¡rima!). Baleares

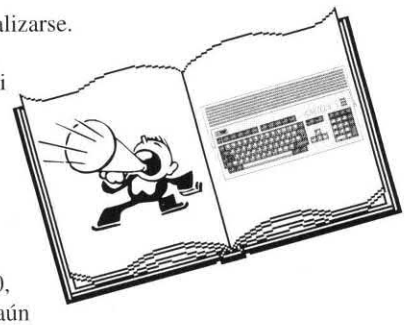
Oh, oh...habrá que empezar a ahorrar para el PowerAmiga

Estimados compañeros de Amiga.Info:
Antes de comenzar quiero decir que soy un fanático del Amiga desde siempre y deseo continuar con él hasta el final. Sé que es superior en numerosos aspectos como su facilidad para trabajar con vídeo, su multitarea real que dice "Hago esto, esto y esto y aún me sobra tiempo para aquello", no como otros, en los que se dice "Hago esto, mientras nadie me dijo nada, me olvido de los demás, eso sí, cuando no haya otro remedio, iré a por las otras tareas (y me olvido de ésta, claro, je,je...).
Mi equipo es:
Amiga 1200, 68030/50Mhz, 10 megas Ram, vidi Amiga 12rt, HD 540Mb y DSS8+.
De todas maneras, no soy de esos que lo idealizan hasta la saciedad. Tiene sus fallos, gracias (o desgracias) a lo que ya es su historia, y a eso voy.
Excepto en un par de tiendas que he visto, las demás insisten en presentar ordenadores Amiga con la misma configuración que poseían hace ya años ¿A dónde se creen que vamos con un A1200 con 2Mb de Ram, 14Mhz, sin disco duro de tamaño razonable, léase 400 ó 540, ya que 80 ó 120 no dan para nada?
El 4000 se salva, pero se escapa de lo que yo llamaría un precio asequible. ¿Necesito 400.000 pelas para tener un ordenador mínimamente potente?
En el 1200 encontramos un solo puerto IDE que queda inutilizado si conectamos un Disco duro, pero si queremos además un CD-Rom IDE, ya deberíamos de abrir el ordenador y hacer un pequeño montaje, que, aunque pequeño, hincha un poco las narices.
No se dan cuenta de que para muchos este ordenador está muerto y, si por casualidad alguna vez leen nuestra revista y ven: "Amiga 1200, 2Mb, 14Mhz, y sin monitor ¿realmente van a pensar que es un ordenador competitivo? Y lo que es más serio: se partirán de risa.
Vale, ahora nos viene el Amiga RISC o Power Amiga, todo un gran paso en la historia del Amiga, pero, ¿os hacéis una idea de los que nos puede costar? Viendo la política de precios actual: Que si una disquetera de alta densidad, 20.000 pelas, un 68060, unas ciento y pico mil... o sea, que vamos a tener que ir empezando a ahorrar y a ver si llegamos a tiempo antes de que se agote... Mientras, los demás nos pisan. Francamente, así no vamos a ningún lado. Exceptuando algunas tiendas que presentan ofertas adecuadas y más acorde con los tiempos, otros lanzan productos a unos precios de risa, que, si yo mismo (que soy del gremio) digo que es demasiado caro. ¿Qué pensará el que no crea en el Amiga?
En fin, espero que se solucione pronto y que Viscorp sepa guiarnos a la luz. Sobre la revista, os voy a decir que es fabulosa, nos mantiene vivos y reunidos a todos, es muy interesante a cualquier nivel, aunque echo de menos aquellos tutoriales de Amos. Os sigo desde vuestro número 0 y así lo haré mientras la sigais editando... ¡Animo, ¡no os rindais! ¡¡Que se enteren de quiénes somos nosotros! ¿OK?.

Kerry, La Coruña

¿El Amiga gafe?

Saludos, Francisco.
Soy un suscriptor y lector de Amiga.Info y quisiera contestar algo al respecto de tu último comentario, en el nº12.
Un ordenador no puede ser gafe, si es que la "gafería" existe como tal, puesto no es un ser vivo, por muchas satisfacciones que nos dé :-). El problema del Amiga, a mi entender, ha sido siempre, por un lado, la mala gestión de los que han tenido la suerte de poder fabricar una máquina casi perfecta. Han querido hacer negocio antes de asentarse en el mercado, con una política nefasta de marketing. Primero tienes que hacerte con una cuota de mercado, vendiendo a buen precio y ofreciendo un buen servicio post-venta, y después ya recogerás los beneficios.
Pero no, ¡ellos vieron que el Amiga era, y es, una máquina estupenda que, prácticamente se vende sola, y no repararon en nada más. Y así les ha ido... Por otro lado, los vendedores te venden el Amiga al precio "oficial", pero, ¿y los periféricos? Si tenemos en cuenta que cualquier HD IDE o cualquier SIMM le "entra" a nuestro Amiga, ¿por qué comprarlos en una tienda Amiga si cualquier tienda Pecera te los venden un 20 % más baratos?
Los vendedores de Amiga arguyen que es aquí donde hacen el negocio, y tienen todo el derecho del mundo, pero no a nuestra costa. Ahora despunta PowerPC en el horizonte Amiga. Será buena cosa si llega a realizarse.
Yo soy un neófito en el mundo Amiga, tengo mi A1200 desde Mayo, acelerado y cargadito de EDO Ram, comprada en tienda PC.
También poseo un PC P120 y PowerMac 7200, colecciono por hobby (aún guardo un C64 y un ZX), y realmente el Amiga le da caña al Pc en según qué tareas. Con respecto al PowerPC, la cosa cambia.



Manuel Ortega, email

Lo de que el Amiga es "gafe" era una metáfora. Aunque a veces considero que el Amiga es más que un conjunto de cables y pastillas de silicio...todavía no he llegado al punto de darle personalidad propia. Por cierto, el mio se llama "Gertrudis", ¿y el suyo? ;) *FM*

Por fin en Internet, ¿consultas técnicas?

Hola Francisco,
Simplemente quería felicitarte a tí y a tu equipo de Amiga.Info por la excelente labor que estáis llevando a cabo con la publicación de esta maravillosa revista. Lo cierto es que soy un modesto usuario de Amiga desde hace tan sólo un par de años, pero gracias a los artículos que vais publicando, los cuales me han ayudado muchísimo, sobre todo para aclararme infinidad de dudas que como siempre van surgiendo, sigo al pie del cañón. Además, estoy seguro de que este gran paso que habéis dado hacia Internet os abrirá muchísimas más puertas, como mínimo nos permitirá a todos los usuarios un contacto más directo. Aprovechando y si me permites hacerte una recomendación (no sé si ya lo tenéis disponible), ¿habéis pensado en dar algo de soporte técnico a través de E-mail para aquellos usuarios como yo, algo inexpertos?. Bueno, espero no haberte robado mucho tiempo. Un fuerte abrazo a todos vosotros y hasta pronto.

Carlos Garreta, email

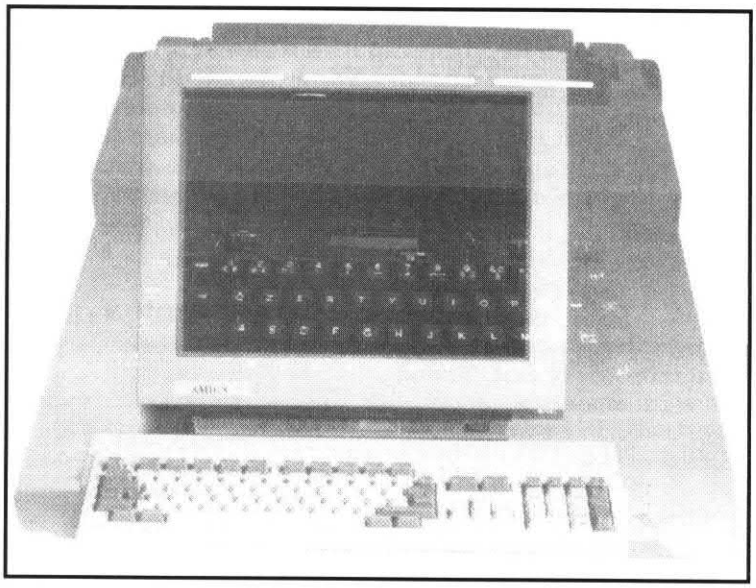
Gracias por su felicitación. Como puede ver, nos lanzamos a Internet y la utilizamos cada día para comunicarnos entre los colaboradores. Puede mandarnos mails cuando quiera y preguntar lo que quiera. *FM*

¿Cómo? ¿No está de acuerdo?

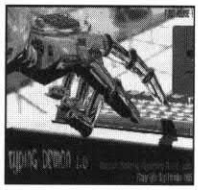
Pues no dude en enviarnos su opinión, ahora también puede hacerlo vía email. Además, si está interesado en charlar con otros amigueros o incluso con nosotros directamente, los fines de semana hacia las 23h se reúnen en el canal IRC de Internet #iberamiga y #croms muchos usuarios inquietos...

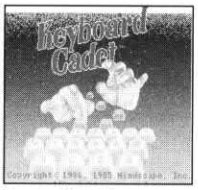
POR FCO. GÓMEZ GONZÁLEZ

Aprenda fácilmente mecanografía con su Amiga



Todos sabemos que nuestro AMIGA nació en 1985 y en ese mismo año nacieron programas de todo tipo, muchos de los cuales todavía no han sido superados. Ese es el caso de KEYBOARD CADET distribuido en 1985 por Mindscape Inc o el caso de INTELLITYPE, programa de Moses Ma y distribuido por Electronic Arts en 1987.





Pantallas de presentación de TYPING DEMON y KEYBOARD CADET.

Muchos de los que escriben con dos dedos se conforman diciendo que son más rápidos que otros con todos. Otros reconocen que el método científico es más eficaz pero no tienen fuerza de voluntad para poder aprenderlo de forma autodidacta. La mayoría de los mecanógrafos han tenido que ir a una academia para aprender esta técnica,y al ir a una academia uno se siente obligado y controlado mientras que en casa no encontramos tiempo para ponernos a practicar ni siquiera una hora. Pero, ¿qué profesor nos va a llevar mejor control y seguimiento de nuestro aprendizaje que nuestro ordenador?. Nuestro ordenador, en cada momento, nos dice qué teclas hemos pulsado correctamente y qué teclas hemos fallado, la velocidad en cada una de ellas y nos pone ejercicios de apoyo totalmente adaptados a nuestras necesidades.

En AMIGA tenemos los mejores programas que hoy existen para aprender mecanografía de forma científica en un ordenador personal. En este artículo voy a comentar los programas con los que mis hijos y yo hemos aprendido y después haré una breve reseña sobre otros que han aparecido últimamente.

Mi experiencia...

Los programas que yo he utilizado son KEYBOARD CADET distribuido en 1985 por Mindscape Inc y INTELLITYPE programa de Moses Ma y distribuido por Electronic Arts en 1987.

El primero lo he utilizado sobre todo para aprender la perfecta colocación de manos y dedos, pues el programa nos dibuja nuestras manos sobre el teclado (figura 2), si las hemos colocado incorrectamente o pulsamos la tecla que no nos corresponde se nos pone en rojo y nos indica con un color amarillo qué tecla tenemos que pulsar en cada momento. Es también un juego muy divertido. En la pantalla de control (figura 1) haciendo un click sobre el gadget ID podemos escribir nuestro nombre y así el ordenador nos lleva el control de nuestro trabajo y nosotros podremos continuar cada día por la lección que nos corresponda. Podemos activar o desactivar el sonido, podemos elegir entre el teclado QWERTY y el DVORAK. Si elegimos CADET TRAINING, nos sirve sólo de práctica; si seleccionamos BLAST OFF nuestra nave está lista para despegar y podemos hacerlo con velocidad rápida,



FIGURA 1-Pantalla de control de KEYBOARD CADET.

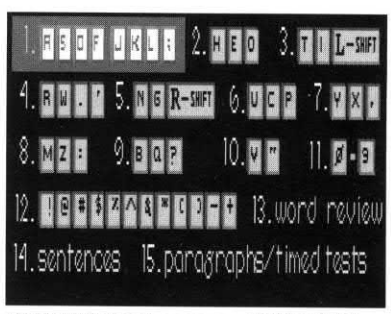


FIGURA 2-Tecleando con KEYBOARD CADET.

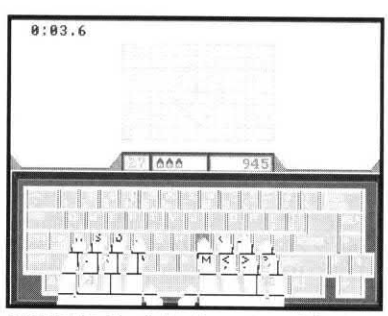


FIGURA 3-Pantalla de navegación de KEYBOARD CADET.

super-rápida o hiper-rápida. Una vez que hemos despegado nos van apareciendo en pantalla las naves enemigas que son las distintas letras a las que tenemos que disparar pulsando el dedo correspondiente y hay que evitar que lleguen al rombo central de nuestra pantalla si no queremos perder una vida (figura 2). En la parte superior izquierda tenemos el control del tiempo. En la parte central tenemos, de derecha a izquierda, las palabras que tenemos que teclear, las vidas que nos quedan y la puntuación obtenida.

Si en la pantalla de control (figura 1) seleccionamos la opción CHOOSE MISSION (ELIGE MISION) nos encontramos con una pantalla que nos permite explorar todo el programa y elegir la lección que queramos (figura 3). Si elegimos, por ejemplo, la lección 14 (Sentences) el programa nos pregunta si queremos trabajar en modo TYPEWRITER (máquina de escribir) o WORD PROCESSOR (procesador de textos). La única diferencia al elegir uno de estos modos es que en modo máquina hay que pulsar al final de cada línea ENTER y en modo procesador de textos no. Una vez que hemos comenzado la lección, tenemos que ir copiando la palabra que está de color verde y si la escribimos incorrectamente se borra y el programa nos pide que la escribamos de nuevo.

Cuando he aprendido las posiciones de las teclas paso a utilizar el programa INTELLITYPE, pues nos permite una práctica más seria y científica de la mecanografía.

Lo primero que nos encontramos cuando arrancamos con este programa es un requester informándonos que en una máquina de 512k de RAM algunas características del programa pueden no tener suficiente memoria, pero esto no es ningún problema. Después podemos elegir entre BROWSE, si queremos explorar el programa, o LESSON, si lo que queremos es hacer la lección que nos corresponda. Cuando seleccionamos LESSON, el programa nos pide que introduzcamos en cualquier unidad de disco el disco STUDENT. Si es la primera vez que accedemos al programa con esta opción, tenemos que formatear un disco con el nombre de STUDENT. Entonces, al igual que cuando nos matriculamos en un curso, tenemos que contestar a una serie de preguntas referidas al nombre, edad, longitud del curso (60/30 días), el énfasis en speed (velocidad), accuracy (precisión) o both (ambas habilidades). Si tenemos reloj en el sistema, aparecerá la fecha correcta de lo contrario tendremos nosotros que escribirla.

En nuestro primer día de clase el programa nos invita a hacer un test inicial para así poder conocer nuestro nivel actual de mecanografía, y poder aconsejarnos la lección que mejor se ajuste a nuestros conocimientos y habilidades. Una vez que hemos comenzado por la lección que nos corresponde tenemos los siguientes ejercicios:

* WARMUP. Es un ejercicio de calentamiento y suele repasar lo aprendido en la lección anterior.

* TYPEROPE. Primero se nos explica con qué dedo tenemos que pulsar cada tecla y después pasamos a realizar el juego del Typerope que consiste en hacer que una mujer avance andando por una cuerda. Para ello tenemos que pulsar cada letra que aparezca en pantalla con el dedo correspondiente o de lo contrario perderá el equilibrio y tendremos que comenzar de nuevo (figura 5).

* SPECIAL TOPIC. Es un ejercicio que pone especial énfasis en las nuevas teclas aprendidas.

* MAIN DRILL. De la lección 1 a la 3 encontramos ejercicios basados en combinaciones de letras frecuentes y de la lección 4 a la 30 tenemos una historia.

Después de este ejercicio, el programa realiza un análisis de nuestro trabajo, tanto en velocidad como en precisión, para ello nos presenta unas gráficas donde se nos detallan tanto los aciertos como la velocidad para cada una de las teclas pulsadas (figuras 8 y 9). Según el resultado nos indica si tenemos o no algún problema y si lo tenemos, nos propone una actividad especial.

* FINAL TEST. Es un ejercicio resumen de toda la lección y la conclusión de la historia presentada en el ejercicio anterior.

En la figura 10 tenemos la pantalla de trabajo de cada uno de los ejercicios anteriores. El menú presenta las siguientes opciones:

"Start Test Over", para poder empezar el ejercicio desde el principio. Esta opción sólo la podemos utilizar una vez.

"Turn Sound Off", para quitar el pitido que hace cuando nos equivocamos.

"Help", para pedir ayuda sobre el ejercicio que estamos haciendo.

"Hide Stats", para activar y desactivar en la parte inferior de la pantalla las estadísticas de "Spd" (velocidad) y "Acc" (precisión).

"Move On to Next Drill", para avanzar al siguiente ejercicio aunque sólo podemos hacerlo si hemos realizado un 50% del mismo.

"Abandon Lesson", para abandonar la lección aunque nos informa que las investigaciones demuestran que es mucho más fácil aprender a mecanografiar si se dedica regularmente una hora cada día.

* ANALISIS FINAL. Según los



FIGURA 4-El programa no está muy contento.



FIGURA 5-Typerope de INTELLITYPE.

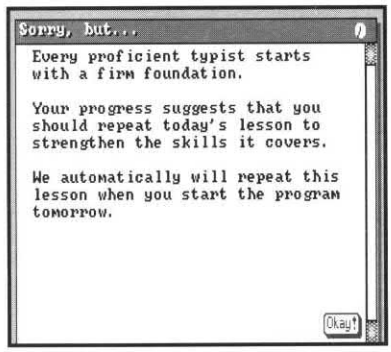


FIGURA 6-Repetir una lección en INTELLITYPE.

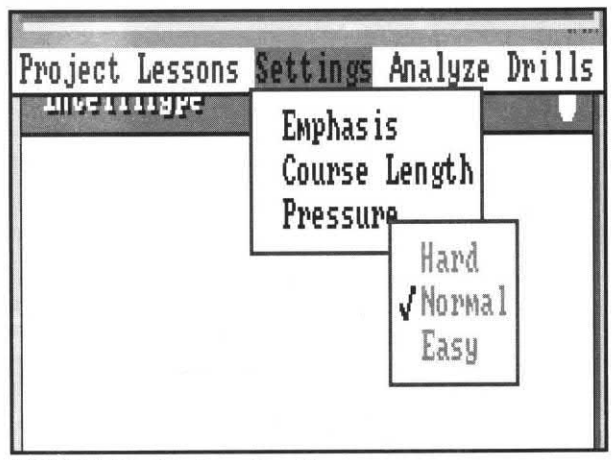


FIGURA 7-Menú de investigación en INTELLITYPE.

SOBRE MÁQUINAS DE ESCRIBIR...

La Remington Typewriter fue la primera máquina de escribir que salió al mercado en 1874. Fue diseñada por Christopher Latham Sholes quien vendió la patente a Remington Arms Company. Fue la primera máquina con la que ya se podía escribir con más velocidad que a pluma. Mark Twain compró una Remington y se convirtió en el primer autor en presentar un libro manuscrito mecanografiado. El teclado de la máquina de escribir de Sholes es conocido como QWERTY, que es el que nosotros utilizamos. En 1936 August Dvorak inventó el teclado conocido como DVORAK.

SOBRE LA MECANOGRAFÍA...

La mecanografía es el arte de escribir a máquina y no hay duda que las máquinas que hoy utilizamos para escribir son los ordenadores. Aunque los usuarios de AMIGA no hemos tenido que esperar a la aparición del "Windows" para poder manejar el ordenador con el ratón, es muy conveniente y útil dominar la mecanografía, sobre todo cuando tenemos que teclear o picar un texto.

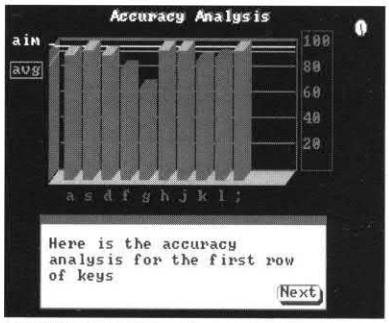


FIGURA 8-Gráfica de precisión en INTELLITYPE.

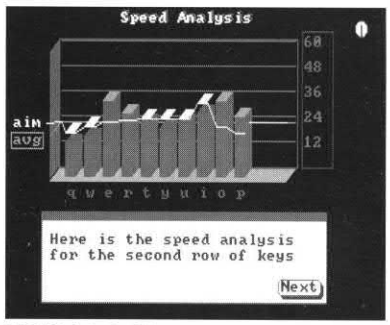


FIGURA 9-Gráfica de velocidad de INTELLITYPE.

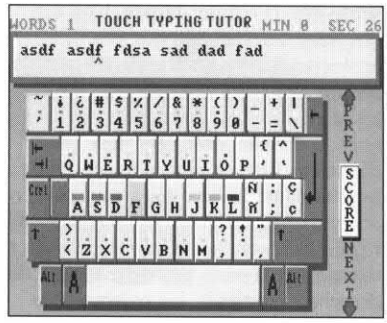


FIGURA 10-Pantalla de trabajo de INTELLITYPE.

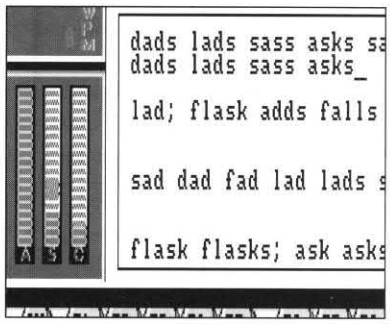


FIGURA 11-¡Lección superada!



FIGURA 12- TOUCH TYPING TUTOR

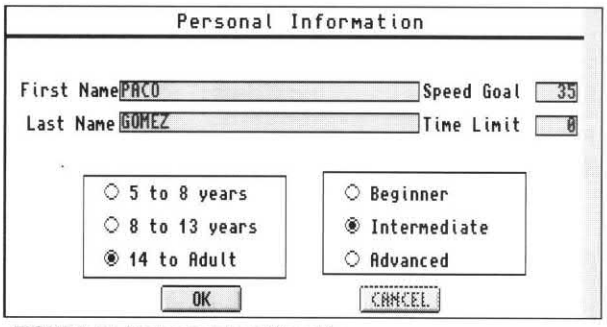


FIGURA 13-Ficha de identificación personal de MAVIS.

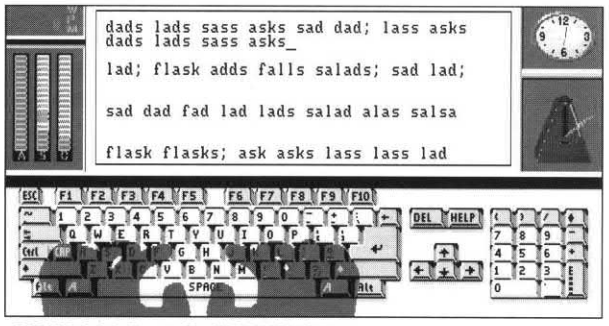


FIGURA 14-Pantalla WORKSHOP.

resultados de este análisis nos pasa de lección (figura 11) o nos manda repetirla (figura 6). Después nos presenta unas gráficas detalladas de cómo ha sido nuestro trabajo. Nos da las gracias por nuestro esfuerzo y se despide dejándonos con la pantalla de exploración del programa que es la misma a la que hubiéramos podido acceder si al principio hubiésemos elegido la opción BROWSE (figura 7). En esta pantalla tenemos menús que nos permiten tanto la exploración del programa como la configuración del mismo. Es destacable en el menú "Settings" la opción que nos permite seleccionar la presión de las teclas.

Un aspecto muy importante a destacar en este programa es la sensación que en todo momento tenemos de que estamos controlados por un profesor. Dicha sensación es la que nos obliga a seguir el curso diariamente. Cuando hemos estado varios días sin realizar nuestra lección, nos echa la bronca al igual que lo haría un profesor (figura 4).

Otros programas que han aparecido últimamente...

"TOUCH TYPING TUTOR V2.2" programa realizado por Eddie Dewharst © 1992. Está escrito usando AMOS y es distribuido por Central Lincenseware Register a precio de dominio público.

Una de las características de este programa es el poder elegir distintos teclados entre ellos el español (ver figura 12). Podemos comenzar con ejercicios de letras y palabras sueltas o directamente con textos. Aunque las manos no están dibujadas sobre el teclado, sí que aparecen en la parte inferior y se ilumina el dedo y la tecla que tenemos que pulsar del mismo color. En la parte superior de la pantalla aparece el ejercicio que hemos seleccionado a la vez que se va señalando la letra que tenemos que pulsar con una flecha. Comprobamos que no se escribe nada de lo que mecanografiamos pero sí podemos oír el ruido que haríamos al teclear en una máquina; si fallamos, el programa emite un ruido distinto y no nos deja avanzar hasta que hemos escrito la palabra correctamente. Si hacemos un click en cualquier momento sobre el gadget SCORE el programa nos dice cómo es nuestro progreso hasta el momento. Todas las opciones del programa se pueden ajustar a nuestro gusto. El disco incluye un archivo en ASCII con todas las instrucciones.

"MAVIS BEACON TEACHES TYPING" © 1993 distribuido por The Sofware Toolworks.

Lo primero que nos encontramos al cargar este programa es una pantalla con tres opciones: MEET MAVIS (Conoce a Mavis) es una demo que nos muestra todas las posibilidades del programa. HELP FOR NEW USERS (Instrucciones para los nuevos usuarios) y START THE LESSONS (Comenzar las lecciones). Si seleccionamos comenzar las lecciones y nunca hemos usado el programa antes, tendremos que rellenar una ficha de identificación personal (figura 13), el programa no nos pide que hagamos un test inicial para averiguar nuestro nivel de mecanografía, somos nosotros los que tenemos que indicarlo. En la pantalla llamada CLASSROOM se nos explica la lección y en la llamada WORKSHOP tenemos que realizar los ejercicios. Disponemos además del reloj, del metrónomo que nos ayuda a marcar el ritmo y a conseguir la velocidad y pulsaciones que seleccionemos (figura 14). El aspecto lúdico no está olvidado, aquí tenemos que conducir un coche tecleando las palabras que aparecen en pantalla (figura 15). Otro de los aspectos a destacar es la atención especial que dedica a practicar el teclado numérico tanto de forma seria como lúdica (figuras 17 y 18).

"TYPING DEMON" por Digitfreaks © 1995. Dentro del dominio público pertenece al Shareware. Está basado en el libro "Mastering Keyboarding Skills".

Lo primero que diría es que se

CALIFICACIÓN:

KEYBOARD CADET 90%. Todos los aspectos están muy bien conseguidos. El aspecto lúdico está mejor conseguido que el formal. Tenemos la sensación en todo momento de que estamos ante un videojuego. Tanto las instrucciones como las palabras y frases están escritas en texto ASCII y nosotros las podemos traducir al idioma que queramos con cualquier procesador de textos. Es compatible con todos los AMIGAS y se trabaja perfectamente desde un disquete.

INTELLITYPE: 92%. Se echa de menos que el programa nos dibuje en pantalla nuestras manos indicándonos qué teclas están asociadas con cada dedo, no obstante el programa nos ofrece unos textos de ayuda escritos en un inglés muy sencillo, y, como están en ASCII, los podemos traducir al idioma que queramos con cualquier procesador de texto. Las gráficas estadísticas son algo a destacar y en todo momento tenemos la sensación de estar matriculados en un curso oficial. Al aspecto lúdico se le da menos importancia, aunque disponemos del juego TYPEROPE que en ciertas ocasiones también nos deja "enganchados". Es compatible con todos los AMIGAS.

TOUCH TYPING TUTOR: 89%. Lo más destacable es su precio, 99 pesetas más gastos de envío. Podemos seleccionar el teclado español, cosa que ninguno de los otros programas hace. No nos ofrece ningún tipo de juego. Es compatible con todos los modelos de AMIGA y sus textos también se pueden traducir desde un procesador de textos. Nos deja tanta libertad a la hora de seleccionar los ejercicios que nos sentimos muy obligados a seguir diariamente el curso aunque es un gran programa de mecanografía.

MAVIS BEACON TEACHES TYPING: 80%. Es un programa que parece que reúne lo mejor de KEYBOARD CADET y de INTELLITYPE además de incorporar el manómetro y ejercicios para el teclado numérico. Los juegos no tienen la jugabilidad que encontramos en KEYBOARD CADET. Lo más desesperante es lo pesado que se hace trabajar desde un disquete por la gran cantidad de veces que accede al mismo y la lentitud de lectura, aunque se puede instalar fácilmente en el disco duro. Nos dibuja los dedos en pantalla al igual que hace el KEYBOARD CADET pero hay que decir que es mucho menos preciso. No permite que traduzcamos los textos. Es compatible con todos los AMIGAS.

TYPING DEMON: 22%. Lo único que nos dice es nuestra velocidad, los aciertos y errores pero no nos enseña mecanografía. No se pueden traducir los textos. Es compatible con todos los AMIGAS.

El aprendizaje de la mecanografía es un conocimiento utilísimo para toda la vida. Ineludiblemente tendremos que usar la máquina de escribir cualquiera que sea nuestra profesión: estudiante, abogado, administrativo, arquitecto, comerciante, ingeniero, licenciado, médico, técnico, etc. Es desalentador contemplar hoy en día a abogados, médicos, administrativos, etc., mecanografiar a dos dedos, como en la "Prehistoria mecanográfica". Escribir con dos dedos es como en las cavernas, tallando la piedra. Quien escribe científicamente ahorrará mucho tiempo, esfuerzo ... y dinero.





FIGURA 15-¡No es el Test Drive!

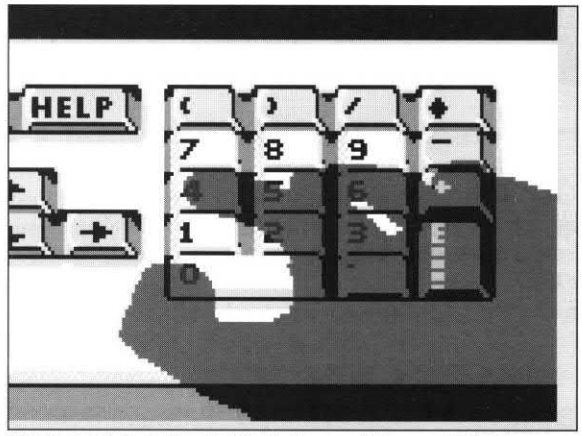


FIGURA 16-Práctica del teclado numérico en MAVIS.

abstenga de usarlo todo el que no sepa mecanografía. En lugar de enseñar el proceso metódico para trabajar con cada dedo y sus teclas asociadas, "TYPING DEMON" nos lanza frases sin sentido de forma aleatoria y cuando las escribimos aparecen en el papel al igual que si de una máquina de escribir se tratara (figura 18).

El número de frases es seleccionado por el usuario. El programa informa al mecanógrafo después de cada frase si lo hizo bien. Finalmente, cuando terminamos de escribir, el programa hace un resumen de cómo ha sido todo nuestro trabajo (el tiempo empleado en completar el ejercicio, el número de palabras mecanografiadas por minuto, el número de frases correctas e incorrectas).

Del análisis de estos resultados, los usuarios pueden decidir si siguen o no practicando.■ *FGG*

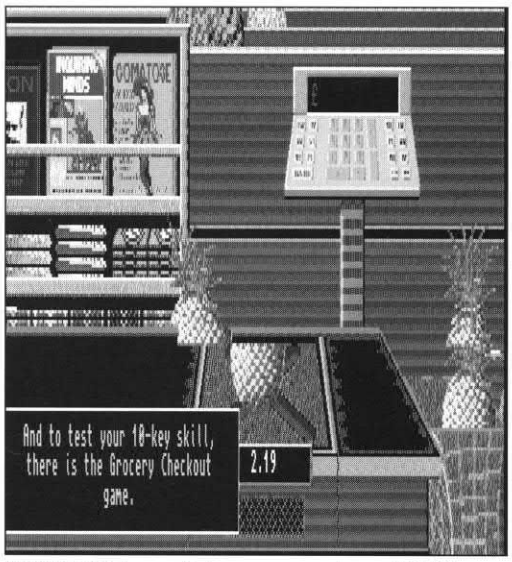


FIGURA 17-Juego del supermercado en MAVIS.

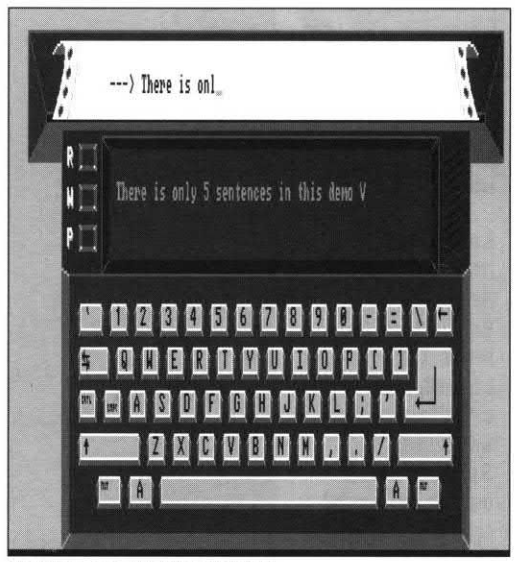
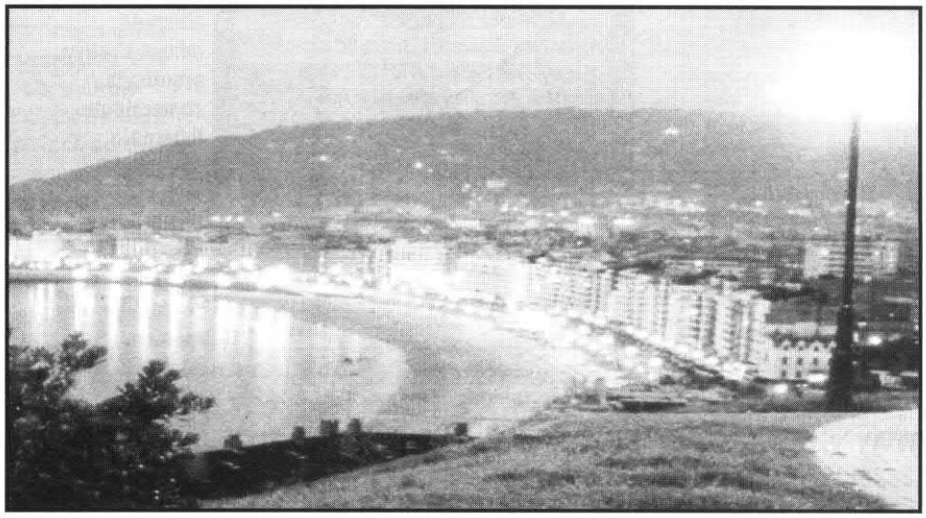


FIGURA 18-TYPING DEMON.

POR JOAN J. LÓPEZ

EUSKAL PARTY

4ª EDICIÓN



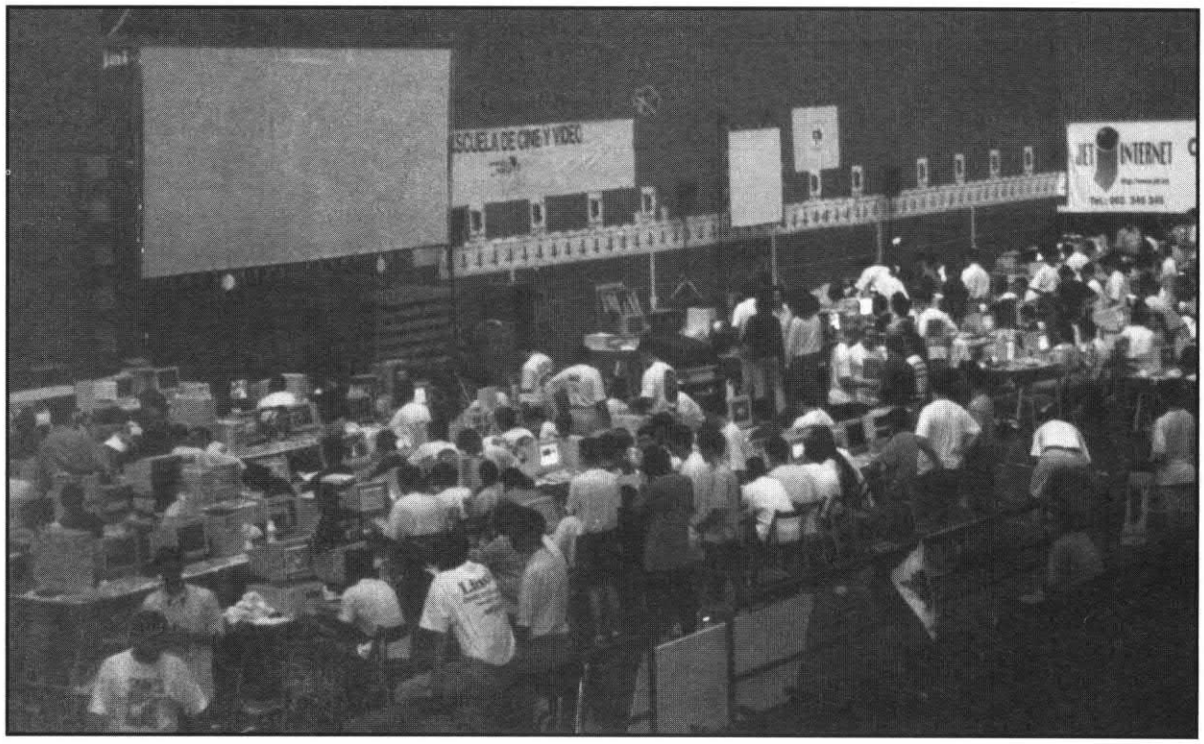
Durante los últimos días de Julio se celebró en Donosti la ya tradicional EuskalParty. Amiga.InFo estuvo presente y ahora les explica todo lo que allí aconteció.

Tras casi un año de abstinencia "fiestera" por fin llegó el verano, época en la que se realizan las partys más importantes en España. Y una de las más importantes es la Euskal Party. Ya en su 4ª edición, se celebró en San Sebastián los pasados días 25, 26, 27 y 28 de Julio.

¿Qué puedo contarles sobre estos cuatro días?. A estas alturas ya deberían saber todos qué es una party y qué se hace en ella. Cuatro días de pura diversión y amistad entre gente de toda España. Punto de encuentro de la escena española. ¿Que todavía no han asistido a ninguna?. Entonces voy a intentar motivarles para que no falten a la próxima party que se realice.

Tras el éxito que supuso la Euskal Party 3, este año se esperaba una mayor asistencia y se contaron con más medios. Para empezar, un local más grande, el Frontón Municipal Carmelo Balda. Casi el doble de espacio que en la edición anterior. Sin embargo, pese a disponer de más espacio, esta vez los amigueros no





La imagen de multitud de Amigas en pleno funcionamiento impactaba. Llenaba de orgullo a sus usuarios. Seguramente, este local era el espacio con más Amigas por metro cuadrado de España...

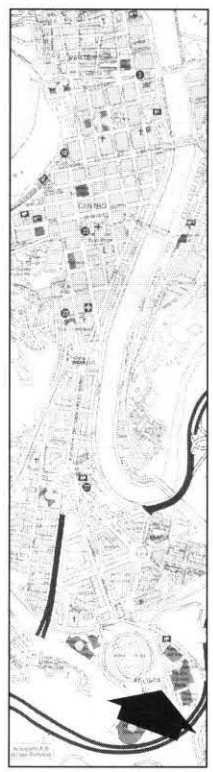


En algunos momentos, cuando las luces estaban apagadas, teníamos la impresión de encontrarnos en un centro de lanzamiento de cohetes espaciales.

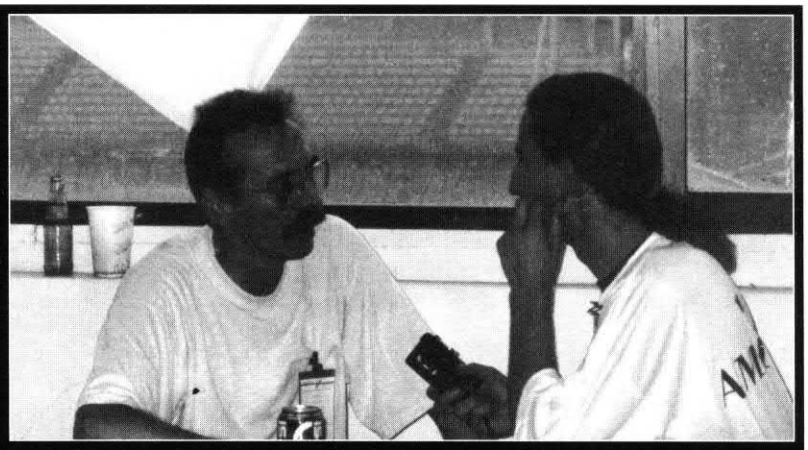
fuimos mayoría como en la edición anterior. A ver si en la próxima volvemos a ser más. La disposición de actos siguió la misma pauta que la Euskal Party 3: los concursos se repartieron durante los tres primeros días. Así, durante las mañanas se hacían concursos de juegos (SWOS, Worms, Doon y Duke Nukem), conferencias, y por la tarde más conferencias y los concursos fast y demás competiciones. Por la noche se hacían los concursos oficiales: el primer día módulos, el segundo gráficos, fast e intro 4k y el tercer día los concursos estrella: intro y demo. Además del ya popular concurso de lanzamiento de disco, este año se contaba con dos concursos nuevos: la competición Amiga-PC y el concurso de "Human Demo". El concurso Amiga-PC se trataba en realidad de unas pruebas entre un grupo de Amigueros y otro de Peceros: desde el juego del pañuelo hasta un partido de fútbol. Al final Amiga se impuso a PC por 6 a 5 gracias a un excelente partido de fútbol en el que los Amigueros remontaron un marcador adverso. El concurso "Human Demo" (muy popular en las partys europeas) consiste en filmar un vídeo en el que se intentan reproducir los efectos más conocidos de las demos: rotación de torus (coger un donut y moverlo ante la cámara), objetos iluminados (rotar un objeto mientras se ilumina con una linterna)... ¿cojen la idea?. Todo ello conllevó a una de las partys más amenas y con más actividades que se hayan realizado en España. La Euskal 4 dejó el listón muy alto para las futuras partys. Además, se contó con la presencia de varias empresas relacionadas con el Amiga: Amiga Tek (que era patrocinador oficial) y Amiga Studio (que se marcaron un gran detalle al regalar gorras con el logotipo de Amiga. Deberíais haber visto el follón que se organizó cuando lo anunciaron por megafonía), Tu Amiga Ordinadors (se llevaron la casa a cuestas) e InFo Technologies (¡cómo

El frontón Carmelo Balda se convirtió por cuatro días en la meca del Amiga





HABLAMOS CON UDEN, DE AMIGATEK



Momento de la entrevista...

-¿Qué te parece la party?
-La party, en general, está muy bien. Lo único que no me gusta es que nosotros (refiriéndose a tiendas y distribuidores) estamos demasiado apartados.
-¿Qué tal ves a los usuarios de Amiga?
-Lo curioso es que hay más Amigas que PCs. Cuando cuentas las máquinas lo ves. Hay un montón de Amigas abajo y, no sólo A1200 bien ampliados, hay A4000, A3000, incluso un A1000 aquí arriba.
-Mucha gente habla de tu Amiga...
-Sí, hay voces. Este A4000 hace 5 ó 6 años que lo tengo y estaba aumentando la caja cada mes, cuando sacaban cosas nuevas. En 6 años se pueden hacer muchas cosas.
-¿Qué consejos darías tú a quien quiera organizar una party?
-Las partys son las partys, pero creo que para el año que viene podemos hacer una cosa buena. En Agosto, cuando todo el mundo tiene vacaciones, podemos hacer una pequeña feria en Barcelona solamente Amiga. Es decir que todos los distribuidores pueden venir a exponer sus productos en un stand, para venderlos o promocionarlos. Esto podría ser una buena idea.
-¿En plan Informat?
-Sí, pero pequeño, y todo Amiga. Un fin de semana, viernes, sábado y domingo. Y las partys que sigan. Esto es algo impresionante. Tantos ordenadores de golpe...
-¿Qué tal ves el mercado del Amiga?
-Bueno, yo no me quejo porqué somos nuevos y en poco tiempo hemos vendido bastantes máquinas. Por encima, y en dos meses y medio que hace que existe AmigaTek, hemos vendido más de 200 máquinas, que es mucho.
-¿Qué esperas del futuro?
-Es seguro que las cosas cambiarán. El cambio va a ser Viscorp. Es la primera vez que los amigueros tocan el Amiga y es lo más importante porque ellos saben qué es el Amiga y saben también qué quiere el usuario.
-PowerAmiga...
-Aún no lo veo. Hay solamente un prototipo de la casa Phase5 y no sé qué va a hacer Viscorp. Creo que tiene algo en la mano pero aún no dicen nada porque tiene que hacer las transacciones primero y luego cuando lo tengan lo van a descubrir, seguro. El futuro del Amiga lo veo bien.
-A partir de ahora, a cada party...
-No, a cada party no, ¡por favor! Es trabajo, también aquí. Y de vez en cuando es un poco pesado. Poco dormir, mucho hablar, mucho ordenador, mucho cansancio... Yo creo que necesito una semana más de vacaciones después de cada party. Esto me gusta. Es la primera vez que vengo a una party y lo veo bien. Hay mucha movida, mucho ambiente y esto es bueno.



La vida es sueño y los sueños ¡Amiga son! Este es el A4000T de Uden, pintado fantásticamente.

RESULTADOS CONCURSOS

En las siguientes direcciones de Internet pueden encontrar más información:

http://www.arrakis.es/~bjamiga
http://www.rigel.deusto.es/~herrero/euskal.htm

no!). Además se contó con conexión a Internet (para todos aquellos ordenadores que tuvieran una tarjeta Ethernet) gracias a la empresa Jet Internet. También estuvieron presentes Icon Multimedia, presentando las últimas novedades sobre los ordenadores Risc Pc de Acorn. Todo el evento fue íntegramente filmado por la Escuela de Cine y Vídeo Escivi, además de Euskal Telebista para confeccionar la noticia de la party.

Hay que destacar que este año el tiempo decidió ponerse en contra y llovió copiosamente durante todos los días, lo que impidió que se realizara el concurso de lanzamiento de diskettes al aire libre (se realizó en un pabellón anexo al frontón) y que la gente no pudiera conocer la ciudad de San Sebastián y sus famosas playas. Más de uno esperaba poder broncearse estos días y tuvo que volver decepcionado (y mojado) a casa con el mismo color de piel con el que partió.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de la organización, hubo algunos fallos, la mayoría ajenos a ella, que esperamos se subsanen en posteriores ediciones: resultó insuficiente el espacio destinado a dormitorio. La gente dormía en los descansillos de las escaleras o donde encontraba un espacio libre. La mala fortuna quiso que el videowall (que costó Dios y ayuda montarlo) se averiara pasado el primer día, por lo que hubo que recurrir a los dos proyectores que también se habían alquilado (buena previsión, de lo contrario no se hubieran podido mostrar los trabajos a todo el público) y dejar las proyecciones a las horas de oscuridad. Una verdadera lástima. También el equipo de sonido decidió "hacer el tonto" el último día, aunque la avería no fue total. En todo momento la organización intentó reparar estas faltas, pero las averías fueron imposibles de subsanar, aunque no por falta de ganas. Otro punto que no gustó nada a los amigueros fue la camiseta oficial de la party, ya que en la espalda se anunciaba una conocida tarjeta de sonido de PC (que además no era la requerida para los concursos), lo que provocó la sobra de montones de camisetas.

Espero que éste artículo (junto con los anteriores ya publicados) sirva

para motivarles y poder verles el próximo año en la quinta edición de la Euskal o en cualquier otra fiesta que se organice en la que el Amiga tenga un destacado protagonismo. Vale la pena pasar unos días fuera de casa en compañía de un montón de gente que comparte una afición en común: nuestro querido Amiga. Deberían probarlo, de verdad.■JJL



Los cuatro magníficos hojeando una revista en el estand de AmigaInFo. ¿Adivinan qué revista es?

¿Y los amigueros?

A pesar del ajetreo, algunos de los incansables usuarios nos prestaron unos instantes de su maravilloso tiempo...para respondernos unas preguntas.

1.Lugar de procedencia. ¿Quiénes sois?
2.Equipo. Razón por la cual están en la party.
3.PCs en la party.
4.¿Qué os parece la party?

Desconocido....

1.Bilbao
2.A mirar un poco lo que hay por aquí y participar en 3D
2.A1200/50-A4000/60 con Cybervision un A4000/40 y un Pentium 150.
3.Me parece bien, es una manera de ampliar lo que es la party.
4.Bien. No está mal, la del año pasado quizás me gustó más por el sitio, era más acogedor.

Amiga Circle

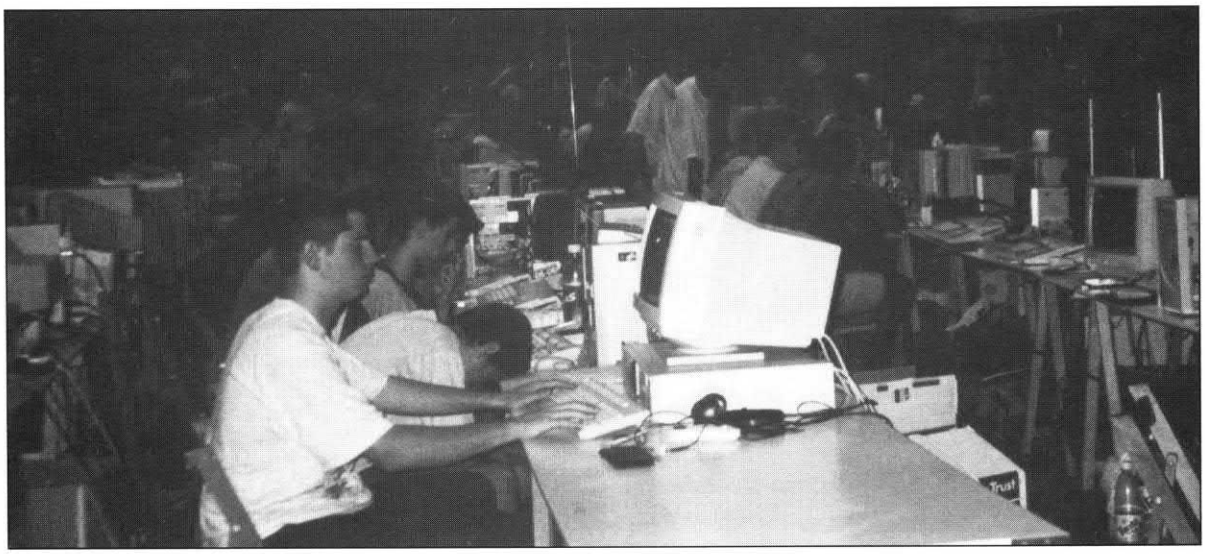
1.Gijón. Amiga Circle.
2.A4000/30 con 8M/2M chip y HD 540M que pienso actualizar con una Cyberstorm. Soy Raytracer y vengo a presentar imágenes en 3D, y los otros presentarán una demo.
3.Me parece una buena idea que todo esté junto. Siempre es mejor tener la mentalidad abierta. En mi caso, yo prefiero el Amiga, pero la verdad es que los PCs avanzan mucho y hay equipos muy buenos. La gente se comporta bien, no hay ningún problema.
4.Muy bien, una pasada, vamos. Yo es la primera vez que vengo. Ellos ya vinieron el año pasado, pero es una verdadera pasada. Se pasa muy bien, todo el tiempo con el ordenador haciendo de todo, hablando con la gente... Mucho movimiento.

Future Brain

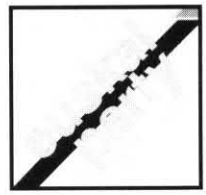
1.Barcelona. Future Brain.
2.Entre todo el grupo hemos traído un A4000/30 y un A1200 con una Blizzard. Venimos a participar en gráficos 2D y 3D.
3.Más rivalidad.
4.Me parece genial para ser la primera party a la que voy.

Indar Amiga

1.Vitoria. Indar Amiga.
2.Un A4000/40 y algunas unidades SCSI. Hemos venido a ver y a estar con la gente que hemos conocido en otros años.
3.Siempre viene bien. Hay gente que se pasa al PC y gente que se pasa al Amiga. Siempre viene bien esa lucha entre nosotros. Es buena la competencia. A más, se pueden aprovechar cosas de PC y los de PC cosas de Amiga. Cada uno va por su lado, la gente de Amiga va con Amiga y los de PC, con PC y no hay vuelta de hoja. No hay mucha mezcla. La gente que tiene Amiga es puro Amiga y no creo que cambien por nada en el mundo.
4.Bien.



Algunos usuarios se pasaron horas y horas delante del Amiga para ultimar sus trabajos... programar, dibujar, renderear, componer musica, etc...¡todo vale!

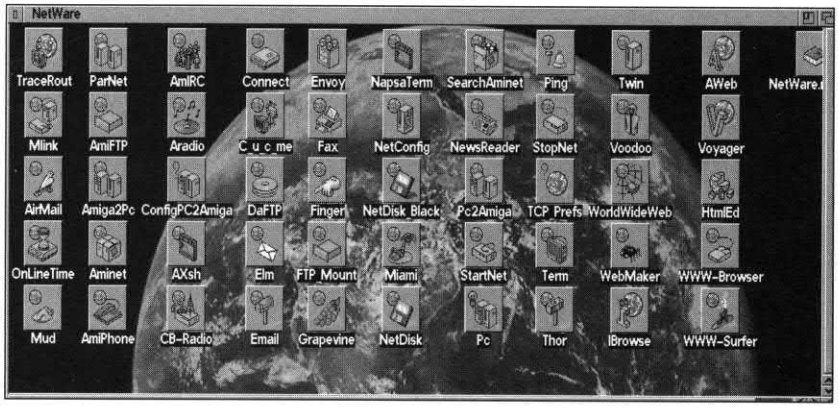


POR FMARTIN

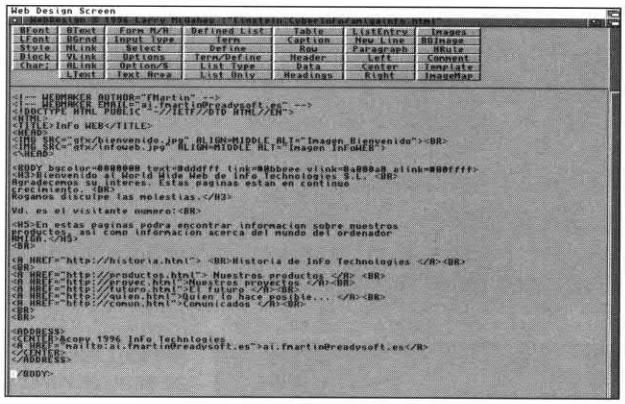
EN LA RED... con Amiga

El Amiga está cada vez más presente en la red de redes: Internet. En esta sección podrá encontrar noticias, comentarios y lugares interesantes que visitar, viajando como no, con su Amiga.

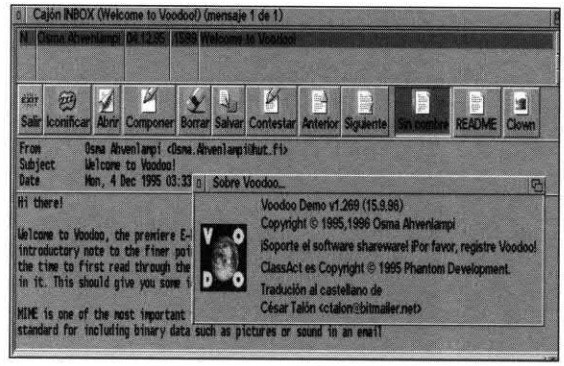
Novedades Internet en Aminet



A la izquierda pueden ver los nuevos iconos en formato NewIcon dedicados exclusivamente a los programas de red. El fichero lo pueden encontrar en Aminet, se llama "ProLite_Net.lha". Incluye iconos para casi todas las aplicaciones de red disponibles (navegadores, AmiTCP, IRC, Mail, etc) así como para el soft de red Envoy. ¡Iconos recomendados por su calidad gráfica!

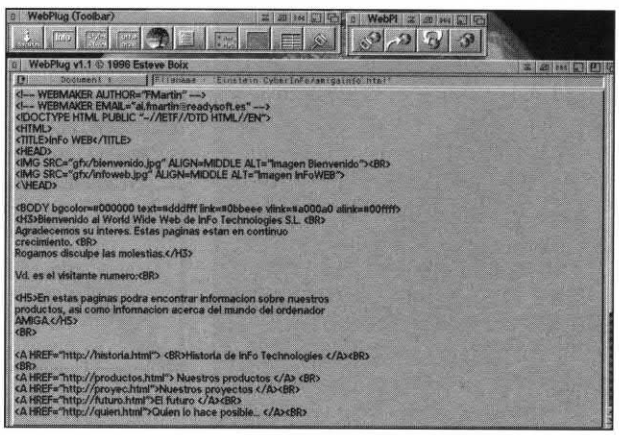


Izda. Nueva versión de la aplicación WebDesign v.13.
Es un editor para crear sus propias páginas web en lenguaje HTML. Fácil de usar, aunque con un interface un tanto desfasado.

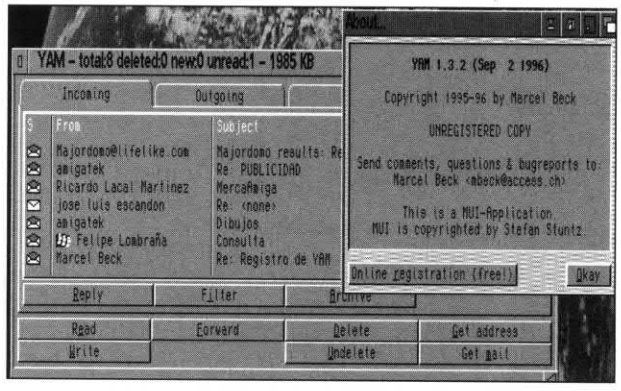


Arriba. Nueva versión de uno de los manejadores de correo más utilizados en Amiga: El Voodoo. En esta nueva versión, la 1.269, únicamente se han corregido pequeños fallos y se han añadido algunas funciones, como la de reenviar un mensaje. Voodoo es shareware y puede encontrarse en Aminet. Está traducido al castellano.

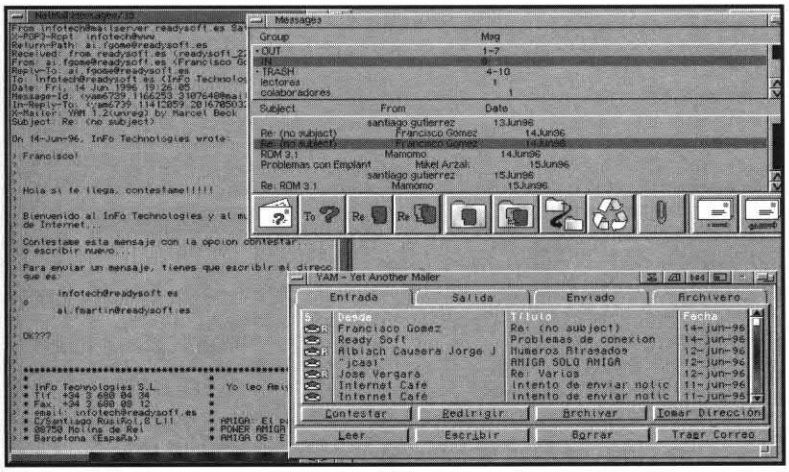
Abajo. Otro de los programas de correo electrónico más extendido en Amiga (sobre todo porque es gratis) es el YAM. En su versión 1.3.2 corrige pequeños fallos detectados. Es muy sencillo de manejar y está disponible en castellano.



Izda. Un excelente para Esteve Boix (¡amiguero catalán que programa en Amiga!) y su aplicación, WebPlug, que nos permite crear páginas web de una forma elegante, cómoda y fácil, y sin tener ni idea de HTML.



Cómo funciona: email



El correo electrónico, o email, es una de las claves del éxito de Internet. Gracias a él, es posible enviar documentos de todo tipo en cuestión de minutos y a cualquier parte del mundo. El coste es mucho menor que enviar un fax (¡es una llamada local frente a una internacional!) y además es también más seguro.

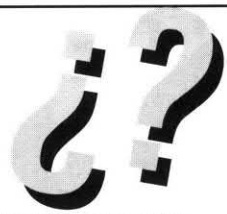
El funcionamiento interno del correo está basado en las direcciones que nos asignan cuando nos damos de alta en un proveedor o nos crean una cuenta de empresa o universidad. Está compuesta principalmente por los siguientes campos:

<usuario>@<dominio>.<tipo de organización> aunque pueden variar, y por ejemplo, encontrarnos con direcciones como "infotech@readysoft.es", donde el nombre del dominio es el propio nombre del proveedor (readysoft) y la extensión ".es" indica que es español.

Para que no puedan existir problemas de duplicidad, la dirección email que nos asignan es única en el mundo.

¿Dónde se almacena nuestro mail? Una de las ventajas del email es que el destinatario no tiene por qué estar conectado a la red las 24 horas del día para poder recibir en cualquier momento su correo. En lugar de eso, existe una máquina que pertenece a nuestro proveedor y que actúa como buzón global. Cuando nos envían un mensaje, va a parar a esta máquina, llamada "mail server", y allí se queda almacenado, pendiente hasta que nos conectemos y nuestro programa de mail dé la orden de recibir todo el correo nuevo, pasándolo a nuestro ordenador.

Cuando enviamos sigue un camino similar, primero se envía el mensaje al servidor, y luego se encarga de enviar nuestro correo a la red en busca de la dirección de su destino.



Normalmente nuestro programa manejador de correo lleva incorporados los protocolos necesarios para la conexión con el servidor de correo. Estos protocolos son los llamados POP3 (para recibir) y SMTP (para enviar) y actúan de forma transparente al usuario.

Además, puede incorporar extensiones que permiten enviar todo tipo de ficheros (imágenes, sonidos, faxes, etc) que pueden convertir un mensaje en una aplicación multimedia. Estas extensiones, llamadas MIME, suelen soportarse en algunos programas, como el YAM o AEMail, aunque no en su totalidad. Por otra parte, también es posible enviar un fichero binario contenido en un mensaje a través del UUENCODE. Este sistema utiliza un conversor de ficheros binarios a ASCII, de forma que al final de nuestro mensaje aparece ligada una serie extraña de caracteres sin sentido traducidos directamente por este conversor.

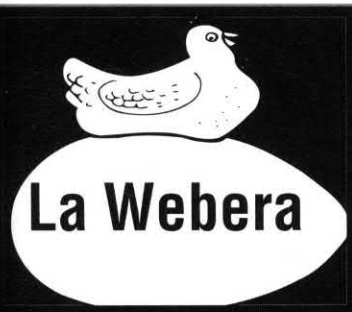
El uso del UUENCODE o MIME depende de lo que se necesite enviar en el mensaje. También, como no, hay que tener en cuenta si el destinatario del mensaje es capaz de manejar extensiones MIME o ficheros UUENCODED.

Para Amiga existen multitud de programas de correo electrónico, algunos de los cuales muy fáciles de utilizar, como el YAM o el VOODO y otros muy completos aunque algo más complicados, como el Netmail.

Pueden encontrarlos en Aminet, o en las colecciones de CD con programas de Dominio Público y Shareware. La mayoría corren tanto con Miami, como con AmiTCP/IP o Inet. En www.amigasupport.com puede encontrar las últimas versiones, además de otras utilidades de Internet.■

MIME: Multiporpose Internet Mail Extension. Es un conjunto de funciones que permiten enviar/recibir información en otro formato diferente al ASCII, como son imágenes, sonidos, dibujos, etc.
No todos los programas de correo soportan estas extensiones.

Existen multitud de servidores de correo que automáticamente envían mensajes unidireccionales a un grupo de personas interesadas en un mismo tema.
Los usuarios interesados se registran a la lista de distribución de un tema y a partir de ese momento reciben automáticamente en su buzón todo el correo sobre ese tema.



Bueno, a ver qué osado lector se atreve a asegurarme que es capaz de ingerir semejante alúd de información diaria. Nada menos que 10 webs se crean cada segundo en el mundo. ¿No les parece algo exagerado? Suponiendo que existan más de cuarenta millones de personas que se conectan a Internet en este planeta, ese dato de creación de webs supera con creces el ritmo de crecimiento de la propia población que usará esas webs. Es decir, que durante nuestro corto caminar por este mundo, tendremos miles de lugares a los cuales visitar y otro tanto a los que probablemente no nos dará tiempo visitar, o por lo menos en esta vida seguro que no...

La cuestión importante en este asunto es que el usuario debería ser consciente de que puede sufrir un "empacho" de información desde Internet. No sería extraño si dentro de poco aparecieran casos de personas adictas a la red, tal y como existen teleadictos en TV. Personalmente conozco algunos que han pasado hasta 24 horas delante de su navegador, ya empieza a ser grave y síntoma de que necesitan una rápida desintoxicacion cerebral. Y mejor no comento el IRC y las largas charlas de madrugada, que más de un amiguero sufre de insomnio desde que lo descubrió. Ante tal éxito, no es de extrañar que hasta el propio Bill Gates lance su Microsoft Explorer de forma gratuita como quien da un caramelo a un niño y espera algo a cambio...sin embargo, Netscape sigue como líder, demostrando que no todo son dólares. A Gates no le va la competencia y seguramente que los señores de Netscape le están produciendo más de un dolor de vientre...Tampoco Apple, IBM, Oracle y Sun están parados y ya proclaman públicamente que estarán disponibles los network computers o "NC". Unas cajas que permitirán mágicamente conectarse a Internet por unas 50.000 ptas. Aunque todavía no está muy claro qué especificaciones técnicas tendrá, ya se habla de que se acerca más a una caja "tonta", es decir un terminal no inteligente, que a un ordenador personal. No poseerá más que lo imprescindible para conectarse a la red, sin tener ya ni disco duro, puesto que empleará la red para almacenar los datos. Por el mismo camino van las ideas de VIScorp, aunque eso sí, su NC es algo más ambicioso y está basado en un A1200. Es decir, no será una caja "tonta". El cómo, cuándo y por cuánto VIScorp comenzará a comercializar su máquina es todavía una incógnita, pero mejor que se den prisa si no quieren perder el mercado frente a su competencia. Dejando de lado a las empresas, nosotros, los usuarios de Amiga en este país, somos cada vez más los que nos conectamos a la red. Es una muy buena noticia y es de esperar que siga creciendo el número de amigueros que abran las puertas de Internet para darse de bruces con más de 10 webs por segundo...¿alguno se atreverá a navegarlos?■

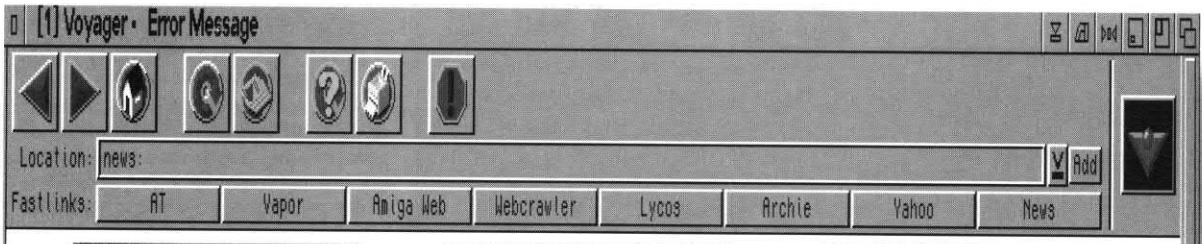
¡Apagón histórico en Internet!

America Online, una de las mayores empresas americanas proveedoras de Internet dejó durante 19 horas sin servicio a 6.000.000 de personas...todavía están calculando las pérdidas y lo bueno del caso es que reconocen que no pueden garantizar que no se produzca un nuevo "apagón".

WEBS DEL MES

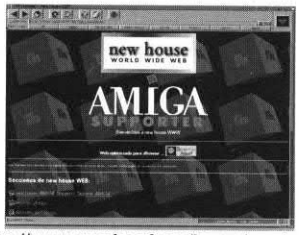
Amiga está sumergido plenamente en las olas de Internet. Existen páginas WEB de todo tipo que muestran información y apoyo incondicional a la plataforma. Tomen buena nota de las siguientes direcciones que hemos recogido por considerarlas interesantes...

¡Ah! por cierto, si encuentra nuevas direcciones de interés no dude en enviarlas a infotech@readysoft.es





http://www.arrakis.es/~axe/stv/index.html



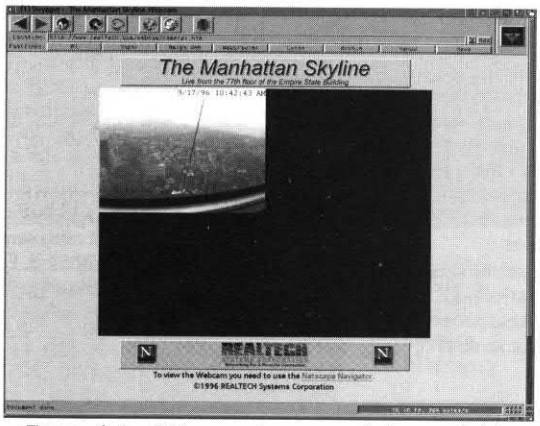
http://www.readysoft.es/home/newhouse



http://www.amigasupport.com

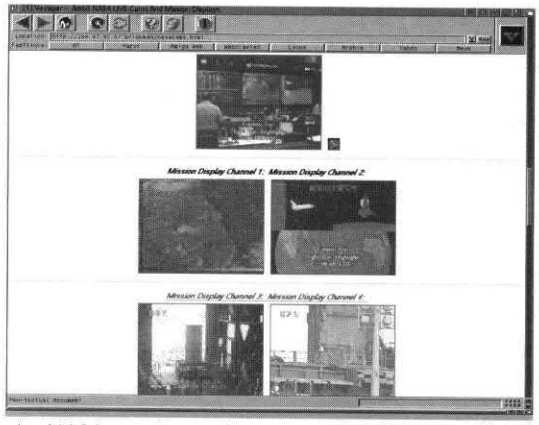
Páginas de amigueros como Esteve Boix, creador del magnífico programa WebPlug que nos permite crear fácilmente nuestras propias páginas web; o la página de Mikel Arzak, con un montón de links interesantes sobre Amiga y de textos traducidos por él mismo; o la página de soporte del Amiga, donde se encuentran links a empresas dedicadas a Amiga, reviews de productos, juegos,etc...

http://www.realtech.com/webcam/index.htm



¿Tiene vértigo? Pues mejor que no lo tenga si visita esta página donde se muestra una imagen en directo desde una cámara situada en el piso 77 del Empire State Building en Nueva York.

http://204.97.92.3/~brickman/nasacams.html

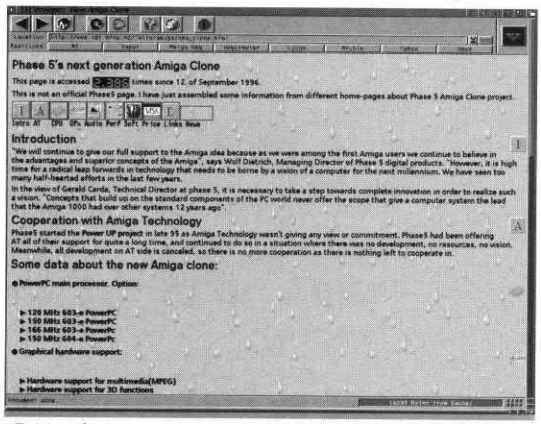


La NASA en pleno día de trabajo con la misión del Atlantis. Parece una película de ciencia ficción el poder ver en directo estas espectaculares imágenes de hasta ¡6 cámaras!

http://www.idt.ntnu.no/~alfw/amiga/new_clone.html

http://www.io.org/~clkboom/amiga/

¡Envíenos la dirección de sus páginas web a nuestra redacción y las verá publicada en Amiga.InFo! Estamos buscando amigueros con presencia en Internet para publicar sus direcciones en la revista...



Esta página está dedicada al proyecto de Phase 5 PowerUp, un PowerPC para Amiga...



Nueva compañía que promete traer lo mejor en juegos para Amiga...¡Bájese su espectacular demo!



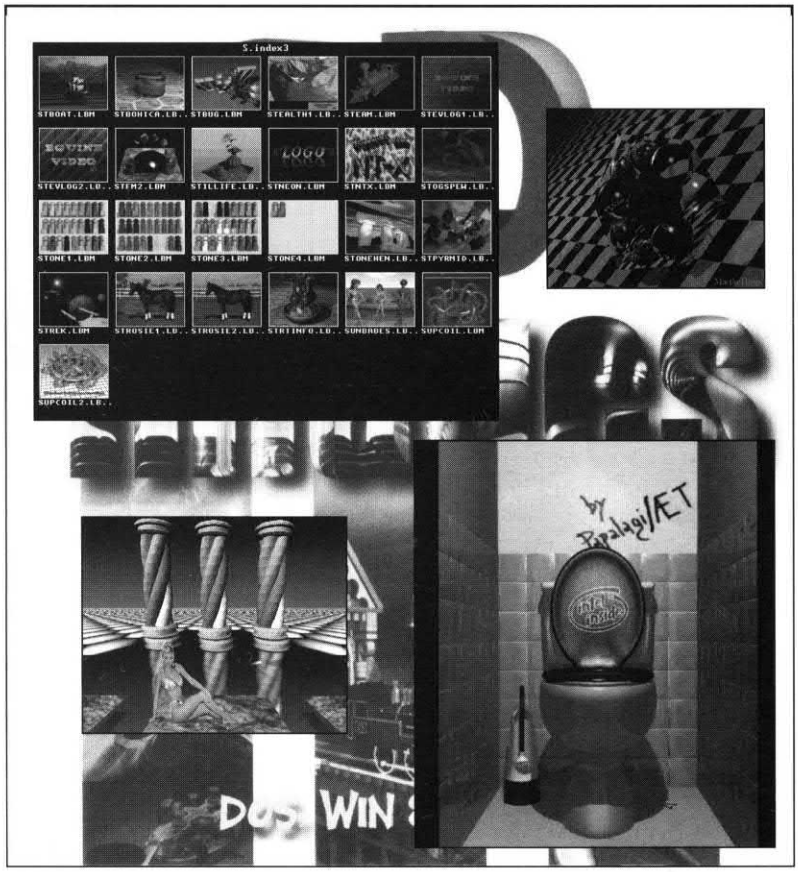
NOVEDADES CD

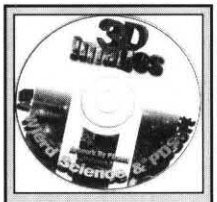
Desde la excelencia al aprobado, Joan Ceprià les comenta los CD's de este mes, que abarcan todas las necesidades y opciones del usuario de Amiga.



3D Images

Este CD está íntegramente dedicado a imágenes 3D creadas a base de Raytracing. En él puede encontrar más de 800, abarcando multitud de temas diferentes. También pueden encontrar pequeños programas, del tipo ImageStudio, MacroMaker, AmiCDRom, BigAnim, MiniMorph, VMorph, MPEG y utilidades, hasta un total de 76.Todas las imágenes se encuentran en formato IFF y se pueden visualizar de forma muy sencilla, gracias al índice en forma de pequeñas pantallas y que permite moverse entre todas las imágenes con absoluta facilidad. Si se hubiese incluido un índice temático, se rozaría la perfección, pero ya saben, ésta no existe. Sobre su calidad no es necesario comentar nada. Con imágenes como éstas las palabras están de más. Un CD de este tipo es realmente útil para todo tipo de aplicaciones: presentaciones, ilustraciones, fondos... siempre y cuando no se necesite imagen real. ¿Pero quién necesita imágenes reales teniendo estos magníficos trabajos delante? Recomendado para amantes del Raytracing y usuarios en general.





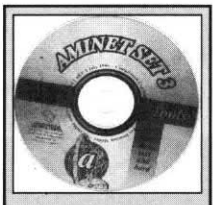
3D IMAGES

FABRICANTE
PDSoft & Wierd Science

ORDENADOR
Amiga / PC

PUNTUACIÓN
9

Aminet Set 3



3D IMAGES

FABRICANTE
Schatztruhe

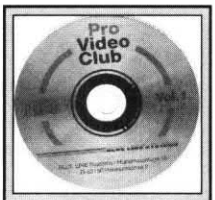
ORDENADOR
Amiga

PUNTUACIÓN
10



Cuando me planté delante este CD-ROM, realicé una profunda inspiración. 4 GIGAS de... TODO, sólo para Amiga, en 4 CD's. Como de costumbre, ésta se reparte en Tools, Gfx, Fun y Mods. Por empezar por algún sitio, instalé los tres programas presentados comos las estrellas de esta recopilación: el Imagine 4.0, XiPaint 3.2 y OctaMed 5, los tres en versión íntegra. Después de un primer plato bien cargado pasé a un segundo más ligero: algunas demos y algún que otro juego (atención con los mini-jueguecitos; crean adicción). Finalmente, un postre de 459 módulos, adornados con 900 objetos 3D y 240 texturas. Si son más golosos, siempre pueden pedir unos entrantes de documentos y textos sobre software adornados con mil y una utilidades, y acabar con un pastel de software gráfico, con guindas de software de comunicaciones y de negocio. Tienen un menú de 9.000 ficheros... Sólo para un club de usuarios muy exclusivo. ¿Adivinan quiénes son?

Pro Video Club

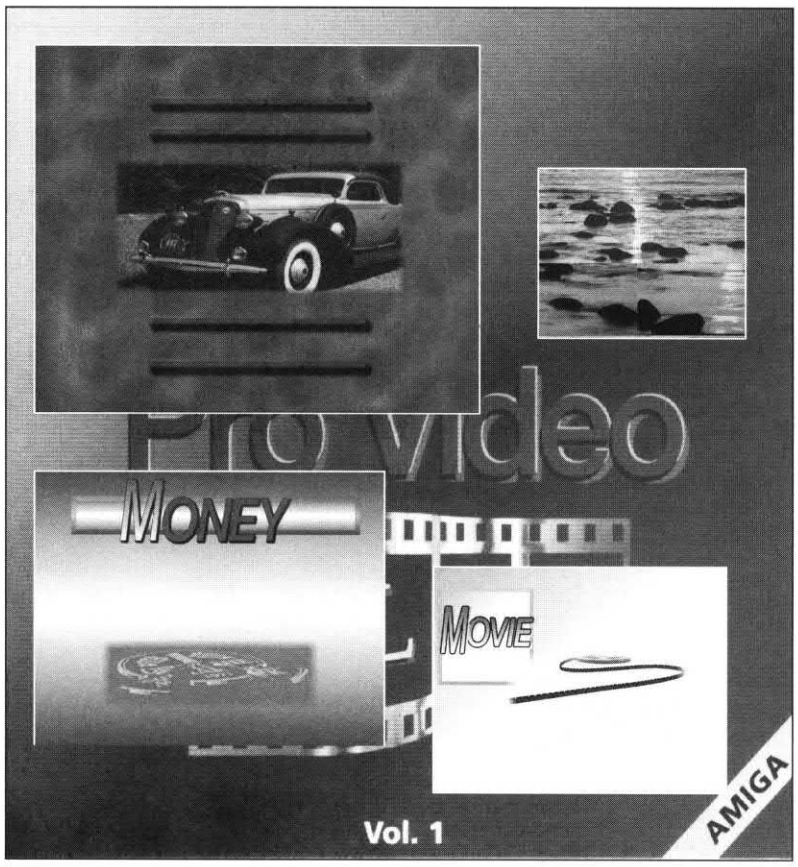


PROVIDEO CLUB

FABRICANTE
Blue Line Systems

ORDENADOR
Amiga

PUNTUACIÓN
5



Pro Video Club Volume 1 es una colección de videoanimaciones (146), fondos en formato IFF 256 colores (444) y en formato JPEG de 24 bits. El texto que acompaña el CD se encuentra en inglés y alemán. El distribuidor presenta este CD como una herramienta ideal para aquellos usuarios dedicados a la videoedición y las presentaciones multimedia. Después de revisar los contenidos creo firmemente que la realidad no se corresponde con lo esperado.
Las videoanimaciones no son nada del otro mundo, pudiendo ser creadas por el propio usuario con el programa adecuado, incluso mejoradas si tiene un poco de creatividad. Los fondos que se adjuntan tampoco destacan ni por la originalidad ni la calidad.
En caso de no poderlo adquirir, no será necesario rasgarse las vestiduras. Este CD sólo es aconsejable para aficionados del vídeo, serie Z, con pocas ganas de trabajar.

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

Teléfono de pedido:
93 680 04 34

¡Nuevo diccionario Español!

Compatible con Final Writer IV y Final Copy II

¡Sólo 1.495 Ptas.!

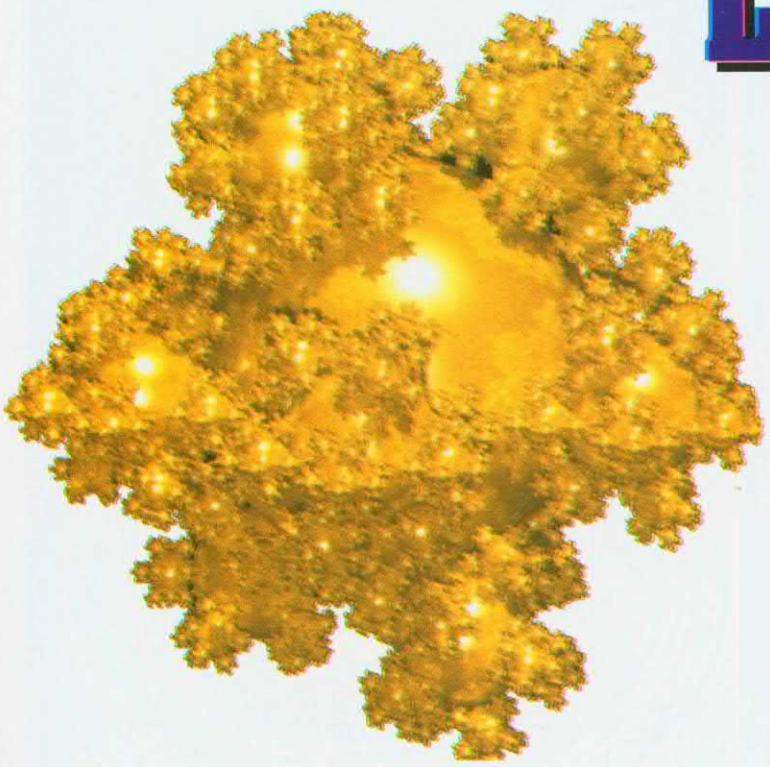


¡Más de 80.000 palabras para corregir de forma automática tus textos!

Versión disponible para Final Writer y Final Copy

POR ÁNGEL GARCÍA

LA CIENCIA DEL CAOS



Angel García les introduce brevemente en un mundo donde el caos es orden. Después de ver unos cuantos fractales y acostumbrarnos a su estética, descubrirán que son esas formas las que se dan en la naturaleza.

No quisiera ocupar este espacio en enumerar una vez más las enormes posibilidades y las indiscutibles virtudes del Amiga. El hecho de que más de cinco años después de que saliera a la venta el primer Amiga 1200 se haya vuelto a comercializar, superando más de dos años de inactividad, es bastante significativo. Y todavía lo es más viendo a todos los que han tenido el acierto de optar por una de estas máquinas y por qué no, la suficiente capacidad de decisión como para ignorar las apabullantes campañas publicitarias que se han vertido en favor de otras plataformas. No resulta cómodo en ninguna circunstancia nadar contra corriente y casi siempre conlleva no pocos inconvenientes; pero sin duda, también grandes satisfacciones.

Tampoco caeré en la intolerancia y el fanatismo tan frecuentes entre los miembros de la "cibercomunidad". Creo que no es ésta una postura inteligente ni propia del que hace uso de la más avanzada tecnología; aún más, siempre he pensado que las incompatibilidades entre los distintos sistemas no hacen sino entorpecer y frenar el desarrollo de aquélla, fomentando una competitividad propia de un enfrentamiento deportivo. Pero, en el caso de los usuarios de Amiga, comprendo que sea fácil caer en ello debido a las circunstancias adversas que todos conocemos y que injustamente todos sufrimos.

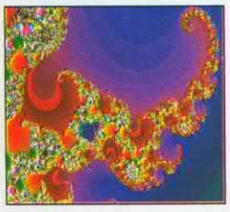
Entre todas las posibilidades a las que antes hacía referencia, quizás donde más se aprecie la calidad del Amiga sea en el campo de la imagen en cualquiera de sus distintos apartados. A mí, al menos es lo que desde el primer día más me sorprendió y años después continúa haciéndolo. Pero no fui yo el único sorprendido. Han sido muchos los que han compartido esta experiencia antes de mí. Aprovecharé para citar a modo de ejemplo a Arthur C. Clarke, autor entre otros de "2001: una odisea del espacio" (que en su adaptación al cine ha pasado a la historia como un clásico de la ciencia-ficción) quien fuera pionero de las telecomunicaciones vía satélite.

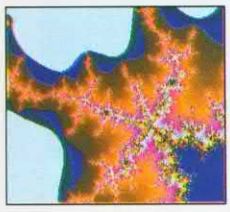
Transcribo parte de unas declaraciones que hizo en su día cuando era usuario de un A-2000:

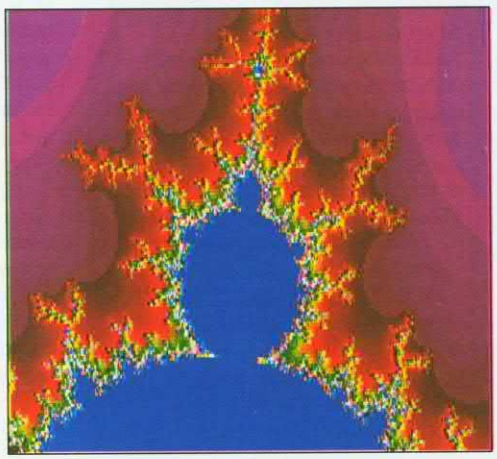
"*.... Hace tiempo que uso el Amiga para explorar el set Mandelbrot con el que estoy obsesionado desde el año 1985, siendo éste el tema de mi última novela. He pasado horas agradables con el MandFXP con el cual he ahorrado gran cantidad de tiempo en el descubrimiento de subgrupos.*

En Julio de 1988, cuando me encontraba en UK, tuve el privilegio de realizar un programa de TV con Stephen Hawking y Carl Sagan, mostrando a Stephen algunos agujeros negros que había descubierto explorando el set a tremendas ampliaciones. Cuando el programa fue emitido pude mostrar el Amiga a millones de personas. Sería fantástico tener un poco tiempo para poder programar seriamente en Amiga. Mis mejores deseos para todos los Amiganautas." Dentro del apasionante mundo de la imagen existen distintas formas de expresión que a su vez se pueden subdividir en varios apartados. Desde la sencilla creación artística en 2D con cualquier programa como Dpaint, Brilliance, etc., utilizando sus distintas herramientas como un dibujante o un pintor utiliza los lápices o los pinceles; las complejas animaciones en 3D que posteriormente, llevadas al campo profesional son utilizadas en películas, spots publicitarios o

En un fractal, la longitud del contorno es infinita pero la superficie que ocupa es limitada.









series de televisión; o la realidad virtual y sus múltiples aplicaciones todavía por desarrollar.

De todo ello me gustaría hablar en futuras colaboraciones de una forma accesible incluso para los recién llegados al "mundo Amiga" y que generalmente son quienes más necesitan y también más sufren la falta de información sobre todo lo relacionado con nuestro ordenador.

En esta ocasión trataré de esbozar a grandes pinceladas uno de los temas más desconocidos aunque no por ello menos atractivo y apasionante y para el cual, como Arthur C. Clarke explicaba más arriba, el Amiga está perfectamente capacitado: El mundo de los Fractales.

Todos en alguna ocasión hemos visto alguna de estas imágenes y hasta hemos "trasteado" con algún programa generador de fractales sin saber muy bien qué era aquello. Tan sólo hemos distinguido unos gráficos de extraña belleza que generaba el ordenador, formando curiosas formas multicolores. Pero, ¿qué son realmente? ¿Qué representan? ¿Cómo se forman? En unas cuantas líneas es imposible responder a estas cuestiones con un mínimo de rigor, pero he creído que sería interesante al menos exponer algunos datos que sirvieran de introducción al tema. Profundizar en ello ya es cuestión de cada uno. Existen en el mercado una gran variedad de publicaciones al respecto y bastantes programas para Amiga (al final cito algunos).Empezaré por hacer un poco de historia.

Durante la pasada década empezaba a consolidarse una nueva ciencia que había surgido en los años 60, cuyo objetivo era el de comprender la complejidad de la naturaleza y que abarcaba distintas ramas como la física, la astronomía, la biología e incluso la economía.

Se la llamó "la ciencia del Caos" porque trataba de encontrar un orden donde sólo parecía existir desorden o azar: las variaciones atmosféricas, las corrientes marinas, los latidos del corazón y en general cualquier fenómeno o actividad que por su irregularidad no pudiera ser comprendido por las disciplinas científicas tradicionales.

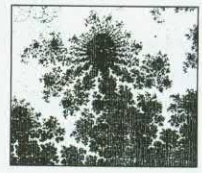
Probablemente fue a partir del conocido "efecto mariposa" de Edward Lorenz, que explicaba la imposibilidad de pronosticar los cambios meteorológicos y que más tarde comprobó que no todo era azar en su modelo del tiempo, descubriendo una estructura geométrica en lo que parecía casualidad. Siguieron después el cálculo de una constante universal de Mitchell Feigenbaum y el concepto de los fractales de Benoit Mandelbrot.

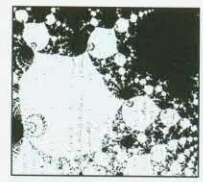
Hasta entonces los científicos se habían volcado en estudiar la formación de las galaxias, dejando a un lado cuestiones más cercanas a nosotros como la formación de las nubes. Pero curiosamente aquellas teorías que eran válidas para el estudio del Universo, no servían para explicar la formación de las nubes.

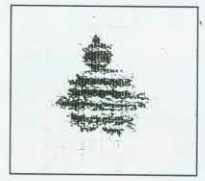
También se empezaba a despejar una de las incógnitas que más se había resistido hasta entonces: las turbulencias. Cuándo y por qué una corriente uniforme se rompe formando espirales y remolinos y éstos a su vez dentro de otros mayores; o sea, desorden, caos. El humo de un cigarrillo asciende y va aumentando su velocidad hasta que alcanza un punto crítico en su aceleración; entonces empieza a dividirse formando torbellinos de una forma aleatoria y desordenada. Pero el humo no es más que una suma de partículas individuales que si se movieran libremente, el conjunto -el humo- también lo haría, adoptando infinitos comportamientos. No es así puesto que cada partícula depende del movimiento de su vecina, por tanto debería ocurrir igual cuando alcanzara ese aparente desorden. El grado de irregularidad permanecería siempre constante, siendo la naturaleza en su conjunto lo que podríamos llamar una "irregularidad regular."

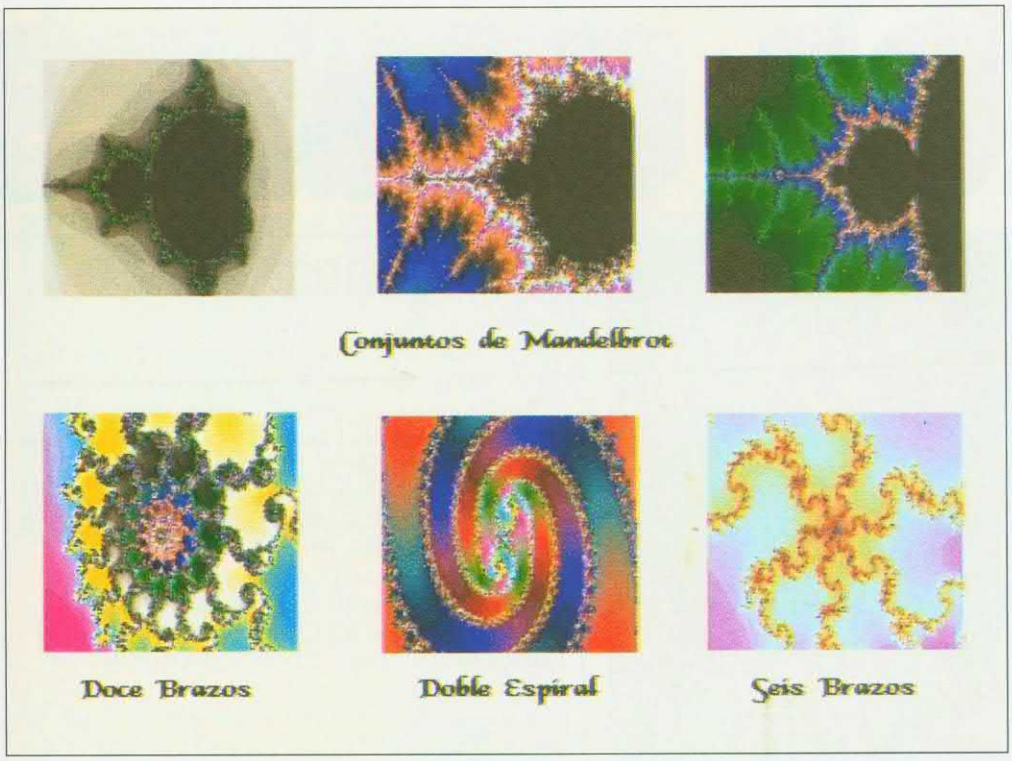
A partir de estas y otras observaciones, Mandelbrot empieza a desarrollar lo que se conoce como el conjunto de Mandelbrot (Mandelbrot set) que ha sido definido por algunos científicos como el objeto más complicado de las ciencias exactas, asegurando que sería imposible verlo completo ni en toda la eternidad. Paradójicamente basta introducir en el

Primeras impresiones de ordenador obtenidas por Mandelbrot









ordenador unos cuantos datos para que éste lo reproduzca en su totalidad.

Benoit Mandelbrot nació en Varsovia en 1924. Por su ascendencia judía tuvo que trasladarse a París en el año 1936. Su formación fue bastante irregular, hasta el punto de confesar que jamás llegó a aprender la tabla de multiplicar más allá del 5. No obstante consiguió aprobar los exámenes de ingreso a la Escuela Politécnica, resolviendo problemas de álgebra y análisis integrado gracias a su prodigiosa intuición geométrica. Posteriormente viajó a los Estados Unidos.

Bastantes años antes, el matemático francés Gastón Julia junto con su colega Pierre Fatou ya había esbozado unas fórmulas (conjuntos de Julia) en las que se inspiraría Mandelbrot cuando apenas contaba 20 años. Aunque eran unos sencillos dibujos (que diseñó durante la 1a. Guerra Mundial, lógicamente sin la ayuda del ordenador) los conceptos de la geometría euclídea no servían para describirlos. Posteriormente todo su trabajo lo realizaría con dos potentes computadoras, una la de IBM (tenía fácil acceso a la empresa por haber trabajado en ella) y otra la de la universidad de Harvard.

Fue en el año 1975, cuando Mandelbrot decidió poner un nombre a sus descubrimientos. Mientras ojeaba el diccionario de Latín de su hijo, encontró el adjetivo"fractus" (de frangere - romper, fraccionar) que además de definir en cierta forma una propiedad de esas figuras, se aproximaba fonéticamente a los vocablos ingleses fraction, fracture, etc y definitivamente bautizó a su obra con la palabra "fractal".

Hasta hace unos años la física y en general todas las ciencias, terminaban donde empezaba el caos. Quizá por esto han estado volcadas al estudio de las partículas que forman la materia, dando lugar a la teoría de la relatividad y a la mecánica cuántica. Pero cada vez los progresos son más lentos, la investigación más cara y las nuevas teorías más confusas.

La geometría fractal hubiese sido imposible de desarrollar sin la ayuda del ordenador. Si tenemos en cuenta la rapidez con la que evoluciona la informática, es fácil imaginar que la recién nacida ciencia del caos será la ciencia del siglo que está a punto de empezar.

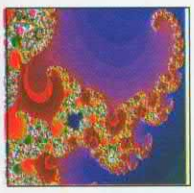
Profundizar más en el tema requeriría disponer de más espacio y probablemente llegaría a ser aburrido para quien no tenga mucho interés o no disponga de unos conocimientos muy específicos. Pero como una imagen vale más que mil palabras (a veces) y para generar imágenes tenemos un Amiga dispuesto a procesar lo que le echemos, así que en la columna del margen les dejo algunos de nombres de algunos programas con ayuda de los cuales podrán explorar los fractales con la única limitación de la cantidad de memoria disponible y de la velocidad del procesador. Sobra decir que cuanto más rápido sea mejor. Aconsejable FPU, un 1200-030/50 o más pero no imprescindible. ¡Un Amiga 500 todavía da mucha guerra!■ *AGP*

Algunos programas disponibles para Amiga:

DOMINIO PÚBLICO
-ChaosPro
-Fractint
-MandelMania
-TurboMandel

SHAREWARE
-FractalUniverse
-SmartFractal
-FractalWorld

COMERCIAL/DEMO
-Mand2000



INTÉNTELO USTED MISMO EN UN PAPEL...

Una manera sencilla de entender esta nueva geometría, podría ser a través de la llamada "Curva de Koch":
1.Dibuje un triángulo.
2.En el centro de cada lado dibuje otro triángulo un tercio más pequeño que el anterior. (Fig. 1) Ahora tienen una estrella de 6 puntas.
3.Repitan la operación colocando otro triángulo en el centro de cada uno de los doce lados. (Fig. 2) Así podrían seguir hasta el infinito porque jamás llegarían a rozarse, dejando espacio siempre para un triángulo más.
La longitud del contorno es infinita pero la superficie que ocupa es limitada. Después de ver unos cuantos fractales y se acostumbren a su estética, enseguida descubriran que son esas formas las que realmente se dan en la naturaleza.(¿Recuerdan los hermosos copos de nieve?)

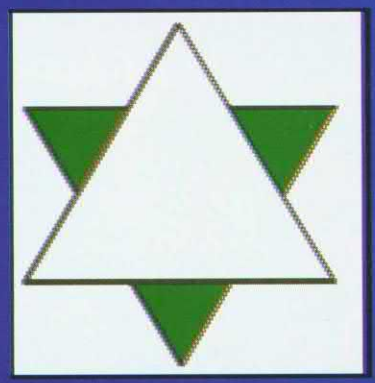


Figura 1

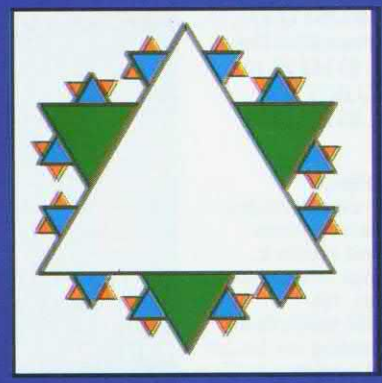
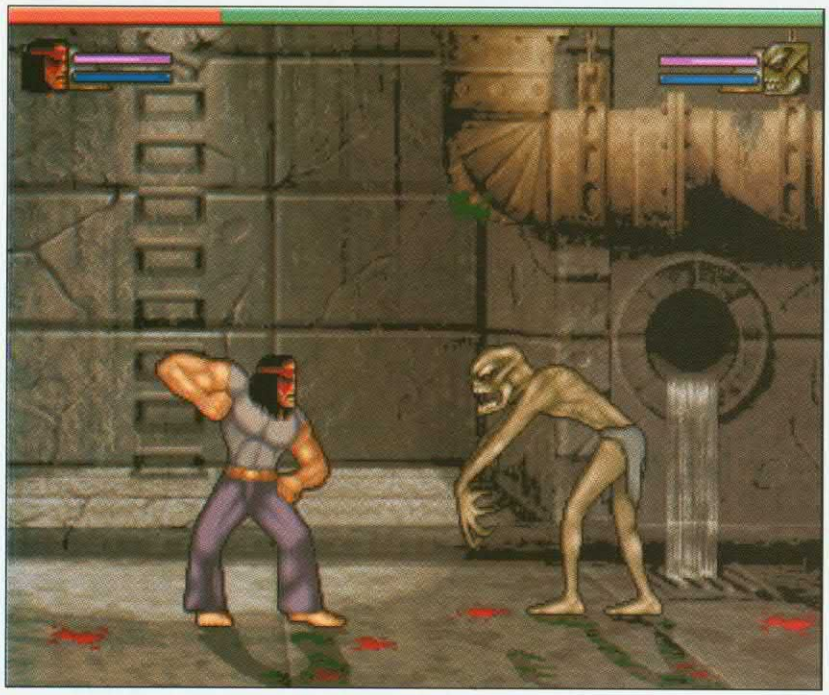


Figura 2

AMIGA GAMES



Imágenes extraídas directamente del juego Capital Punishment de ClickBoom. Este juego es 100% Amiga con un movimiento y acción en pantalla jamás vistos hasta ahora en Amiga...





¿Dónde conseguir juegos de Amiga en España?

Los lectores interesados en conseguir juegos para Amiga pueden contactar con los siguientes importadores:

* CD Direct
Tlf.93 353 72 67
* Informática Molins
Tlf. 93 668 30 10
* CJ 2021
Tlf. 95 222 02 71

Cualquier correspondecia que quiera enviarnos puede hacerlo a:
Amiga.InFo (Juegos)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona
o al correo electrónico:
infotech@readysoft.es

Y este mes...

Vamos consiguiendo poco a poco las cosas que nos proponemos. Me refiero a que la sección de juegos va cambiando constantemente de situación visual y por lo tanto espero comentarios de qué les va pareciendo.

Este mes, con el Dungeon Master II y el Alien Breed 3D II, se nos presentan dos segundas partes que mejoran bastante a las primeras.

También hemos conseguido direcciones de las diferentes casas creadoras de software lúdico de Amiga para intercambiar con ellos ideas y proyectos para ver qué les depara el futuro del Amiga y si piensan seguir con nosotros.

Estamos metiéndonos en proyectos como es el tema de juegos de Dominio Público que no por pertenecer a este rango tienen que tener peor calidad, ni mucho menos, hay de todo un poco. Y si no, miren el de este mes...

Hemos conseguido bastantes trucos de juegos de siempre y actuales del Amiga para intentar pasar de aquellos sitios o situaciones donde siempre nos quedábamos atascados.

Por lo tanto, la labor que vamos desarollando también va creciendo, pero seguimos esperando sus sugerencias, como siempre.

Van apareciendo novedades tímidamente y por lo tanto la situación sigue en este momento delicado, pero no por ello debemos desestimar el tema de los juegos ya que creo que tenemos cuerda para rato.

Sin duda alguna, la novedad que más revuelo está causando en todas las revistas y la comunidad de Amiga es el lanzamiento a finales de Septiembre de un juego al que ya han calificado como Juego del Año 1996. Ha obtenido, en su versión demo, las puntuaciones más altas en todas las revistas. Y es que sólo tienen que echar un vistazo a las imágenes de esta página para confirmar que Capital Punishment de ClickBoom será...pues eso, un BOOM.

Pero es que estos señores de ClickBoom no se conforman sólo con esto, y publican a los cuatro vientos que van a conseguir pasar juegos "CRACK" de otras plataformas al Amiga, pero, por supuesto, mejorándolos y sacando el máximo partido al AGA...

Sólo hay que ver su demo para demostrar que el Amiga es increíble...posiblemente más de un consolero llorará por haber cambiado su A1200 por una "caja tonta"...pero la evolución es así.

Y un mes más su sección está servida, adelante...

DARKGRAPHICS



Juego del mes de Domino Público o Shareware



OutFall

Probamos hace poco tiempo el género de DP o dominio público y poco a poco vamos viendo el fruto de mucha gente que se molesta por hacer bien las cosas en el Amiga. Espero disfrutar de esto tanto como mis palabras demuestran.

Y este número empezamos por OutFall que es tremendo en lo que respecta a la adicción, elevado a niveles que la imaginación no alcanza. El fenómeno de hace unos años fue el mítico Tetris. Muchas versiones han aparecido de este juego, y todas han tenido un alto nivel de adicción. OutFall se mete en este mundo y no por ser de Dominio Público ha de ser un juego sin calidad, ni mucho menos. Empecemos ya .....

Arrancamos el programa desde disco y nos aparece el menú con las diferentes opciones del juego, como son dificultad, número de jugadores, que si queremos música, efectos y demás cosas. Una vez comienzo a jugar de lo primero que me doy cuenta es de que los típicos cuadrados se han convertido en una especie de bichos con forma de bolas con ojos, la mar de graciosos. Bien, la forma de jugar es parecida al Tetris, con lo que tenemos que juntar un mínimo de cuatro bolas del mismo color, pero siempre en línea, es decir, que en diagonal no vale. A partir de cuatro bolas puedes tirar todas las que consigas que estén en línea, una tarea difícil de conseguir. Es lo que ocurre en nuestra ventana de juego ya que en la otra, a su lado, tenemos al ordenador o a nuestro amigo jugando en contra nuestra. Si el contrario consigue hacer líneas en nuestra ventana caerán bolas negras encima de las de color con lo que nos dificultará el poder poner las del mismo color alineadas. En fin, una manera más de "aguarnos la fiesta". Con todo estos ingredientes, me atrevería a decir que la adicción supera al mítico Tetris. Un nivel de dificultad superajustada, una manera de jugar de vértigo, y ya, jugando contra un amigo, es el no va más.

Una manera de disfrutar del ordenador de la manera más sencilla de jugar, sin tanta sofisticación, ni tanto procesador, ni tanta innovación, OutFall es simplemente la adicción que falta a todos los últimos juegos comerciales que están saliendo y eso que éste es de Dominio Público. OutFall es simplemente genial. *A1*







Trucos

3D Pool

He aquí unos cuantos códigos para solucionar los lanzamientos. Los cuatro primeros números representan la orientación de las mesas, los siguientes muestran la inclinación de la mesa, los otros dos que siguen son la fuerza con la que debemos lanzar y los dos últimos son para la suma correcta de fuerza para el Spin.

1-"0768 024 63 10"	07-"0018 061 63 20"	13-"0004 054 58 20"
2-"1002 041 63 09"	08-"0771 099 56 12"	14-"0864 100 63 10"
3-"0032 100 63 00"	09-"0932 024 63 11"	15-"0084 076 12 00"
4-"0962 024 63 00"	10-"0927 027 63 20"	16-"0880 048 39 20"
5-"0512 024 63 10"	11-"0751 100 16 20"	17-"0372 100 63 06"
6-"0405 060 63 20"	12-"0916 025 55 10"	18-"0512 100 63 10"
19-"0601 024 63 20"		

A-TRAIN

Durante el juego escriba "CHEATERCHEATERWIMP" para tener $50.000.000.

ACTION FIGHTER

Al introducir su nombre ponga "ZBACKDOOR" en lugar del tuyo. Tendrá de nuevo vidas infinitas y energía.

THE ADDAM'S FAMILY

Los password para los niveles.

FIRST POWER-UP_____"&1#1#"
SECOND POWER-UP_____"?1S1M"
THIRD POWER-UP_____"BLSRS"
PUGSLEY_____"V121B"
WEDNESDAY_____"VD2RL"
GRANNY_____"V&YKW"
FESTER_____"VL#R4"
GAME ENDING_____"#Z6D?

AFTER THE WAR

Durante el juego pulse las siguientes teclas para obtener inmunidad.
EN EL NIVEL 1------ 'ALT' '1' 'B'
EN EL NIVEL 2------ 'ALT' '1' 'M'
El password para el nivel 2 es ------ 101069

AFTERBURNER

Pulse pausa durante el juego y escriba "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" y para tener más "THUNDERBLADE" con lo que luego usaremos las siguientes teclas.

'G' ---------- Más misiles
'T' ---------- Menos misiles
'N' ---------- Vidas extra
'<' ---------- Pasar al nivel inferior
'>' ---------- Pasar al nivel superior

AGONY

En la pantalla de títulos, cuando está sonando la bonita música del piano escriba "FANTASY" y activaremos el modo Cheat. Tendremos que usar los botones F1 a F3 para tener varias cosas

'F1'---------- añade la espada pequeña
'F2'---------- añade la espada grande
'F3'---------- incrementa el poder del arma
'F4'---------- una vida extra

ALFRED CHICKEN

En la pantalla de títulos escriba 'HELPMARK para seleccionar el nivel de la pantalla. Pulsa [1-9] o [A-B] para selecionar el nivel.

ALIEN 3

Vaya a la ventana de opciones y seleccione 'HARD' Y '6 CREDITS'. Luego tendrá que pulsar la barra 'Space' y la tecla 'N' a la vez en el juego para prosperar de nivel.

ALIEN BREED II

Entre, para sus passwords

"000000"_____diez vidas
"378829"_____cincuenta vidas
"736363"_____50.000 créditos

Códigos de niveles

02-"353828"	06-"847464"	10-"193831"	14-"103992"
03-"108383"	07-"737373"	11-"090921"	15-"998112"
04-"370101"	08-"928112"	12-"309383"	16-"125332"
05-"982822"	09-"267364"	13-"101221"	17-"091233"

En el próximo número continuaremos con esta recopilación de trucos para los juegos del Amiga desde sus inicios. ¿Tiene algún truco? No dude en enviárnoslos para que los demás amigueros puedan compartirlos. *A1*

ALIEN BREED II: The Killing Grounds





El juego transcurre en unos túneles húmedos y sumbrios... todo un laberinto al principio, pero gracias a la opción de sobreponer un mapa sobre la pantalla podemos saber hacia donde dirigirnos. Hay puertas que podemos abrir y otras que no.



A medida que avanzas en el juego aparecen enemigos como éste, al que ya le queda poca vida. El sonido ambiental es estupendo y hay que jugarlo con una TV de 20" y sonido estéreo.... Los enemigos son inteligentes y algunos esperan pacientemente a que lleguemos....para de pronto aparecer y liquidarnos en menos que canta un gallo....



El escenario está muy bien detallado, aunque para poder verlo en su máxima calidad a 1x1 es necesaria una máquina con una aceleradora 030 como mínimo.
El monstruo de abajo es uno de los más sangrientos....

En un momento en que el software lúdico del Amiga está pasando por un mal momento, sale al mercado la segunda parte de uno de los primeros juegos al estilo Doom pero para el Amiga. Bienvenido sea Alien Breed II que viene a demostrar que Amiga no ha tenido la oportunidad de decir la última palabra en juegos; pero, ¿qué aporta Alien Breedd II de nuevo? Siga leyendo ....

Empezaremos diciendo que es instalable en el disco duro, pero que tendremos oportunidad de elegir entre dos versiones, la de dos megas de Fast o la de cuatro, dependiendo de lo que tengamos en nuestro Amiga.

En esta segunda parte se ha optimizado más el código del juego, por lo tanto en alta resolución y en 1x1 con el 030 y fast nos irá mejor que en la primera versión. Para los que todavía tengan un A1200 "pelado", necesitarán usar una resolución normal de 2x2 para un funcionamiento medio.



Tendremos 16 niveles repletos de acción hasta los dientes, llenos de detalles y de curiosidades, muchos más que su predecesor. Se nota que se han preocupado bastante más por no decir que creo que es el mejor clónico del Doom para el Amiga.

Y seguimos en el tema gráfico. Las texturas han sido más cuidadas a la vez que el movimiento. Los personajes han sido dotados de inteligencia por lo que les aseguro que este juego es difícil, bastante difícil, no por el tema del avance, sino por las encerronas que son bastante frecuentes y los enemigos nos pueden dar más de una sorpresa. Tendremos movimientos de luces (Gouraud shading) y un mapa de orientación con rotaciones de hasta 360°. Aparte de todas las opciones disponibles desde el teclado que son muchas.

Tendremos también la opción de ir adquiriendo diferentes armas, por fin un juego donde podemos ir intercambiando las armas de una vez, genial. A cada cual más útil: bombas detonadoras, pistolas láser, la típica escopeta recortada y demás hacen que no tengamos piedad de nuestros enemigos.

Otro elemento indispensable es el sonido. Podremos llegar a pensar que nuestro Paula está antiguo, pero ni mucho menos ya que en el juego tendremos la posibilidad de usar un nuevo modo: aparte de los cuatro típicos canales, podremos usar el estilo Surround con ocho canales, sí, sí con ocho. Y es que a veces sigo sorprendiéndome yo mismo de nuestro Amiga.

Team 17 viene a demostrar que sigue apoyando al Amiga en un momento delicado, ya que los usuarios no nos podemos permitir el lujo de seguir perdiendo a gente que siga apoyando al Amiga. Alien Breed II aprovecha los chips de nuestro ordenador para llevarnos a un pasaje donde nos tendremos que infiltrar para descubrir los planes y objetivos, para más tarde destruirlos.

También, para que el juego no se nos termine nunca, disponemos de un disco aparte para la opción de editar niveles con nuestras propias animaciones, texturas, sonidos y elementos que queramos añadir a nuestro juego.

También la opción de dos jugadores y la de linkear dos ordenadores están presentes en el menú del juego, y es que no nos falta de nada.

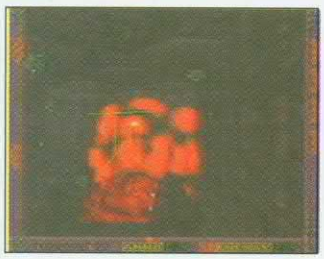
En definitiva, es una segunda parte que supera bastante a la primera, en casi todo. Gráficos geniales, adicción elevada, dificultad muy ajustada, un sonido envolvente si conectamos nuestro ordenador a una cadena de música. No se le puede pedir más a algo tan maravilloso, bueno sí, una tercera parte que aproveche las tarjetas con Cybergraphix o Graffiti, que se están convirtiendo en todo un estándar. Team 17 chapeau and Amiga Forever.*SG*

Adicción:	80%
Sonido:	90%
Gráficos:	85%
Originalidad:	72%
Dificultad:	75%
Animación:	80%

De vez en cuando, podemos ser afortunados y encontramos con una especie de "butiquin" que nos añade más vida y permite que continuemos....

Algunas novedades impactantes en el tema gráfico son los haces de luz, las sombras, los túneles arqueados, las escaleras....etc









DUNGEON MASTER II
The Legend of Skull Keep

El Rol en su esencia

Quizás haciendo un poco de historia les haga recordar algo maravilloso que pasó por delante de nuestros monitores. A algunos, simplemente les pareció un juego más, con enigmas un poco difíciles pero muy monótono. Otros, amantes del género y del mundo del Rol quizás hablemos del maestro de los juegos de este mundo, su nombre es Dungeon Master.

Estamos por el año 87 cuando hizo su aparición para Amiga y todavía AtariST. Me tuvo muchas horas pegado a mi monitor, quizás por la novedad, o por la semejanza co los tableros o por todo, era y sigue siendo genial, aunque, como todo últimamente avanza muy deprisa, se está quedando atrás.

Muy difícil lo tiene Interplay para superar lo insuperable, con tanta técnica y tanta historia. Aún así aquí nos ha llegado Dungeon Master II.

Después de ocho años este sistema de juego permanece dentro de las últimas novedades que aparecen en el mercado, aunque Dungeon Master II siga teniendo el mismo encanto y fantasía de su homónimo.

Dada la nueva generación de Amigas, y por lo tanto la versión AGA, se ha escogido una paleta de colores muy buena con lo que podremos disfrutar de los famosos 256 colores. Tendremos escenarios muy variados en los que todo influye: podremos estar en el bosque, ver como el día va oscureciendo, encender una antorcha para poder ver, ver empezar la tormenta y la lluvia, con lo cual la antorcha permanecerá menos tiempo encendida. Genial, es decir, que todos los acontecimientos tienen una consecuencia real.

En lo que respecta a los personajes, decir que tendremos más dominio sobre ellos pudiendo girarlos para cubrirnos las espaldas, separarlos, etc. También los enemigos están dotados con inteligencia, como cuando vamos a la tienda golpeamos en la mesa y nos llega el vendedor al que por más que intentemos destruir por todos los medios será imposible. Si intenta sacarle o tirarle una piedra de las de afuera, los vigilantes de la sala le matarán. Nos meteremos en diferentes situaciones donde en cada momento y según la manera en que reaccionemos las reacciones serán diferentes.

Aparte de todo lo comentado, decirles que todas las acciones transcurren en tiempo real. Lo notaremos en la forma como amanecer los días, tiempo transcurrido, elementos de la meteorología y cuando anochece. Todo cuidado con mucho esmero creando en su equipo de música un ambiente muy siniestro y a la vez alucinante.

En el sonido se ha empleado la técnica 3D para saber cuándo tenemos un enemigo cerca o lejos, emulando la distancia y profundidad, creando un ambiente más realista. El mapeado se ha extendido, la dificultad está ajustada muy bien, no en vano tanto trampas como acertijos necesitarán su tiempo para ser superados, pero poco a poco nos meteremos en una historia que nos llevará a la adicción.

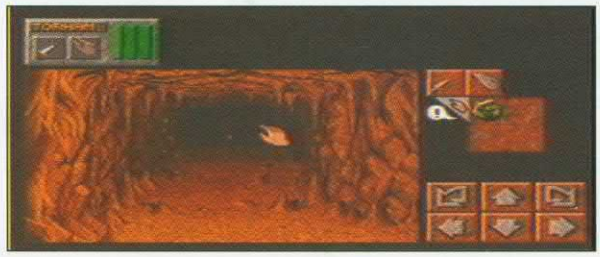
Por lo tanto, el sistema de juego sigue la misma pauta que su predecesor por lo que la jugabilidad y durabilidad del juego están garantizadas. Pero hay grandes y notables cambios en cuanto empezamos a jugar: objetos más grandes con su propio sonido, armas de las más diversas formas y mucha variedad, y, sobre todo, grandes escenarios para explorar en una aventura que podremos disfrutar todos los usuarios de Amiga, en una época en que los juegos de rol y aventura no abundan.

Funciona en todos los Amiga AGA y en las versiones antiguas de Amiga necesitará un 020 y dos megas de RAM.

Para los jugadores de Rol y, sobre todo, para los que tengan añoranza de la primera parte, Dungeon Master II ha venido para cubrir ese hueco. El rol más puro. *SG*

Adicción:	**70%**
Sonido:	**70%**
Gráficos:	**75%**
Originalidad:	**65%**
Dificultad:	**75%**
Animación:	**80%**









El escenario, aunque parecido al estilo DOOM, es mucho más ROL, mucho más aventurero a la antigua usanza, aunque no por ello pierde interés. Tenemos enemigos, puertas, túneles, objetos, personajes y acertijos para toda una semana...o más.



Si bien el juego no es difícil, si que tenemos que pensar antes de actuar precipitadamente. ¿Pensar? Sí, hay juegos en los que no sólo se "mata"...





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



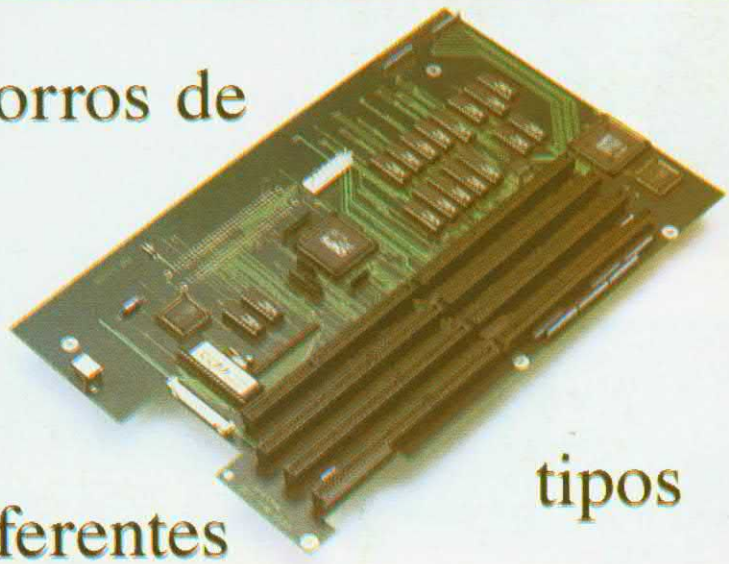
tu imagen

Stabilizing
No color flickering
Color shift
Video-Enhancer

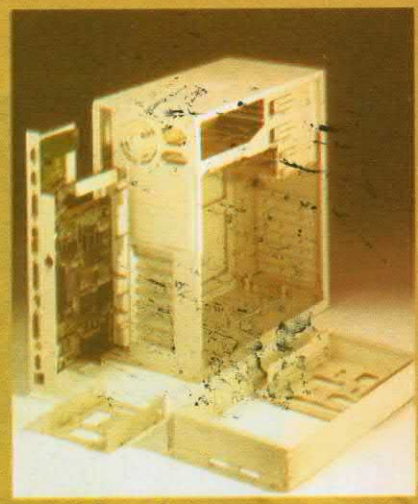
AMIGA FLEK
ESPAÑA S.L.

MicronIK®

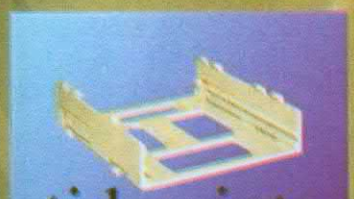
Zorros de



diferentes tipos

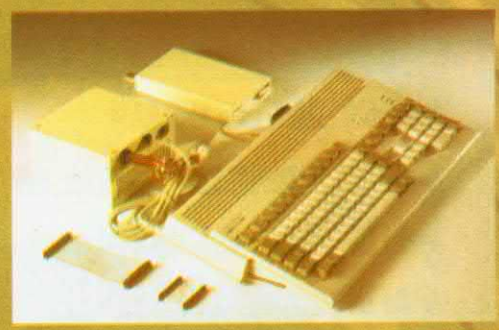


Fàcil de montar

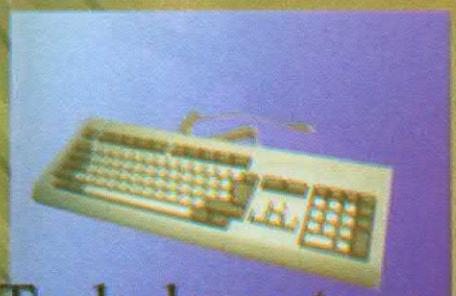


bastidor interno

infinitiv

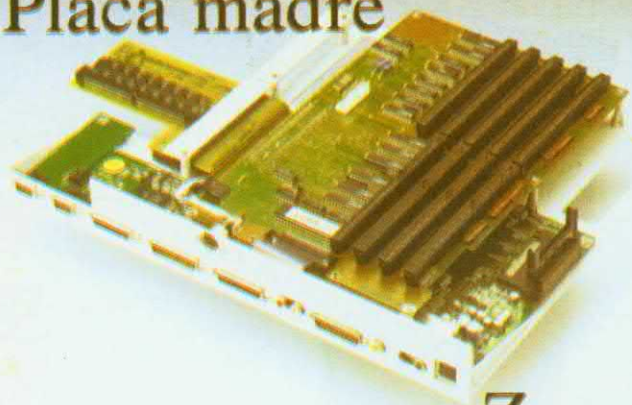


Fuentes de gran potencia



Teclado externo

Placa madre



con Zorros

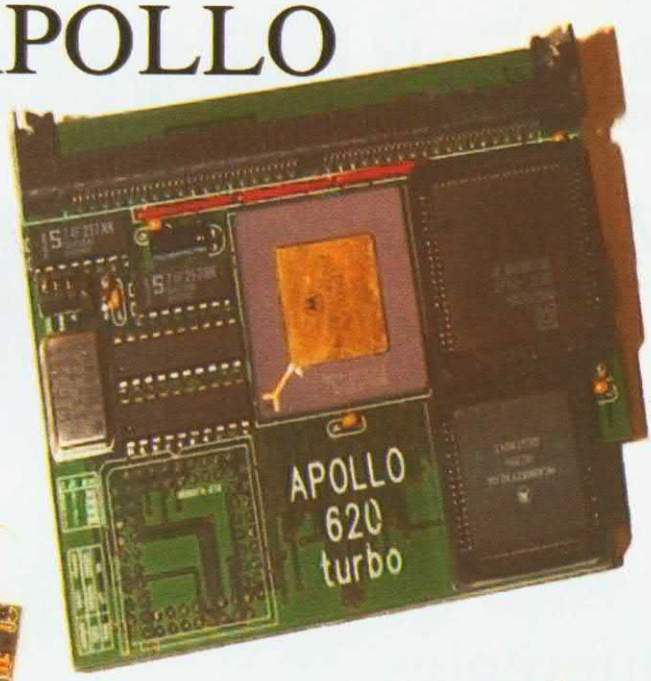


Torre Infinitiv modular

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

APOLLO





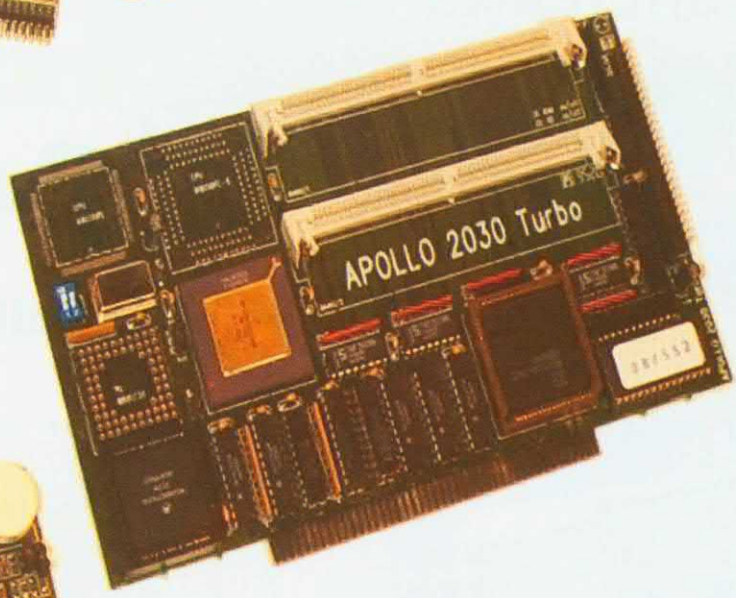
Apollo 620 25Mhz, hasta 8MB RAM

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

Apollo 1240 25Mhz hasta 32MB RAM,reloj

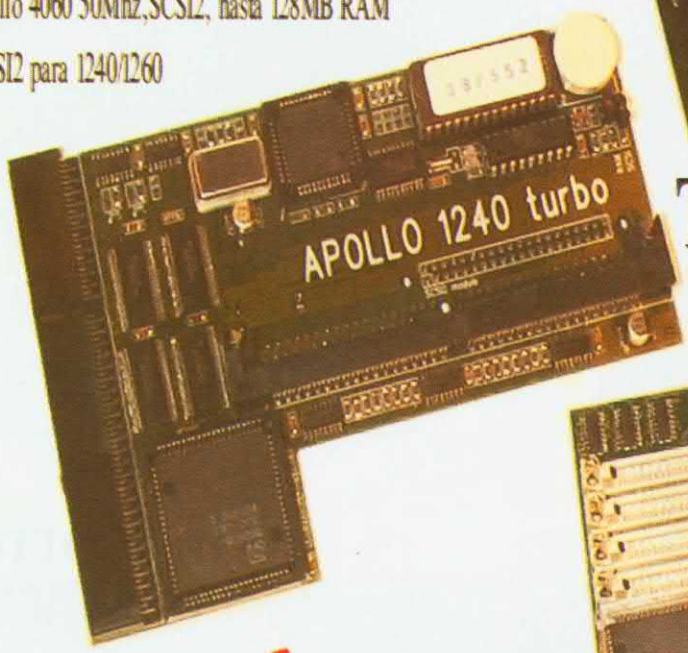
Apollo 1240 40Mhz hasta 32MB RAM,reloj

Apollo 1260 50Mhz hasta 32MB RAM,reloj

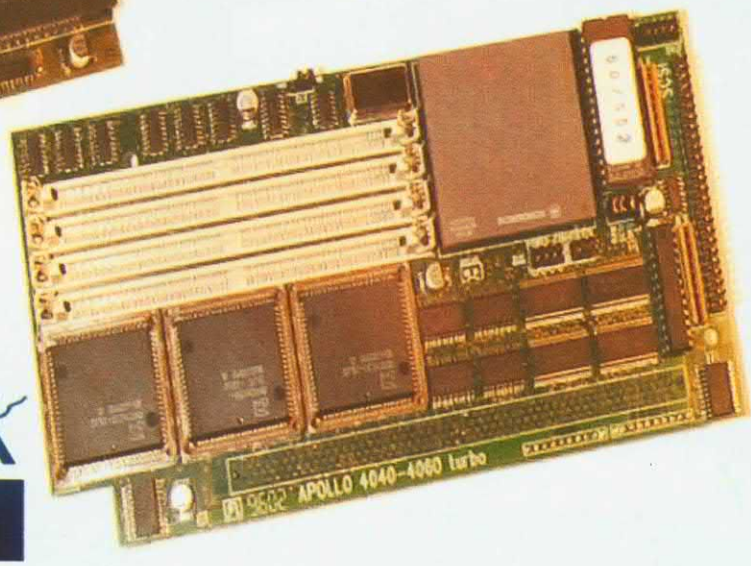


Apollo 4040 33Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4040 40Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4060 50Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM

SCSI2 para 1240/1260



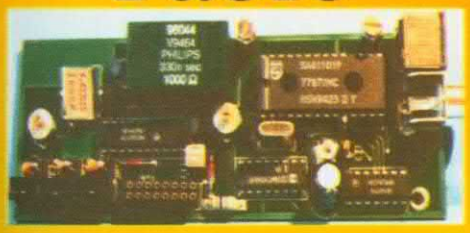
Todo disponible YA !!!



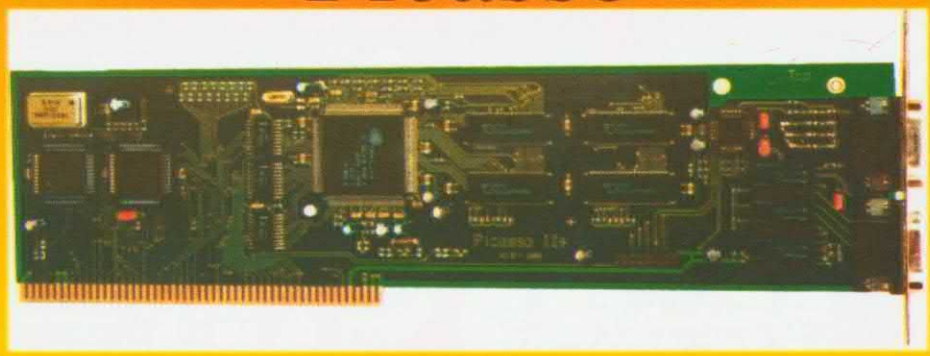
AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

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 !



LIGHTWAVE 3D VERSUS 3DSTUDIO

Amiga con Lightwave 3D. PC con 3D Studio. ¿Qué ocurre si los enfrentamos uno contra otro? Isidro Espinazo lo ha hecho por nosotros y les cuenta su opinión.

POR ISIDRO ESPINAZO

Ha pasado ya mucho tiempo desde que se comenzaron a utilizar los ordenadores como herramientas de efectos especiales. Hay que recordar que empezaron a usarse en las películas con el fin de sustituir las ya desfasadas maquetas para poder obtener así unos resultados más reales.

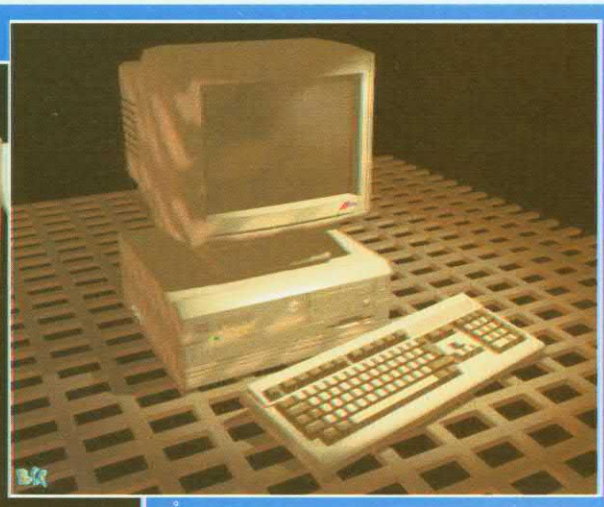
Todo empezó a principios de los años ochenta con el estreno en las salas de cines de la película TRON, unos cuantos años más tarde apareció una producción que incorporaba técnicas en 3D increíbles cuyo nombre es TERMINATOR2. Sin embargo, no fue la primera película en incorporar este tipo de técnicas como decían en los reportajes de TV, la primera película en incorporar este tipo de efectos de morphing fue Abyss y después le tenía que haber seguido Robocop 3. Por problemas de presupuesto no pudo ser estrenada antes y al final tuvo que ser proyectada un año después de que se estrenara Terminator 2 con lo cual perdió el puesto que le correspondía por méritos propios. Estas formas de trabajar con el ordenador se conoce hoy en día con el nombre de INFOGRAFÍA.

En este artículo no voy a hablar de los programas superprofesionales que se usan en el cine para hacer películas de un montón de millones de dólares de presupuesto como puede ser el Alias Power Animator.

Lo que pretendo comparar son las principales diferencias entre los dos programas más extendidos de 3D del entorno AMIGA/PC, es decir LIGHTWAVE y 3DSTUDIO. Ambos serán comentados en su cuarta versión, aunque ya no son las

PENTIUM CONTRA AMIGA





¿Hasta qué punto es justa la comparativa de un Pentium 166 Mhz con un M68060 a 50 Mhz? Sería más justo esperar al módulo RISC PowerPC de 150Mhz que Phase 5 tiene para Amiga...¡y volver a comparar!

De todos es conocida la rivalidad que existe entre plataformas como Amiga y PC. Ahora, el PC está muy cerca de todo lo que Amiga tuvo hace ya años, y se hace evidente una necesidad de innovación en el hardware del Amiga. El PC tiene a su favor una mayor velocidad de cálculo, pero el Amiga cuenta con una multitarea en su sistema operativo todavía no igualada por Windows.

últimas versiones que han aparecido en el mercado, sí son las más extendidas.

Por un lado se encuentra el programa Lightwave de NEWTEK que ha revolucionado la industria de las productoras de vídeo desde que hizo su aparición en los ordenadores AMIGA. Su última versión se encuentra disponible para las plataformas de AMIGA, PC Y SILICON GRAPHICS. Por otro lado, se encuentra el conocido 3DStudio para PC de la empresa AUTODESK creadora también del famoso programa de diseño Autocad.

En abril del 96 se presentó oficialmente la última versión de este programa llamado 3D Studio Max. En realidad no se trata de una nueva versión del programa, sino que está totalmente reprogramado. Funcionará bajo Windows NT, aunque saldrá otra versión, más reducida, para el MS-DOS. Según algunos, esta nueva versión de 3DS superará a todos los programas que se han hecho hasta ahora, pero, como siempre, andan ocultado algun pequeño detalle sin importancia, y ese detalle es como casi siempre la configuración que necesita el programa. Esta vez, si los usuarios de PC quieren usar la nueva versión del 3DS van a tener que hipotecar la casa para comprarse 64 Megas de RAM y un Pentium Pro y éstos son sólo los requisitos mínimos para arrancar el programa.

Pero en fin, volvamos al tema que nos trae de cabeza a todos, este es un estudio comparativo realizado después de un completo análisis de los dos programas.

Vamos a empezar por donde comenzaría un buen infógrafo, por el modelador de objetos. Ambos programas disponen de un buen modelador de objetos, en los cuales encontramos las opciones imprescindibles de todo modelador que se precie: revolucionar, extrusionar o crear operaciones booleanas. También en ambos podemos usar las primitivas básicas de crear un cubo, una esfera, un cilindro...aunque no significa que ambos sean idénticos.

En principio se echa en falta alguna primitiva más en el LW, que se soluciona con el uso de macros, opción que no se presenta en el 3DS.

Una de las opciones mas útiles en el modelador del LW es la ventana donde se puede observar, si así se desea, el objeto en movimiento tanto en wireframe como en sólido, sin tener que abandonar el modelador. (Esta opción no está incluida en la versión 4.0 de LW de PC).

La opción de movimiento no se encuentra en el 3D Studio y se echa mucho de menos en este tipo de programa. Otra de las opciones que se echa en falta en el 3D Studio es la falta de capas (layers), lo cual hace mas difícil el trabajo con los objetos, o las macros, también inexistentes. Y es que se da la circunstancia de que la gran mayoría de los usuarios que trabajan con 3DS usan el programa de CAD Autocad para modelar los objetos.

Uno de los puntos más fuertes del modelador del LW son las macros que facilitan la creación de objetos complejos rápidamente, ahorrándonos así un montón de esfuerzo y tiempo, aunque para la creación de una macro sea necesario saber programar bajo ARREX.

Es de destacar también la incorporación en la versión 4.0 del LW de los Plug-ins, gracias a los cuales podemos añadir al modelador programas externos ajenos al LW que complementan sus capacidades a la hora de hacer visualizaciones de objetos en sólido o en wireframe.

En el 3D Studio se encuentran los IPAS, con los cuales se pueden realizar todo tipo de tareas, tales como creación de vegetales (silicon garden), creación de Lens Flares (LENS), editor de SPLINES (BPATCH)...

También hay que tener muy en cuenta que el precio de los IPAS es realmente desorbitado para el cometido que tienen.

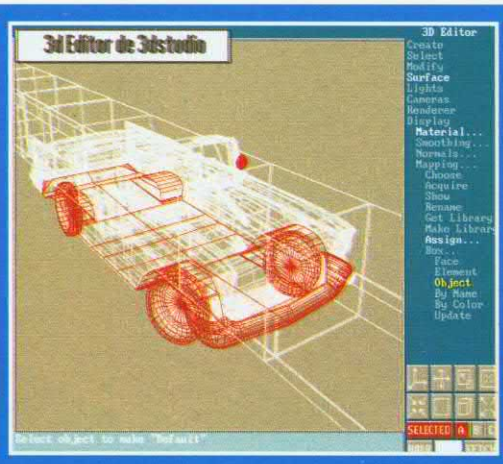
Pero entremos de lleno en el modelado de objetos. En este aspecto hay que comentar que el 3DS tiene opciones muy interesantes, como la orden FIT en la que se introducen 3 formas: una para la vista de la planta, otra para un perfil y una tercera que será la forma de la extrusión. Con este orden se consiguen objetos que serían muy costosos de realizar de otra manera. Además, permime combinar varias operaciones simultáneamente, como extrusionar un objeto, rotarlo y escalarlo, con lo que conseguimos objetos de muy alta calidad.

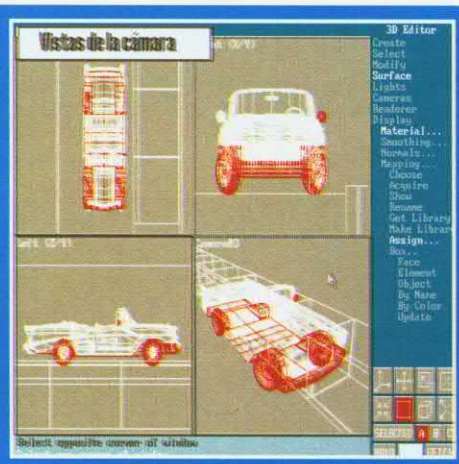
En el tipo de objetos compatibles hay una clara ventaja para el LW, puesto que soporta los formatos lwobj, dxf(de autocad), 3ds, wavefront, swivel 3d, sculpt3d. Si es necesario trabajar con otros tipos de objetos que no sean directamente

Los resultados obtenidos en la creación de luces con el programa LENS del 3DS son bastante inferiores en calidad a los resultados obtenidos con el LW.









La información de las texturas aplicadas al objeto son guardadas junto con el fichero del objeto. Con lo que al cargar el objeto su textura se encuentra ya aplicada.

compatibles, como por ejemplo con extensión iobj del Imagine, es posible utilizar el programa Pixel3DPro y convertirlos a formato del LW.

No voy a dejar de lado un asunto que está causando cierta polémica entre los usuarios de PC: el supuesto render a tiempo real del 3DS en una ventana situada en la parte inferior derecha de la pantalla, de nuevo se vuelve a meter la pata hasta el fondo y como siempre es por desconocimiento del tema. La cuestión es: ¿dispone el 3DS de render a tiempo real? La respuesta es rotunda ¡NO!. Dispone de un previo de la escena, sin sombras ni texturas, bastante pésimo, que muy difícilmente reacciona al movimiento de la cámara, es más, para dejar claro el tema, realicé una prueba con un 486 a 100 mhz y con el previo de una escena de 30.000 polígonos era realmente lento.

Los bones, o huesos, son hoy en día una de las opciones que más se aprecian cuando se crea una animación con objetos. Mediante esta opción se consiguen unos resultados muy espectaculares a la hora de dar vida propia a los objetos en el estilo de la película Toy Story de Pixar.

También el LW incorpora la opción de cinemática inversa para poder realizar así emparentamiento de huesos. Todas estas herramientas no las tiene el 3DS, pero se pueden implementar si compra el último paquete de IPAS por el módico precio de 200.000 pts, increíble pero cierto.

Pasemos ahora a la creación de la escena. He de decir que es muy importante la buena colocación de los objetos, luces, cámaras,... para obtener unos resultados óptimos.

Una de las opciones más potentes y eficaces del 3D Studio es la posibilidad de seleccionar varios objetos, y así realizar operaciones que afecten a todos por igual, como escalarlos, moverlos, rotarlos,...

Por otra parte, la forma de trabajar con los objetos en el LW es muy intuitiva: basta con seleccionar los objetos y darles tamaño con la opción "size" y después se les da una posición en la escena, también se pueden rotar como se desee. Todo de una forma muy sencilla sin apenas complicaciones.

Una anécdota interesante es que ambos programas disponen del efecto Motion Blur, pero su funcionamiento es totalmente diferente: mientras que en el LW sirve para desenfocar la cámara, en el 3D Studio los objetos animados van dejando una estela a su paso.

Para terminar con la escena, hemos de decir que la forma en la que salvan ambos programas es muy diferente. Mientras que el LW crea un fichero muy pequeño, en el que constan la posición y tamaño del objeto, además del lugar de ubicación del directorio en el que se encuentra, el 3DStudio salva todo, a excepción de las texturas, por supuesto, en un único fichero, lo que hace que ocupe muchísimo más espacio en disco.

En cuanto a las luces el LW es, sin lugar a dudas, bastante más potente y es en lo que sobresale. Tiene la opción de crear puntos de luz visibles, y no es posible realizarlo en el 3DS sin recurrir al programa externo LENS.

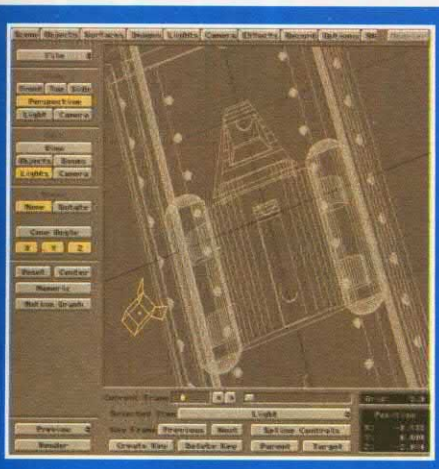
Si de verdad hay que trabajar con luces está claro que la mejor opción es usar Lightwave. Tanto en las escenas que precisen de Zoom en la cámara como en escenas oscuras, el efecto que producen los lens flares en las lentes de la cámara es prácticamente real.

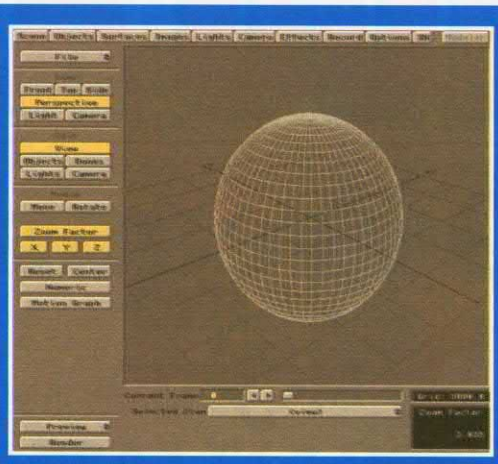
Una vez terminada la colocación de los objetos, el siguiente paso es

LIGHTWAVE y la portada

La portada de este mes es un ejemplo de gráfico 3D generado con el programa Lightwave en un Amiga. Sin duda, y como se puede apreciar en la portada, las luces y los lens flares son muy espectaculares en LW, así como el realismo increíble que plasma en los resultados finales. Por este motivo es muy utilizado en el mundo del cine y vídeo para crear con gran realismo efectos especiales o mundos existentes únicamente en la imaginación del artista 3D...









aplicarles la textura, color, transparencia... correspondientes.

En el LW todo esto lo encontramos en el menú Surfaces, mientras que en el 3DS se encuentra en el Materials Editor. En este tipo de programas es imprescindible tener un buen editor de "Surfaces" (superficies de los objetos), puesto que la imagen final se verá directamente afectadada por estos materiales.

La forma de aplicar texturas en el LW es similar a la de cualquier otro programa de 3D. Podemos crear texturas transparentes, opacas, autoiluminadas...en definitiva, un sinfín de combinaciones.

Hay que comentar que el editor de materiales del 3DStudio es bastante potente y de fácil manejo a su vez, permitiendo la creación de texturas muy complejas. Además, es posible ver al momento el resultado aplicado en un cubo o una esfera.

En el rendering el LW obtiene muy buenos resultados gracias a su modo de cálculo RAY TRACING, aunque hemos de decir, en su contra, que este modo de calcular la imagen es el más lento que se pueda encontrar. Es una lástima que el LW no posea otros modos de generación ya que se ahorraría bastante tiempo en pruebas que no necesitan este tipo de render.

Un claro ejemplo es el conocido IMAGINE de Impulse, que al tener varios modos de rendering, nos permite seleccionar el más adecuado para cada momento permitiendo ahorrar muchísimo tiempo en previos.

El 3DS, en cambio, trabaja en CAST TRACING. Aunque las sombras las puede calcular en RAY TRACING, los resultados son bastante mediocres a la hora de simular líquidos o reflejos, como por ejemplo, cuando hay que crear un vaso lleno de agua o una piscina.

Hay que destacar también el menú de rendering del LW, en el que se pueden desactivar las sombras, reflejos, refracción,... además de poder renderizar la escena en wireframe, quickshade o realistic, dependiendo del detalle que se desee.

Por otro lado, tampoco tenemos que olvidarnos de los subprogramas externos que realizan terceras compañías para conseguir mejores resultados con el LW. En ocasiones, estas empresas nos sorprenden con módulos adicionales realmente impresionanates que nos facilitan increíblemente el trabajo, como por ejemplo el programa HollywoodFX de Synergy International, que nos permite muy fácilmente crear transiciones de vídeo con sólo cargar dos imágenes y de forma totalmente transparente para el LW. También nos ahorraremos mucho trabajo en la creación de títulos si usamos el maravilloso WaveMaker de Tony Stutterheim. Este tipo de herramientas trabajan casi siempre mediante Arexx y no suelen dar ningún tipo de problema, por lo que son muy recomendables.

CONCLUSIONES FINALES

Después de este análisis me quedó bastante clara la superioridad total del LW frente al 3DStudio. Es inexplicable como un software tan incompleto como el 3DS puede llegar a armar tanto revuelo entre los usuarios de PC. Existen mejores opciones y es una auténtica contradicción, porque están dejando escapar programas tan buenos como IMAGINE, CALIGARI, REAL 3D, y el propio Lightwave 3D.

La cruda realidad es que la mayoría de los usuarios de 3DS ponen por delante la velocidad a la calidad del render. Lo cierto es que 3DS está falto de opciones importantísimas como las macros o la falta de características como bones, render con raytracing o spline curves. No hay lugar a dudas que lo que más impresiona del 3DS es su elevadísimo precio, para lo flojo que es el programa. Una vez más se vuelve a demostrar que se vende más la propia marca, o sea Autodesk, que el producto en sí y es realmente ilógico. También hay que tener en cuenta que se están impartiendo una gran cantidad de cursillos de 3DS y existe una extensa bibliografía dedicada exclusivamente al programa, lo que ayuda a su comercialización.

Sin embargo, el LW es un programa para el cual no se ha editado todavía un solo libro en castellano (aunque sí en inglés).

En el apartado de producciones profesionales, sobresale LW tanto en TV como en Cine. Un claro ejemplo de todo esto son los efectos FX que aparecen en las series de TV: Expediente X, Babilon V y en el cine Stark Trek VI, 007 Golden Eye etc..

También se debe destacar la ventaja total que tiene LW contra el 3DS en el tema de la multitarea, puesto que LW trabaja en multitarea total frente a la mediocre monotarea del 3DS, que mantiene tan exclavizados a los usuarios de PC.

Como resultado final, encontramos que el 3DS, con los IPAS, supone un gasto de alrededor de 700.000 ptas. mientras que el LW lo tiene todo implementado por menos de 200.000 y los resultados con dicho programa son muchísimo más reales.■ *IE*

AGRADECIMIENTOS:
Para la realización de este artículo he contado con la ayuda del infógrafo Sergio Fernández Martín.

La versión del 3D Studio Max incluye el calculo RAY-TRACING aunque, como es de esperar, para trabajar con este tipo de cálculo hará falta una "burrada" de memoria RAM y más teniendo en cuenta que funciona bajo Windows NT.



100x100 AMIGA

¡Novedad!
Wb.2.x
Wb.3.x

100 Preguntas y 100 Respuestas sobre el AMIGA



Francisco Martín ha reunido un centenar de respuestas a unas preguntas que son del interés general de todo usuario de AMIGA...
Un dossier repleto de información indispensable para cualquier usuario del increíble AMIGA.
En CASTELLANO y actualizado.
Edición limitada a los 300 primeros pedidos.

Próximo lanzamiento por



¡ Sólo 1.995 ptas. !

Resérvelo ¡YA!

O se quedará sin él...

Editado y distribuido por InFo Technologies S.L.

Pedidos: (93) 680 04 34 Fax. (93) 680 08 12 Email:infotech@readysoft.es

Servimos a toda España. Portes no incluidos.

INFORMATICA 2021 (MÁLAGA)

10 años al servicio del Amiga.
C/ Avda. Rosaleda 1, Teléfono Fax 952-220271 909 84 34 36
Todo para tus ordenadores AMIGA 500-1200-2000-4000

Todo en Amiga para los usuarios de toda España.

ACELERADORAS
CHIPS
CDROM
DIGITALIZADORES
MIDI
CONTROLADORAS
DISQUETERAS
MEMORIAS SIMM

AMIGA AMIGA

Disponemos de gran cantidad de productos.

Consulta nuestros precios.

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

Teléfono : 93-3537267
Fax : 93-2762542
Horario : de 10:00 a 17:00h

CD-DIRECT

Venta Directa de Cd-Roms + Complementos

Servicio de Grabación y Duplicación de Cd-Roms

NOVEDADES CD-ROM AMIGA

Moviemaker Special Effects	8900.-	Amiga Tools 5 CD	2900.-	Amiga Developer CD	2300.-
Photogenics V2.0 CDROM	17900.-	Art Studio Plus CD	8900.-	Print Studio Pro CD	5900.-
Multimedia Backdrops CD	3400.-	Imagine PD'96 CD	3400.-	Octamed Soundstudio CD	6900.-
Hottest 6 Profesional CD	4100.-	Scene Storm CD	3800.-	Amiga Repair Kit CD	6900.-
3000 JPEG Textures CD	3400.-	Dem Rom CD	3400.-	Aminet 13 CD	2300.-

NOVEDADES JUEGOS DISCO

Alien Breed 3d II Killing Grounds	5100.-	Fighting Spirit	5100.-	Formula One Masters	3900.-
Touring Car Challenge	3100.-	Hillsea Lido	3500.-	Football Masters	3900.-
Tiny Toy Adventure	4500.-	Valhalla 3	4700.-	Nemec IV	3600.-
Speris Legacy	5100.-	Zeewolf II	4400.-	Primal Rage	4900.-

NOVEDADES HARDWARE

Raton Alfa Data 400 DPI	2300.-	Cd-Rom 8X Atapi + Idefix	17.900.-
Raton Wizard 560 DPI	4900.-	Cd-Rom 10X Atapi + Idefix	20.900.-
Trackball Alfa Data	5900.-	Cd-Rom 4X SCSI + Idefix	17.900.-
Rom V2.05 A500/2000	5900.-	Hd 850 MB IDE	24.650.-
Rom V3.1 A4000	8900.-	Hd 1,2 GB IDE	29.250.-
Kit Rom 3.1 A500/2000	17900.-	Hd 1 GB SCSI	45.240.-
Kit Rom 3.1 A1200/4000	18900.-	Hd 2 GB SCSI	82.850.-

The Real Floppy FIX!! No más problemas de Floppy en los A1200! Interface para el perfecto funcionamiento de la unidad de disco en los nuevos A1200.
The Real Floppy Fix + James Pond 3
4900.-

Pide nuestra Lista de Precios sin compromiso.Llamanos y te la enviamos.Más de 200 titulos !!
Envios a toda España!Consulta formas de pago y portes (reembolso,transferencia,Visa etc).
10% de Descuento en compras superiores a 10.000.-ptas.

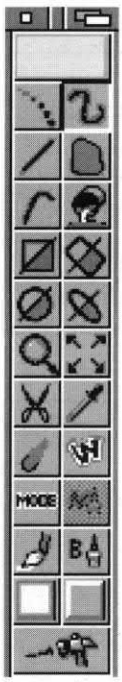
POR MIKEL ARZAK

PHOTOGENICS VERSIÓN 2

Nueva versión de uno de los programas de proceso gráfico más utilizado en Amiga. Sin embargo, ¿es o no una nueva versión con grandes mejoras? Mikel Arzak se lo cuenta a continuación.



Figura 1. La caja de herramientas no ha sufrido cambios. Tan solo en su diseño.



Hace algo más de año y medio Almathera lanzó un nuevo programa gráfico que iba a romper moldes. Se trataba de Photogenics, un programa basado en el famoso Photoshop de Macintosh, pero con una filosofía totalmente nueva y original. De esta forma, y también gracias a un ajustadísimo precio, Photogenics fue un éxito de público y crítica. Ahora Almathera ya tiene a la venta Photogenics en su versión 2.0. Veamos si cumple con las espectativas creadas.

La verdad es que se esperaba esta versión con gran impaciencia. Almathera ha esperado todo un año para lanzarla, aunque esta vez no ha realizado ningún tipo de publicidad, y la verdad es que no la necesitaba, ya que Photogenics tiene suficiente 'nombre' como para venderse sin problemas. Eso sí, Almathera envió una carta a los usuarios registrados con una interesante oferta de actualización, para conseguir unas buenas ventas iniciales. Y es que para los nuevos usuarios de Photogenics existe un handicap importante: la versión 2.0 no es tan barata como las anteriores, ya que su precio casi se ha duplicado, rondando las 20.000 ptas. ¿Y qué recibimos a cambio?. A simple vista no mucho: una sola cajita de cartón con un CD-ROM en su interior. ¡Sí! ¡Sí!, ésta versión de Photogenics va en CD-ROM, aunque existe la posibilidad de pedirla en formato disco.

Una vez insertado el CD-ROM en la unidad, nos encontramos con el típico instalador standard de Amiga. La instalación no da problemas en un 4000, aunque hemos probado a instalarlo en un 1200 y da algunos errores el script de instalación. Dicha instalación es bastante larga, aunque es de agradecer que Almathera nos actualice librerías y datatypes durante la misma.

Ansiosos por ver las novedades que incorpora, cargamos el programa (es más lento que antes), y nos encontramos con una pantalla similar a las versiones anteriores. A primera vista se ve que han cambiado el diseño de la caja de herramientas, aunque no se le ha incorporado ninguna función nueva (ver fig. 1). Sin detenernos un momento abrimos una imagen de prueba. Todo sigue igual, la imagen carga sin problemas y a la misma velocidad que antes. Y una vez aquí, con una imagen en pantalla, nos preguntamos dónde están las novedades de esta versión. Pulsamos 'Help' y accedemos a la ayuda on-line de que dispone Photogenics. Esta es una de las novedades de la versión 2.0, los señores de Almathera han querido ahorrar papel (un gesto muy ecológico) y han realizado un manual en formato HTML (utilizado para páginas Web de Internet), que se visualiza con el programa AWeb, que se incluye en el CD-ROM. Tiene una presencia muy agradable (ver fig. 2), pero me da en la nariz que no es tan útil como un manual en papel. Bueno, qué se le va a hacer, menos es nada. Asi que consultamos la sección referida a las novedades de ésta versión, y pasamos a examinarlas.

Photogenics 2 incluye un sistema de imágenes virtuales, con el cual podemos cargar imágenes aunque tengamos poca memoria. Photogenics se encarga de cargar la imagen apoyándose en el disco duro y sin utilizar la MMU. El proceso es parecido al que realizan los programas de memoria virtual, aunque, como era de esperar, Photogenics es bastante más lento que éstos programas. Sólo para momentos realmente apurados.

Los programadores de esta versión, en la que no ha participado el autor del Photogenics original (Paul Nolan), han reorganizado opciones que antes estaban desperdigadas por los menús y que no podían incluirse en los modos de pintura. Para ello, han creado un nuevo apartado similar a los modos de pintura. Se denomina Efectos, y en él se han introducido funciones ya conocidas (AutoContrast o Blur) y otras nuevas (Fractal o Pyramid). La forma de utilizarlos es similar a los de los modos de pintura, aunque pueden utilizarse al margen de la capa de pintura.

El tan esperado soporte del formato ANIM llega con la versión 2.0, aunque creo que nunca se va a utilizar, ya que Photogenics no lo implementa de una forma lógica y potente, sino que carga un solo frame de un archivo ANIM, y al salvar, hace falta realizar un proceso

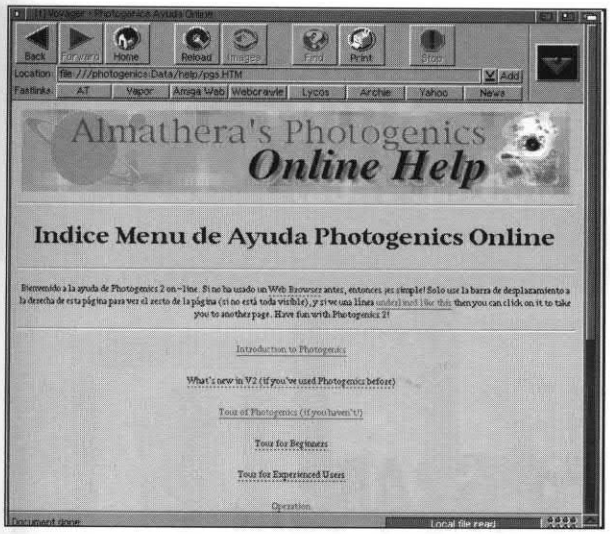


Figura 2. Almathera ha decidido sustituir el Manual en papel por una ayuda on-line. No estoy de acuerdo con el cambio, aunque se más "ecológico", prefiero el manual tradicional.

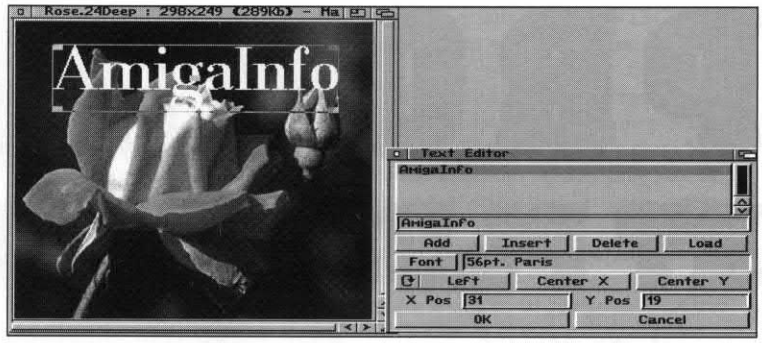


Figura 3. Ahora es más fácil insertar texto en las imágenes con esta opción, para aquellos a los que no les gustaba la función Compose.

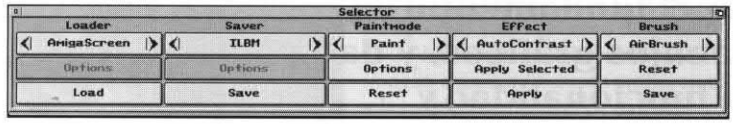


Figura 4. Una de las novedades más logradas es este selector. Fácil de utilizar y potente. ¿Quién da más?

demasiado complejo como para que sea útil. Tan sólo puede ser de utilidad a aquéllos que conozcan el lenguaje Arexx, que Photogenics lo ahora soporta. De todas formas, siempre he pensado que Photogenics no es un programa de animación.

Como ya se ha dicho, el Arexx se incluye en esta versión como parte integrada en el programa. Sobre dicho lenguaje y los comandos disponibles en Photogenics, existe una completa documentación en el manual HTML.

Una nueva característica, y que puede ser muy útil, es la de poder cargar y salvar la capa de pintura como archivo separado con formato IFF-Deep. Por ejemplo, puede crear una capa de pintura sobre una imagen, guardarla en disco, y recuperarla posteriormente en la misma imagen o en otra.

Y, por último, se han realizado cambios en algunos GIOs. Se han actualizado muchos de ellos (JPeg, PNG, etc.) y otros se han agrupado (el formato IFF24 se ha incluido dentro de ILBM).

Hasta aquí los cambios más importantes. A nivel de interface, han creado un nuevo standard denominado WidGet. Las ventanas WidGet se dimensionan en cualquier esquina (al estilo Windows de PC), y los gadgets de cierre no sirven para cerrarlas, sino para activar un seguro, que no es otra cosa que el impedirle a Photogenics que cierre dicha ventana una vez se haya seleccionado una opción interna. Puede parece un bug, pero en realidad es útil con algunas ventanas, como la de Modos de Pintura o Efectos, dejándolas siempre abiertas.

Otra de las novedades interesantes, y que no se anuncia en la ayuda, es la inclusión de la ventana Selector (ver fig. 3). Esta ventana resume de forma eficaz el Loader y Saver a utilizar, el Modo de Pintura y/o Efecto utilizado, y la Brocha seleccionada. En cada uno de los apartados se incluyen los botones de opción y acción correspondientes a cada uno de ellos. Realmente es muy cómodo utilizarlo y además soluciona un bug grave que hemos encontrado: cuando eliges salvar una imagen con un formato diferente a los standard o directos, no aparece el requester solicitando nombre de archivo.

Realmente no hay muchas más novedades en esta versión. Se han incluido algunas nuevas opciones dentro de los menús, como 'Insert text' que sirve para introducir texto directamente sobre la imagen (ver fig. 4), nuevos modos de pintura y efectos, de los cuales muchos son de relleno, aunque eso sí, los antiguos modos de pintura y efectos han sido mejorados con más opciones, previos de resultados, etc.

A la hora de imprimir se ha añadido el soporte del programa TurboPrint, aparte de los ya incluidos en versiones anteriores, Print Studio II y Prefs Printer.

En resumen, se puede decir que Photogenics 2 es más un lavado de cara que otra cosa. Se han reorganizado las funciones del programa, se han mejorado un poco dichas funciones dando un mayor control sobre las mismas, los ficheros GIO se han actualizado y se ha añadido alguno más (objetos LightWave, ProGrab24RT, etc.), y se han incluido las novedades ya comentadas. Pero el programa sigue siendo igual de lento (o rápido, según se mire), el refresco de pantalla sigue como antes, y las funciones complejas (como el efecto Blur) siguen no dando la talla.

Si usted es un usuario registrado, el producto es interesante, ya que la actualización tiene un coste muy bajo. Pero si todavía no disfruta de las anteriores versiones, ha de saber que Photogenics 2 no aporta grandes novedades frente a anteriores versiones, y que, hoy por hoy, sale mucho más económica la versión 1.2 que la 2.0.

Si la versión 1.2 se llevó una calificación de sobresaliente, la 2.0 se queda en el notable.

Para ponerse en contacto con el autor del artículo y resolver dudas sobre Photogenics, envía un E-Mail a "marzak@readysoft.es". *MA*

Versión Demo del Photogenics

En Amiga.InFo número 4 se distribuyó una demo del Photogenics 1.2

Lo que más...

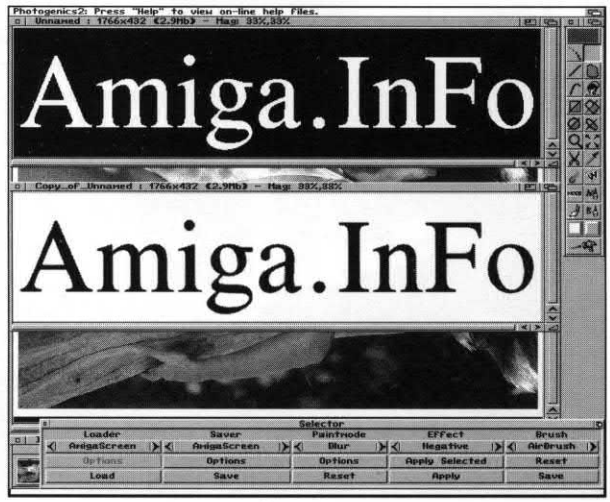
- **Nuevos GIO**
- **Arexx**
- **Nuevos efectos**

Lo que menos...

- **Fallos en algunas ventanas de petición**
- **Lentitud en la ejecución de algunos efectos**
- **Subida de Precio**

¿Dónde conseguirlo?

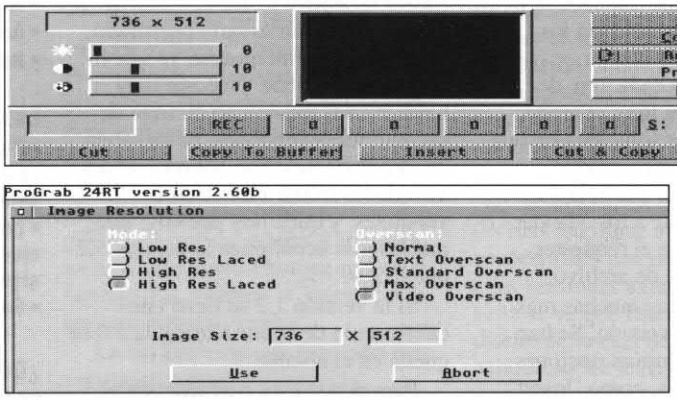
Amiga Studio
Tlf.943 31 22 82



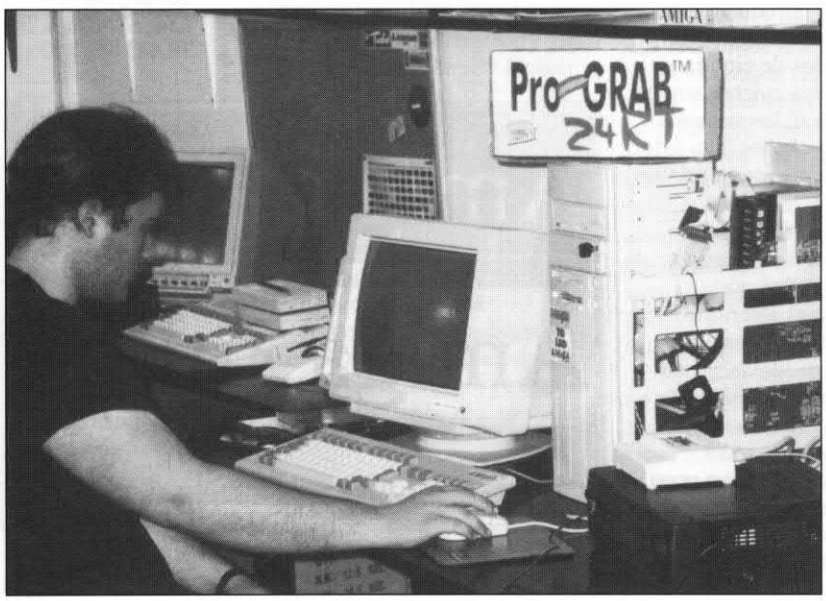
PROGRAB 24 RT PLUS

Los digitalizadores siempre han jugado un papel fundamental en los trabajos gráficos, y dada su funcionalidad y versatilidad son una herramienta imprescindible para los trabajos de vídeo. Néstor García les comenta una de las opciones del mercado con más éxito de venta.









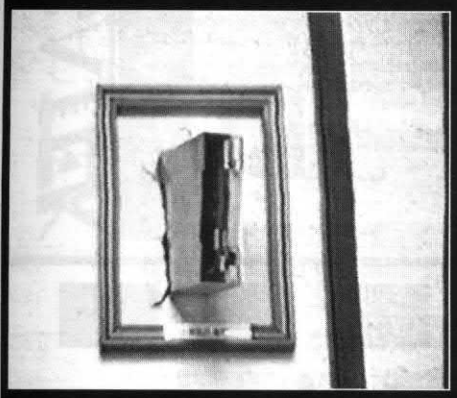
En estás imágenes pueden ver algunas de las opciones del programa del Prograb. La máxima resolución es la de 736x512. La imagen inferior muestra el momento de las pruebas con un A1200.

Esto ha determinado el camino que debería seguir este tipo de Hardware y ha evolucionado paralelamente con el mundo de la informática, suprimiendo muchos de sus antiguos defectos.Como resultado de esta evolución, tenemos ante nosotros a ProGrab 24RT Plus.

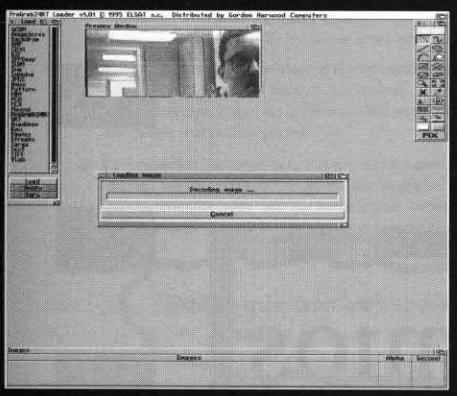
Si bien es cierto que hay una gran oferta de artículos relacionados con la captura de imagen , no todos son lo buenos que cabría esperar. Por propia experiencia sé que este tipo de hard nunca es infalible ni supone una solución definitiva a nuestros problemas. Los digitalizadores nunca han sido demasiado buenos, y siempre han requerido hard adicional (separadores de color, vídeos de pausa perfecta, un procesador bastante rápido, mucha RAM,...). Pero lo presentado con ProGrab difiere enormemente con esta antigua y triste realidad.

ProGrab 24RT Plus es básicamente un digitalizador en tiempo real dotado de un buffer interno de 24bits. Acepta señal de vídeo compuesto así como SVHS , es conectable al Amiga mediante el puerto paralelo o por PCMCIA (opción mucho más recomendable ya que se incrementa la velocidad de transferencia de datos muy notablemente) mediante un adaptador opcional. Cuenta con un software estupendo, permitiendo capturar pantallas en todos los

IMÁGENES DE PRUEBA CAPTURADAS DE VÍDEO
(SONY TRILOGIC E405)








Estas imágenes fueron capturadas de la salida de un vídeo con el programa Photogenics, el cual soporta el Prograb directamente a través de un cargador. Como pueden observar la calidad del resultado es muy notable.

formatos gráficos PAL y NTSC con o sin overscan y en un máximo de 24 bits. Puede aplicar algunos filtros y efectos mediante unos operadores de proceso de imagen y goza de pleno control automático sobre la entrada de señales así como un decodificador de páginas de teletexto. También soporta la captura de animaciones mediante frames consecutivos y su señal de audio. Con todo esto podemos asegurar que en su categoría, ProGrab 24RT Plus es el mejor digitalizador que existe en el mercado.

La antigua necesidad de una fuente de vídeo con una parada de imagen perfecta queda suprimida al operar en tiempo real y su habilidad de trabajar en 24 bits aseguran una calidad de imagen máxima (siempre proporcional a la calidad de la señal de entrada, claro). De este modo, incluso se podría conectar el digitalizador al euroconector de la televisión y capturar imágenes directamente del televisor sin necesidad de otros aparatos. El proceso de digitalización se simplifica enormente dejándonos a nosotros el control sobre los valores de brillo, color y luminancia, donde es necesario aplicar nuestras habilidades para conseguir una mayor calidad de imagen y evitar la saturación de color. La presentación que Amiga Studio le ha dado al producto es impecable y viene acompañado de su própia fuente de alimentación, cable de conexión al puerto paralelo y su disco de instalación. La mayor sorpresa fue encontrar un completo manual traducido al castellano (¡¡¡increible !!!) en su interior. Amiga Studio ha tenido que dedicar parte de sus esfuerzos a traducir la documentación del producto y a mejorar su aspecto de una forma excelente y como ejemplo a seguir para otros distribuidores. Podemos decir que ProGrab es un artículo altamente recomendable, apto para uso doméstico o profesional con un precio bastante ajustado (35.000 pts).Tanto las personas vinculadas al mundo del vídeo como del diseño o del DTP deberían invertir en este hard para disponer así de una puerta con la realidad.■ *ngc*

Pro-GRAB™ SVHS 24RT Plus

AMIGA.InFo

Valoración ★★★★★

Producto: ProGrab 24RT plus
Fabricante:Gordon Harwood Computers (Amiga Studio)
Precio: aprox. 34.900 ptas
Requisitos:Workbench 2.04 en adelante, 1MB.
Incluye:Manual traducido al castellano por AmigaStudio, disco instalación,fuente de alimentación y cable.

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Desde 15.09.96 hasta 15.12.96

Gran Concurso de Animacion 3D

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

¡¡¡ Temas !!!

- Amiga contra PC (tipo comico)
- Temas espaciales
- Naturaleza
- El futuro del Amiga
- Abstracto
- Figura humana

Muchos premios

Las animaciones premiadas salen en un CD grabado ¡¡¡ Garantizado !!!

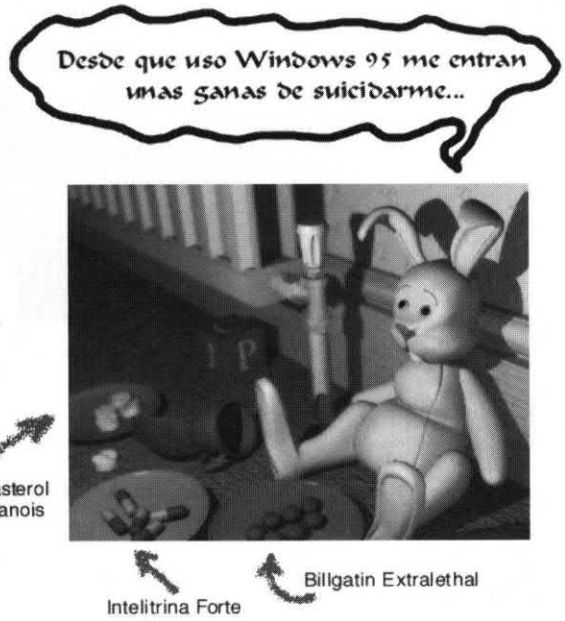
Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

Reglas del Concurso

1.- Es imprescindible que todos los objetos hayan sido creados por el concursante.
2.-Las animaciones deben estar libres de derechos de forma que se puedan incluir luego en el CD recopilatorio, ademas de estar libres de derechos de terceros.
3.- Todos los derechos y copyrights de las animaciones pasaran a Amigatek, de forma que se puedan copiar a CD por parte de dicha casa.
4.- Se presentara la animacion junto con la escena completa incluidos objetos, texturas y maps.
5.- El formato de la animacion puede ser format Anim-5-7-8 o SSA
(o sea, no se admiten MPEG ni AVI ni Quicktime, por que pierden calidad).
El tamaño maximo es de 736x576, y el minimo es 320x256.
6.- Debe especificarse el equipo con el cual ha sido realizado la animacion, y el tiempo.
7.- El soporte para presentarlas puede ser
- Disco duro IDE formato Amiga
- Disco duro SCSI formato Amiga
- Syquest 44, 88, 270 MB
- ZIP IOMEGA 100 MB
- JAZ IOMEGA 1 GB
- CDROM
- Disquettes DD o HD (solo cuando el tamaño de la animacion no es excesivo)
No hay devolucion por los disquettes. Los cartuchos de ZIP y JAZ y Syquest SI que los devolveremos, pero puede tardar un poco. Los discos duros por supuesto tambien.
8.- El jurado lo forma los integrantes del grupo CROMS (en total 10 personas).
9.- Los integrantes de Amigatek y los CROMS no pueden participar.
10.- Para enviar el fichero se puede usar LHA, AmiBack, Quarterback-6.0
(ninguna otra version), Diavolo y ABackup.
11.- Con cada envio se debe incluir una nota (en papel) con los datos del autor, direccion, telefono, Hard y Soft utilizado. Lo mismo debe ser incluido sobre el soporte que contiene la animacion, en forma de fichero ASCII.
12.- El plazo de entrega de los trabajos finaliza el dia 15.12.96.
13.- Todos los trabajos deben ser remitidos a Amigatek-España S.L., C / Juan de Saridakis, 5a-2d, 07015 Palma de Mallorca, con la referencia "CONCURSO 3D" en el sobre.
14.- Las animaciones deben estar realizadas integramente con Amiga.
(el que tenga un Raptor o una PCera que se la casque !!!)

¡¡¡ Reglas NO oficiales !!!

15.- Los frames tienen que estar en fila india. Se prohiben adelantamientos sobre linea continua o reproducción hacia atrás.
16.- 2 elevado a 4. Numero de combinaciones posibles con 4 bits.
17.- Si alguien presenta la animacion renderizandose en tiempo real, le compramos la maquina y le damos un beso en los morros.
18.- Los frames tienen que ser diferentes. No se pueden presentar animaciones en las que los frames sean todos iguales.
19.- La animacion ganadora sera editada sobre papel en las revistas con el formato "animacion de esquinita" de forma que se podra reproducir de la misma forma que las animaciones de palos que haciamos en los libros de mates. Si presentais animaciones largas, obligaremos a las revistas que saquen mas paginas para poder reproducirlas.



¡¡¡ Premios !!!

Por la gentileza de muchas empresas podemos ofrecer MUCHOS PREMIOS de los que YA disponemos, y cada dia vienen mas.
Debido a las vacaciones de Agosto no hemos podido confirmar aun la participacion de muchas tiendas, pero el proximo mes ya tendremos la lista completa de premios y empresas participantes.
Estamos llamando a todos los amigueros para que hagan un esfuerzo de creatividad para que podamos demostrar que en España sabemos hacer cosas interesantes con el Amiga.
¡Teneis en cuenta que el CD que vamos a editar con todas las animaciones será distribuido por todo el mundo!

¡ARRANQUEN SUS COPROS, CABALLEROS!

Aqui teneis la lista provisional de las empresas y tiendas que ya han confirmado sus aportaciones al concurso:

Amiga Technologies GmbH

Amigatek España S.L.

Village Tronic GmbH

ACT Electronic (Apollo)

Micronik

AB Union (Alfa Data)

Electronic Design

Phase 5

Render Multimedia

Amiga Online

Amiga Studio

Informatica Molins

InFo Technologies

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

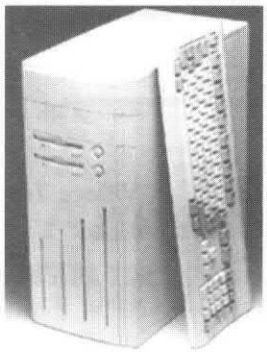
¡¡¡ Casi 1.000.000 Pts de premios !!!



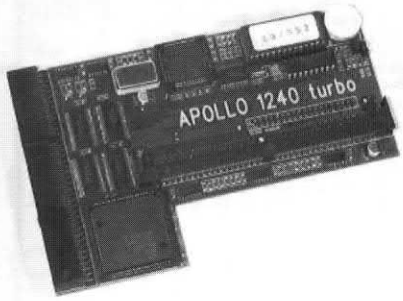
1 x Amiga Magic HDD
donación de Amiga Technologies.
De valor de 90.000 Pts



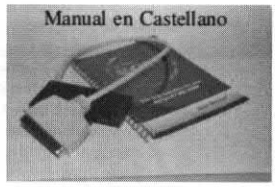
1 x Amiga Magic
donación de AmigaTek.
De valor de 70.000 Pts



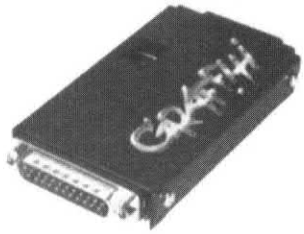
1 x Torre Infinitif
con carcasa teclado Amiga
donación de Micronik
De valor de 55.000 Pts



1 x Apollo 1240/25 Mhz
donación de ACT-Electronic
De valor de 60.000 Pts



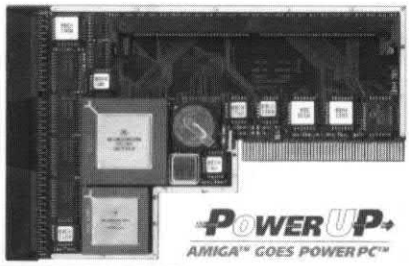
1 x Squirrel
donación de Amiga Studio
De valor de 15.000 Pts



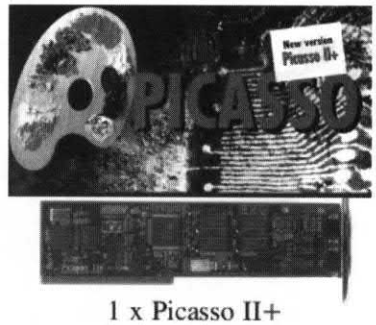
1 x Graffiti
donación de Amiga On-Line
De valor de 15.000 Pts



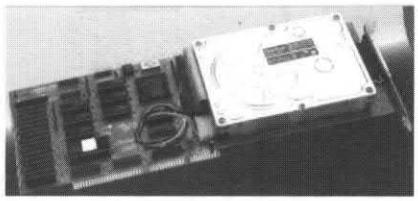
2 x 1230/50 Mhz
donación de –>
De valor de 110.000 Pts



phase 5
DIGITAL PRODUCTS



1 x Picasso II+
donación de Village Tronic
De valor de 65.000 Pts



1 x Octagon SCSI
donación de AB_Union (Alfa Data)
De valor de 30.000 Pts



3 x Subscripciones de Amiga.InFo
donación de Info Technologies
De valor de 26.000 Pts

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

¡¡¡ Casi 1.000.000 Pts de premios !!!

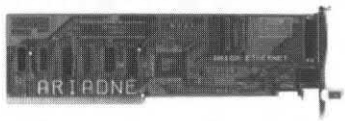


1 x CD Terture Gallery
donacion de Amiga Studio
De valor de 7.200 Pts

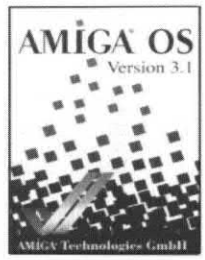


1 x Pack 3 Aminet Set (1, 2 y 3)
donacion de Informatica Molins
De valor de 20.000 Pts





1 x Tarjeta Ethernet Ariadne
donacion de Village Tronic
De valor de 48.000 Pts



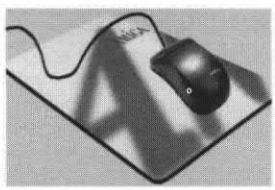
1 x Kickstart 3.1 con manuales
donacion de Village Tronic
De valor de 20.000 Pts



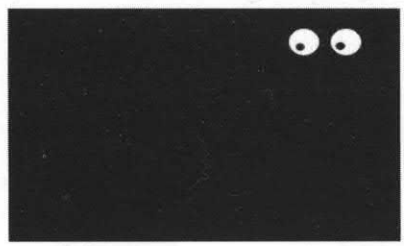
1 x Multiface Card III
donacion de AB Union (Alfa Data)
De valor de 17.000 Pts



1 x Pack 1 CD Graficos + 1 CD Modulos
donacion de Amiga Online
De valor de 8.000 Pts



2 x Ratones con alfombrilla tipo Walker
donacion de Amiga Online
De valor de 8.000 Pts

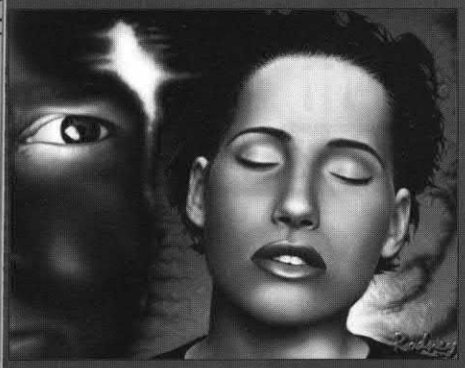


1 x CD 1200 Plus
donacion de AB Union (Alfa Data)
De valor de 21.000 Pts

N. del A.: En esta se me olvido encender la luz :-)

...y aun habrá mas premios...

¡Gran Concurso de DEMOS!







BASES DE CONCURSO

* La máquina elegida para ver las demos será un AMIGA A1200 KS3.1 de AT con una aceleradora BLIZZARD 1230IV "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 si se da como nombre de programador a otro 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. No significa que la demo deba de tener un límite de 3,5Mb (880K x4) ya que se podrá comprimir con LZX o LHA.
Un Backup en formato "Diavolo Backup" también está permitido.
* No podrá durar más de 10 minutos, así como requirir hardware o sofware adicionales.
* 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, EMSAMBLADOR....
* 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

1º- Premio: Todos los productos de la lista
2º- Premio: Suscripción a Amiga.InFo
3º- Premio: Suscripción a Amiga.InFo





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 cabo por un jurado entendido y experto en Demos de Amiga. Se valorarán la programación, los gráficos, la música, el diseño y la originalidad de la producción.

Premios para la DEMO ganadora:

1 Aura
1 Vidi 12
1 Photogenics
1 CD Aminet 12
1 CD Aminet 13
1 CD Demomania 1
1 CD AmigaTools
1 CD Games Delight 2
1 CD Megahits 7

DEAD LINE

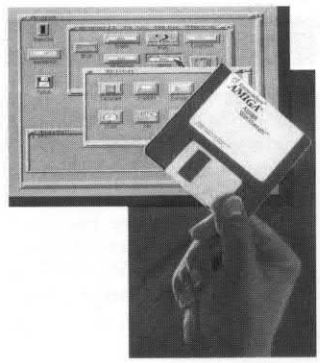
La fecha límite es el día 1 de Noviembre de 1996 (¡¡¡Se ha ampliado un mes más!!!!)
Recalcar que NO SE ADMITIRÁN más contribuciones después de dicha fecha ya que debemos revisar y comprobar todas las demos recibidas y sería un desastre admitir nuevas producciones después del "Dead-Line".
Debéis mandar vuestras contribuciones a la siguiente dirección:
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 o llamar a Club Byte:
calamo@ctv.es (Carlos del Alamo)







Patrocinado por Club Byte, InFo Technologies, Pixel Media e Informática Molins



Cmp (V1.3 Sólo ARP)

NOMBRE

Cmp - Compara ficheros y diferencias entre textos.

SINOPSIS

Cmp Destino Con FULL(detallado) QUICK(deprisa) ALL(todos)

DESCRIPCIÓN

Cmp se usa para visualizar las diferencias entre ficheros binarios o de texto.
Cuando comparemos ficheros individuales, el código de retorno será WARN si los ficheros no coinciden. Es muy usado en scripts con sentencias IF. El código de retorno en comparaciones de modelos complejos con más de un fichero será siempre cero. Cuando especifiquemos directorios de cualquiera de los argumentos 'Destino' o 'Con', debemos usar argumentos que signifiquen lo mismo que "directorio actual".
Podemos usar C-e (Control E) o C-f (Control F) para abortar la comparación de los ficheros actuales y continuar con el siguiente. Es más usado con ficheros de entrada múltiple y la opción FULL (ver más adelante). Como de costumbre, un C-c (Control C) abortará el programa.

FICHEROS DE ENTRADA

Podemos especificar el fichero o ficheros a ser comparados muy fácilmente y naturalmente con Cmp usando nombres simples o comodines (tales como *), o incluso nombres de directorios. Cuando especifiquemos comodines y/o directorios para ser comparados, Cmp comparará ficheros con el mismo nombre en cada uno de los directorios. Cmp no abortará si no puede encontrar el segundo fichero, simplemente escribirá un mensaje informativo y continuará con el siguiente fichero. Si necesitamos comparar ficheros con nombres diferentes, entonces debemos especificar cada nombre en su totalidad, tanto el 'Destino' como el 'Con'. Una explicación más detallada a continuación:
Si 'Destino' es un fichero, entonces 'Con' debe de ser un directorio u otro fichero. Si un directorio es sustituido, entonces Cmp busca un fichero con el mismo nombre que el fichero 'Destino' en ese directorio:
Así, para comparar Fichero con RAD:Dir/Fichero2
Cmp Fichero RAD:dir/Fichero2
Y para comparar Fichero con NombreDir/Fichero
Cmp Fichero NombreDir
Podemos usar también un modelo con comodín como fichero 'Destino'. En este caso, el nombre de 'Con' debe de ser un directorio. Cmp expande la especificación del comodín e intenta encontrar ficheros con este nombre en el directorio 'Con':
Cmp Fichero RAD:Foo/$?.c DF0:c
Finalmente, podemos usar también dos nombres de directorios en la especificación de 'Destino' y 'Con'. Comparará todos los ficheros del mismo nombre en el directorio 'Destino' con todos los ficheros del mismo nombre en el directorio 'Con':
Cmp Dir1 Dir2

OPCIONES

FULL (detallado)
Visualizará todos los puntos donde los dos ficheros difieren. La visualización es del tipo "Offset (desplazamiento): Byte1 Byte2", donde Offset está expresado en decimal y Byte1 Byte2 están expresados en hexadecimal.
Se usa C-e o C-f para moverse hacia el siguiente fichero de la serie, o C-c para abortar.
QUICK (deprisa)
La opción QUICK permitirá ver si los dos ficheros que aparecen son idénticos. Primero compara las fechas de cabecera y las longitudes, y, si son las mismas, el fichero de comparación se omite ahorrando algo de tiempo.
ALL (todos)
Si hay subdirectorios sin los directorios que estamos comparando, el comando ALL obligará a Cmp a descender recursivamente por estos directoros, comparando ficheros apropiadamente.

NOTA

Este comando es nuevo con la versión V1.3 de ARPA, y no está disponible en las antiguas versiones distribuidas por Commodore.

CPU (sólo V2.x y 3.x)(situado en C:)

NOMBRE

CPU- Identifica el procesador que tenemos (68000, 68020, 68030, ó 68040...). También fija o asigna las opciones avanzadas de aquellos procesadores que no sean 68000 ó 68010.

SINOPSIS

CPU Cache Nocache DataCache NoData Cache Instcache Noinstcache ExternalCache NoExternalCache CopyBack NoCopyBack Burst NoBurst InstBurst NoOinstburst DataBurst NoDataBurst Trap NoTrap FastRom NoFastRom NoMMUText Check 68010|68020|68030|68040|68881|68882|FPU|MMU

OPCIONES

-Cache Nocache DataCache NoDataCache Instcache Noinstcache ExternalCache NoExternalCache CopyBack NoCopyBack:
Son usadas para controlar las características de todos los procesadores Motorola por encima del 68010. Todos estos procesadores de gama alta tienen memoria cache para instrucciones de alto nivel, las cuales almacenan información en el interior de la CPU por sí mismas. Esto permite a estas funciones internas llevar a cabo su función más rápidamente porque están unidas a la CPU y no tienen que ser recuperadas de la memoria. Instcache/NoInstcache, activan o desactivan estas memorias. Los 68030 y 68040 tienen una cache de datos además de la cache de instrucciones. Permite que los datos sean recuperados de la memoria con una sola instrucción de alto nivel, de ese modo se reduce el consumo de nuestra CPU. DATACACHE/NODATACACHE activan o desactivan esta función.

⇨

CACHE/NOCACHE pueden activar o desactivar todas las caches. En la versión 1.3 están desactivadas por defecto y tienen que ser activadas con el comando de la CPU en nuestro startup-sequence. En las versiones 2.x/3.x están activadas por defecto.
Algunos programas antiguos (generalmente juegos) tienen problemas a la hora de correr en procesadores de gama alta. Estos problemas pueden ser solventados a veces desactivando todas las cache.
En la versión 2.1 se han añadido señales de CopyBack y NoCopyBack. Ayudan a manejar la cache de datos en el 68040 que no actualiza automáticamente la cache cuando se han hecho cambios en los datos. Por defecto, está desactivado porque crea conflictos con muchos programas. En adición a las caches internas, hay también caches externas que pueden ser activadas o desactivadas con las señales ExternalCache o NoExternalCache.
-Burst NoBurst InstBurst NoInstburst DataBurst NoDatBurst:
Si la memoria de nuestro ordenador Amiga está configurada para aceptar un modo especial de procesador que consume muchos datos a alta velocidad, podemos utilizar el modo Burst.
InstBurst y NoInstBurst, activan o desactivan el modo de instrucción en DataBurst. DataBurst y NoDataBurst activan o desactivan el modo de datos en DataBurst.
Burst y NoBurst, ambos controlan los modos de datos y de instrucciones.
-Trap/NoTrap:
Es una señal de debugger para los programadores. Activará o desactivará el modo de acceso a memoria el cual avisa si nuestro programa está intentando acceder a los últimos 256 bytes de memoria o a cualquier dirección de memoria por encima de los 16 mebabytes (esta colisión sólo se observa en los procesadores 68000, el 68010 y superiores permiten un tope de memoria más alto para ser direccionado). Esta entrada ilegal de información es enviada vía el puerto serie. Para usar esta función debe haber un transmisor en cadena a 9600 bps en nuestro puerto serie además de un procesador de gama alta.
-FastROM/ NoFastROM:
El procesador 68000 es un procesador de 32 bits con un acceso de 16 bits. Si añadimos una aceleradora que tenga un acceso de 32 bits y MMU, podremos remapear el Kickstart en una RAM de 32 bits y la MMU hará que parezca como si fuera el Kickstart real que poseemos, aunque en realidad no sea así. El comando FastROM mueve allí la imagen de la ROM, mientras que NoFastROM la borra de ese área.
-NoMMUTest:
Nos deja remapear el Kickstart en una RAM de 32 bits sin chequear si está siendo usado. Es una función de la MMU (Unidad de Manejo de Memoria).
-Check 68010|68020|68030|68040|68881|68882|FPU|MMU
Es usada para informarse de qué tipo de procesador o co-procesador tenemos instalado. Por ejemplo, si tecleamos: "CPU Check 68000" y tenemos un 68000 instalado, retornará un 1. Si tenemos cualquier otro procesador instalado, entonces retornará un 0.

EJEMPLO

1. Para desactivar la cache de instrucciones, desactivar la cache de datos y mover la imagen de la ROM Kickstart a la memoria protegida de 32 bits:
CPU NoInstcache NoDataCache FastRom

Date (V1.3, 2.x, 3.x)(localizado en C:)

NOMBRE

DATE - Para cambiar o visualizar la fecha del sistema.

SINOPSIS

DATE [fecha] [Hora] [TO=VER]

DESCRIPCIÓN

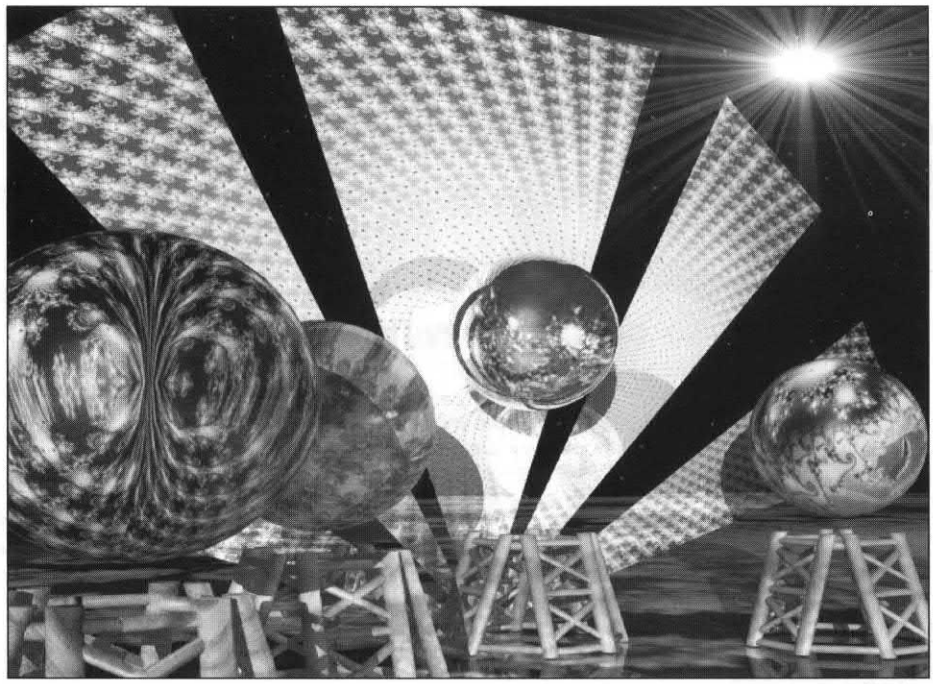
Date es usado para cambiar la fecha y la hora actuales del sistema, o para visualizar la fecha y la hora actuales del sistema.
Para visualizar la hora actual del sistema simplemente hay que usar el comando Date sin ningún argumento. Podemos especificar un TO (destino) o fichero de verificación donde enviar la fecha, si no especificamos un fichero destino, la fecha se visualizará en la ventana actual.
Para cambiar la hora tenemos que usar el formato HH:MM:SS donde H será la hora, M los minutos, y S los segundos. La inclusión de ceros en aquellas cifras que vayan de 1 a 9 es opcional para todas las versiones excepto para la 1.2. Esta requiere que incluyamos un 0 en aquellos meses anteriores al mes décimo.
Commodore tiene una fórmula muy estricta para los formatos de las fechas. Si tecleamos dos dígitos en el espacio correspondiente al año que vayan del 78 al 99 entonces AmigaDOS lo interpretará como años que vayan del 1978 al 1999. Si tecleamos dos dígitos del 00 al 45 entonces AmigaDOS los interpretará como años del 2000 al 2045. No podemos teclear un año que vaya del 1946 al 1977.
Si accidentalmente introducimos un año del 0 al 45 entonces todos los ficheros creados tendrán una fecha correspondiente al siglo 21. Cuando finalmente descubramos nuestro error, y cambiemos la fecha a una correcta, el fichero tendrá en lugar de fecha el calificativo de 'Future' (futuro) ya que el siglo 21 no ha llegado todavía.
Sábado, Domingo, Lunes, y el resto de los días de la semana pueden ser usados como señales. El sistema evaluará el día y luego lo comparará con la fecha ya existente en el sistema. Así, si estamos en Lunes y hemos especificado como día de la semana un Jueves, el reloj del sistema irá avanzado 3 días.
Sólo para 1.3: SETCLOCK es usado por el startup-sequence para leer automáticamente el reloj (hardware) del sistema (si existe). Los A1000 y A500 no vienen con un reloj instalado. Por lo tanto, AmigaDOS chequearía el disco de arranque para obtener la fecha del fichero más reciente y cambiará la fecha del sistema de acuerdo con lo que obtenga. El comando Date es entonces usado para poner la fecha y la hora oportunas. Estos datos se perderán cada vez que arranquemos el ordenador o utilicemos el comando SETCLOCK SAVE.
Para 2.x/3.x: El reloj se lee automáticamente por el sistema sin la utilización del comando SETCLOCK. Por lo tanto, nunca lo veremos listado por ningún sitio.

EJEMPLOS

1. Para usar el formato AmigaDOS por defecto.
SET dateformat=0
2. Para cambiar la fecha, usando el formato AmigaDOS.
Date 1-jan-88
3. Para cambiar la fecha a la fecha del día siguiente y a la hora 12:00.
Date Tomorrow 12:00

POR SANTIAGO GUTIÉRREZ

Cómo se hizo...



El agradecimiento de nuestra revista por la creación de la portada del mes de Septiembre es para Santiago Gutiérrez. Ahora, este joven cántabro les explicará cómo la realizó.

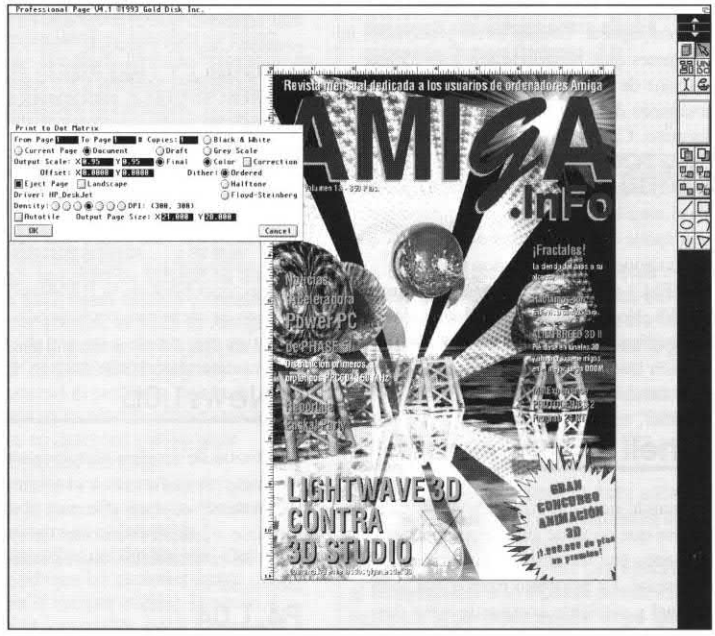
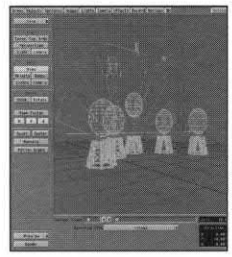
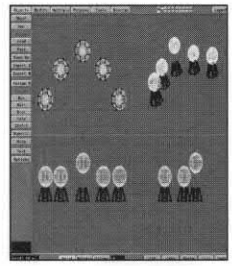


Imagen de la portada de la revista, una vez añadidos los títulos de los artículos mediante el PPage 4.0

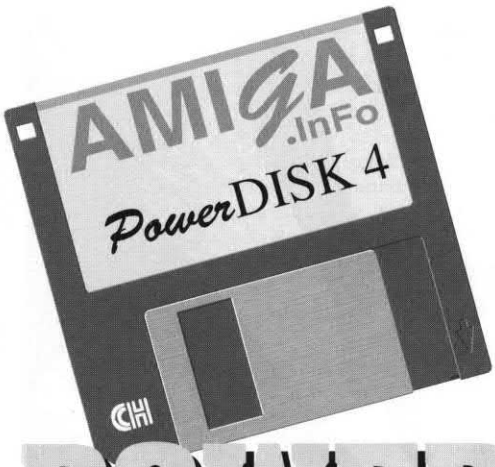
Una vez más, y como siempre, la herramienta para nuestro trabajo sigue siendo el Amiga. En esta portada la idea era la de mezclar el mundo 3D con las imágenes fractales, dos temas que iban a ser comentados en este número de la revista. Nada más hablar del tema me puse a trabajar en ello. Lo importante no era conseguir objetos muy elaborados, sino una imagen que impactase en el momento de verla por primera vez. La herramienta utilizada para modelar y rendear ha sido el Lightwave. Empecé por crear las bases de las bolas con la herramienta Circle y luego con Clone y Mirror hice a sus compañeras. Dejando en un background las bases de madera, creé las bolas con un tamaño ideal al de las bases. Para ello, al principio con la opción Ball edité una primera bola, que se podrá poner en cualquiera de las bases creadas. Creé cuatro bolas más y las coloqué en sus respectivos sitios. Una vez conseguido que todo cuadrase correctamente, fui a Polygon y le di a Triple y a Smooth para conseguir que las bolas quedaran suavizadas en sus caras a la hora de realizar el render final. Luego, creé un suelo con la idea de que éste reflejara al máximo toda la escena final, y como relleno de la zona del fondo, le hice esos triángulos para darle un decorado más vistoso y nos rellenara más la parte sobre la que iban a colocarse las figuras. Envolví todo esto en una bola de estrellas y ya pasé al Layout para empezar las primeras pruebas y colocación de texturas. Necesitaba imágenes de fractales para usar como texturas y gracias a Internet, me enviaron rápidamente unas en 24 bits y en 1280x1024 con una calidad muy buena. Empecé a colocar todo en su sitio y fui haciendo las pruebas necesarias para conseguir que destacara y llamara la atención en los quioscos. Como ven, aquí les muestro un preview de cómo iba quedando la imagen, probando texturas, tantos por cientos de reflejos y especulación. Es importante hacer pruebas con poca calidad, para así en el render final conseguir la imagen que queramos y, por lo tanto, no tener que abortar la operación con la pérdida de tiempo que conlleva. La escena tiene un altísimo grado en todos sus detalles. Tiene muchas sombras, altos grados de reflejos, especulación y refracción por lo que la imagen resalta bastante y le da ese detalle que se quería conseguir desde un principio. Una vez creada la escena ya al completo le añadí un Spot más a las tres luces que tenía al principio. Este Spot no es más que para decir que la portada está hecha con Lightwave aunque creo que ya se nota bastante, ya que la espectacularidad con que este programa trata las luces no se consigue con otros pprogramas similares del mercado. Hice el render final para ya imprimir la portada y por fin obtuve el resultado que pueden observar en nuestra querida revista.

La máquina utilizada ha sido un A4000/060 con 34 megas de RAM y CyberVision64.■SG



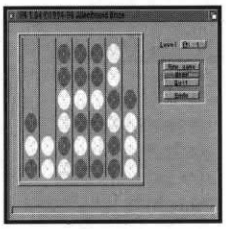


Dos imágenes capturadas del Lightwave durante la realización de la portada.



Para estos treinta días les hemos preparado una recopilaión de software muy interesante. Internet, imagen, sistema operativo...¡de todo para su Amiga!
Sobre todo, no se pierdan la nueva dimensión de las shell. Dicho esto, preparen sus disqueteras y...¡a descomprimir!

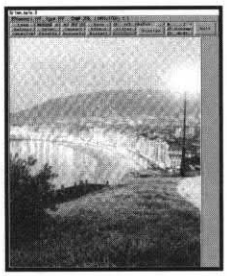
POWER DISK 4



4 en raya, usted contra su Amiga. Todo un desafío.

Grimm v1.5e

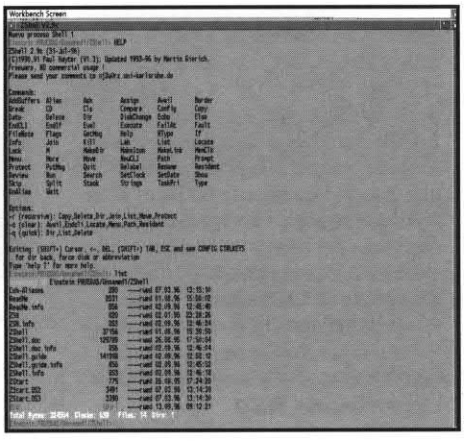
Aunque tenga nombre de escritor de cuentos para niños este programa no es ningún juguete. Grimm es un procesador de imágenes que, ocupando tan sólo 250kb, dispone de opciones de tratamiento de imágenes disponibles en programas de gran formato. Carga imágenes en formato IFF (hasta 24 bits), BMP, GIF, JPG, TGA, TIF, PCD, y algunas otras que pueden encontrar en el amplio documento que le acompaña. Y dispone de tres utilidades: dos players de animaciones (para formatos IFF y FLI/FLC) y un visualizador de imágenes (DSV). No podrá emular a Paco Jaén y sus maravillosas fotos, pero yo conozco a alguien que ha encontrado un programa para cambiar la gamma de las fotos de la revista...



El tratamiento de imágenes, si necesita aplicar pequeños efectos, se facilita espectacularmente gracias a este programa.

ZShell

Si cuando necesita utilizar un cli o una shell piensa que no tiene suficiente con las opciones que incorporan, aquí llega ZShell al rescate. En principio parece una shell normal y corriente aunque de estos dos últimos adjetivos tiene poco. Una pequeña lista de novedades de ZShell para hacer boca: 66 comandos internos nuevos, línea de comandos con historia, permite la edición de los comandos, soporta wild cards, completa los nombres de los ficheros sin necesidad de teclearlos en toda su extensión, programable con lenguaje script... De hecho, el documento que acompaña al programa ocupa cuatro veces más memoria que el programa en sí. Este es pequeño, rápido y potente, funcionando con la Kickstart 1.3, 2.04 y 3.0. IMPRESCINDIBLE para aquellos usuarios que utilicen asiduamente las shells.



Quizás, dentro de un tiempo, todas las shell serán como esta. Zshell se adelanta al futuro y les permite adentrarse en la nueva dimensión de las shell.

HappyENV

Cuando se dispone de poca memoria, cualquier cosa vale para evitar cuelgues y otras menudencias. HappyENV le optimiza el directorio ENV de la RAM, reduciendo el gasto de memoria, permitiendo el acceso de forma más rápida a las variables ENV y un arranque más rápido.

mNews1.0b

A petición de muchos lectores conectados a Internet con su Amiga, les incluimos este lector de news, necesario para poder dirigirse a todo el mundo en los múltiples foros de conversación que existen en el ciberespacio.

P4.1.04

Cuando esté desesperado, solo delante de la pantalla del ordenador, y no funcione nada a su gusto, cargue este 4 en raya. Pero, ¡cuidado!, no podrá ganar a su Amiga tan fácilmente, o sea, que es posible que se desespere aún más.

Qt11

Todavía en desarrollo, este programa le permitirá visualizar a través de su Amiga animaciones en formato QuickTime. utilizado por los Mac.

TheChoice2

Si tiene problemas para arrancar programas desde su disco duro, ésta puede ser la solución. TheChoice2 le permite seleccionar la startup que prefiera. Muy útil para particiones de juegos en el HD, SyQuest y CDs.

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..)

Cómo conseguir el DISCO GRATUITO DE PORTADA

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

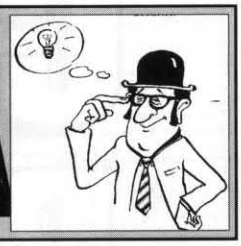
1. Vía Internet en nuestro Web http://www.readysoft.es/amigainfo/
2. En todas las tiendas de Amiga que distribuyen la revista. En quioscos NO. (Ver página 76, mapa distribuidores)
3. Llamando a la oficina de Amiga.InFo (93-680 04 34) o enviando un mensaje (email:infotech@readysoft.es).
4. Suscribiéndose, además, recibirá otro disco adicional, el especial de suscriptores.

El disco le será enviado gratuitamente, libre de gastos de envío. ¿A qué espera?

¡ATENCION!

POR FMARTIN

TRUCOS SIMPLES DEL USO DIARIO DEL AMIGA



¡Crear un directorio desde una ventana de petición!



Es posible que en más de una ocasión necesitemos guardar un fichero dentro de un directorio concreto que todavía no existe.
Lo primero que se le puede ocurrir es ir a una Shell o al Dopus y crearlo, para después volver a la ventana de guardar el fichero, seleccionar el nuevo directorio y darle al ok.
Existe otro camino mucho más corto para lograr el mismo resultado, y es colocar el nombre del directorio nuevo directamente en el campo "directorio" de la ventana de guardar y pulsar "enter". En caso de no existir el directorio aparecerá una ventana que le solicita confirmar si quiere crearlo. Pulse el botón de "Crear" e inmediatamente tendrá el nuevo directorio en su disco. A la derecha tiene un ejemplo de cómo hemos creado un directorio llamado "proyecto" en el dispositivo "ram:". La ventana inferior es la que aparece para confirmar la creación.

Si le hacen faltan unos kbytes más de memoria...

Si no está sobrado de memoria y necesita la máxima disponible, aquí tiene unos consejos para conseguirlo:
- Cambiar el modo de pantalla a 2 colores y a baja resolución.
- Arrancar sin el startup-sequence.
- Quitar de memoria los comandos residentes.
- Quitarle los buffers a las unidades de disco y disco duro.
- No cargar el Workbench.
- Arrancar desde frío o hacer un reset para que se libere completamente la memoria.

Si le sobra memoria....

Si no tiene problemas de espacio con la memoria puede conseguir que el acceso a algunos comandos y librerías sea más rápido haciéndolos residentes en el "startup-sequence" con el comando "resident". Por ejemplo, "resident c:copy" haría que el comando "copy" se cargara en memoria y se ejutara siempre desde allí, sin tener que acceder al disco duro.

¿Cómo pasar ficheros de texto MSDOS a formato AMIGA?

En este mundo estamos rodeados de PCs (y no porque algunos quieran...) y es muy normal tener que manejar ficheros de texto en formato ASCII desde MSDOS y necesitar pasarlos, con acentos, al ASCII de Amiga.
Si lo hacemos directamente a través de la unidad PC0: de CROSSDOS podemos encontrarnos con el problema de que la transferencia no se efectúa correctamente. Los acentos no aparecen y en su lugar aparecen símbolos extraños.
Para que esto no le vuelva a ocurrir, puede seleccionar la comodity llamada "Crossdos" que se encuentra en el directorio Tools/Commodities del Workbench. Una vez ejecutada, marque las opciones como aparecen en la imagen inferior. Después, y sin salir de la commodity, copie de nuevo el fichero desde PC0: al Amiga y verá como ahora se ha filtrado correctamente.



Mover el puntero sin el ratón

Si en alguna ocasión por cualquier motivo se queda sin poder utilizar el ratón para mover el puntero por la pantalla ha de saber que también puede hacerlo con el teclado. Compruébelo usted mismo, pulsando la tecla "Amiga Derecha+Teclas cursor" podrá mover el puntero lentamente por la pantalla. Si quiere hacerlo más rápidamente puede apretar "Amiga Derecha+Shift+Teclas de cursor".
También puede seleccionar opciones del menú situándose sobre ellos y pulsando "Amiga Derecha+Alt Derecha+Teclas cursor".

Acceso al disco duro más rápido

Una forma de lograr un incremento relativo de la velocidad del disco duro es asignándole más memoria para los buffers de cada partición. Esto se logra, por ejemplo, con el comando "Addbuffers Dh0: 1024". Ese comando añade a la partición con nombre "DH0:" la cantidad de 1024 buffers de 512 bytes cada uno.
El aumento de velocidad se nota sobre todo en aplicaciones que requieran un continuo acceso al disco duro.
Yo, por ejemplo, cada vez que ejecuto el Shapeshifter o el PCTask añado 2048 buffers a la partición donde tengo los ficheros "hardfiles" con el sistema de MAC y MSDOS. El incremento de velocidad al cargar el sistema de MAC es muy notable.
Este truco sólo es aplicable cuando el Shapeshifter está configurado para cargar el sistema operativo desde un fichero y no directamente desde una partición formateada en MAC.
Por supuesto que el rendimiento de cualquier otra aplicación de Amiga que acceda al disco duro se verá incrementado si le asignamos más buffers.
Si desea quitar los buffers adicionales, puede hacerlo en cualquier momento con el mismo comando "Addbuffers" pero indicando un número negativo. Por ejemplo, "Addbuffers DH0: -1204" liberaría la memoria que ocupaban 1204 buffers de la partición DH0.

Cómo parar la secuencia de arranque

Es posible que nos interese en cualquier momento parar la secuencia de arranque (startup-sequence) de nuestro Amiga. Para ello, y nada más arrancar el ordenador, podemos pulsar repetidas veces las teclas "CTRL+D" o "CTRL + C".

Cambio de pantalla sin ratón

Si desea cambiar de pantalla en lugar de utilizar el gadget de profundidad puede emplear la combinación de teclas "Amiga Izquierda+M" o "Amiga Izquierda+N"

Cancelar requesters pesados

Para cancelar o confirmar los requesters del Workbench (como el típico "Debe introducir un disco en la unidad DF0:" puede utilizar la combinación de teclas "CTRL+V" o "CTRL+B".

Cierre rápido de una ventana de Shell

Puede cerrar un shell (ventana de entrada de comandos del DOS) sin necesidad de recurrir al comando "EndShell" o al botón de cerrar ventana. Emplee la rápida combinación "CTRL+\". La tecla "\" está a la derecha de la tecla "+".

¿Sabe algún truco? Envíenos sus consejos y trucos sobre el Amiga para que todos podamos compartirlos en esta sección:

Amiga.InFo (Trucos) Apdo. 166 08750 Molins de Rei (Barcelona)
o también por fax: (93) 680 08 12
o por email: ai.amigainfo@readysoft.es



Bienvenidos a la sección donde resolvemos problemas o dudas que puedan surgir con el Amiga. No se reprima si sus preguntas pueden parecer sencillas o muy complicadas, si es un experto o novato...¡Anímese y escríbanos!



Si quiere enviarnos una carta con sus consultas puede hacerlo mediante correo al apartado:
Amiga.InFo (Consul)
Apdo.166
08750 Molins de Rei
Barcelona
Recuerde que por motivos de espacio su carta no puede ser más extensa que las mostradas en estas páginas y deben numerarse las preguntas si hay más de una.
No olvide también describir su equipo, indicando modelo de Amiga, aceleradora, monitor, disco duro, memoria, CDROM, tarjeta gráfica, etc.

Conversión Deformada

Juli Pérez Alcázar.
Barcelona.

El disco nº9 de Noviembre pasado incluye el programa GFXCONV v1.6. Yo tengo un A500 con 1Mg de chip y 5,5 de fast y disco duro con el WB 2.1. He intentado hacer la conversión de varios gráficos y siempre me da el mismo resultado, queda deformado en franjas diagonales. ¿Es un defecto del programa o de la versión de las libs.?

Hemos vuelto a probar la utilidad gfxconv y hemos convertido varias imágenes desde ILBM a JPEG, GIF, etc. sin ningún problema. El programa no utiliza librerías externas, y por lo tanto no debe ser problema de versiones. Sin embargo, tiene opciones que modifican la imagen original y debe controlar que no esté activada alguna de ellas. Por otro lado, el programa funciona hasta en el antediluviano Wb1.2 y tampoco debería ser cuestión de incompatibilidad con él.
La única razón que queda es que por algún extraño motivo su imagen se corrompa en memoria, al realizar la conversión. Debería probar a convertir una pequeña imagen sin activar la memoria FAST, sólo con el mega de CHIP. Si así le funciona, es que su memoria FAST puede tener algún error físico en algún chip.

AMIGA 500 Rebelde

Josep Subirats Ferré.
(Ulldecona). TARAGONA.

Tengo un A-500 con 2,5 Mg de Fast Ram, una impresora HP DeskJet 500 color y una unidad de disco externa, y tengo los siguientes problemas:
1. Cuando conecté la impresora por primera vez en AMIGA, me di cuenta de que la unidad de disco externa si no estaba la impresora encendida no me reconocía los discos que tenía insertados poniendo DF1:BAD, y si por el contrario está encendida funciona correctamente. ¿A qué puede deberse esto?
2. Si compro una controladora IDE, ¿puedo ponerle el disco duro IDE que yo quiera?, y, ¿pueden conectarse a la misma controladora un disco duro y un CD-ROM al mismo tiempo?
3. En mi ampliación de memoria tengo un reloj, y algunas veces cuando cargo el W.B. 1.3 me pone que no tengo reloj y otras veces sí. ¿Puede deberse a que la batería esté agotándose?
4. ¿En qué programa puedo encontrar el Driver para que me imprima mi HP en color?

1. Teóricamente el hecho de que la impresora esté o no esté en marcha no debería influenciar para nada en la unidad de disco externa. Su problema puede ser debido al chip llamado CIA, que comparte las funciones de control del puerto paralelo, además de generar señales para las unidades de disco. Un malfuncionamiento del CIA 8520 (U7) puede provocar colisiones en algunas señales y dar como resultado errores de consecuencias indeterminadas. Puede fallarle la disquetera o la impresora, o las dos cosas a la vez. Para asegurarse de que se trata de un problema con el CIA U7, puede intercambiarlo por el mismo chip designado como CIA U8, el cual es idéntico al U7.
2. Puede ponerle cualquier disco duro que sea compatible con el estándar IDE. Para que funcione un CDROM la controladora debe ser compatible con la extensión ATAPI IDE. Como para el A500 existen actualmente pocas controladoras IDE que sean compatibles ATAPI, si quiere ahorrarse problemas con el CDROM es mejor que adquiera una controladora SCSI y le conecte fácilmente un CDROM y disco duro SCSI.
3. Sí, puede que su batería haya expirado el tiempo de vida (suele ser de 3 a 5 años).
4. El driver para su impresora puede obtenerlo en el programa Turbo Print, aunque si busca en librerías de dominio público (Aminet) también lo encontrará y será más barato.

Dudas sobre el A2000

Sergio Santamaría.
Burgos.

Amigos de Amiga.Info:
Aprovecho también para preguntaros unas cosillas que tengo pendientes de números anteriores:
1- Muchos de los programas que vienen incluidos en los discos de la revista no me funcionan, produciendo cuelgues en el ordenador e incluso esos fastidiosos GURUS (extraña secta donde las haya). En ninguno de ellos hay indicación alguna acerca de requerimientos especiales, por ejemplo los Blanker, Blackborder v1.1, virus Checker v8.04, Blueyes, y otros tantos. ¿A qué puede ser debido? A propósito, en el primer disco especial de suscripción incluiais una hoja con el contenido y sus características, ahora ya no.
2- Mi equipo consta de lo siguiente: Amiga 2000 HD con disco duro de 40Mb, controladora A2090 Hard Disk/SCSI, 8Mb de RAM y Worbench 2.1. ¿Podría de alguna forma añadir más Mb de RAM?. Me gustaría también añadir una unidad de CD-ROM de velocidad más que aceptable, ¿qué me recomendaríais?
3- También quisiera poder utilizar discos de películas de formato VCD, para lo que se necesita, creo, el sistema MPEG añadido. Si puedo, ¿cómo podría conseguirlo?
4- ¿Existe por casualidad alguna versión del "MORTAL KOMBAT" para Amiga que sea instalable en disco duro? De ser así, ¿cómo podría conseguirla?
Gracias y adelante con vuestra aportación al mundo del AMIGA.

1. Seguramente la fuente de esos cuelgues sea la incorrecta instalación o el requerimiento de librerías que no tiene en su sistema. Antes de instalar cualquier programa es muy recomendable leerse atentamente los "readme" y la documentación que le

acompañe. Tenga también en cuenta que algunos de estos programas utilizan características del Wb3.x y por tanto no compatibles con Wb2.1 Ahora hemos vuelto, como habrá podido comprobar en su revista, a incluir una hoja especial para los suscriptores, comentando los programas del disco de suscriptor, además de ofrecer nuevos servicios de venta de productos a precios especiales en AmigaTen.

2. Podría añadirle más memoria empleando para ello alguna controladora SCSI o IDE más moderna, o incluso una aceleradora. Estas tarjetas llevan opcionalmente algunos zócalos para ampliar la memoria, además de otras funciones. Desafortunadamente le será bastante difícil conseguir que su controladora A2090 pueda leer un CDROM, debido a que es muy, muy, muy antigua y prácticamente está obsoleta. Es aconsejable que se actualice con alguna aceleradora, que le permitirá obtener más rendimiento, además de que algunas incorporan ampliación de memoria y controladora SCSI en la misma tarjeta, siendo así la solución ideal para usted. Existen varias en el mercado, como por ejemplo la Blizzard 2060 o Apollo 2060.

3. Sí que podría ver ficheros en formato MPEG con algunos visualizadores como el AmiMPEG o MPEG, los dos de dominio público. De nuevo el hecho de tener un A2000 sin acelerar le limitará bastante, ya que para visualizar aceptablemente un fichero MPEG hace falta bastante potencia de cálculo.

4. Quizás no exista la versión instalable en disco duro, en todo caso si algún lector sabe cómo instalarla podría escribirnos para publicarlo. Es muy posible que en Aminet exista un programa "fix" que permita instalar los discos del Mortal Kombat en disco duro.

¡Me compro un A1200!

José Ramón León.
Móstoles. MADRID.

¡Hola, Amiga.InFo!

Soy un Amiguero de los pocos que quedan en Móstoles, tengo 14 años y un Amiga 500, con expansión de memoria 512 K y Workbench 1.2.

A pesar de mi corta edad, tengo el Amiga desde hace 8 ó 9 años.

Casi todo este tiempo me he dedicado a jugar con él, y es ahora cuando empiezo a interesarme por la parte más seria de mi Amiga. La verdad es que el dibujo, animación, etc, me llevan interesando desde hace bastantes años, pero nunca he podido encontrar buenos programas y que fueran baratos.

Cuando dejaron de llegar programas a las tiendas, el sueño se acabó. Sólo pude comprar algunos juegos importados en la tienda Mail Soft, pero más tarde también dejaron de traerlos allí.

Entonces descubrí Amiga Format.

Esa revista nos hizo resurgir a mí y a mi Amiga.

Valía 1.300 pelas, por eso de la importación, pero merecía la pena. Además, tengo bastante idea de Inglés con lo que la entendía a la perfección.

Un día otro Amiguero me comentó que un amigo suyo tenía una revista española llamada Amiga.Info, yo no me lo creí, pensaba que era una de las típicas "leyendas".

Y entonces, un día de Navidad, en un centro comercial, ¡ZAS! Amiga.Info delante de mis ojos y con CD-ROM (qué pena no tener un lector de CD). Desde entonces no me la he perdido ni un solo mes.

Lamentablemente mi Amiga no está pasando por sus mejores años. (Recuerdo cuando le compré los 512 K de memoria adicional lo bien que lucía.) Se ha estropeado. No es que no funcione, sino que se ve en blanco y negro. Imaginaos lo que me ha costado asimilar que puedo hacer mis dibujos con el Deluxe Paint a todo color.

Ahorrando un poco podría arreglarlo, y de paso ponerle la Rom 3.1 y un Disco Duro. Pero he decidido que me paso directamente al 1200.

Pero claro, mi padre no está dispuesto a gastarse 64.900 pesetas en otro Amiga, y menos cuando está a punto de comprarse un PC. Así que voy a ahorrar para comprármelo yo solito.

Comienzo a hacer cálculos, y tendré mi A1200 dentro de.... 8 meses. Pero es mucho tiempo, así que ahorraré y lo compraré de segunda mano.

Bueno, me parece que me he pasado de líneas así que paso a las preguntas:

1- He estado bastantes años descolgado del mundillo Amiga, y cuando leo vuestra revista no me entero de casi nada. ¿Podré con el libro del usuario del Amiga que vosotros vendéis ponerme al día?

2- ¿Cómo podría conseguir el programa DOOPSI? En el número 11 disteis una dirección de Internet paro más información sobre este programa, pero yo no estoy conectado a la gran red.

3- ¿Hay en España distribuidoras de dominio público como en Inglaterra?

4- ¿Deluxe Paint o Cloanto Personal Paint?

5- ¿Existe alguna distribuidora de juegos de Amiga en España?

6- ¿Existe algún programa parecido al CanDo que pueda correr perfectamente en mi Amiga 500?

Me parece que ya va siendo hora de terminar.

Simplemente, espero que sigais así, os deseo un gran futuro, y también al Amiga.

1. El libro, más que para ponerse al día, es un manual de consulta técnica que puede usar cualquier usuario curioso en ir más allá del simple uso de su máquina. Para ponerse al día están, en cualquier caso, las revistas de Amiga y algunos libros ingleses, así como el nuevo 100x100 Amiga, un dossier de consulta rápida que le contesta a 100 preguntas actualizadas del Amiga.

2. Probablemente saldrá publicado en el siguiente CD ROM de Amiga.InFo, aunque también puede conseguirlo en los CDs que tengan programas demo, como Aminet.

3. Que nosotros tengamos conocimiento, no, desafortunadamente ya no quedan distribuidores de dominio público en España. Aun así, los distribuidores actuales venden los famosos CDs con 600 Mb de programas de domino público (los Aminet y compañía) que cubren perfectamente ese hueco.

4. Los dos. El primero es un programa excelente, aunque algo dejado ya por Electronic Arts. El segundo, sigue actualizándose periódicamente y es más moderno. Seguramente, debido a que tiene un apoyo del autor, hoy en día es mejor el Personal Paint y si no lo es lo será.

5. Sí, en la sección de juegos tiene sus teléfonos de contacto.

6. Existe una versión del Scala que corre en un A500 "pelado".

A1200 Torre con VLAB Motion

Francisco Olmo Ortiz.
Castro del Río (CÓRDOBA).

Estimados amigos:

Os escribo para ver si me podéis ayudar a aclarar algunas cosas. Os las enumero:

1. Con la siguiente configuración, ¿puedo volcar animación a vídeo a 25 fotogramas por segundo en 24bits con calidad JPG del 100% y resolución de vídeo (736x566) con la tarjeta Vlab-Motion?:
- A1200.
- Blizzard 1260.
- 18 ó 34Mb de RAM.
- Kit Fast-SCSI-II de la Blizzard 1260.
- Disco duro 1Gb Fast-SCSI-II.
- Torre Micronik-Infinitiv con Slots Zorro.
- Vlab-Motion.

2. ¿Son estos nuevos slots Zorro de Micronik compatibles con la aceleradora Blizzard 1260? (lo pregunto por la prueba que hicisteis en el número 9 de la revista).

3. ¿Existen slots Zorro III para A1200?

4. ¿Puede conectarse el A1200 a un monitor SVGA usando una resolución de 800x600 sin que parpadee?

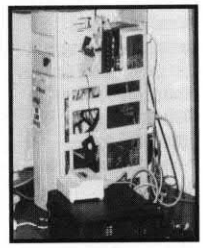
5. Si voy a usar el dispositivo ZIP de almacenamiento para pasar información entre PC y Amiga, ¿habrá algún problema al leer ambos los cartuchos (formateados en MS-DOS) si uso la versión paralelo para el PC y la versión SCSI para el Amiga?.

6. Si voy a volcar a vídeo una animación en tiempo real en 24bits y resolución de vídeo, en formato SVHS, ¿habrá diferencia de calidad entre las tarjetas PAR y Vlab-Motion (estando está integrada en el equipo que he expuesto al principio)? Haced pronto una comparativa entre este tipo de placas; creo que puede interesar a mucha gente.

7. ¿Influye en la velocidad de reprodución-grabación de la Vlab-Motion el hecho de que se inserte en un slot Zorro II o en un Zorro III, o esto depende sólo de la velocidad de tranferencia de la controladora del disco duro?

De momento es todo. Espero que me ayudéis con estas dudas. Un saludo y hasta pronto.

1. Es prácticamente imposible conseguir un 100% con la VLABMotion debido a que el propio Zorro II ya es de por sí un cuello de botella que no permite alcanzar la velocidad de transferencia suficiente para lograr tal nivel. Como máximo, según nuestra experiencia, hemos conseguido en un A4000/060 un 92%, que ya es de por sí una calidad más que suficiente para cualquier aplicación profesional. Sí que puedes lanzarla a máxima resolución de vídeo y por supuesto en 24 bits, pero de nuevo necesitas un disco duro de altas prestaciones, como puedan ser los



Ejemplo de A1200 en una torre Infinitiv de Micronik. Este Amiga lo empleamos en Amiga.InFo para todo tipo de tareas. Lleva instalada una B1260 con 20Mb de RAM, dos discos duros IDE y CDROM8x. Todo cómodamente alojado en la torre modular y alimentado por una fuente de 220W. A pesar de tener una placa Zorro II para esta torre, su incompatibilidad con el 060 nos obligó a no instalarla, en espera de una nueva versión de Micronik.

La edición de vídeo no lineal es uno de los campos en los que el Amiga destaca por los productos como Vlab Motion, Elite Broadcast o el Personal Animation Recorder (PAR). La más extendida hasta el momento es la Vlab Motion.
El Amiga, gracias a una de estas tarjetas, digitaliza la señal de una fuente de vídeo compuesto o YC y graba la información en un disco duro.
Todo el proceso se realiza en tiempo real y por lo tanto es crítico el utilizar un disco duro rápido y una controladora también muy rápida.
Normalmente la tarjeta lleva un compresor/descompresor JPEG por hardware que permite dar más o menos calidad en función del grado de compresión que necesitemos. A más compresión menos espacio de disco duro se necesita, pero como contrapartida perdemos calidad de imagen. Con una compresión de un 85% la calidad es mejor que VHS.
Una vez está la secuencia en el disco duro, a través de un programa de edición es posible insertar, copiar o borrar cualquier frame, además de crear efectos FX, titular, etc. Toda una maravilla para los aficionados a la videoedición y, como no, para los profesionales, ya que consiguen, con una inversión mucho menor de dinero, resultados por encima de PC.

Barracuda o Micropolis. Con estos discos duros se hacen maravillas...
2. Los nuevos Zorros de Micronik sí. El que probamos nosotros no, debido a que es una versión anterior compatible con el 030 a 50 Mhz como máximo.
3. Sí que existen, Micronik está en ello, pero todavía no se comercializan en España.
4. Se puede lograr que el parpadeo sea prácticamente imperceptible con los drivers de monitores que distribuimos en el disco de portada PowerDisk 2 del AInFo número 11.
5. Teóricamente no debe existir ningún problema. El cartucho y la información contenida en él es independiente del interface que utilices para leerlo.
6. La tarjeta PAR consigue mejores resultados que la VLAB Motion, pero también es más cara y requiere un equipo muy preparado. Posiblemente no funcione con la configuración que citas. La Vlab está más extendida y es más asequible, además de que se consiguen resultados excelentes.
Pronto realizaremos un artículo sobre edición de vídeo no lineal.
7. Depende en gran medida de la controladora de disco duro que emplees y del propio disco duro. Conseguir siete u ocho megas por segundo es más que suficiente para obtener resultados profesionales. El hecho de que esté en un Zorro II o III puede también afectar, pero no tanto como la elección correcta de la controladora y el disco duro.

A1200 Varios

Fidel Hernández.
Mataró.

¡Hola! mi nombre es Fidel, primeramente y ante todo os voy a dar mi más sincera enhorabuena por tan fabulosa revista que realizais informando sobre el tema Amiga. A continuación os citaré mi equipo:
Amiga 1200, ampliación Vektor con 4Mb de fast y coprocesador a 28Mhz, controladora Squirrel SCSI, CD-ROM x4,4 SCSI Toshiba, HD IDE Quantum de 540Mb (el cual está dentro de un extraíble IDE), todo montado y alimentado en una torre, CDTV de Commodore (el cual tengo enchufado al 1200 a través del parnet), 2 unidades de doble densidad de 3 1/2 y un disco duro IDE Seagate de 80Mb (este último me lo ha regalado un Amigo).
Mis preguntas son las siguientes:
1)¿Cómo puedo conectar los dos discos duros IDE al Amiga para que uno me haga de Master y el otro de esclavo? Haciendo pruebas con los Jumpers conseguí que me reconociera los dos, pero el problema apareció cuando encendí el ordenador: no me reconocía ninguno hasta que no hacía un reset.
2)¿Cómo puedo hacer que un disco duro IDE o SCSI pueda ser extraíble 100% sin que al sacarlo del extraíble el ordenador no me haga un reset? ¿Se necesita algún programa especial?
3)¿Sirve el teclado de un A2000 para el CDTV? ¿Requiere algún adaptador?.
4)¿Qué software me haría falta para conectarme un lector-grabador de CD-ROMs? ¿Dónde lo podría conseguir? ¿Me haría falta una aceleradora? ¿Tendría suficiente con 4Mb de memoria fast y 2Mb de memoria chip? ¿Cuáles son los lectores-grabadores de CD-ROM más compatibles con el Amiga?.
5)¿Qué cable me haría falta y donde puedo conseguirlo para poder jugar al "GLOOM" a dobles con dos ordenadores? ¿Habría algún problema si uno llevara una aceleradora y el otro no?.
6)¿Cuántos cms puede tener un cable IDE como longitud máxima? ¿Y un SCSI?
Sin más preguntas se despide un "Amiguero" dando ánimos a toda la peña que sigue apoyando al Amiga.

1. Si los discos duros ya los reconocía es que entonces estaban bien configurados como esclavo y maestro. El motivo de tener que hacer un reset pasa con algunos modelos de discos duros que son lentos en arrancar por primera vez en frío. Es un problema del disco duro, y por lo tanto, tendrá que convivir con él a no ser que lo cambie por otro modelo.
2. Es teóricamente imposible extraer un disco duro de un bus SCSI o IDE sin apagar previamente el ordenador, o en todo caso, sin aislar previamente el bus del dispositivo. Existen algunas cajas externas para portátiles y PCs que hacen esa función, pero no son nada recomendables...para eso existen los dispositivos removibles como el ZIP o los SYQUEST.
3. Sí que sirve sin necesidad de ningún adaptador.
4. El programa se llama MasterISO, aunque no es una solución de uso doméstico ya que tiene un precio elevado. Permite controlar toda una gama de CDROMS, como por ejemplo los Philips.
5. Le haría falta un cable tipo modem-nulo. No habría ningún problema en el tema de la aceleradora, seguramente se jugaría al ritmo del más lento...
6. Nosotros hemos probado con éxito un cable IDE de 1 metro y de hasta 1.5 metros en SCSI, aunque normalmente no es recomendable pasar de los 40 cm...

PAGESTREAM 3.0

José Carlos Tapiador.
Madrid.

¡Hola, Amiga.InFo!
Os escribo esta carta para que me resolváis unos problemas, si es posible, que tengo con el programa Page Stream 3.0. El problema es que no puedo seguir el tutorial de autoedición que publicásteis en el nº8, ya que utilizabais los programas Pro Draw y Art Expressions que son muy diferentes al Page Stream, así que, ahí van unas cuantas preguntas:
1º¿Cómo se hace una rotación de texto?
2º¿Cómo se hace un buen degradado?
3º¿Cómo se hacen máscaras con texturas?.

1. La rotación del texto es una opción que no está implementada en las primeras versiones del Pagestream 3.0, y que lo estará con total garantía en la 3.1
2. Los degradados puedes hacerlos desde un programa como el ProDraw o en modo gráfico desde el Photogenics. De nuevo el PGS es un programa que no realiza muy bien esta función, así que habrá que esperar a la famosa y eternamente ansiada versión 3.1 Mientras, puede hacerlo con algún programa como el Photogenics.
4. Para tratar con máscaras únicamente lo podrá hacer desde un procesador gráfico como ImageFX, Photogenics o Art Studio. Directamente con el PGS no es posible hacerlo.

MODULA 2

Jorge Luis Rodríguez Parra.
Almería.

Hola, soy un estudiante de informática interesado en conseguir un compilador de Modula-2 mucho mejor que los compiladores Shareware que he encontrado en Aminet, sobre todo busco que sean exportables al compilador de Modula-2 para PC. TopSpeed de Clarión Software (los módulos claro, las librerías son intocables). Una de las cosas que busco en el compilador de Modula-2 es que posea ventana editora propia para no tener que recurrir a la realización de Scrip de apoyo para el editor, que posea la función RdKey, etc, y, sobre todo, no realice la burrada de recurrir a un compilador de C para realizar los ejecutables. Los compiladores que he sacado de Aminet se llaman: "M2Amiga" y "Amiga Turbo Modula-2"; me interesan compiladores de Modula-2 mejores que los presentes y dónde adquirirlos. GRACIAS.

Aparte de los compiladores que nombras de dominio público, no conocemos la existencia de versiones actualizadas de compiladores comerciales de Modula-2.

Emuladores en un A500

Christian Ruiz Cabeza.
Barcelona.

Hola me llamo Christian y tengo un Amiga 500, con ampliación a 1Mega, monitor 1084S con la entrada redonda y modulador de TV o convertidor.
Me gustaría que me respondierais las siguientes preguntas:
1)¿Con el emulador P.C.Task 2 podría trabajar con: MDOS, Windows o Work Perfect en mi equipo?
2)¿Podría jugar a juegos de 286 o inferior?
3)¿Con el emulador A-MAX en qué Mac transformaría mi Amiga y con qué podría trabajar?
4)¿Con qué cable podría usar un PC en un Monitor de Amiga?.

1. Podrías trabajar con programas de MSDOS, pero con Windows no, ya que requiere una máquina superior al A500. Quizás un poco más de memoria no le vendría mal...
2. No si necesitan una tarjeta gráfica VGA. Es necesario un Amiga con un procesador potente y mucha memoria. Un A1200 con un 060 es un buen candidato.
3. El AMAX transformaría su Amiga en un MAC muy sencillo con el que prácticamente no podría trabajar. Como con cualquier emulación, es necesaria mucha memoria y un procesador rápido.
4. El monitor de Amiga 1084S trabaja con señal PAL y por lo tanto no acepta la señal VGA que pueda darle un PC.■

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 ha de mandar el texto del mísmo, así como sus datos personales y el tipo de anuncio a insertar,

-VENTA
-COMPRA
-INTERCAMBIO
-CONTACTOS
-ACTIVIDAD

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

También pueden enviarse por FAX:
(93) 680 08 12 (las 24H)

VENDO

◆Vendo: Tarjeta Emplant Deluxe. Javier. Tlf:(924)23.35.32. Entre 20:30 y 23 Horas.

◆Vendo Amiga 500, estropeado, el problema está en que no arranca, seguramente sea de la Rom, si alguien está interesado llamar por las tardes y preguntar por Toni, el precio es de 8.000Pts. Tlf:(93)874.74.91.

◆Vendo CD-Rom SuperDriver con mecánica Sony, externo y con controladora Alfa Data, se conecta en la PCMCIA, para Amiga 600/1200, incluye software de instalación original, regalo 1 Cd-Rom, Buen Precio. Llamar por las tardes al teléfono (93)874.74.91. Preguntar por Toni.

◆Vendo Amiga 2000 con Disco Duro de 52Mb, controladora SCSI, 3Mb de Ram, Rom 2.04, CD-ROM SCSI Toshiba x3.4, Tarjeta Opalvision con manuales y embalaje original, regalo monitor RGB, tarjeta controladora Octagon AT 2008 IDE ampliable a 8Mb.
Todo por 102.000Pts, también por separado. M.Angel.Tlf:(91)609.75.37.

◆Vendo Amiga 500 con 1Mb de RAM y modulador de TV por 20.000Pts. M.Angel. Tlf:(91)609.75.37.

◆Vendo Módulo de 4Mb de Ram 32 Bits, 72 contactos. Precio 7.000Pts. Juan Manchón. Tlf:(96)40.72.26. Medio Día.

◆Vendo aceleradora 030 a 42Mhz: Marca M-TEC con sus embalajes y 7 meses de antigüedad. En perfecto estado por 20.000 Pts. También vendo 4Megas de Ram por 8.000 Pts de la clase "EDO" de 72 pins para los Amigas 1200/4000 y fuente de alimentación original de Amiga 1200 por 10.000 Pts. Interesados llamar al Tlf:(968)81.29.46 de Murcia y preguntar por Paco.

◆Vendo los siguientes juegos para A500.

- RISE OF THE ROBOTS-------P.1800 Pts, necesita 1Mega chip.
- MORTAL KOMBAT II---------P. 800 Pts, necesita 1Mega.
- ELF MANIA----------P. 500 Pts, necesita 1Mega.
- CANON FOODER----------P. 600 Pts.
- MAGIC BOY----------P. 300 Pts.
- ALIENS BREED II----------P. 600 Pts. necesita 1Mega.
- CHAOS ENGINE----------P. 400 Pts. necesita 1Mega.
- SHADOW OF THE BEAST 3----P. 500 Pts.
- MONKEY ISLAND II----------P.2200 Pts.
- STAR DUST----------P. 600 Pts. necesita 1Mega.
- DUNE II----------P.1000 Pts.
- TRODLERS----------P. 400 Pts.
- SECOND SAMURAI----------P. 800 Pts.

También tengo más juegos que quiero vender. Interesados llamar al Tlf:(96)273.07.14 de Lunes a Viernes de las 7:00 a las 10:00, preguntar por Salva.

◆Vendo ampliación de 0,5 Mg sin reloj, ampliable a 2 Mg con la tarjeta Swicher 1.5 Mg de Mail Sat por 5.000 Pts. Josep. Tlf:(977)72.04.62.

◆Vendo Aceleradora A1230, 030, a 40 Mhz, sin Copro + 4Mb de Ram de 60 ns. Interesados llamar al Tlf:(922)25.26.07. Preguntar por Alexis.

◆Vendo:
1. Tarjeta Ampliación RAM Apollo-1200 (para el 1200). Incluye FPU 33Mhz + Crystal + reloj con un Simm de 4Mb/72 pins. Ampliable a 8Mb..... Precio 24.000Pts.
2. Impresora ADMATE matricial de 9 agujas. carro estrecho, papel continuo y hojas sueltas ..... Precio 10.000Pts.
3. Digitalizador de sonido AMAS, 8 Bits, estéreo, interface MIDI...Precio 6.000Pts.
4. Lector de cualquier tipo de tarjetas magnéticas para cualquier Amiga, con software.....Precio 16.000Pts.
5. Rom 1.3. Precio 2.000Pts.
6. 40 revistas inglesas de Amiga con sus disquetes (unos 80). Precio 10.000Pts.
7. Monitor de pc b/n, disketera de 3,5 HD (pc), caja de sobremesa con fuente y teclado de 102 teclas.

Llamar a Angel. Tlf:(91)471.46.99. Madrid.

◆Vendo:
Aceleradora y Coprocesador MICROBOTICS M1230XA a 50Mhz 68030 CPU, FPU 32 Bit con reloj= Clock. Admite SIMM de hasta 128 Mb de memoria, Coprocesador de 50Mhz. Precio 40.000Pts. Flores González Tlf: 525.54.43 Alicante.

◆Vendo Placa Turbo GVP modelo 040 para A3000 con 8Mb de Ram a 40ns. Para los A3000 y A3000T. Ricardo. Tlf:(972)25.57.06.

◆Se vende el siguiente material:
Disco duro Seagate de 25 y 262 megas, repleto de software, especial para instalar dentro de Amiga 600 o 1200, incluye software de instalación y cable, precio 20.000Ptas.
Carcasa de Amiga 1200 por 8.000Ptas.
Disquetera externa de 880K por 3.000Ptas.
SIMM 4Mb 72 cont, 32 Bits por 5.000Ptas.
Si alguien esta interesado, preguntar por Toni, Telf:(93)874.74.91. Preferible por las tardes.

◆Vendo Amiga 4000, CPU 68040, Ram 14Mb, HD 1Gb, Cybervision 64 2Mb, CD-ROM 4x, FD 35 externa, Monitor Commodore 1960. Precio 230.000Ptas. Jaime Roura. Tlf:(93)439.28.40.

◆Vendo Amiga 500, Workbench 1.3, 4,5Mb internos Ram, Ratón Roboshisft (joystick/ratón), Placa Vortex ATonce+, con programas, 3 Joysticks nuevos, disquetera externa, Action Replay 3, lápiz óptico, digitalizador de audio, interface MIDI, todos los manuales en castellano, más de 600 programas, revistas y libros. O cambio por PC, (por necesidades de trabajo). Emilio

Sánchez. Tlf:(977)34.12.39. Junto o por separado.

◆Vendo Commodore CDTV con sólo dos años de uso por 20.000Ptas. Regalo cable Parnet para poder conectarlo a cualquier Amiga y usarlo como unidad de CD-ROM externa, además de dos CD-ROM.
Vendo Monitor Commodore 1084 Estéreo (18.000Ptas).
Vendo Chip SuperDenise ECS para A500, A2000 por 5.000Ptas.
Tlf: (983) 33.07.64 ó correo electrónico a charlie@enete.gui.uva.es

◆Vendo:
- Tarjeta gráfica Opalvision 24bits para Amiga. 40.000Ptas.
- Tarjeta emuladora Mac para Amiga Emplant Deluxe, incluye módulo 586 para PC. 45.000Ptas.
- Aceleradora para Amiga 68EC30 a 40 Mhz con 8 megas de Ram de 32bits y disco duro de 450Mb. 75.000Ptas.
- Amiga 2000 con 2 megas Chip Ram, disquetera alta densidad. Controladora y HD de 20 megas. 40.000Ptas.
- Frame Buffer para Amiga. 35.000Ptas.
- Impresora matricial 9 agujas, compatible PC-Amiga. 15.000Ptas.
- Monitor Commodore 1084 de 14 pulgadas. 20.000Ptas.
- Disquetera externa Macintosh doble densidad. 5.000Ptas.
- Escáaner de sobremesa B&N para Amiga, con función de fotocopiadora e impresora térmica. 25.000Ptas.
- Digitalizador sonido estéreo para Amiga. 8.000Ptas.
Horas de comidas. Salvador. Tlf:(96)384.78.22

◆Vendo o cambio Amiga 1200 con 6 meses, CD-ROM 2x, fuente de alimentación PC, cables IDE para disco duro y CD incluyendo Joystick y más de 500 discos y 2 CDs. Precio a convenir o cambio por PC 486 DX2 o superior. Preguntar por Carlos. Tlf:(988)21.87.04.

◆Vendo: Amiga 1200 + aceleradora 68030 a 50Mhz + Squirrel SCSI + FPU 68882 a 50Mhz (hasta 128Mb de fast Ram Ampliable) HD 170Mb + Ron 3.1 + 150Mb de Software del bueno. Cargado en disco duro. Todo 90.000Ptas. ¡URGE!. Alberto. Tlf: (93)542.58.25.

◆Se vende A500, 1Mega Ram, WorkBench 1.3.3, manuales en castellano, ratón, todos sus cables y más de 40 juegos y programas precio a convenir. También se vende monitor 1084S por 30.000Pts negociables. Todo en buen estado. Con el monitor se regala filtro de radiación de 14". Interesados llamar al Tlf:(957)28.02.22. José Antonio.

◆Vendo Aceleradora GVP A530T para A500 + 030, 40Mhz, Disco duro de 540 Mb y controladora SCSI por 44.000Ptas. Opción módulo SIMM memoria 4Megas y Copro a 50Mhz. Marcelino. Tlf:(94)462.69.30.

◆Vendo A4000/40 Super Torre Micronik con 18 Megas, VLab Motion, Genlok Y/C. Opalvision, EGS Spectrum, HD 850Mb, HD 1,6Gb, Monitor 1084S. Precio 550.000Ptas. Tlf:(95)232.31.52 - 233.05.07.

◆Vendo A4000 con 10Mb de memoria, HD de 100Mb, Cd-ROM de doble, monitor, varios CDs. Por 230.000Pts. Antonio. Tlf:(908)50.46.20.

◆Vendo Amiga 4000/030 25Mhz, Copro 68882, 6Mb Ram, disco duro 240Mb y complementos por 220.000Pts, negociables, perfecto estado. Jorge, Tlf:(977)22.03.28.

◆Vendo revista Amiga Format Versión CD-ROM Agosto. Precio 1.500Pts, Xavier Abulí. Tlf:(93)790.65.31.

◆Vendo Amiga 2000 con aceleradora GVP 68040 a 33Mhz, 4Mb de Ram GVP, 4Mb de Ram Supra, Rom 2.04, Workbench 2.1, HD de 120Mb SCSI, conector externo SCSI, digitalizador de vídeo VIDI, monitor 1084S, los mejores programas. Todo por 100.000Pts. También digitalizador de audio de 8bits Stereo AMAS, genlock Commodore A2301, y digitalizador de vídeo V-lab interno, todo por 40.000Pts. Tlf:(971)61.24.71. Isidoro.

◆Vendo 2 Osciladores de cuarzo (cristales) de 56 y 70Mhz a 1.000Ptas cada uno. Cable interno Scsi de 3 conectores por 2.500Ptas. Lapiz/Ratón por 3.500Ptas. 2 Simms 8Mb Ram EDO, 72 contactos, 60ns por 15.000Ptas, cada uno. Tarjeta Gráfica 24bits PICASSO II, 2Mb Ram, 16 millones colores, año 96, hasta 1600 x 1300 resolución, por 35.000Ptas. Francisco José. Tlf:(982)55.06.57, Lugo.

◆Vendo teclado ordenador Amiga modelo 3000. Por 15.000Ptas. Susana Tlf:(93)727.68.54 Sabadell.

◆Vendo A1200 con disco duro 250Megas + fuente de PC o cambio por A500. Juan TlF:(986)64.03.46.

◆Vendo:
- Memoria 4Mb/72 pins== 4.000Pts.
- Lápiz óptico nuevo para AMIGA con software== 3.000Pts.
- Power Scanner color 24bits de mano nuevo con garantía, manuales y software. Sólo para AMIGA (100%) 35.000Pts.
- COMMODORE 64 seminuevo (usado dos meses) + dattaset + Joystick + pistola óptica + juegos + cartuchos con 4 juegos + manuales + impresora 9 agujas blanco/negro con manuales 7.000Pts.
- Juegos originales para AMIGA: Sensible Soccer, Lemmings, Hero Quest, Populous II, Striker Futbol, 3D construction Kit. Varios precios.
Llamar al Tlf: (93) 392.96.57 y preguntar por Javi o escribir mandando sello para respuesta al Apartado de correos 134 de Sta. Coloma de G. (Barcelona).

◆Vendo Scanner de mano color (Power Scanner) usado 2 veces. Precio:30.000Pts (para todos los modelos de Amiga + manuales y garantía). Javi. Tlf:(93)392.96.57, (todo el día).

◆Vendo A500, con 2Mb Ram, teclado (disquetera interior con 3 meses). Monitor Commodore 1084S, con modulador Tv (externo), ratón, Joystick telemach200, cables, libros, regalo 200 disquetes + 2 Joystick Quickshot (nuevos). 3 años de uso. Todo por 60.000 pesetas. Llamar tarde al Tlf:(93)818.62.78. Tomás.

◆Vendo Joystick telemach profesional (nuevo) vale para 2 players. 6000 pesetas + gastos de envío. Llamar tardes al Tlf:(93)818.62.78. Tomás.

◆Vendo libros: Amiga Machine Language, Mastering Amiga Assembler, Mastering Amiga Amos a 2.000Ptas cada uno. Colección completa Amiga World por 3.000Ptas. CD-Roms Aminet9, Amos PD, CDPDIII a 1.000Ptas cada uno. Daniel Tlf:(93)357.92.05.

◆ Vendo 1 Amiga1200, disco duro 12 Mb, aceleradora Blizzard 1230-IV por 50.000 ptas. Vendo también tarjeta de Amiga 4000 con procesador 68040 original por 35.000 ptas. Jose Ignacio Martinez (941)22.07.54

◆ Vendo Genlock SCANVIDEO SL-15 por 30.000 ptas, ROM 3.0 por 5.000, Monitor 1942 Commodore 30.000 ptas, juegos Alien Breed 3D, Microcosm y Rise of the Robots en CDROM por 2.000 ptas cada uno, juego original para MAC The Seven Guest por 3.000 ptas, SIMM 8Mb EDO por 8.000 ptas. Carlos.Tlf.(93) 711 26 78 (de 22h a 24h)

COMPRO

◆Compro Coprocesador 68882 50Mhz. Económico, para utilizar en placa Blizzard.
Todos los precios son negociables. Llamar al Tlf:(983)33.07.64 o escribir e-mail a: charlie@enete.gui.uva.es

◆Compro Monitor Commodore 1960 y coprocesador matemático. Llamar al Tlf:(986)64.03.46. Juan (todo el día). Urgente.

CONTACTOS

◆Estaría interesado en buscar programadores de Vídeo en Amiga de la provincia de Barcelona, Julio. Tlf:(93)438.23.17.

Encuesta de Amiga.InFo a los lectores

¡GANE UNA SUSCRIPCION GRATUITA DURANTE DOCE NUMEROS!

Bienvenido a la encuesta de los lectores de Amiga.InFo.
Esta es la segunda encuesta que realizamos a nuestros lectores, después del éxito de respuesta obtenida en la anterior, esperamos que ésta supere nuestro propio récord.
Esta es su oportunidad de ganar una suscripción de doce números gratuitamente o, si ya está suscrito, también puede ganar una renovación por otros doce. Se sortean TRES SUSCRIPCIONES entre todas las recibidas antes de la fecha límite de entrega (14 de Noviembre).
Simplemente le llevará diez minutos contestarla y de esta forma apoyará nuestra decisión de mejorar la revista a su interés. Después, puede enviarnos una fotocopia o esta misma hoja por correo a nuestro apartado.

Amiga.InFo (Encuesta)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona

El futuro de Amiga.InFo depende en gran medida de la respuestas que recibamos de los lectores, puesto que marcarán el camino que seguiremos durante los próximos números de nuestra querida revista. Es importante para todos participar en esta encuesta y, sobre todo, para el AMIGA.
Por supuesto, todas las encuestas recibidas se tratarán de forma estrictamente confidencial.

1. ¿Qué le parece en general el nuevo diseño de la revista Amiga.InFo?
❑ Mal ❑ Regular ☒ Bien ❑ Muy Bien

2. ¿Qué piensa de las diferentes secciones de Amiga.InFo?

Portada	❑ Mal	❑ Regular	☒ Bien	❑ Muy bien
Noticias	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Novedades Hard&Soft	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Hablamos con...	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Detrás del Espejo	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Página del Lector	❑ M	❑ R	❑ B	☒ MB
Consultas y Respuestas	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Mercamiga	❑ M	❑ R	❑ B	☒ MB
Consejos y Trucos	❑ M	❑ R	❑ B	☒ MB
Cómo funciona...	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
AmigaDOS	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
En la red	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Concursos	❑ M	❑ R	❑ B	☒ MB
Reportajes del mes	❑ M	❑ R	❑ B	☒ MB
Juegos	❑ M	☒ R	❑ B	❑ MB
Soft a Prueba	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Hard a Prueba	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Novedades CDROM	❑ M	☒ R	❑ B	❑ MB
Disco de Portada	☒ M	❑ R	❑ B	❑ MB
Música	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB
Publicidad	❑ M	❑ R	☒ B	❑ MB

3. De los siguientes temas, ¿a cuáles le interesaría que dedicáramos unas páginas asiduamente? Señálelas con una cruz.

Programación Demos	☒
Lenguaje C	❑
Programación en General	☒
Blitz Basic	❑
Photogenics	❑
Lightwave	❑
Cinema 4D	❑
Real 3D	❑
Imagine	❑
Autoedición	❑
Videoedición	❑
Emuladores	☒
Unix	☒
Amiga para principiantes	☒
Montajes Hardware	☒
Aplicaciones Matemáticas	❑
Aplicaciones de Gestión	❑
Sistemas operativos	❑
Uso del Workbench	☒
Bars&Pipes	❑
AREXX	❑
Programas PD y Shareware	☒
Multimedia (Scala, MM Exp.)	☒
Redes	☒

Otros ¿Cuáles? FALTA JUEGOS

4. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por una revista de 84 páginas a TODO color?
❑ hasta 1.000 ptas. ☒ No pagaría más
❑ Dejaría de comprarla ❑ La compraría de todas formas ❑ Prefiero más páginas que color

5. ¿Qué le pareció el CD Amiga.InFo número 1?
❑ No lo tengo ❑ Mal ☒ Regular ❑ Bien ❑ Muy bien

6. ¿Estaría dispuesto a comprar el CD aparte de la revista?
❑ Sí, pero no por más de 900 ptas
❑ Si, da igual lo que cueste (<1200 ptas)
☒ No

7. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por un Amiga.InFo con un CD mensual en portada?
❑ Hasta 1200 ptas.
☒ No pagaría más
❑ Dejaría de comprarla
❑ La compraría de todas formas

8. ¿Qué prefiere a la hora de incluir CD o disquete en la portada?
☒ Incluir un CD cada dos meses y sin disquete
❑ Disquete mensual sin CD
❑ Comprar el CD aparte de la revista cada mes o dos meses

9. ¿Cómo descubrió Amiga.InFo?
❑ Me la recomendó un amigo
☒ La vi en una tienda de Amiga
❑ La vi en un quiosco
❑ La vi en Internet
❑ Otros. ¿Cuál?_____

10. ¿Dónde compra normalmente la revista?
☒ Mediante suscripción
❑ En quiosco
❑ En tienda de Amiga. ¿Cuál? _____
❑ Directamente a InFo Technologies por correo

11. ¿Cuánta gente, además de Ud., lee su Amiga.InFo?
❑ Nadie ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ más de 5: cantidad 6

12. ¿Qué revistas extranjeras de Amiga lee regularmente?
☒ Amiga Format ❑ Amiga News
❑ Amiga Computing ❑ Amiga Shopper
❑ Amiga User International ❑ CU Amiga
Otras. ¿Cuáles?_____

13. ¿Cada cuánto compra Amiga.InFo?
☒ Cada mes
❑ Cada dos meses
❑ Cada tres meses
❑ No la compra, lee la de un amigo

14. ¿Qué ha hecho que compre esta revista?
❑ La portada
❑ El disco de portada
☒ Las noticias y novedades
☒ La publicidad
❑ En general parece interesante
☒ La sección de juegos
☒ Los test de productos
☒ Las cartas y comentarios de opinión
❑ Siempre la compro

15. ¿Cuánto tiempo está leyendo un número de Amiga.InFo?
❑ Menos de 15 minutos
❑ Entre 15 y 30 minutos
☒ Entre 30 minutos y una hora
❑ Entre una hora y dos horas
❑ Entre tres horas y cuatro horas
❑ Más de cuatro horas

16. ¿Qué es lo que más le influencia a la hora de comprar una revista?
❑ Lo que hay en portada
☒ El contenido de la revista
❑ El precio
☒ Si regalan productos
☒ Si tiene un CD
❑ Si tiene disquetes

17. ¿Qué parte lee de la revista?
❑ Toda
☒ Algunos temas puntuales (cartas, mercamiga, opiniones)
❑ La artículos de tutoriales
☒ La publicidad
❑ Casi nada, sólo la compro por ayudar al mundo Amiga
☒ Los comentarios de juegos, productos, programas, etc.
☒ Por las noticias

18. ¿Ha tenido algún problema para conseguir la revista?
☒ Sí, correos es muy lento
❑ Sí, me la quitan del buzón
❑ Sí, no me llega algún que otro número
❑ Sí, el quiosco no la tiene a veces
❑ Sí, se agota muy rápido en la tienda
❑ Sí, no puedo pedirla cada mes por teléfono
❑ No
❑ Sí, por _____
☒ Estoy suscrito y tengo problemas con correos

19. ¿Qué ordenador posee?
❑ A500 ❑ A500Plus ❑ A1000 ❑ A2000
❑ A3000 ❑ A4000 ❑ A4000T ❑ A600 ☒ A1200
❑ CD32

20. ¿En qué año compró su Amiga?
1989 AMIGA 2.000
1994 AMIGA 1200

21. ¿Cómo se calificaría a la hora de usar el Amiga?
❑ Novato
❑ Experto
❑ Completamente novato
☒ Comienzo a saber ahora

22. ¿Qué versión del sistema operativo tiene su Amiga? (Versión del Kickstart)
❑ 1.2 ❑ 1.3 ❑ 2.04/2.05 ❑ 2.1 ❑ 3.0 ☒ 3.1

23. ¿Cuánta memoria (RAM) tiene su Amiga?
❑ 0.5 Mn ❑ 1 Mb ❑ 2Mb ☒ 4 Mb ❑ 8Mb
❑ Más de 8 Indicar megas_____

24. ¿Qué procesador tiene instalado su Amiga?
❑ M68000 ❑ M68020 ☒ M68030 ❑ M68040
❑ M68060
Velocidad en Mhz: ❑ 7 ❑ 14 ❑ 28 ☒ 33 ❑ 50

25. ¿Tiene disco duro?
☒ Sí ❑ No
Tipo de controladora: ☒ IDE ❑ SCSI
Capacidad del disco duro: 540

26. ¿Tiene CDROM?
☒ Sí ❑ No
Velocidad : ☒ 2x ❑ 4x ❑ 6x ❑ 8x

27. ¿Tiene modem?
❑ Sí ☒ No
Velocidad: ❑ 9.6k ❑ 14.4 k ❑ 16.8k
❑ 28.8 ❑ Más _____

28. ¿Tiene acceso a Internet?
❑ Sí ☒ No

29. ¿Utiliza algún emulador para Amiga?
❑ C64
❑ MAC con ShapeShifter
❑ MAC con Emplant
❑ MAC con AMAX
☒ PC con PCTask
❑ Spectrum
❑ Otros _____

30. ¿Qué tipo de software utiliza?
☒ Procesador de texto
❑ Hoja de cálculo
❑ Base de datos
☒ Programas de dibujo
❑ Programas de Gráficos 3D
❑ Programas de tratamiento gráfico
❑ Programación (Compiladores, etc)
❑ Programas de Internet
☒ Programas de Dominio Público
❑ Programas de comunicaciones
☒ Programas de Música
❑ Programas de Autoedición
❑ Programas de Multimedia
❑ Programas de Videoedición
❑ Programas de animación 2D/3D

31. ¿Tiene algún otro ordenador o consola ?
❑ Apple Macintosh ❑ PC ❑ Sony Playstation
❑ Sega ❑ Nintendo ❑ PowerMAC

32. Si aparece un Amiga con procesador Power PC, ¿se compraría uno?
❑ Sí ❑ No ☒ Sólo si tiene un buen precio

33. ¿Tiene todavía confianza en el Amiga como ordenador con un gran futuro?
☒ Sí ❑ No ☒ El tiempo lo dirá

34. ¿Desea recibir información de cómo suscribirse a Amiga.InFo y las ventajas que conlleva para usted?
❑ Sí ❑ No ☒ Ya estoy suscrito

35. ¿Le da confianza la empresa VIScorp?
❑ Sí ❑ No ❑ Dudosa ☒ No la conozco

36. ¿Le da confianza la empresa Phase 5?
❑ Sí ☒ No ❑ Dudosa ❑ No la conozco

37. ¿Le da confianza la empresa PIOS?
☒ Sí ❑ No ❑ Dudosa ❑ No la conozco

38. Si existiera otra revista en castellano de Amiga, ¿qué haría?
☒ Compraría las dos
❑ Compraría sólo una, la mejor
❑ Compraría la más barata
❑ Compraría la que me ofreciera más aunque fuera más cara

39. ¿Tiene pensado cambiarse de ordenador en un futuro inmediato (1 año)?
❑ Sí ☒ No ❑ Depende de lo que aparezca

40. Si lo desea, puede hacer a continuación algún tipo de comentario que crea conveniente para mejorar la revista:
PARA COMPLIMENTAR FALTAN PERIFERICOS: HPS40, MONITOR AMIGA 1538S, F2 DRIVE SCSI.

!! AMIGA FOREVER !!

!! MORIRE CON EL AMIGA !!

A CUESTAS

YO AMIGA

DATOS PERSONALES

Nombre: DAVID
1er. Apelllido: FERNANDEZ
2do. Apellido: GISBERT
Dirección: C/ MORAGAS, 31-35 1-1
Población: CALELLA
Código Postal: 08370
Provincia: BARCELONA
Edad: 26 Profesión: SIN TRABAJO
Teléfono: (93) 7692785
email:

¡Super Oferta!

Aprende C con tu Amiga y DICE C v.3

Esta oferta incluye:

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

¡Sólo 16.000 PTAS!

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

¡Reserva ya tu compilador C!

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

¿TIENE UN NEGOCIO RELACIONADO CON AMIGA?

PUES DEBERÍA SABER QUE ESTE MÓDULO DE PUBLICIDAD LO LEEN CERCA DE 4.000 PERSONAS...

QUE PUEDEN LEER SU ANUNCIO TAMBIÉN...

¡ANÚNCIESE! TLF. (93) 680 04 34

COMPUSPEED AMIGA

DISTRIBUIDORES

MONTAMOS TU AMIGA EN TORRE
-SUPER TOWER 7 PERIFERICOS 5 1/4 Y 2 3.5
-FUENTE ALIMENTACION 250W
-CABLE 2,5 A 3,5+3,5 PARA DISCO DURO Y CDROM
-TECLADO EXTERNO AMIGA
29.995 PTAS. MONTAJE INCLUIDO

IVA INCLUIDO

AMIGA 1200..... 68.900
CDROM 8X VELOCIDADES..... 17.995
SIMM 4MB 4.500
SIMM 8MB 8.995
DISCO DURO 1GB 26.995

TENEMOS MUCHAS MAS OFERTAS, ¡LLAMANOS!
ESTAMOS EN INTERNET compuspeed@intermail.es

C/ANGEL GUIMERA,67 BAJOS TEL. 93 762 30 46
PINEDA DE MAR-08397 TEL. 907 24 73 93
BARCELONA FAX. 93 762 30 46

AMIGA SHOP

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

EQUIPOS:		ACCELERADORAS Y CONTROLADORAS:	
DRACCO 060/50 ,CD,,16MB RAM (NUEVO)	399.000.-	040/28MHZ 8MB RAM A3000	85.000.-
AMIGA 4000/30 6MB RAM HD 120 882	125.000.-	020/25MHZ COPRO 1MB A500	20.000.-
AMIGA 3000 TOWER 040 10MB RAM HD540	155.000.-	020/16MHZ COPRO 4MB A500	20.000.-
AMIGA 3000/25 10MB 230MB HD	100.000.-	68000 25MHZ SUPRA	12.000.-
AMIGA 1200 6MB RAM COPRO	55.000.-	060/50 4MB SCSI BLIZZARD 1200	99.000.-
AMIGA 1200 BLIZZARD1230IV 6MB,HD 240	90.000.-	FASTLANE Z-3 FAST SCSI-II A4000	30.000.-
AMIGA 2000 TOWER 5MB, HD SCSI 170,CD	70.000.-	OKTAGON 2008 (NUEVAS)	20.000.-
AMIGA 2000 HD 20MB,MIDI INTERNO	40.000.-	AT-BUS 2008 (NUEVAS)	14.000.-
AMIGA 500 1MB RAM (VARIOS)	17.000.-	SURF-SQUIRREL (NUEVAS)	18.900.-
AMPLIACIÓN SUPRA RX500 2MB	18.000.-	A1084+SINTONIZADOR TV	18.000.-
AMPLIACION MEMORY MASTER A2000 4MB	26.000.-	A2080+SINTONIZADOR TV	18.000.-
AMPLIACION SUPRA 4MB A2000	26.000.-	1942 BISYNC 0.28	38.000.-
CONTROLADORA FRAME A FRAME BCD2000	25.000.-	EMPLANT DELUXE	30.000.-
AMAX + FLOPPY EXTERNO MAC	15.000.-	MODEM US ROBOTICS 16.800	30.000.-
FLICKERFIXER A2000	12.000.-	TECLADO A2/3000 CASTELLANO	6.000.-
EXP.RAM APOLLO 1200 2MB COPRO SCSI-II	12.000.-	GENIUS 1212 TABLETA GRAFICA	10.000.-
DIGITOT DIGITALIZADOR AUDIO Y VIDEO	5.000.-	SCANNER DE MANO B/N	15.000.-
GVP I/O EXTENDER 2 SERIE 1 CENTRONICS	6.000.-	DAT EXT.4/8GB HP	95.000.-
AD-PRO V2.0 (NUEVO)	9.000.-	FLOPTICAL 21MB + 4 DISCOS	15.000.-

¿QUIERES VENDER ALGUN PERIFERICO?¿BUSCAS ALGUN PERIFERICO?¿QUIERES CAMBIARLO?LLAMA! TE AYUDAMOS A VENDER O COMPRAR LO QUE NECESITAS .TEL:908-893776 FAX:93-276 25 42

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 ESTÁNDAR 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 RENDER IDE+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
CD-ROM X4 SANYO SCSI EXTERNO	29.900
RACK 5.1/4 PARA DISCO DURO 3.5"EXTERNO AMIGA 1200	5.000
ZIP DRIVE SCSI EXTERNO + DRIVER AMIGA	31.900
JAZ DRIVE SCSI EXTERNO + DRIVER AMIGA (1 Gb)	69.900
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 99 53

SI TU COMPRA SUPERA LAS 100.000 PTAS ¡REGALO CAMISA AMIGA! SERVIMOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

MEMORIAS

4 MB	4.500
8 MB	8.000
16 MB	15.000
32 MB	39.900

IVA INCLUIDO

OFERTA VALIDA HASTA 15 OCTUBRE
A1200 TORRE RENDER + 1 GIGA DISCO DURO + FUENTE ALIMENTACION 200W + BLIZZARD 1230 + 16MB RAM + CDROMx8
169.900 Ptas.

BLIZZARD 1230IV+32 MB RAM+KIT FAST SCSI II	99.900
BLIZZARD 1260+32 MB RAM+KIT FAST SCSI II	169.900
TORRE SCSI 4 DISPOSITIVOS	19.900
TORRE SCSI 8 DISPOSITIVOS	39.900
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	129.900
PHOTOGENICS 2.0 EN CD-ROM INC. MANUAL POR NAVEG. WEB	20.000
RATON AMIGA WALKER NEGRO + ALFOMBRILLA AMIGA 400DPI	3.000
CAMISAS AMIGA	1.200

CLUB BYTE multimedia

CLUB BYTE "MICRO TOOLWORKS S.L."
C/D.Juan de Mena 21 bajo iqz.
46008 Valencia
Tlf./Fax (96)392.15.67
http://www.ctv.es/USERS/calamo

OFERTAS SEPTIEMBRE
IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRECIOS

Aceleradoras A1200:	
Blizzard 1230 IV 50MHz	37.500
Blizzard 1260 060 50MHz	119.900
Apollo 1240 040/25Mhz	48.800
Aceleradoras A3000/A4000:	
CyberStorm Mk-II 060/50Mhz	119.900
Apollo 4040 040/40Mhz + SCSI2	78.600
Controladoras:	
Alfa Data Zorro-II CdRom	14.500
Apollo 2000 SCSI2+IDE	13.900
Kit SCSI2 Blizzard 1230/1260	18.900
Squirrel SCSI2 Pcmcia	13.900
Tarjetas Gráficas:	
Picasso-II	49.900
Retina BLT Zorro-III	39.900
CyberVision 64	49.900

Audio:	
Aura Pcmcia	18.900
Megalosound	6.900
Toccata 16bits	54.900
Digitalizadores de Vídeo:	
Vidi Amiga 24RT	39.900
Pro-Grab 24	43.000
VLAB Zorro-II	54.000
VLAB Externo A1200	69.900
Varios:	
Ratón original AT 3.300	
Disquetera interna A1200 HD	18.500
Disquetera externa Alfa Data	14.500
Pad Cd32	4.200
Ampliación mem. A500 1.8Mb	26.900
Caja supertorre A1200	28.900
Interface teclado PC	9.900

Foto-Vídeo Oliver

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

Tel./Fax:
(971) 54 53 59

Servicios TDI, Tratamiento Digital de Imágenes

Pasamos imágenes de cualquier formato (IFF,GIF,TIFF,JPEG...) a negativo o diapositiva.
Servicio de Escáner, la imagen se entrega en el formato y resolución que se requiera.
Impresión a papel fotográfico por sublimación.
Retoque, restauración, Fotocomposición de Fotografías.
Transferencia a PhotoCD, Revelado APS
Precios especiales a profesionales y distribuidores.

¿Dónde puede encontrar la revista?

La revista AMIGA.InFo se distribuye en las tiendas de Amiga y quioscos de las ciudades marcadas en este mapa.
Si tiene dificultades para encontrarla en alguno de estos puntos de venta, no dude en comunicarlo a nuestro departamento de distribución:
Tlf.(93) 680 04 34
Fax.(93) 680 08 12

En caso de que no encuentre la revista en su localidad, podemos enviarle cualquier ejemplar directamente a su domicilio. No olvide que también puede suscribirse y obtener las máximas ventajas en nuestros productos.
Para más información llame al teléfono:
(93) 680 04 34



PUNTOS DE VENTA DE AMIGA.InFo

PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN EN
QUIOSCOS/LIBRERIAS/G.ALMACENES DE LAS CIUDADES DE BARCELONA-MADRID-VALENCIA-SEVILLA ZARAGOZA-CÁDIZ-MÁLAGA

PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN TIENDAS AMIGA
BARCELONA-VIGO-MÁLAGA SAN SEBASTIÁN- ZARAGOZA- MALLORCA CANARIAS-CÓRDOBA-CADIZ-GIJON ALICANTE-VALENCIA

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

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

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

★ CJ INFORMÁTICA 2021
C/Avda. Rosaleda 1
29008 Málaga
Tlf/Fax. 95 222 02 71

★ CENTRO MAIL
C/Almansa, 14
29007 Málaga
Tlf. 95 261 52 92 Fax. 95 261 08 08

★ BAZAR LA CICER
C/Secretario Padilla 79 Bajo Dcha.
35010 Las Palmas de Gran Canaria
Tlf.(928) 271064

★ GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
No.22, 1, Local 27
36202 Vigo
Tlf/Fax. 986 22 89 94

★ AMIGA STUDIO
C/Juan de Garay, 2
20008 San Sebastián
Tlf/FAx. (943) 31 22 82

★ INFO HOBBYS
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

★ INFORMÁTICA JM
C/San Lorenzo, 24
50001 Zaragoza
Tlf. (976) 20 03 33Fax. (976) 29 29 29

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

★ FOTO VIDEO 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

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



AMIGA .InFo

SUSCRÍBASE

AHORA Y RECIBA EN SU HOGAR LOS NÚMEROS DE LA MEJOR REVISTA DE AMIGA. ADEMÁS, LE ENVIAREMOS DOS DISCOS DE PORTADA CON CADA EJEMPLAR REPLETOS DE PROGRAMAS Y DISFRUTARÁ DE DESCUENTOS ESPECIALES EN NUESTROS PRODUCTOS. ¿A QUÉ ESPERA? ¡SUSCRÍBASE HOY MISMO!

Recorte o fotocopie este boletín y remítanoslo a:

Amiga.InFo (Ref:Suscripción) Apdo. 166 - CP 08750 Molins de Rei (Barcelona)

Si lo desea y para mayor rapidez en su pedido, también puede suscribirse directamente a través de nuestra línea de suscripciones en (93) 680 04 34, o bien, enviarnos por fax este mismo boletín en (93) 680 08 12 (24Hrs)

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN (Señalar con una cruz ☒ las opciones deseadas)

❑ Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 12 números a partir del número de revista___ en adelante, INCLUIDO.

❑ Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 6 números a partir del número de revista___ en adelante, INCLUIDO.

Deseo recibir los ejemplares por el tipo de envío de correo: (VER TABLA DE TARIFAS) ❑ordinario ❑ certificado ❑ aéreo

A continuación también señalo con una cruz la forma de pago que deseo:

❑ Por contrarreembolso, pagando el total en el primer envío que reciba.

❑ Adjunto cheque a favor de InFo Technologies S.L.

❑ Tarjeta de crédito: ❑ VISA ❑ MASTERCARD/ACCES ❑ EUROCARD

Número:_____ Fecha de caducidad:_____ Firma:

Nombre del titular:_____

TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN 12 EJEMPLARES	Correo ordinario	Correo certificado	Correo aéreo
España	10.200	11.800	15.000
Europa	12.500	14.300	15.300
Resto del mundo	17.500	19.300	24.200
TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN 6 EJEMPLARES	**Correo ordinario**	**Correo certificado**	**Correo aéreo**
España	5.600	6.400	8.000
Europa	6.800	7.700	8.200
Resto del mundo	9.300	10.200	12.600

A continuación, indico mis datos personales:

Nombre:.....

Apellidos:.....

Edad:..... Profesión:.....

Domicilio:.....

C.Postal:..... Población:.....

Provincia:.....

País:..... Teléfono:.....

Modelo de Amiga que posee: .....

email:.....

❑ Por favor, marque la casilla si no desea recibir información sobre nuestras ofertas de otros productos de Amiga.

Y si Usted es:

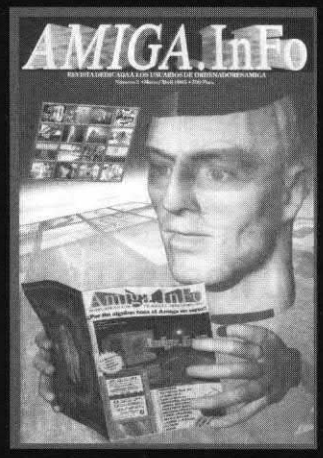
❑ Menor de 20 años (marque con una cruz la casilla correspondiente y envíenos la fotocopia
❑ Mayor de 60 años de un documento que lo acredite).

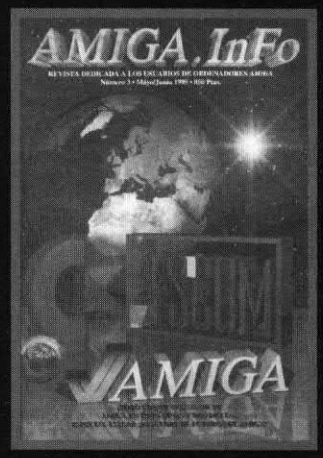
Pagará sólo por 12 números: 9.800 Ptas. (Sólo opción Correo Ordinario)

AMIGA.InFo



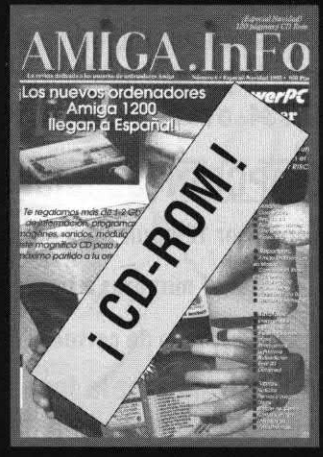




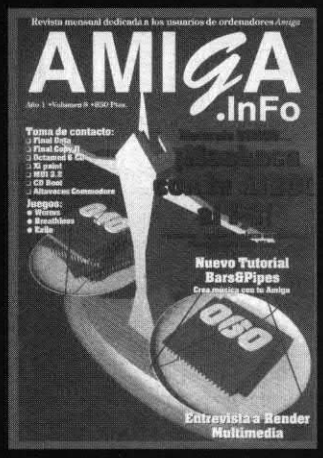


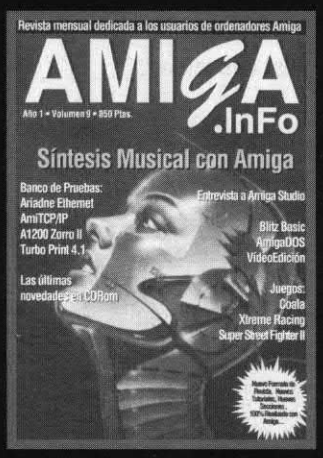


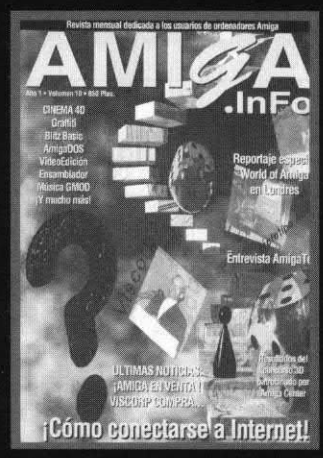


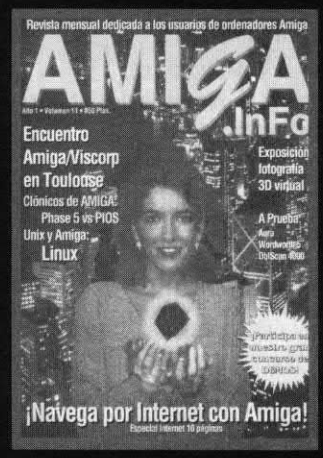












¿Te falta alguna?

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 — AGOTADO
Real 3Dv2 / Prim[illegible] Amiga
IniPro / C[illegible] / Octamed
[illegible] / Conexión MAC y PC
[illegible]uskal AMIGA Party II
Precio especial: 595 ptas

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

NÚMERO 13 • SEPTIEMBRE 1996

© 1996 InFo Technologies S.L.
C/Santiago Rusiñol N.8 Local 11
08750 Molins de Rei
Barcelona
Teléfono: (93) 680 04 34
Fax: (93) 680 08 12
email: infotech@readysoft.es

Edita
InFo Technologies S.L.
infotech@readysoft.es

Director
Francisco Martín
ai.fmartin@readysoft.es

Subdirector
Joan L. Ceprià

Administración y Publicidad
Fani Corral
Tlf. (93) 680 04 34 Fax. (93) 680 08 12

Manipulación
Alfonso Corral

Colaboradores
Néstor García, Joan J.López, Quim Guzmán, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez, Javier Pastor, Martín Santos, Paco Jaén, E.Cabero, Esteve Lázaro, Josep Alemany

Filmación
Bluprint S.A.
Impresión
Mencor S.A.
Depósito Legal B.4097-95
Impreso en España. Printed in Spain.

Distribución Quioscos
Distribuciones Periódicas S.A.
Tel. (93) 484 66 34
Suscripciones y Números Atrasados
Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
ai.distribucion@readysoft.es

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

EN EL PRÓXIMO NÚMERO 14...



Infografía con Amiga





SOFT A PRUEBA
- TWIST 2
- MONEY MATTERS

HARD A PRUEBA
- VLAB PAR
=- HP850C

JUEGOS
- LEGENDS Y MÁS

NOVEDADES CD
- MAGIC PUBLISHER
- C64 SENSATION 2
- AMINET 13

¿CUÁL SERÁ EL FUTURO DE AMIGA? ¿HABRÁ COMPRADO VIScorp LA TECNOLOGÍA? Más noticias, más productos nuevos, más AMIGA.InFo en el próximo número...

¡NO SE LO PIERDA!

A la venta a partir del 16 de Octubre...

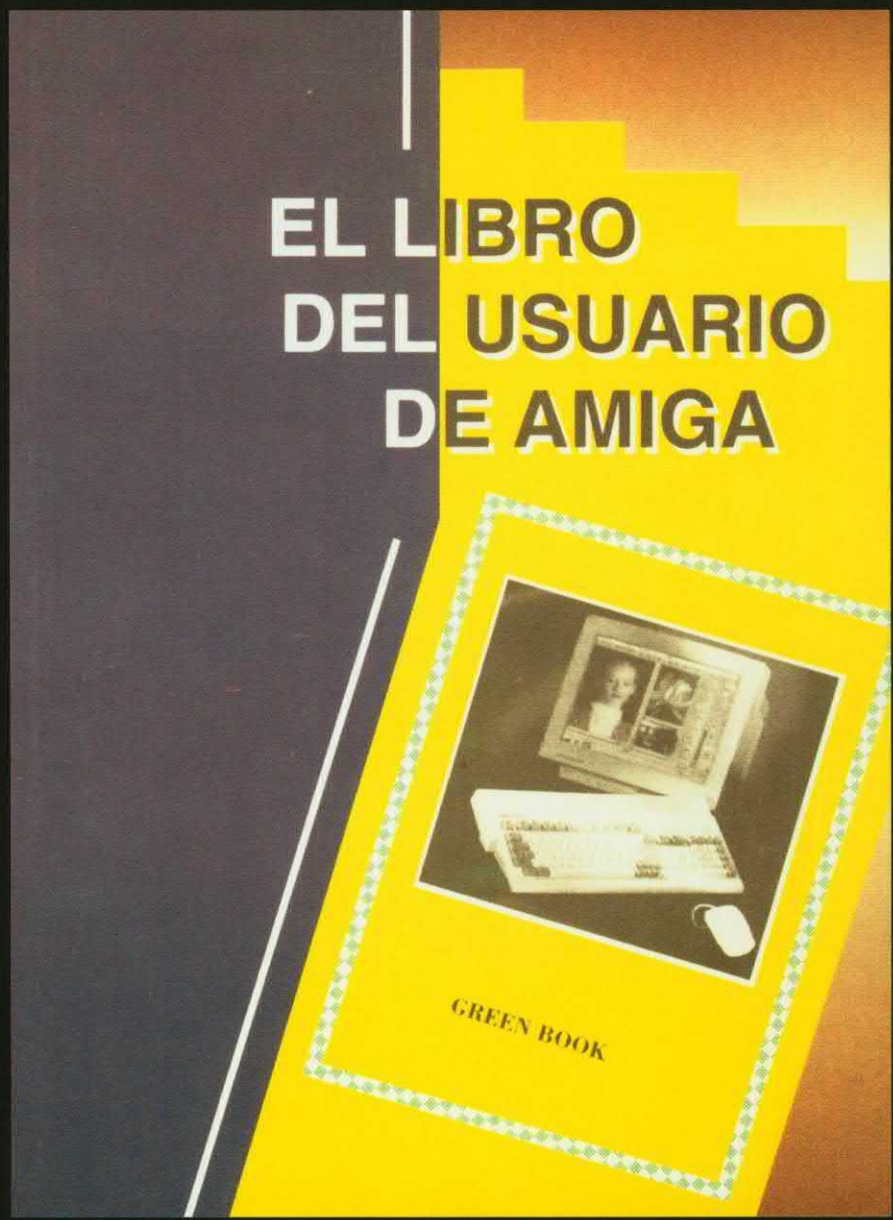
InFo Technologies y Jesús de la Torre le presentan el primer libro de Amiga en castellano.

Extensa información técnica sobre los chips del Amiga.

Imprescindible para todos los usuarios de cualquier modelo de Amiga Wb1.3 Wb2.x y Wb3.x AGA/ECS/OCS

Por fin, y después de mucho tiempo, ve la luz el primer libro íntegramente en español sobre los ordenadores Amiga. Entre su elaboración y publicación se han producido múltiples cambios en el mundo Amiga; algunos de ellos, bastante importantes, lo que demuestra que los usuarios de Amiga, poseen un ordenador incombustible...
El autor, en la actualidad, se dedica al desarrollo de hardware y

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



¡Sólo 3.900 Ptas!
¡Solicítelo YA!

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

Teléfono de pedidos:
(93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
email: ai.info@readysoft.es

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
Genloks
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.