

Esta mensual dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

¡INCLUYE POSTER
GIGANTE DE REGALO!

AMIGA

.InFo

Año 1 • Volumen 15 • 850 Ptas.



Emuladores

El Amiga emulando a
otros ordenadores:
MAC, PC, C64, MSX y
Spectrum

Comparativa de Navegadores

IBrowse, Voyager, AWeb

Amiga OS VS Windows

Dos sistemas
operativos frente a
frente

InFoTEST:

Final Calc
Twist
Modem USR Robotics

Tutoriales

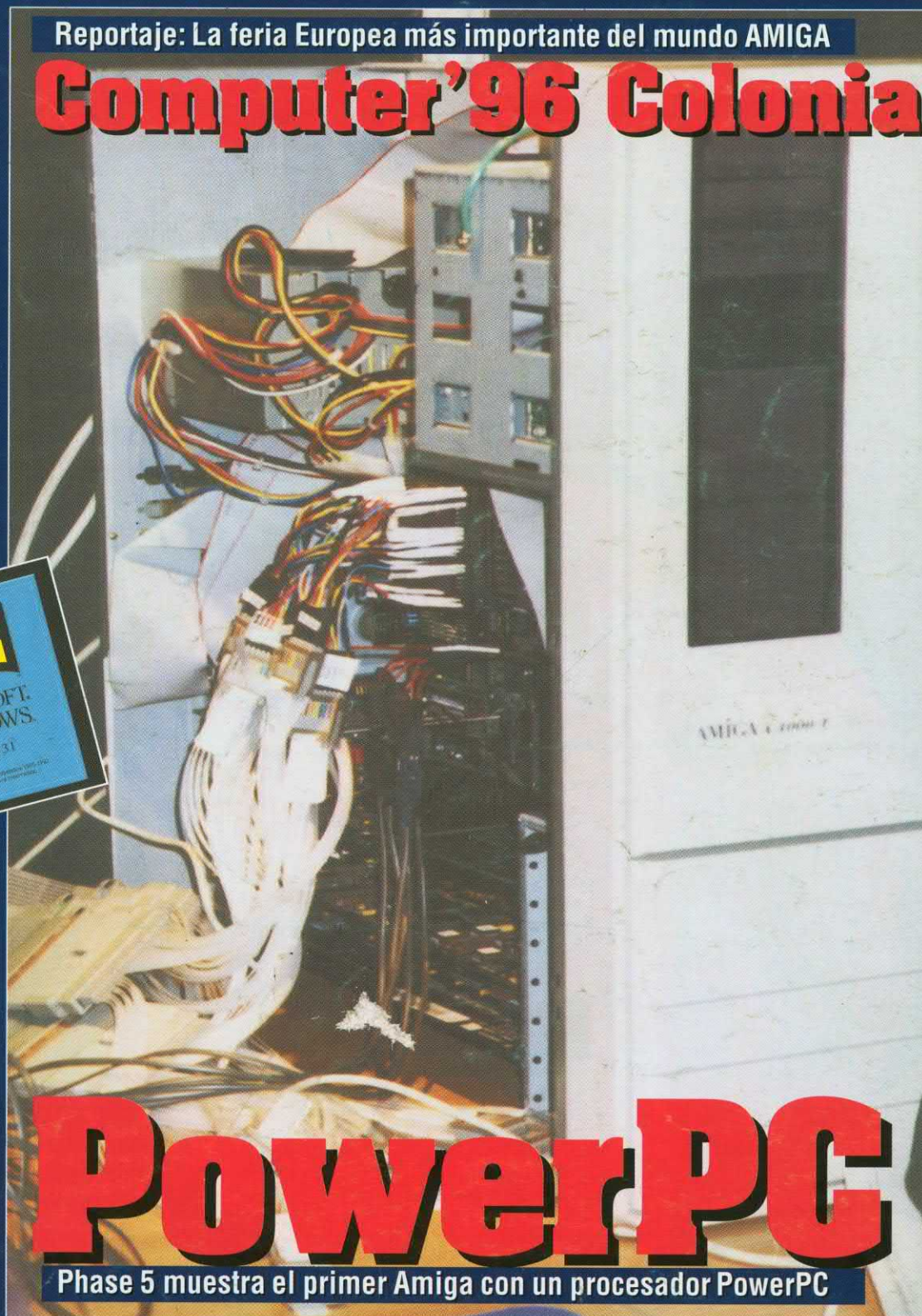
SoundStudio
AmigaDOS
LightWave 3D

Y además:

Noticias, Consultas, Internet,
Mercamiga, Opiniones,
Juegos, etc, etc...

Reportaje: La feria Europea más importante del mundo AMIGA

Computer'96 Colonia



PowerPC

Phase 5 muestra el primer Amiga con un procesador PowerPC

iiiiiiEL PRIMER CD-ROM CON INDICES DE CONTENIDO **EN CASTELLANO!!!!**

Power .InFo

Número 1 • 1.995 Ptas.

El contenido de este CDROM ha sido seleccionado y recopilado por nuestros especialistas por su calidad y utilidad para el usuario de Amiga.

¡PRECAUCIÓN!

Este CD-ROM no es apto para usuarios que no soporten los más de 600 Megas de información que contiene en programas, demos, mods, mids, samples, gráficos, objetos 3D, imágenes, texturas, cliparts, animaciones, fuentes, montajes, emuladores, utilidades, programas comerciales, dibujos, parches, AMIGA, AMIGA y SOLO AMIGA, etc,etc.



Power CD

CD-ROM
No. 1

AMIGA



©InFo Technologies S.L., 1996

**¡Sólo
1.995
ptas!**

Disponible a partir del **19 de Diciembre** en las principales tiendas de Amiga o directamente en InFo Technologies.

Tlf. Pedidos: (93) 680 08 12

Servimos a toda España. Portes Incluidos en el precio.

¡PASA ESTAS NAVIDADES CON
POWER.InFo Y TU AMIGA!
¡RESERVALO YA!
Tlf. (93) 680 04 34

Una de cal y otra de arena...

Por FMartin

De nuevo hay que comentar, no sin cierta tristeza, la situación del Amiga y su lucha por la supervivencia en un mercado dominado por el PC compatible. Esa es la visión que muchos de los que asistimos a la feria Computer 96 hemos tenido de un certamen que en su día fue el más importante de Europa para el Amiga. Este año, no ha sido así.

La feria ha sido un reflejo de la voluntad de los usuarios de Amiga (y de algunas empresas) por mantener la plataforma a flote y, por otro lado, la incapacidad por parte de Viscorp para llegar a un final rápido en la compra de Amiga Technologies. Hoy por hoy, ni Amiga Technologies (AT) ni la propia Viscorp tienen ya alguna credibilidad para la mayoría de los usuarios, cansados de tan larga espera sin tener ni tan siquiera un comunicado oficial sobre la compra al que agarrarse.

Pero no sólo los usuarios ven como su querido ordenador se queda estancado mientras un par de empresas discuten por unos "millones de dólares", también grandes fabricantes de soft y hard exclusivos de Amiga han tomado la decisión (y hay que comprenderles) de seguir hacia adelante con o sin el Amiga, independientemente de lo que suceda con la compra de AT. Nada podemos "recriminar" a Softwood, Digita, Macrosystems, Newtek, Softlogik, Digital Systems, etc. por entrar en otras plataformas, cuando, después de soportar lo "insoportable", ni tan siquiera AT parece tener claro su futuro como empresa.

Afortunadamente, hay también buenas noticias (muy buenas diría yo, después de leer las malas) ya que empresas como ProDad, Eagle, Haage&Partner, y sobre todo, Phase 5, se han lanzado conjuntamente en una aventura para desarrollar un nuevo sistema operativo, nuevos Amiga torre, compiladores para PowerPC y, por fin, aceleradoras POWER PC para los actuales Amiga. Aparte, y como un proyecto independiente, Phase 5 nos ha

sorprendido con el anuncio de una máquina completamente nueva (pero con el espíritu de Amiga) llamada A/BOX.

Phase 5 es, por el momento y según el resultado de nuestra encuesta, la empresa que más confianza inspira a los usuarios, quizás debido a que siempre se ha comprometido en desarrollar productos de calidad como sus tarjetas gráficas y sus populares aceleradoras.

En la feria de Colonia, y no sin problemas que están demorando su desarrollo, Phase 5, ha presentado los primeros Amiga con un PowerPC en su interior. Es cuestión de tiempo (algunos meses más) el que se comercialicen tarjetas que contengan un PowerPC con relojes que alcanzan hasta los 200 MHz, quizás más.

La misma Phase 5 y de forma paralela al proyecto PowerUP (el de las tarjetas PowerPC para Amiga), es consciente de que tiene que continuar hacia adelante, con o sin la compañía de AT, y ha hecho públicas las características fantásticas de la máquina nueva que está en desarrollo. A/BOX es el sueño de todo amiguero, es decir, se adelanta técnicamente a su tiempo tal y como lo hizo el A1000.

Pero de momento, nos tendremos que conformar y "rezar" para que Phase 5 consiga todo el apoyo necesario para tener éxito en este impresionante proyecto de crear una plataforma nueva, en un mercado donde parece que ya únicamente hay espacio para los Wintel.

Si durante esta odisea de Phase 5, Amiga Technologies consigue salir de su eterna liquidación, tendrá que valorar la posibilidad de colaborar con Phase 5 y otras empresas para recuperar el tiempo perdido.

El tiempo que le queda a AT (ojo, no confundir con el Amiga como plataforma) prácticamente está llegando a su final, y si no cambia la situación radicalmente después de la compra, otras empresas reemplazarán el hueco dejado por el Amiga con nuevas máquinas.

PIOS, Phase 5 y Be son las

principales compañías que han apostado por plataformas "diferentes" al PC o MAC.

Nombres como A/BOX, PIOS ONE, o BeBox comenzarán a escucharse cada vez con más frecuencia, de hecho, las tres máquinas han basado su diseño en la filosofía del Amiga. Tienen su "espíritu" inculcado en el hardware, pero ninguna de ellas es todavía una plataforma que haya superado la fase de "prototipo".

El tiempo es para estas máquinas su principal aliado, aunque puede convertirse fácilmente en su enemigo si se demoran mucho en aparecer y suplirnos a los martirizados usuarios de Amiga con una solución equiparable a lo que en su día fue el A1000.

En cuanto a Amiga.InFo, aquí estamos, al pie del cañón, defendiendo nuestra posición como revista e intentado mejorar cada día en la medida de nuestras posibilidades.

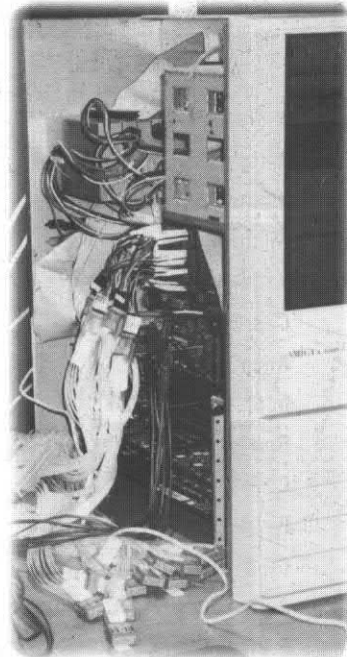
Y este mes iniciamos la sección de tutoriales, que espero conviertan a nuestra revista en una publicación que permita al lector aprender a utilizar su Amiga paso a paso, además de disfrutar trabajando con él.

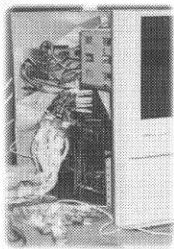
Iremos publicando nuevos tutoriales en próximos números, ahora Soundstudio y Lightwave son los primeros, pero continuaremos con muchos más.

Sólo me queda agradecerles la respuesta que ha tenido la encuesta de Amiga.InFo, hemos recibido cientos de ellas que nos permitirán obtener una visión real de lo que nuestros lectores y el mundo de Amiga en este país demandan.

Disfruten de este número, y ¡felices fiestas!, ¡espero que les guste el póster gigante que le regalamos! ■

Debajo de esta mole de cables se esconde un Amiga 4000T con un procesador M68060 y un PowerPC 604 a 150 Mhz. Es la primera imagen de la aceleradora de Phase 5, una empresa entregada al desarrollo tecnológico del Amiga y su nuevo A/BOX. Por el lado contrario...Amiga Technologies, en manos de los acreedores y buscando un dueño por un puñado de dólares...Ironía del mundo informático, una de cal, y otra de arena.





La imagen de portada de este mes muestra uno de los A4000T que Phase 5 mostró en la feria de Colonia.

AMIGA

.InFo

NÚMERO 15 • NAVIDAD 1996

SECCIONES

Editorial 1
La feria de Colonia es el tema principal de todas reflexiones de la editorial de este mes.

Noticias 5
Más noticias sobre la situación actual del Amiga y además, phase 5 explica detalladamente los proyectos A/BOX y PowerUP.

Novedades Hard&Soft 9
Básicamente las novedades de este mes son la que se han mostrado en la feria de Colonia.

Hablamos con... 11
En esta ocasión hemos entrevistado a un doctor que emplea su Amiga en sus investigaciones y no sólo eso, también intenta que Amiga entre en el mundo de la medicina por sus excelentes capacidades técnicas.

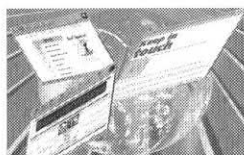
Detrás del espejo 14
Tercera y última entrega de unos comentarios que están levantando el polvo a falsos mitos que pesan sobre el Amiga.

Página del Lector 16
Los usuarios de Amiga también quieren hablar, y como no, criticar constructivamente y libremente a quién ataque al Amiga...

Consultas Y Respuestas 73
Nuevas cartas de nuestros lectores preguntando dudas y como no, Amiga.InFo resolviéndolas en la medida de lo posible.

Mercamiga 76
Anuncios, vendo, compro, intercambio, grupos de usuarios, etc. Este es nuestro espacio gratuito para anuncios del lector.

En la red... 25
Cómo funciona IRC y una comparativa de los tres navegadores de Amiga son el tema principal de este mes.



Cómo hacer...

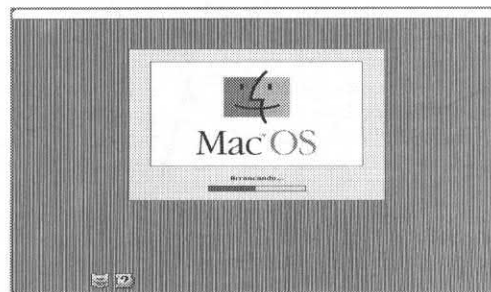
Cómo funciona: IRC 25
Conversar con usuarios de todo el mundo en Internet es fácil y divertido a través de IRC.

Amiga DOS 65
Nueva entrega de comandos del sistema operativo del Amiga.

Lightwave 3D 67
Cree su propio efecto de niebla con Lightwave siguiendo este paso a paso de nuestro colaborador Paco Jaén.

InFoWEBS del mes 28
Recopilación de todos varios webs de usuarios españoles presentes en Internet y por supuesto, amigeros 100%.

Emuladores 49
El Amiga puede convertirse gracias a un emulador en una máquina totalmente diferente y compatible con programas de otras plataformas. PC, MAC, MSX, C64, Spectrum...ninguno se resiste al Amiga.



Educación 61
Nuestro profesor Francisco Gómez nos muestra "Kids Only" para los niños, aunque seguramente más de un mayor pasará buenos ratos con el Amiga...

SoundStudio 69
J.L. Ceprià nos introduce en el descendiente más directo de Octamed, SoundStudio, un programa de musica de lo más completos del mercado de Amiga y muy asequible para los usuarios.

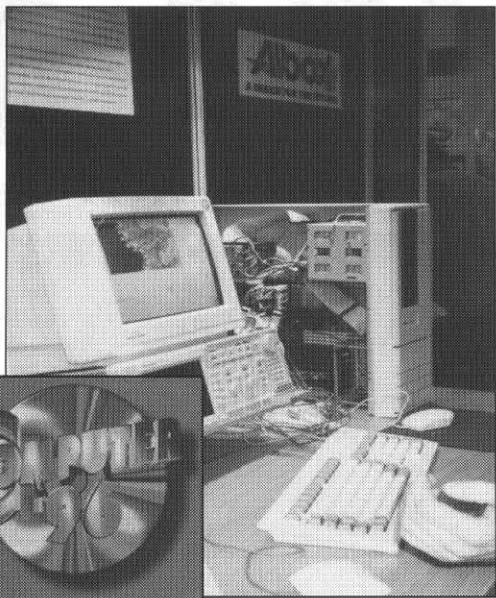
INDICE ANUNCIANTES

AmigaTEK	40, 41, 42, 43
Intermedia	75
Amiga Studio	4
Amiga Market	8
Club Byte	13
Amiga Online	23
Infor. Molins	24
Readysoft	29
CJ 2021	32
Render Multi.	57
CD Direct	71
Amiga Shop	75
F.Video Oliver	75

Reportajes

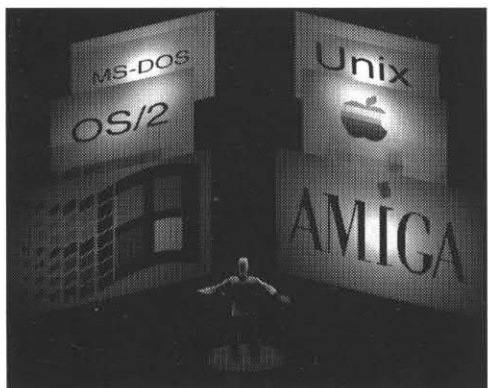
Computer'96 en Colonia 33

Como cada año, la feria alemana Computer'96 reúne lo mejor de Amiga durante tres días. Nuevos productos y por fin... ¡PowerPC!



Windows VS Amiga 18

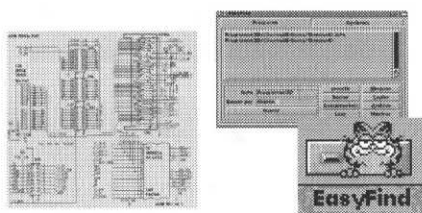
Javier Pastor enfrenta al Windows con el AmigaOS... ¿cuál creen que es mejor?



Disco de Portada

POWER DISK 6 72

AMIGA.InFo les ha seleccionado algunas utilidades y juegos para que disfruten este mes...



InFoTEST

Soft a prueba

Final Calc 58

Es una de las mejores hojas de cálculo para Amiga además de tener opciones que adelantan incluso a las de PC

Twist 60

Una base de datos relacional para uso semiprofesional muy fácil de usar e increíblemente potente.

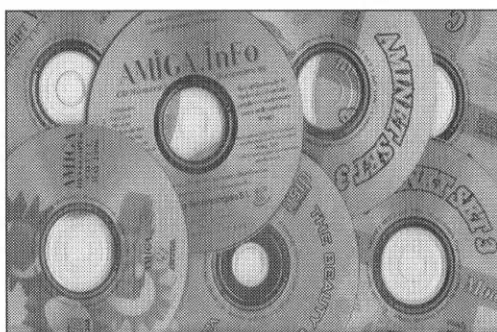
Novedades CDROM

Le comentamos los CDs del mes:

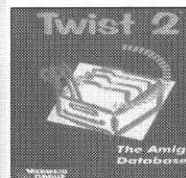
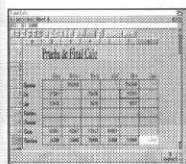
Amiga Developer 1.1 30

Aminet 14 31

The Epic Interactive Encyclopedia 31



Final Calc



INDICE VARIOS

Suscripción 79

Distribuidores 78

Próximo Número 80

Amiga Games

Y este mes... 44

Santi G. les comenta la sección de juegos y, como no, da ánimos a todos para comprar originales...

Trucos 44

Un lector nos ha enviado multitud de trucos interesantes para juegos...

Vallhala 45

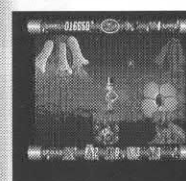
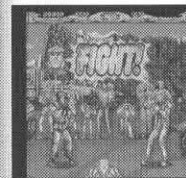
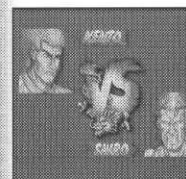
Tercera parte de esta saga de juego de aventuras.

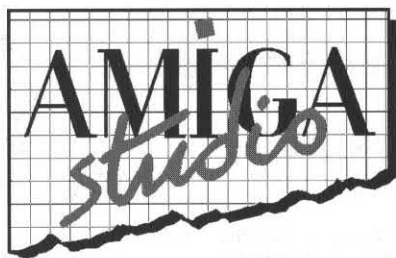
Fightin Spirit 46

Un arcade en toda regla, es decir, de esos de los que no disfrutábamos hace mucho en el Amiga.

HillseaLido 48

Imaginate a un empresario que tiene un terreno al lado de la playa y quiere montar un negocio...

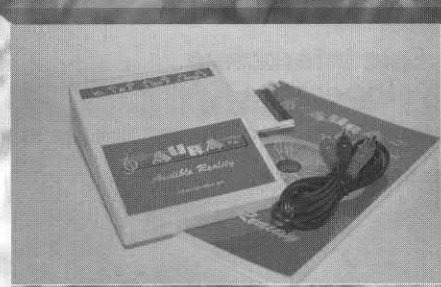




- Especializados 100% en Amiga.
- Departamento exclusivo de traducción.
- Servicio telefónico para nuestros clientes.
- Atención especial a profesionales de vídeo.
- Amplio horario: De 10:00 a 20:00
De Lunes a Viernes

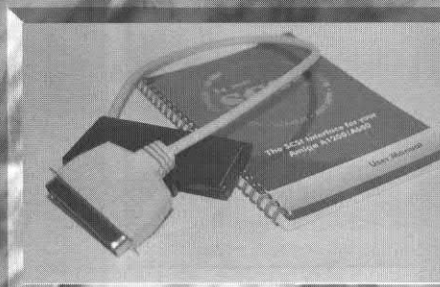
NOVEDADES EN CASTELLANO

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 scanners, 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.

SERVICIO DE GRABACIÓN EN CD-ROM DESDE:

- DISCO DURO IDE O SCSI
- CD-ROM
- ZIP

DESDE 2.750 pts. CD INCLUIDO

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 península.
En pedidos superiores a 5.000 pts.

VIScorp reafirma su compromiso

InFoNEWS

VISCORP

VIScorp reafirma su compromiso con Amiga

Recientemente hemos recibido un comunicado de prensa del Sr. Compton comentando la situación de la adquisición de Amiga Technologies por parte de Viscorp. Pese a que todavía no existen noticias oficiales sobre este tema, el Sr. Compton insiste en la certeza de lo siguiente:

- VISCORP está trabajando en la compra de la tecnología Amiga a ESCOM AG (ahora en bancarota) y los representantes de Viscorp continúan las negociaciones con el fideicomisario Dr. Hembach para conseguir tal propósito.
- VISCORP mantiene su propósito de utilizar la parte productiva del Amiga en cuanto la adquisición tenga éxito, es decir, completar las metas en tecnología interactiva (set top boxes) para las cuales la empresa fue fundada y el soporte y desarrollo de la tecnología Amiga como ordenador.
- VISCORP ha dedicado gran parte de su energía como empresa y su esfuerzo en la compra de Amiga, y no es su intención privar, abusar o desplazar el mercado del Amiga. Más bien intenta finalizar la compra tan rápidamente como sea posible y tener la libertad para conseguir llegar a sus metas.

VISCORP está obligada a respetar ciertas reglas de conducta en este proceso de compra y como consecuencia de esto no es posible mantener informados a los usuarios de una forma constante y diaria. De nuevo reafirman que no pueden comprometerse en contratos, pedidos y demás ya que todavía no poseen Amiga. También ha comentado que VISCORP tiene intenciones de negociar preliminarmente con compañías que tienen proyectos para Amiga, como pueden ser Motorola, PIOS, phase 5 y Schatztruhe. Sin embargo, consideran que sería prematuro llegar más lejos y comprometerse en estos momentos. La causa (según VISCORP) que ha provocado el retraso de la adquisición está debida a la complejidad del proceso que ha de ser visto bajo códigos de ley diferentes y a la necesidad de comprender completamente las implicaciones de la compra de la tecnología Amiga. También ha confirmado que existen otros interesados en comprar la tecnología, pero que ellos son los primeros en la adquisición. Si fuera fácil adquirir Amiga en estos momentos ya se hubiera hecho, por Viscorp o por otra empresa. Lo cierto es que estamos a finales de Noviembre y VISCORP no tiene el control de Amiga y esto es consecuencia del camino que está tomando el proceso de compra,

conducido por una venta internacional de tecnología con grandes implicaciones. El silencio (sea o no obligatorio) de VISCORP está provocando en los usuarios y en el mercado una desconfianza hacia la posibilidad de que finalmente la compra sea exitosa. Existen otras alternativas (¿Eagle?) que están intentando entrar en la compra, aunque tampoco se conocen oficialmente los nombres. En definitiva, hay un ambiente confuso y de incredulidad hacia cualquier noticia o "rumor" que provenga desde VISCORP o en relación a Amiga Technologies, frente a una subida de prestigio de empresas como phase 5, ProDAD, Haage&Partner, Eagle, que son la punta de lanza en cuanto a tecnología de Amiga se refiere, apostando incluso por un futuro donde aparecen nuevas máquinas desligadas totalmente de la propia Amiga Technologies. Estas empresas están decididas a continuar con sus proyectos con o sin la ayuda de Amiga Technologies dando a los usuarios alternativas donde poder elegir. Recordemos que Amiga Technologies sólo se ha limitado a iniciar la producción de A1200 y A4000 sin ningún tipo de mejora ni desarrollo para futuros modelos y que son las terceras empresas las que han continuado mejorando la plataforma. □

Un ex-ingeniero de VIScorp disgustado...

Recientemente han aparecido en algunos foros de Internet unas declaraciones de Carl Sassenrath, ex-ingeniero de VISCORP y componente del equipo que diseñó el primer Amiga. Quizás más conocido por el trabajo excelente que realizó al diseñar e implementar el núcleo principal del AmigaOS.

Fue contratado por VISCORP para el diseño del sistema operativo de su set-top-box (basada en tecnología Amiga), aunque, como el mismo Carl Sassenrath comenta, el proyecto no ha ido por buen camino y finalmente ha tomado la decisión de abandonar a VISCORP.

Que existan problemas entre los ingenieros y la directiva es el pan de cada día en empresas basadas en gran

parte en Investigación+Desarrollo, mientras unos diseñan y crean, los otros recortan y ajustan el presupuesto.

Hasta aquí no hubiera tenido gran importancia el hecho de que un ingeniero de VISCORP se marche y nadie se percate de ello. Sin embargo, el carisma amiguero de Sassenrath le ha proporcionado cierta popularidad (además, por supuesto, de su gran talento como ingeniero) entre la comunidad de Amiga y su actividad es seguida de cerca por muchos usuarios.

Según palabras literales de Carl Sassenrath, "nunca he visto una compañía tan idiota, fastidiosa e incompetente. VISCORP es peor que Commodore, y nunca hubiera

pensado que esto fuera posible. He borrado mi nombre de sus páginas web, evitando formar parte de esta locura." ¿Qué podemos pensar? Quizás lo importante, más que las palabras, son los hechos. Veremos quién tiene razón con el paso del tiempo.

De momento, un voto de confianza tanto para VISCORP como para Carl Sassenrath, el cual ha comentado "voy a volver a lo que sé hacer mejor: Sistemas operativos y lenguajes. No será lo último que escuchéis sobre mí. Puedo imaginar un sistema mucho mejor que el Amiga...ahora para crearlo. En realidad, sólo el tiempo lo dirá." Esperemos que la situación se solucione en unas semanas y no ocurran más situaciones de este tipo que perjudican la imagen del Amiga. □



El actual presidente de Amiga Technologies, el Sr. Petro Tyschteshenko, nos comentó en la feria de Colonia (ver reportaje central) que VISCORP también tenía problemas económicos con uno de sus inversores y que estaban intentando llegar a la suma de dinero que el fideicomisario de la bancarota de ESCOM solicita para poder comprar Amiga y su tecnología.

InFoNEWS

PowerUp: La siguiente generación de aceleradoras

Después de un retraso en los primeros seis meses debido a la confusa situación de Amiga Technologies y de una ruptura en las negociaciones sobre una posible unión para desarrollar conjuntamente la siguiente generación de la tecnología Amiga, el fabricante de aceleradoras phase 5 ha impulsado con más fuerza que nunca su proyecto PowerUp.

Este proyecto tiene como principal meta conseguir actualizar la tecnología del Amiga empleando para ello un procesador RISC como es el PowerPC. Para conseguirlo, aparecerán unas aceleradoras para los actuales ordenadores Amiga que permitirán realizar una transición suave a usuarios y desarrolladores de la tecnología CISC (procesador M680x0) a la RISC (PowerPC), con el consiguiente incremento de rendimiento de estas máquinas.

Ya han comenzado a distribuirse las primeras versiones alfa de estas tarjetas, aunque de momento sólo para las principales empresas dedicadas al desarrollo de software. Estas empresas dan soporte a phase 5 de forma que los usuarios que decidan adquirir una tarjeta PowerPC (cuando esté disponible) también dispondrán inmediatamente de un amplio abanico de aplicaciones optimizadas ya para este procesador.

Debido a la novedosa implementación de dos procesadores en la misma placa, las aplicaciones actuales podrán correr sin problema alguno, manteniendo

totalmente la compatibilidad debido a que existe un procesador M680x0, mientras que las aplicaciones que estén preparadas, utilizarán por su lado el PowerPC.

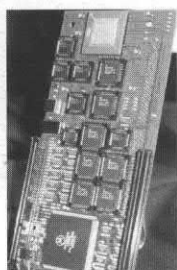
Estos dos procesadores trabajan en paralelo en un entorno multitarea propio del Amiga ofreciendo su alta potencia de forma transparente al usuario.

La versión comercial de las aceleradoras PowerPC estarán disponibles comercialmente a primeros de Mayo del 97. Estas tarjetas serán sistemas con dos procesadores y tecnología de 64 bits. Los dos procesadores, el 68040 o el 68060 junto con el PowerPC, comparten la memoria y el bus del sistema bajo demanda. Al mismo tiempo, un complejo sistema de interrupciones garantiza la distribución dinámica de los ciclos de bus, dependiendo de la actividad de los procesadores. Las tareas que se ejecuten en los diferentes procesadores podrán intercambiar datos a través de un sistema de mensajes. Los dos procesadores pueden acceder a todo el espacio direccionable de forma que el PowerPC podrá escribir directamente en la memoria CHIP o en la memoria de las tarjetas gráficas.

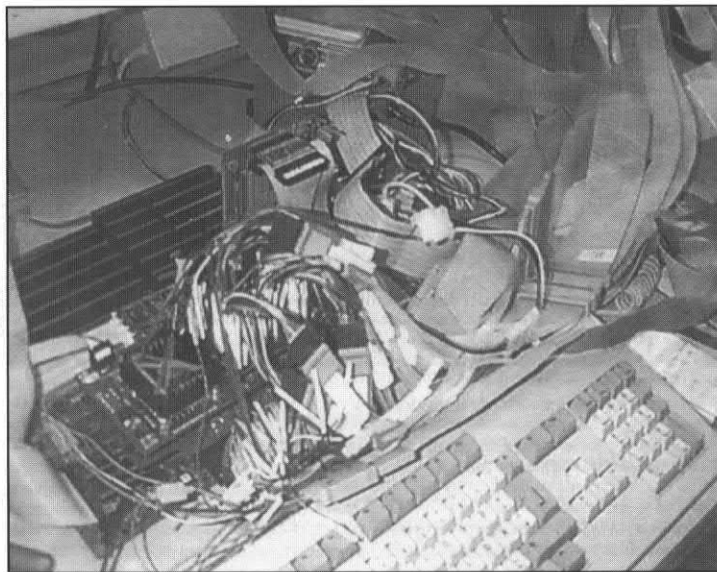
Pese a que habrá que esperar a Mayo del 97, a principios de Octubre de este año, en los laboratorios de phase 5, ya se ejecutó el primer programa Amiga-PowerPC de la historia. La misma phase 5 está desarrollando una versión nativa de CybergraphX V3 en la que se dispondrá de funciones multimedia para la visualización de vídeo MPEG y la nueva

implementación de la librería 3D, CyberGL (compatible con el estándar en 3D de Silicon Graphics, OpenGL). Probablemente más de un lector estará pensando que estas tarjetas se comercializarán con un precio elevado, aunque no es así. El procesador PowerPC es mucho más económico que un M68060 y su disponibilidad es inmediata. A precios del mercado actual, por ejemplo, las tarjetas con un M68040 o M68060 y un PowerPC 604 (150MHz a 200MHz) para el A3000T/A4000 están valoradas de 90.000 ptas. a 175.000 ptas., dependiendo del modelo de procesador elegido. El más económico es el PPC604 a 150MHz, mientras que el más caro es el PPC604 a 200MHz. También estarán disponibles las mismas aceleradoras sin el procesador M680x0 para aquellos usuarios que ya dispongan de uno y puedan aprovecharlo. En este caso los precios son menores, en el rango de las 80.000 ptas. a 130.000 ptas. Al mismo tiempo, para los poseedores de las Blizzard o Cyberstorm con un 040 ó 060, tienen precios de actualización aún menores, que les permitirá disponer de un PPC 604e (150/160/180 y 200 MHz) por unos precios que oscilan de 70.000 ptas a 105.000 ptas.

Pero atención, ya que los anteriores precios son informativos y pueden cambiar, además de que sólo contemplan los modelos de Amiga 3000(Torre) y A4000/A4000T. □



En estas dos imágenes pueden apreciar los laboratorios de phase 5 donde por primera vez se consiguió ejecutar una rutina en código de PowerPc para Amiga.



¿Qué empresas apoyan el proyecto PowerUP?

InFoNEWS

Muchos de los grandes fabricantes de software en el mundo Amiga están de acuerdo con el concepto de phase 5 en cuanto a dar un paso hacia el futuro a través de las aceleradoras PowerUP y han anunciado su apoyo a este proyecto. Esto significa que el usuario que se decida por adquirir una aceleradora podrá disponer de una variedad de programas optimizados para PowerPC, tan pronto como las aceleradoras estén disponibles. Algunos de los fabricantes importantes que están dando soporte a al proyecto PowerUP son:

- **Cloanto Software:** Está planificandola adaptación del popular Personal Paint en su versión 7.
- **Digita International:** Está trabajando con

phase 5 para encontrar el mejor método de portar el procesador de textos Wordworth y otras aplicaciones al nuevo PowerPC.

- **GPS Software:** Está planificando la migración del Directory Opus y GPFax.

- **Haage&Partner:** La solución integrada de desarrollo, Storm C, estará preparada para soportar el desarrollo de aplicaciones para PowerPC.

- **IrseeSoft:** Migrarán el TurboPrint y PictureManager Professional hacia PowerPC.

- **Holger Kruse:** El autor de AmiWin y Miami va a programar estas aplicaciones para PowerPC.

- **Maxon Computer:** Creará una versión del popular programa de gráficos 3D y animación, Cinema 4D, para PowerPC.

- **Nova Design:** Image FX y Alladin 4D serán optimizados para aprovechar la potencia de cálculo del PowerPC.

- **Oberland Computer:** Este fabricante tiene ya muy avanzada la migración de su programa 3D Reflections hacia PowerPC. De hecho, en la feria de Colonia ya se pudo ver una primera versión del modeller.

- **ProDAD:** Los programas Monument V3 Professional y Adorage serán programados para PowerPC, junto con una versión de CockTel (Sistema de videoconferencia por Internet para Amiga). Por otro lado, también está desarrollando un nuevo sistema operativo, pOS, preparado desde un principio para trabajar con sistemas que lleven un PowerPC. □

PRECIOS DE LAS PLACAS PowerUp

Ejemplos de precios de las placas Power Up con un procesador PPC 604e para los Amiga 3000/4000

Procesador PowerUp	En Combinación con	Precio distribución
PPC 604e-150 MHz	68060-50MHz	157.380 ptas.
PPC 604e-150 MHz	68040-25MHz	109.650 ptas.
PPC 604e-160 MHz	68040-40 MHz	116.100 ptas.
PPC 604e-180 MHz	68060-45 MHz	180.600 ptas.
PPC 604e-200 MHz	68060-50 MHz	215.000 ptas.
PPC 604e-200 MHz	68040-40 MHz	172.000 ptas.

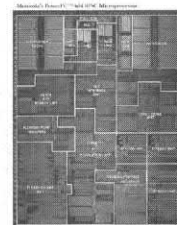
Estos PowerUp también estarán disponibles sin el procesador de 68 K para todos los clientes que ya posean un procesador 68040 ó 68060; los precios para placas sin el procesador de 68 K se espera que sean los siguientes:

PPC 604e-150 ó 160 MHz	103.200 ptas.
PPC 604e-180 MHz	129.000 ptas.
PPC 604e-200 MHz	159.100 ptas.

Para poseedores de una aceleradora Blizzard o Cyberstorm 68040 ó 68060, que tengan pensado adquirir parte de las licencias del software necesario para usar las placas PowerUp, el programa de Actualización del PowerUp ofrece un descuento adicional muy atractivo. Con este programa especial actualizado, las aceleradoras PowerUp pueden ser obtenidas por un fantástico precio con un descuento adicional de más de 25.800 ptas:

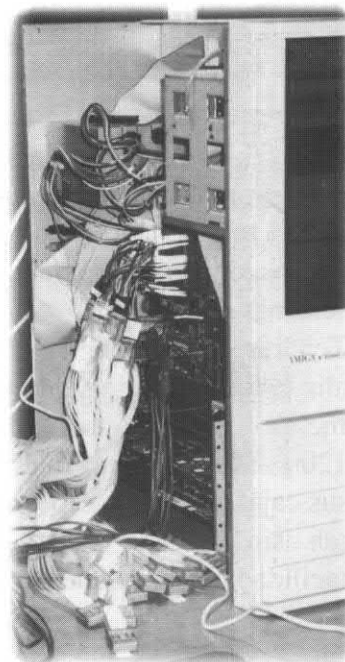
Procesador PowerUp	Existiendo Procesador 68 K	Precio
PPC 604e-150/160 MHz	68060-50 MHz ó 68040-40 MHz	86.000 ptas.
PowerUp PPC 604e-180 MHz	68060-50 MHz	107.500 ptas.
PowerUp PPC 604e-200 MHz	68060-50 MHz ó 68040-40 MHz	133.300 ptas.

Todos estos precios son de distribución, están dados con el propósito de informar y están sujetos a cambios sin aviso previo. Los descuentos de la actualización del PowerUp están disponibles sólo para poseedores de una aceleradora Blizzard o Cyberstorm 68040 ó 68060 y son sólo concedidos junto con una prueba de compra y un número de serie de registro. Los descuentos serán posibles a través de phase 5 digital products o por representantes autorizados.



Arriba, interior de un chip PowerPC 604.

Abajo, primer Amiga 4000T que incorpora un procesador PowerPC en paralelo a un M68060.



AMIGA MARKET VINAROS

Sanchis Vilaplana 15
VINAROS (Castellón)



No te quedes esperando...¡ En estas navidades regalate una Blizzard, Disfruta de tu AMIGA sin mas esperas.¿Has visto los precios? Ya no tienes excusa.



¡No pierdas mas tiempo en configuraciones complicadas que nunca acaban de funcionar.¡

-KIT Siamese para conectar un Amiga y un PC por hardware sin complicaiones.

Funcionamiento rapido asegurado.....**31900,-**

-Kit Modem/Fax...externo 28800 bps primera marca, con dos CD'S con todos los programas que necesitas para conectarte a Internet sin problemas. Se configura en 5 minutosy ¡a navegar¡.....**25000,-**

Amiga 1200.....	64700.-
Amiga 1200 HD 1Giga + 400 Mb Software instalado.....	99900.-
Aceleradora A1200 42Mhz +copro+4Mb RAM.....	37900.-
Raton Contriver.....	2900.-
Modem/Fax Creative externo28800 bps.....	23900.-
CD rom 8x A1200/4000.....	16900.-
Aceleradora BLIZZARD 1260/50Mhz.....	99900.-
Aceleradora BLIZZARD 1230 /50 Mhz.....	32000.-
Placa RAM base con reloj para A1200.....	10500.-
Digitalizador Audio 8 bits.....	8500.-
Digitalizador VIDI AMIGA 24 RT.....	39900.-
Genlock Video Compuesto fader y efectos.....	44900.-

IMPRESORAS/FAX

Epson LX 300.....	24900.-
Epson LQ 570+.....	50900.-
Stylus color II.....	49900.-
Stylus color 500.....	49900.-
LASERJET 5L.....	91000.-
Scanner Epson GT 6500.....	89900.-
Fax sobremesa Olivetti.....	34900.-
Soporte impresora.....	1100.-

RAM

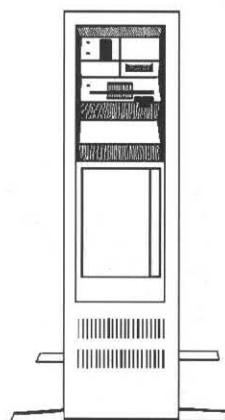
Simm 4 MB 72c.....	3900.-
Simm 8 MB 72c.....	8900.-
Simm 16 MB 72c.....	16900.-
Ampliacion RAM A500 512K.....	8900.-
Ampliacion RAM 1Mb A600.....	8900.-
Ampliacion 1Mb A500+.....	8900.-
Ampliacion 8Mb A1200 reloj (lista para conectar).....	19500.-

ALMACENAMIENTO

HD 1 GB IDE.....	27900.-
HD 1Gb SCSI+ cable.....	39900.-
HD SCSI 2 GB...+ cable.....	82000.-
Unid. Exter, ZIP 100 MB.....	37900.-
Disquetera interna A500.....	10900.-
Disquetera externa 1.77 Mb A4000.....	18000.-

VARIOS

Modulador video A500/2000.....	8000.-
Joystick 3Way power control.....	1900.-
CyberStorm MKII 060 A4000.....	122000.-
Modem SCSI.....	21750.-



DISPONEMOS DE
TODOS LOS
ACCESORIOS PARA
LAS TORRES DE
MICRONIK.
¡LLAMA SIN
COMPROMISO Y TE
INFORMAREMOS¡

TLF. (989) 33 61 20 FAX (964) 40 20 55

E-MAIL amigamarket@readysoft.es

Internet: <http://www.enconstruccion>

IVA INCLUIDO EN LOS PRECIOS. PIDE NUESTRA EXTENSA LISTA DE CD'S.

Si tienes un AMIGA y los perifericos desparramados por la mesa, ya es hora que pienses en comprarle una torre a tu ordenador

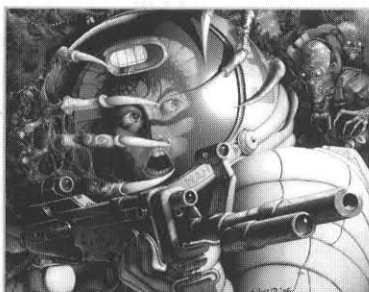
Podras utilizar economicos teclados de PC para tus sesiones de CHAT.

Tendras todo recogido con una potente fuente de alimentacion interna para todos tus perifericos.

Incluso podras añadir slots ZORRO a tu Amiga 1200. Todo un lujo que Micronik hace posible con sus cajas diseñadas especialmente para tu A1200.

¡ah...sin ninguna soldadura¡. Se monta con suma facilidad. Todo lo que necesitas va incluido en el KIT

RESULTADOS CONCURSO DEMOS



El resultado del concurso de Demos organizado por Club Byte ha finalizado y los ganadores se nombran a continuación. Enhorabuena a todos ellos y nuestro agradecimiento a todos los usuarios que han participado en este concurso. Para más información pueden ponerse en contacto directamente con Club Byte.

POSICIONES:

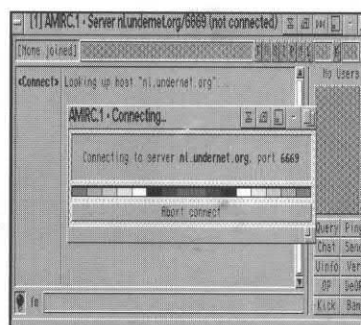
- [1]. - Capsule "Assault" 21 pts.
- [2]. - Erec Inc. "Mirror" 13 pts.
- [3]. - Atimach "Octek" 5 pts.

Jueces encargados de la votación:

Konsworth/Independents
Mel/Fixers
Estrayk/Capsule
Bindraptor/Atimach
Conan
Wopperhill

CANAL DE AMIGA INTERNACIONAL DE HABLA HISPANA EN INTERNET: IBERAMIGA

InFoNEWS



¡Se ha registrado el primer canal español de IRC de usuarios de Amiga!

Nos podréis encontrar TODAS las noches a partir de las 23:30 h. en #IberAmiga a través de Undemet. Allí se reúnen a conversar usuarios de TODA España, desde las Islas Canarias hasta Barcelona, pasando por Cádiz, Sevilla, Mérida, etc.. Entre dichos usuarios podréis encontrar a miembros de Amiga.InFo y a mucha gente de la Scene española. ¡¡¡ Así que ya sabéis... uníos a nuestras "Partys" nocturnas!!!

Para más información podéis dirigiros a: Vito González: vito@ctv.es (Channel Manager)
Javier Aragón: vecino@ctv.es (Channel Admin.)

Novedades en la feria de Colonia

Durante los días 15,16 y 17 de Noviembre se celebró en la ciudad alemana Colonia uno de las mayores exposiciones del mundo Amiga en Europa. Para más información pueden consultar el reportaje sobre Colonia en este mismo Amiga.InFo

Village Tronic:

Picasso IV

- procesador gráfico de 64 bits
- 4Mb de memoria RAM EDO
- Flicker Fixer incorporado en la tarjeta
- Mezclador de 4 canales audio en la tarjeta
- Compatible Zorro II/III
- Slots PCI para módulos de ampliación

Durante la feria se mostró el módulo de vídeo funcionando con una película (Star Trek) mostrada directamente en el Workbench.

El soft que acompaña a la Picasso IV es el llamado Picasso96, compatible con el de la tarjeta Picasso II y con el CyberGraphX.

ProDAD:

Mostró en Colonia un nuevo sistema operativo alternativo al pOS. La

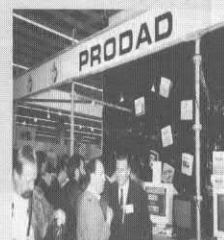
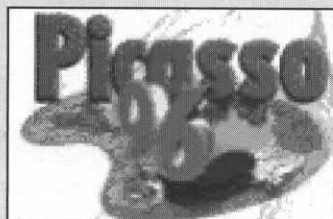
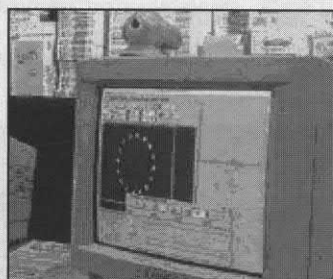
demonstración fue realizada en un Amiga 68k, aunque también tienen prevista una versión para los Amiga acelerados con el PowerPC de phase 5.

Por otro lado también mostró un sistema para Amiga de videoconferencia llamado CockTel.

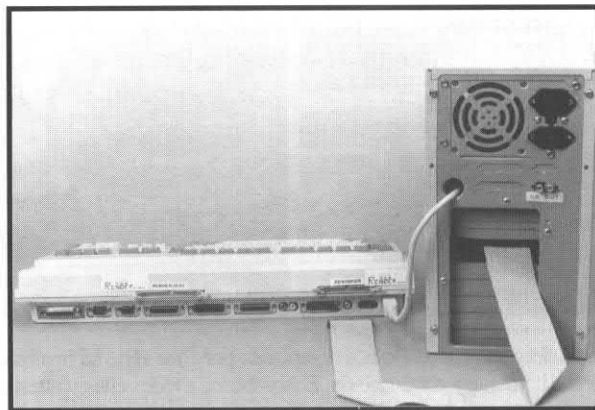
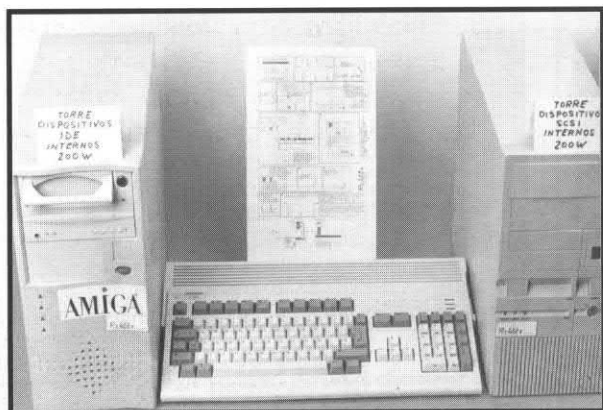
Este soft requiere un digitalizador de Vídeo y uno de sonido, además de un modem de alta velocidad o conexión RDSI. Para la captura de la imagen es posible utilizar una cámara de vídeo normal o una especial preparada para trabajar con Cocktel.

RBM:

Presentó una tarjeta RDSI, ISDN-Blaster Z-II para los Amiga con Zorro II/III. También mostró una nueva versión del programa ScanQuix 3 (la 3.8). Este programa, no muy conocido en España, permite utilizar escáners de HP, EPson, Mustek y Artec con programas con Pagestream, ADPro, ArtEffect, ImageFX, Xipaint, Photogenics...etc.



Kit RENDERIDE1200: La solución de Render Multimedia



La empresa española Render Multimedia ofrece a los usuarios de A1200 un kit de montaje para ampliar el espacio de instalación de discos duros y CDROMS, así como de proveer al A1200 con una fuente de alimentación de 200W.

El kit viene completo con cables, manual en castellano, driver CDROM y todo lo necesario para que una persona con conocimientos de electrónica o simplemente "manitas" se lo pueda montar (sin soldar) aunque Render Multimedia se ofrece también para realizar el

montaje completo. Este kit añade al A1200 una fuente de alimentación de 200W, permite el intercambio de discos duros fácil y rápidamente gracias a un rack 5#1/4 opcional y sin abrir el ordenador. Según palabras del Sr. Serafín de Render, "es la opción mas estándar, elegante y ECONÓMICA de ampliar el A1200". Como inconveniente principal tiene que la carcasa hay que modificarla con la consiguiente pérdida de garantía del equipo.

Para más información: Render Multimedia (96) 543 99 53

DrawStudio: Nuevo programa para dibujo ilustrado



DrawStudio es un programa comercializado recientemente por LH Publishing, destinado a aquellos usuarios que necesiten crear dibujos estructurados.

Cuenta con multitud de opciones potentes que hacen de este programa uno de los más avanzados:

- Interfaz de usuario fácil
- Transiciones sólidas o transparentes
- Rellenado con bitmap
- Líneas rellenas
- Modelos sólidos o transparentes
- 24 bit color
- Compatible Adobe Type 1
- Convierte objetos a bitmap
- Exporta EPS/Bitmap
- Texto en curva
- Múltiples capas
- Múltiples páginas
- Imprime Postscript y No Postscript
- Exporta Bitmaps con una resolución definible
- Deformación y multitud de efectos con el texto

Michael Tobin, un médico Amigo

¿Quién no se ha topado alguna vez con algún "experto" en informática, casualmente usuario de PC's o incompatibles, que, evidenciando su ignorancia, afirma que "el Amiga sólo sirve para jugar"? No sería justo generalizar; los más serios son más reflexivos y no pierden el tiempo en absurdas rivalidades. ¡Ojalá alguno de los primeros lea esto! Al menos después, tendrán que añadir: "¡Para jugar... a los médicos!"

Por Ángel García

El doctor Michael Tobin, licenciado en Radiología y Medicina Nuclear y doctor en Química por la Universidad de Columbia, es uno de tantos profesionales que utilizan el Amiga en su trabajo. Actualmente reside en Nueva York y ejerce su profesión en el SUNY Health Science Center Brooklyn y el Department of Radiology. Estoy seguro de que no es un caso único y que, gracias a Internet, poco a poco irán saliendo del anonimato otros muchos como él, permitiéndonos conocer las distintas y a veces insólitas aplicaciones que tiene nuestra máquina en todo el mundo.

Mr. Tobin comparte al menos dos grandes pasiones en su vida: la medicina y su Amiga. Y esta simbiosis, tan poco frecuente, es la que le ha llevado a crear una página en Internet para difundir y compartir sus conocimientos en dichos temas y así prestar su ayuda a quién lo necesite. Allí podremos encontrar entre otros, dos apartados. Uno de ellos está dirigido principalmente a médicos y estudiantes. El otro a usuarios de Amiga en general. Ambos incluyen

un área de consultas, además de un archivo de ficheros que él mismo ha creado sobre temas científicos y otro sobre el Amiga, con información general sobre cómo navegar por la red. Trabajos tan interesantes como "CHEST NET" que es un programa de los llamados de "inteligencia artificial" y que es capaz de diagnosticar enfermedades; "BASICALLY BONE", una especie de enciclopedia o base de datos gráfica o "PHOTO NUKES", una colección de 5 CD's interactivos sobre Medicina Nuclear, son sólo parte de una extensa labor que este amiguero ha venido desarrollando y que sin duda continuará haciendo para, como él dice, "demostrar las posibilidades del Amiga y la creatividad de sus usuarios".

Pero será mejor que él mismo nos hable de todo ello.

MT.- Mi especialidad es la Radiología. Interpreto radiografías de pacientes para informarles de lo que puede estar mal. Por supuesto siempre espero poder decirles que todo está bien.

También me dedico a la formación de nuevos doctores. De hecho, es una función fundamental

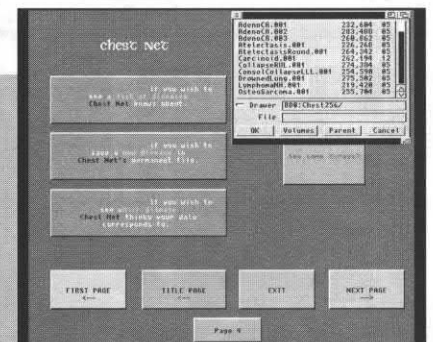
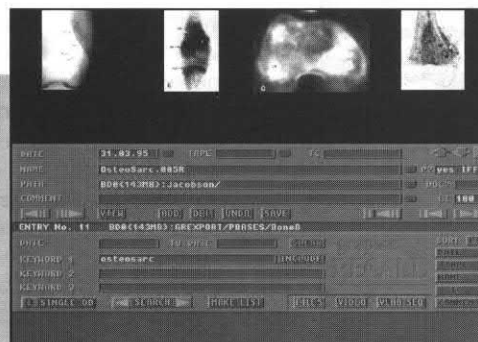
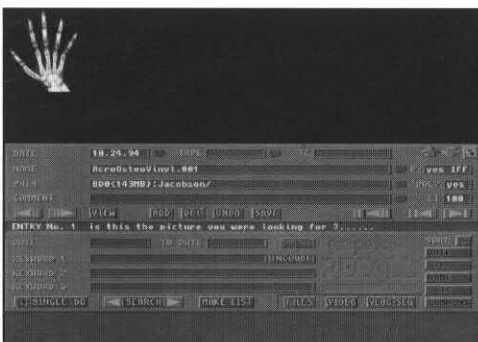


El doctor Michael Tobin, licenciado en Radiología y Medicina Nuclear y doctor en Química por la Universidad de Columbia, es uno de tantos profesionales que utilizan el Amiga en su trabajo.

ayudar a otros médicos a decidir el tipo de estudio más conveniente para sus pacientes.

AG.- ¿Podría explicarnos cuáles son sus proyectos y la relación de éstos con la informática?

MT.- Yo uso el Amiga para crear programas educativos multimedia. Uno de ellos que consiste en ayudar a entender a los pacientes las exploraciones de Medicina Nuclear, obtuvo un premio en un importante congreso de Medicina. Para su aplicación utilicé el



Con BASICALLY BONE es posible acceder a toda una serie de datos médicos acompañados de gráficos muy explicativos. CHESNET convierte a un Amiga en un doctor capaz de diagnosticar múltiples enfermedades.

CAPTURANDO LAS IMÁGENES

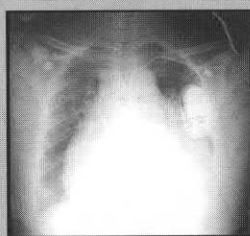
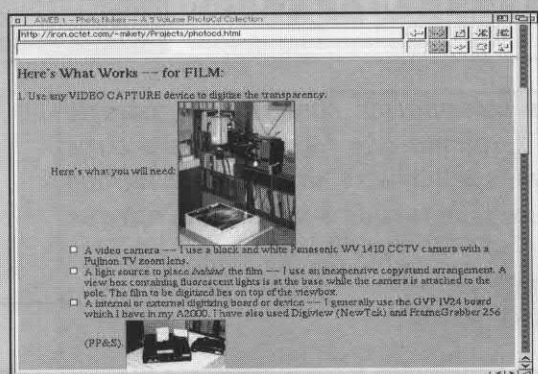
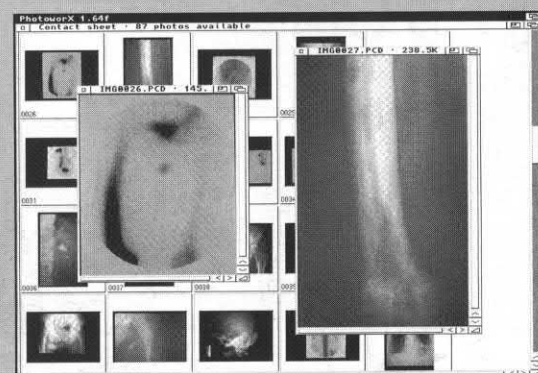
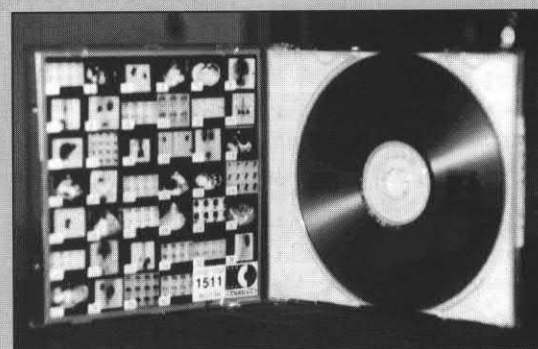


PHOTO NUKES



programa "Helm" de Herrell Nickerson - EAGLE. También he desarrollado, usando el Amiga, un programa de Inteligencia Artificial para el diagnóstico de enfermedades del tórax (NeuroPro 2.0), una completa base de datos sobre enfermedades de los huesos (GraphicRecall) y un programa educativo sobre enfermedades renales (HyperBook) exhibido en la U.S. National Library of Medicine.

Actualmente mantengo una página en Internet a la que dedico parte de mi tiempo (y de mi dinero.) Está dedicada a la enseñanza de la Radiología y como apoyo al Amiga.

Esto sólo es una pequeña parte de lo que he realizado con el Amiga, pero no quisiera aburrir a sus lectores...

AG.- Todo lo contrario Mr. Tobin. No es necesario ser médico para apreciar su labor. Pero, ¿por qué el Amiga?

MT.- Utilizo el Amiga porque me ofrece toda la confianza, porque es fácilmente expandible y por su multitarea. Permítame explicar esto: actualmente poseo seis Amigas. Estas máquinas están bien diseñadas y bien construidas. El software es potente y falla, según mi experiencia, con menos frecuencia que en otras plataformas. No creo que la efectividad de su hardware y su software esté suficientemente reconocida.

La multitarea me permite ejecutar múltiples programas y ensayar funciones al mismo tiempo. La multitarea me hace sentir que soy el equivalente a muchas personas trabajando simultáneamente. Esto es fundamental para mí ya que todo el trabajo de creación y desarrollo de mis aplicaciones lo realizo yo solo. Por eso en la red el resultado es de una mayor suavidad y está todo más integrado, con mayor armonía, porque todos sus componentes los he ido desarrollando al mismo tiempo.

Y, por último, existen otras potentes herramientas como el AREXX y la posibilidad de trabajar a la vez con distintas resoluciones de pantalla que no están disponibles en otros sistemas.

AG.- ¿Sabe de algún colega suyo que comparta sus opiniones?

MT.- Existen usuarios de

Amiga en todo el mundo y no es sorprendente que trabajen con él o sea empleado en grandiosas aplicaciones. Los que dispongan de acceso a Internet pueden visitar la página "Radiology Teaching from Middlesex Trust" (<http://www.sbu.ac.uk/~dirt/im0.html>) en U.K. que es un excelente ejemplo de realización con Amiga.

AG.- Supongo que a usted no le habrán dicho nunca eso de que "el Amiga sólo sirve para jugar."

MT.- Obviamente el Amiga es mucho más que eso, aunque debo confesar que he pasado muchas horas relajado mientras jugaba con el "MegaBall". El Amiga puede ser cualquier cosa que tú quieras que sea. Sobre este punto debo decir que todo mi trabajo de procesamiento de textos o el relativo a las finanzas lo realizo con "ProWrite" y "Phasar". Navego por Internet con "AWeb". No tengo que hacer una diferenciación entre una "máquina de juegos" y una "máquina seria".

AG.- Podríamos llenar muchas páginas charlando con usted y probablemente lo hagamos en otra ocasión. ¿Quiere añadir algo más para terminar?

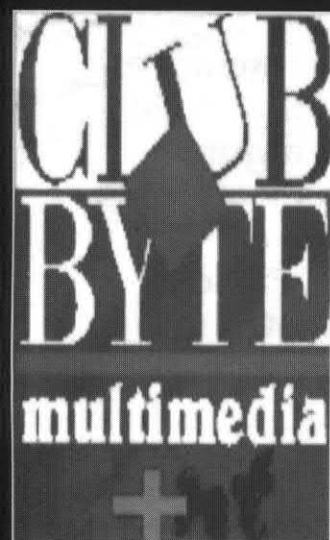
MT.- Como todos nosotros, deseo que el Amiga sobreviva y sea nuevamente descubierto. Nunca tuvo el apoyo que se merecía. Como consecuencia de su reducido mercado, el desarrollo de software se ha ido frenando hasta llegarnos gota a gota. Este es un serio problema. El Amiga necesita realmente una compañía fuerte para resurgir y así ganarse un espacio en el mercado.

AG.- Gracias por dedicarnos su tiempo y adelante con sus proyectos. Desde Amiga.InFo y en nombre de todos sus lectores le agradecemos su esfuerzo y le animamos a continuar en esa línea.

MT.- Gracias a vosotros.

Esta es su dirección en Internet:

(<http://www.octet.com/~mikety/>) Echen un vistazo. Creo que merece la pena visitarla. **AG**



Club Byte

C/ D. Juan de Mena 21 bajo

46008 Valencia

Tlf/Fax: 96 392.15.67

Web: <http://www.ctv.es/USERS/calamo>

E-Mail: calamo@ctv.es

Amiga

Amiga A1200 Magic Pack	69.700
Amiga A4000/060	299.900
Monitor 1430s	51.900
Monitor 1530s	67.000
Monitor 1764	137.600

Controladoras

AT-508 IDE A500	18.900
AT-2008 IDE A2000	13.900
Apollo 2000 SCSI & IDE	18.900
Squirrel Scsi-II Pemeia	14.900
Kit Scsi-II Blizzard	19.900
Kit Fast-Scsi II MKII	19.900

CdRoms

Aminet Set 1,2,3	4.900
Aminet 12, 13, 14, 15	2.500
Zoom Release 2	2.800
Amiga Developer V1.1	2.500
Amiga Tools 5	3.500
E.M.Compugraphic Phase4	5.500
Magic WB Enhancer	3.900
Scene Storm Vol.1	3.900
SCI-FI Sensations ver.2	4.200
Movie Maker -special eff-	6.400
Erotic Arts (Photo-CD)	2.900
The AGA Experience vol.2	2.900
Utilities Experience	3.900
Workbench Designer	3.100
System Booster	2.900
Epic Encyclopedia	5.500
Multimedia backdrops	3.500
Multimedia Fonts	3.500
Eric Schwartz	3.700
Workbench Add-On vol.1	3.500
Pro Video Club Vol.1	4.900
RHS Erotik Collection	2.500

Tarjetas 24bits

Picasso II+ 2Mb.	59.900
Retina BLT Z3 1Mb.	39.900
Retina BLT Z3 4Mb.	59.900
Piccolo 64s	59.900
CyberVision 64 2mb.	49.900
CyberVision 64 4mb.	59.900
CyberVision64 3D 4Mb.	49.900

Audio

AURA Pemeia	19.900
MegaloSound	7.800
Tocata 16bits Zorro-II	49.000
Maestro Pro	69.900
Delfina DSP	71.000

Juegos

Breathless AGA	4.900
Killing Grounds AGA	4.900
Slam Tilt AGA	4.900
Brian the lion Cd32	2.500
Benefactor Cd32	2.500
Brutal Football Cd32	2.500
Capital Punishment AGA	5.500

Software

Lightwave 5.0 CD	consul.
Image FX 2.6	consul.
Final Writer IV	consul.
Photogenics 2 CD	consul.
Octamed SoundStudio CD	consul.

Aceleradoras

Blizzard 1230 IV	35.000
Blizzard 1260	99.900
Blizzard 1240T/ERC	48.900
Blizzard 2040 SCSI-II	consul.
Blizzard 2060 SCSI-II	119.900
CyberStorm MK-II 060	119.900
CyberStorm MK-II 040	consul.
Apollo 1230 030/50	27.900
Apollo 1240 040/40	66.500
Apollo 4040 040/40noFPU	66.500

Digitalizadores

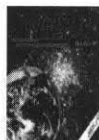
Vidi Amiga 24 RT	39.900
Vidi Amiga 24 RT Pro	57.000
ProGrab 24 RT	42.000
VLAB Y/C Zorro-II	54.000
VLAB Y/C Pemeia	69.900
VLAB MOTION	166.900
Modulo YUV para Motion	88.140

Consumibles

Raton Amiga Walker	3.200
Raton Alfa Data	3.300
Cable 2.5 3.5	3.500
Disquetera externa HD Dell	21.000
Disquetera externa Sony	14.500
Disquetera interna A1200	10.500
Disquetera interna A4000	19.900
Cd32 Pad	4.200
Joysticks Amiga	consul.
Ampl. Mem. A500 18Mb	26.900
Q-Drive Cdrom 4X A1200	38.150
Modulador TV	9.900
Interface teclado PC A1200	9.900

KickStart

KickStart 3.1 A500/A2000	19.400
KickStart 3.1 A1200	20.400
KickStart 3.1 A3000	20.400
KickStart 3.1 A4000	20.400



electronic-design

AMIGA®

POR FRANCISCO MARTÍN

LAS TRIBUS y SUS 'MITOS'

(Tercera Parte)

El Amiga siempre ha sido objeto de críticas, algunas positivas y algunas negativas e injustas. Falsos mitos contra los que tiene que luchar.

8. No hay empresas que utilicen Amiga

Esto no es del todo cierto. Es posible que no existan Amigas dedicados a Contabilidad, Facturación, Bases de Datos, etc. para empresas (esos temas son en los que destaca un PC), pero es utilizado con unos resultados excelentes en campos como el vídeo, imagen, gráficos 3D, sonido, educación, multimedia, etc.

Hay un fichero en Internet, que cada día crece más, dedicado precisamente a demostrar las aplicaciones en empresas que el Amiga tiene actualmente.

Se pueden encontrar las más típicas, sobre todo en vídeo, gráficos y sonido, pero hay aplicaciones realmente curiosas en áreas como cirugía (ver la sección

Hablamos con... de este mes), control de riegos, puntos de información, ortopedia, etc.

Cada plataforma tiene un punto fuerte que le hace destacar en el mercado por encima del resto. En este caso, Amiga destaca claramente en el mundo de la videoedición, y es en este campo donde existen muchas empresas que lo utilizan. También en los gráficos 3D ha sabido crearse su nicho, aunque hoy en día comienza a ser desplazado por no evolucionar hacia procesadores que permitan una mayor velocidad de cálculo. Esperemos que el PowerPC de fase 5 solucione esta situación de desventaja frente a los Pentiums.

Desde que salió Amiga Commodore siempre lo enfocó como una máquina para uso personal y en ningún momento hizo tentativas decentes en el mundo empresarial que hubieran podido proporcionarle al Amiga una buena base y apoyo de este fuerte mercado. Por este motivo, y no otro, el Amiga siempre ha tenido poco software de gestión, contabilidad o base de datos, aunque hoy día sí que dispone de buenas aplicaciones para empresas.

9. No hay distribuidores de Amiga

Sí que los hay, por ejemplo en España hay una veintena que comercializan productos de Amiga, repartidos por toda la península. Es cierto que no es un número que pueda considerarse suficiente, ni de lejos, pero la situación actual en la que se encuentra el Amiga no da las suficientes garantías para poder abrir una tienda y dedicarse 100% a vender Amiga. Aun así, existen tiendas que sólo trabajan con Amiga y esto demuestra que existe un mercado vivo. Otros distribuidores han obtenido por comercializar también otras plataformas, decisión que en ningún momento podemos recriminar ya que muy posiblemente sea la única vía para poder mantener el negocio.

Los distribuidores de Amiga en España no son las grandes superficies "llevatelo todo", sino pequeñas empresas o tiendas que conocen mínimamente el Amiga y son "amigueros" de toda la vida por lo que pueden ofrecer un mejor servicio. Sin embargo, la situación actual de inseguridad en el mercado de Amiga está provocando que muchas de estas pequeñas empresas tengan que buscar otra fuente de ingresos para mantenerse a flote. En el momento en que Amiga retorne a una situación normalizada, el número de distribuidores irá creciendo también.

10. El PC es mejor que el Amiga

La eterna rivalidad. En este punto los usuarios de Amiga podrían estar dando razones a favor de su máquina y en contra del PC durante días enteros, y viceversa por parte de los usuarios de PC. No voy a iniciar de nuevo una discusión entre PC-Amiga, no creo que sea el lugar adecuado, pero sí que comentaré que al comparar máquinas PC (por ejemplo, un Pentium) contra un A1200 es

totalmente incorrecto. No son de la misma generación tecnológica y en todo caso, la tecnología del Amiga es de diez años atrás, por lo que el PC está retrasado prácticamente 10 años.

El PC es bueno para ciertas tareas, y el Amiga para otras. Son dos mundos diferentes con unos entornos y ambientes muy diferentes. Por cierto, no puedo resistir la tentación de decir que Amiga es mucho mejor en cuanto a Sistema Operativo y las razones son evidentes: multitarea real preemptiva.

11. En España no hay usuarios de Amiga

Por las encuestas recibidas y nuestras estadísticas podemos dar un valor aproximado del número de usuarios de Amiga que hay en España, unos 5.000 usuarios activos, y unos 20.000 en la mejor época, allá por 1990. Sin embargo, estos 5.000 usuarios son los más fieles seguidores de la máquina y los que realmente están manteniendo viva la esperanza.

12. No hay manuales en castellano

Pues esto sí que no tiene ningún tipo de comentario en contra. Es totalmente cierto. El inglés es una asignatura "casi" obligatoria para cualquier amiguero. Ahora es cuando comienzan a surgir traducciones espontáneas de programas de dominio público o shareware de Amiga al español. Aunque no ocurre lo mismo con programas comerciales.

13. Windows 95 es mejor que Amiga OS 85

En este caso, les remito a leer a Javier Pastor y su magnífico artículo "AMIGAOS VS WINDOWS" para que cada uno de nosotros valore las ventajas y desventajas.★

¿Cambiar a PC?

Últimamente algunos usuarios están tentados ante la posibilidad de cambiar de plataforma. Amiga no acaba de solucionar su situación y sobrevive gracias al apoyo incondicional de algunas empresas y sobre todo de sus usuarios.

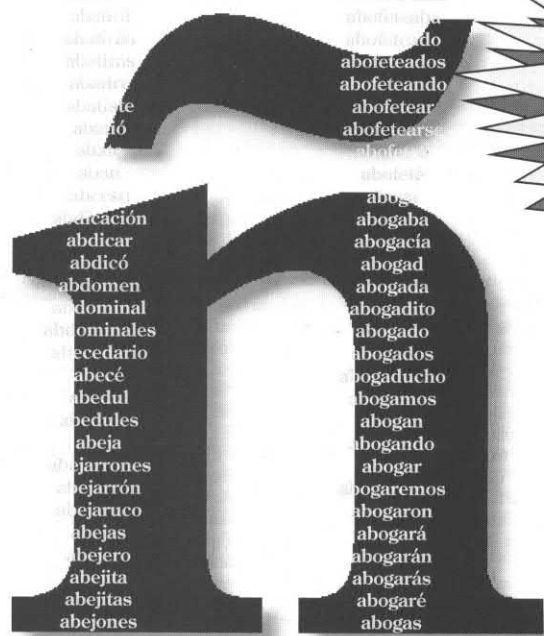
Sirva de ánimo este mensaje para aquellos que todavía conservan su Amiga y disfrutan con él. Pronto aparecerán nuevas máquinas que reemplazarán el AMIGA tal y como hoy lo conocemos por una tecnología superior que hará las delicias de los "amigueros". Sin duda, el año 1997 va a ser muy movido en cuanto a novedades y no precisamente en el mundo PC... así que si se está planteando comprar una "pecera", conecte su Amiga y vuelva a reflexionar sobre ello...

Puede que a principios del 97 se arrepienta de haberlo hecho...

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

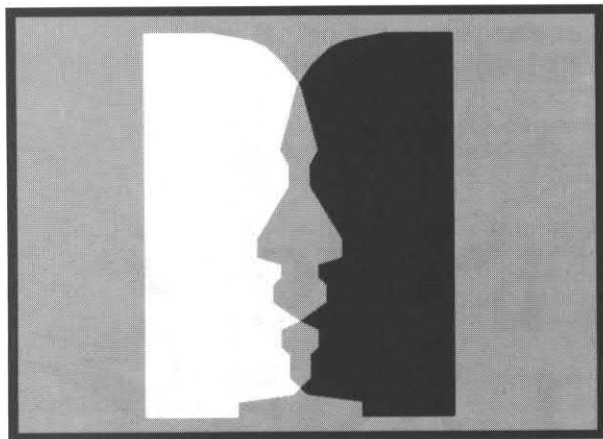
Qué opinan nuestros lectores...

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 de estar de acuerdo con ellas. Si está interesado en dar 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



¿Visionario?

Manuel Rodríguez Alonso. (Sevilla)

"Año 1997. España. El ejército Amiguero dispone del arma más potente jamás creada (Power Amiga/250MHz), pero carece de fuerzas de apoyo para la invasión (usuarios)."

Misma época. Mismo lugar. El ejército APPLE dispone de numerosos batallones de infantería (usuarios) y de un buen contingente de máquinas de combate (Macintosh y compatibles).

El imperio Intel/Microsoft domina el país. Sus fuerzas se extienden a lo largo y ancho de nuestra geografía.

¡Un momento!, las fuerzas de Apple y Amiga (a nivel de distribuidores) se han unido. El comandante Windows 95 tiembla ante la visión de los tenientes AmigaOS 4.0 y Macos 8.0."

Puede parecer una visión apocalíptica, pero no por ello deja de ser el sueño de muchos amigueros, que desean ver a su máquina en el lugar que le corresponde.

Parece claro que una tienda o distribuidor local de Amiga no puede mantenerse sólo de las ventas de Amiga, ahora bien ¿y si se tratara de atraer a los usuarios de Macintosh? La idea es que las tiendas de Amiga pasen a ser tiendas Amiga-Apple. Al fin y al cabo, muchos periféricos son comunes o parecidos, lo que permitiría a las tiendas ofrecer mejores precios y a los usuarios y seguir disfrutando de un servicio que necesitamos y que agradeceremos sinceramente. Es sólo una idea que creo merece ser tenida en cuenta, ya que permitiría que el esperado fenómeno Amiga 9 tenga en España el seguimiento necesario.

"Y entonces los batallones Phase IV y Pios junto a los ejércitos Viscorp y Amiga Technologies..."

La situación

José Luis Sampol.

¡Hola Francisco!. Ante todo gracias por sacar adelante esta fabulosa revista.

Quería comentar mi humilde opinión acerca de la actual situación del Amiga:

- La gente quiere buenos juegos, buenos gráficos,

buen sonido y además poder usar aplicaciones "serias". Esto sucede ahora y sucedió en el 89. En aquel entonces no había más opción que el Amiga (con perdón del ST) y por eso fue el más vendido.

Hoy día el Amiga sigue dando todo eso y mejorando, pero el PC de hoy es un P100, con 8Mb, HD 1Gb, CD-ROM x4 y monitor que te sale por 115.000Pts IVA incl. y te ofrece todo lo que el usuario normal (que no tiene ni idea de informática) quiere o cree querer; como competencia un Amiga 1200, con 060, 8Mb, 1Gb HD, CD-ROM 4x y monitor (¡ah!, y fuente de 200W) por... el módico precio de 300.000Pts. ¿Qué más hay que añadir? (16bits de sonido... y nos vamos por las nubes...) como el dinero no le cae a nadie del cielo...he aquí la única y exclusiva razón de la actual situación.

Y sobre piratería, cuanta más piratería hay en una plataforma, más usuarios se empachan de éstas, por muy triste y lamentable que esto sea.

En fin, saludos y ¡gracias de nuevo por darnos una revista de verdad en castellano!.

La situación (II)

Victor Castells Alvarez. (Madrid)

Estimados "amigueros" de Amiga.InFo:

Desde estas líneas me gustaría plasmar mi felicitación a la publicación, la cual es excelente, sin duda lo mejor que he visto nunca. Seguid así, siempre os compraré. Incluso os parecéis al legendario "Micro Hobby".

Pero precisamente esta no es una carta muy halagüeña. La situación del Amiga no invita al optimismo. Las pésimas gestiones de Commodore, Escorn y la confusa situación en VisCorp provocan el retroimiento de usuarios y el salto a otras plataformas más actualizadas. Increíble pero cierto. La máquina más avanzada se ha dormido, y de eso también tenemos culpa todos: ¡Menos teoría y más mojarse! Con sólo un par de originales y algún juego al año se mantendría la industria. Yo por mi parte he iniciado mi particular cruzada. Los programadores necesitan del apoyo de todos nosotros. Fijaos, por ejemplo, en "Quasar Wars" (Impresionante), cualquiera de Team 17, 21st Century Ent. La recién creada Clickboom. Si no compramos se hundirá el tema, y eso no lo deseamos. Los demás no lo hacen, pero recordad que con una cerilla por espectador se consigue iluminar un estadio.

Por otro lado, aunque bien es cierto que hemos de dar un cierto margen a VisCorp, Phase5 o Pios, necesitamos mucha más potencia de cálculo. No estaría de más poder disponer de DEL Alpha a buen precio. Se me antoja que Power Pc es todavía poco potente para poder competir con Pentium Pro, el cual, con Windows NT y librerías Open GL, obtiene velocidades de cálculo (por ejemplo, para 3D y Videoedición) insultantes.

La migración desde Amiga es un hecho, pues la gente no quiere tampoco colaborar en levantar un negocio tan bello como Amiga. Se impone la necesidad de una cierta inversión que la gente no quiere realizar. Y así nos va.

Por supuesto que la culpa está repartida. Creo que básicamente los responsables son:

- Nosotros: Por supuesto. Aunque algunos, pocos eso sí, en menor o ninguna medida. Por favor,

compremos software a veces...

- Commodore: Patética. La que nos ha dejado esta herencia. No supo nunca dar a conocer el Amiga. Me parece penoso lo que se ha hecho con David Pleasance.

- La ignorancia y la torpeza del "grueso" del público en general. Siempre es más fácil comprarse el ordenador del vecino de al lado.

- Etiquetas. Es muy fácil: Amiga= máquina juegos, "Amiga no compatible", "Amiga elitista"....

- VisCorp: Creo que no sabe qué hacer. Y tiene la gallina de los huevos de oro en la mano. ¡Precios!

- Las casas de software: No quieren traducir sus manuales y programas al castellano. Penoso.

- Newtek. Increíble la videoToaster y el Lightwave. Pero, ¿qué pasa con una versión Pal? Me parece incomprensible.

No he querido ser apocalíptico, pero me duele muchísimo esta situación. Ayudemos al Amiga, o caremos uno por uno en Wintel... Y eso no lo queremos, ¿o sí?

Se despiden uno de esos que nos resistimos al cambio a peor...

¡Ah! ¿Para cuando una campaña de publicidad de resonancia? Me refiero a T.V, Radio, prensa, revistas PC y de vanguardia. Hace una serie de meses vi una cuña en PcWorld. Creo que es muy importante meterse en esos canales.

Respuesta y algo más...

Jaime Cagigal Bordonaba. (Zaragoza)

Mi carta es una respuesta al deprimido Miquel Sésar:

1- Lea mejor la revista, la solución está en el nº13. Para solucionar los problemas de tu disquetera, The Real Floppy Fix, de CD-Direct y busca más, porque en Informática Molins venden el adaptador VGA por unas 2.000 Ptas. Si lo de la disquetera le parece caro puede probar a sacar el disco cuando la luz esté encendida pero no lee, y volverlo a meter; oír como la disquetera lee el disco un poco. En algunos juegos es suficiente, pero en otros puede ser una sesión de sadomasoquismo metiendo y sacando el disco. A mí me funciona en mi A-500 modificado con placa madre de A-500+ y disquetera de clónico de IBM.

2- ¿Pero qué entiende usted por precio razonable? Dice que Photogenics a 13.900 ptas. y Final Copy a 10.000 ptas. le parecen caros para lo que usted hace, que es usarlo sólo los fines de semana. Photogenics es un programa profesional de grandes prestaciones que puede competir en muchos aspectos como Adobe Photoshop, que vale a de 100.000 ptas. El programa tiene una excelente relación calidad-precio. Usted dice que el Amiga no puede competir en precio con el PC, pero ha de fijarse en que los programas valen bastante + que los de Amiga, y que los que tienen precios razonables son pésimos. En el Amiga usted encontrará fantásticos programas de D.P. como Text Engine o Word Pro que valen - de 2.000 ptas. Si le gustan los de otras plataformas, emule al MAC con ShapeShifter, con la demo, aunque no sea que se gaste un poco de dinero, que igual se arruina, así podrá disfrutar de Photoshop por 100.000 ptas. Para música es bueno Octamed SoundStudio, viene en CD pero también está en disco.

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.

3- Yo apoyo al Amiga porque está muy bien diseñado y creo en su tecnología, no porque tenga uno. Es superior en diseño a los actuales ordenadores, porque lo mínimo que se puede comprar ahora uno es un Pentium a 133 con muchos megas de Ram y muchos gigas de disco duro, Cd-Rom de 120 velocidades y bla bla bla... ¿y todo para qué? Pues para tener un amago de lo que debería ser un ordenador, todo lo que hacen lo puede hacer cualquier Amiga, la única diferencia es que tardará en renderizar un poco más. El sistema Operativo no aprovecha el procesador, no es multitarea real más que con las aplicaciones de 32bits, y curiosamente la mayoría de los programas de PC son de 16bits de gasto de 27megas sólo para poner Bienvenidos al maravilloso mundo de Billy Puertas, el ventanas 95. Se cuega por cualquier cosa, no es capaz de hacer unos scrolls tan suaves como mi A500 de 50 a 60 Frames por segundo. En pocos meses están desfasados, la mayoría de los programas que dan con las revistas de Amiga funcionan en mi ordenador.

Para hacer que unos pocos gráficos se muevan hacen falta ordenadores de última tecnología, mi 500 hace parallax sin problemas. Los Amigas, gracias a los datatypes, leen muchos formatos distintos de ficheros de PC, Mac y otras plataformas. Tenemos autoconfiguración perfecta, ni la comparamos con el PC. Apenas es necesaria memoria para correr programas profesionales y se necesitan discos duros pequeños.

4- Internet es muy importante para el Amiga, porque permite a los usuarios de Amiga comunicarse unos con otros e intercambiar programas e información, enterarse rápidamente de las novedades y conseguir los últimos programas en Internet. Yo no estoy conectado, pero es importante e interesante, así que tarde o temprano me conectaré.

5- Ya hay Dracos, Eagles, Newstars, clónicos de Amiga, lo cual me parece un paso muy importante para lograr que el Amiga se convierta en el estándar mundial. Pienso que se debería atacar con el AmigaDos a otros mercados como el Mac, Pc, Unix y otros, sacando versiones para esas plataformas, que no es algo caro y, si no, sacando tarjetas Amigas para esos ordenadores. Creo que si Phase5 comprara Amiga Technologies sería lo mejor, porque son los que más confianza me dan, parece que son emprendedores y sabrían cómo llevar el negocio. Creo que deberían suprimir los disquetes y poner siempre un CD-Rom, lleno de programas y, si quedara espacio, pues tutoriales multimedia interactivos (de esos que les gustan tanto a los PeCeros). Muchos CD-Roms de otras revistas creo que funcionan en Amiga porque simplemente están en formatos AVI, QUICKTIME o MPEG. Podrían comer un poco más para que la revista estuviera a tiempo. He leído que algunas revistas hacen los números con 3 meses de antelación. Yo compraba inglesas 15 días antes del mes al que pertenecían. Tendrían que poner noticias importantes del mundo del informático en general, no digo varias páginas, pero sí una o media cara contando cosas importantes, lo del BEBOX estuvo bien, pero no me interesaba. Pedidle a los programadores que respeten los modos de gráficos, así se podrían usar VGAs con los Amigas sin miedo a incompatibilidad en algún programa. ¡Animo!, lo estás haciendo muy bien, me gusta lo de la emulación y programación de bajo nivel de los chips gráficos, la sección internet también está bien. Cambiad el logo, por favor, la g desentona. Me intentaré suscribir, estoy ahorrando. También quiero comprarme una impresora para que no sufráis tanto traduciendo mi letra.

P.D. Podrías hacer como las revistas de PC, poner algún vídeo interactivo sobre por ejemplo la Euskal Party, Imagina, ECTS, historia del Amiga, entrevistas, etc. en vuestro CD-Rom. Por ejemplo, en el de las Partys podrías poner una entrevista con un grupo y su demo, todo con vídeo SSA o CDxL (menos la demo que está en el CD, claro).

Podrías hacer un trato con alguna empresa, por ejemplo una de coches, para poner en el CD un vídeo con sus nuevos modelos y bla bla bla y cobrar algo para que así no saliera tan caro editar el CD. Pero ya que lo editáis en CD-Rom, que sea compatible con Amigas con ECS y sin acelerar, que pueden mostrar vídeo sin demasiados problemas. Si subís el precio, no lo pongáis más alto de 995,

porque si no es mucho palo. Hace unos años había un club Commodore en Zaragoza, no sé dónde. ¿Sabeis si todavía existe? ¿Podéis darme el teléfono? Podéis hacer pruebas comparativas entre PCx, Pe-TASK y un PC real para saber el número de veces que es más rápido que el original PC de IBM, si se acelera mucho con tarjeta gráfica: Decid si hay drivers para Windows95 que aprovechan los chips del Amiga en los emuladores, lo mismo con Emplant Lite, Shapeshifter y un Mac real. Me gusta cuando os metéis con otras plataformas como hicisteis en el n°14 con el emulador de C64, metiéndolos con el PC, claramente inferior a la legendaria máquina. ¡Ah!, sí, si hacéis CD-Rom, que respete los modos gráficos, así se podrán usar VGAs.

¿Cómo puedo crear LOCALES para otros programas, no para uso personal, si no para aumentar el nº de programas en castellano? Creo que con un desensamblador podría convertirlos, los que el autor me permitiera, claro. ¿Cuál es el mejor desensamblador? ¿Existe algún emulador de Amiga para PC? Yo he oído hablar de uno, pero me han dicho que en un 486 a 100 y con montones de Ram es lentísimo y no llega ni al mitad de la velocidad de un A500, se ve cómo redibuja la pantalla y casi no funcionan programas. Creo que se debería crear un custom chip avanzado con funciones de sonido, gráficos 2D y 3D, etc..., compatible con muchos procesadores, ya sean Risc o Cisc. Así podría haber Amigas muy baratos con Pentiums, otros de gama alta con ALPHA xpp y todos corriendo AmigaDos. Deberían rediseñar el S.O en C y así sería más fácil pasarlo a otras plataformas. El secreto del Amiga siempre han sido sus Custom Chips y su S.O., no creo que con poner un procesador central y otro para gráficos y sonido se arregle nada, porque siempre alguien podrá poner otro más, y otro más, desarrollar un custom chips es caro, pero también es lo mejor.

Por otra parte, si se hace una máquina centrada en la velocidad de la CPU sería una forma de acabar con el PC, ya que con 2 CPUs se puede emular sin problemas a un Pc y hasta + rápido. Sin embargo, a mí lo de una máquina que se base en el procesador no me gusta, prefiero Custom Chips, así es un diseño mejor. Llevar el sistema operativo a otras plataformas es la clave para que el Amiga sea un gran estándar. AmigaTech- Pios- Commodore- VisualCorp- Phase5- Eagle- NewStart- Prodad o quien sea tendrá que hacer algún trato con el programador de ShaperShifter y Apple para incluir en todos lo Amiga emulación de Mac y ponerlo bien claro en los anuncios. Hacer anuncios, pues yo recuerdo ver uno alrededor de 1990 en el que salía un Amiga 500, y por esos años fue cuando los Amiga se vendían como rosquillas. Si no se ponen de acuerdo con la CPU que deben usar, por favor, que no se estén quietos, que mejoren los Custom Chips actuales dándoles capacidades 3D, como Zooms, rotaciones y deformaciones por Hardware, mejorar Paula dándole 64 canales de 16Bits de sonido y dándole capacidad para usar disqueteras de PC de Alta densidad, puerto serial de alta velocidad y un aspecto más serio, lo del ordenador pegado al teclado no le gusta casi a nadie. Esto ayudaría a aguantar al Amiga y no hay que diseñar tanto, ya tienen hechos los prototipos del AAA, todavía les falta, pero así tienen que pensar menos, porque, simplemente rehacer el ordenador completo no lo puede hacer nadie en 1 año. Tienen que mejorar el Kit de desarrollador, organizarlo mejor, pagar a alguna compañía de programas de PC o Mac para pasar sus más importantes títulos a Amiga (si lo hubieran hecho con Doom, QuarkxPress, WordPerfect, Premiere y tantos otros, la historia sería diferente). Esto último sí se puede hacer ya, en cuanto lo compre alguien casi no hay que trabajar, sólo invertir algo de dinero y no mucho. Deben rediseñar la placa base para que consuma menos, hacer Amigas portátiles. Y también que concedan muchas licencias y hacer muchos acuerdos, porque lo que está claro es que VisCorp no tiene dinero suficiente para grandes proyectos; también deberían hablar con 3DO, en la que hay muchos ex-ingenieros del Amiga. ¿Por qué ya no fabrican el A4000030 y 40 de sobremesa? Creo que tendrían mejor calidad-precio que los actuales 4000. Lo que digo de los VGAs parece una tontería, pero es cierto. Si se programara mejor, uno podría comprarse un VGA sin miedo. Para la versión 4.0 del S.O. podrían

poner algún programa que forzara a usar tal modo gráfico con tal programa.

¿Actualizar o cambiar?

Francisco Criado Sanchez. (Lugo)

Os escribo en relación al tema de actualizar ordenadores Amiga ECS, ya que en la sección Cartas y dudas de AmigaInfo se pregunta bastante últimamente, con respecto a este tema.

Siempre contestáis las preguntas con que sí que se pueden actualizar un poco con algunas tarjetas y chips, pero después al final acabáis diciendo lo mismo, que sale más barato comprar un A1200 pero al que hay que ponerle también ciertas tarjetas para ampliarlo más ya que como viene pelado de fábrica poco se puede hacer....

Y además también poco se puede ampliar dado su poco espacio físico, habría que enterrarlo y disponer así de espacio y slots Zorro II para tarjetas y periféricos, o sea, más con un A1200 ampliado con respecto a un Amiga ECS es en los juegos AGA, ya que en los programas de utilidades y demás se trabaja igual con un ECS, actualizando más o menos como un A1200 ampliado, y por ahí se van en lo del dinero.

Una de las cosas que menos ve la gente a la hora de plantearle a otro cambiar de ordenador, es que tiene que deshacerse del viejo, o bien venderlo casi regalado ya que es un ordenador ya algo desfasado, regalarlo a algún amigo o familiar que lo quiera, o dejarlo arrinconado por ahí. Y después se tiene que comprar otro nuevo de última generación si tiene para ello.

Yo también estuve ante dicho dilema de si comprar uno nuevo y vender el mío por dos pesetas, o quedarme con el mío y actualizarlo para poder estar a la altura de los nuevos Amigas, llegando a la conclusión de que para estar a la última en esto de la informática tendría que estar comprando y vendiendo ordenadores ya que, si no, me quedaría desfasado rápidamente dado el ritmo de aparición en el mercado de nuevos equipos y periféricos. Lo de estar al día está bien para quien pueda permitírselo o para el que lo necesite por su trabajo o profesión, pero otra cosa muy distinta es el que lo tiene como hobby, porque le guste hacer trabajos con él.

Yo decidí ampliar mi viejo Amiga 2000 del año 90, para poder estar al día con el nuevo hardware y software que está saliendo al mercado.

Poco a poco le fui incorporando novedades que salían al mercado como el chip super Denise, el sistema operativo 3.1, el MegaChip para tener 2Mb de chip Ram, una tarjeta anti-flicker Multivision 2000, la tarjeta gráfica PicassoII 2Mb, la aceleradora Blizzard 2060 a 50Mhz con 16Mb ram, disquetera externa HD 1,76Mb, CD-Rom SCSIx4.4 M.O Fujitsu 230Mb, Monitor Sony 15SF con altavoces Sony CSS-B100.

Puedo trabajar con cualquier programa AGA o no AGA, y hasta 16.8 millones de colores, y hasta con algún juego AGA también, con la configuración descrita.

Quiero decir con esto que poco a poco se pueden ir comprando periféricos y tarjetas para mejorar el ordenador comprándolas nuevas o de segunda mano, fui vendiendo aparatos y comprando otros, un año una cosa otra otra, etc, cuando se pueda. También cuenta mucho el ordenador que quieras actualizar ya que el A2000 es uno de los que más espacio y slots tiene para ampliar y en el mercado aun siguen saliendo tarjetas y periféricos para poder usar con él, tal es el caso de Delfina, tarjeta de sonido con DSP, Cybervision64/3D, Tocatta, PicassoII+, Retina, Piccolo SD64, Ariadne y muchas más para usar en los Zorroll.

El Amiga 2000 aún sigue en la brecha después de tantos años en países como Alemania y Estados Unidos.

Con esta carta quiero despejar algunas dudas sobre el tema de la actualización, sobre todo de un Amiga 2000, o el cambio de ordenador como he comentado anteriormente. ■



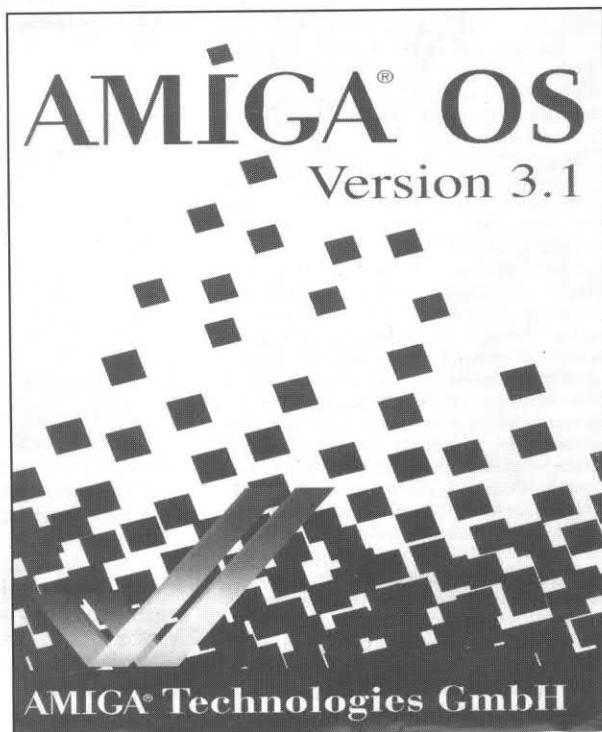
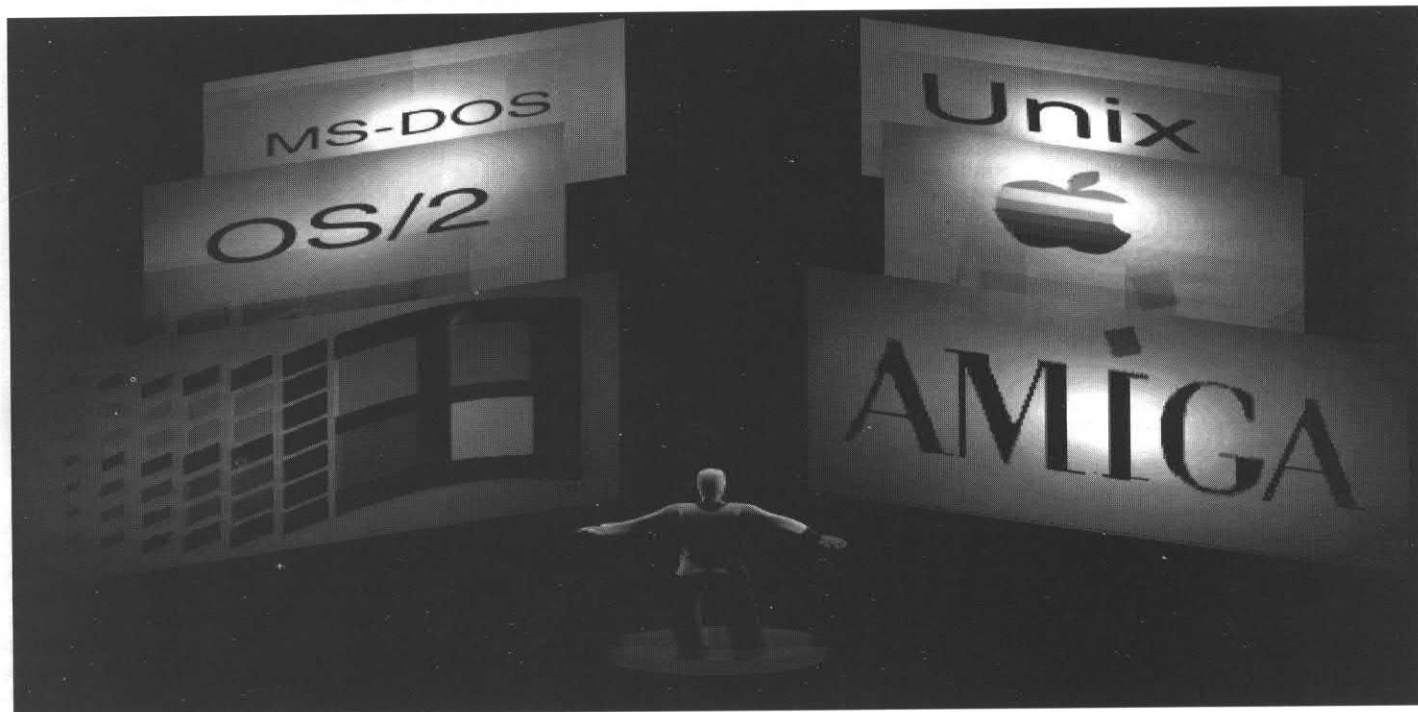
¿Cómo?

¿No está de acuerdo? Pues no dude en enviarnos su opinión, ahora también puede hacerlo vía e-mail. Además, si está interesado en charlar con otros amigos 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...

Windows VS Amiga

La rivalidad que siempre se ha mantenido con los PCs se hace manifiesta en discusiones sobre los sistemas operativos que cada máquina utiliza. Mientras que los ordenadores Amiga incorporan desde su creación AmigaOS, en los PCs predomina cada vez más el sistema operativo salido a la luz hace poco más de un año en todo el mundo, Windows 95 de Microsoft.

Por Javier Pastor



Introducción

En este artículo intentaré dar una visión lo más objetiva posible sobre estos dos sistemas operativos, sus diferentes ventajas y desventajas y detalles de los que carecen uno y otro.

Descripción de los sistemas operativos

La versión del sistema operativo que comentaré es el Amiga OS 3.0. Este sistema operativo de 32 bits apareció conjuntamente con las nuevas arquitecturas AGA que incorporaron los modelos Amiga 1200 y 4000 que aparecieron a finales de 1991 y principios de 1992. La nueva versión incorporaba mejoras principalmente en cuanto al entorno gráfico se refiere, con la posibilidad de trabajar en pantallas con 256 colores sin necesidad de incorporar tarjetas gráficas adicionales con las que se obtienen unas prestaciones sorprendentes. El núcleo del sistema operativo no se modificó demasiado en lo que a manejo de recursos y a la multitarea se refiere, puesto que esta característica ya venía incorporada en todas las versiones anteriores del sistema operativo del Amiga. También

se incluyeron nuevas librerías gráficas y matemáticas debido al uso de los nuevos procesadores de la familia Motorola en aquel momento, el 68020 y el 68040. Windows 95 es un sistema operativo de 32 bits que trabaja en modo protegido y que incorpora la característica de la multitarea preemptiva, aunque no en todos los casos, como más tarde comentaré. Las versiones anteriores de Windows (excepto Windows NT, que también es un sistema operativo multiplataforma, programado con una orientación totalmente distinta a la que se le dio a estas versiones, y que no sólo corre en procesadores Intel) se limitaban a ofrecer un entorno gráfico que trabajaba sobre el sistema operativo MSDOS, también creado por Microsoft. En estas versiones la arquitectura del sistema era de 16 bits, y la multitarea que utilizan las aplicaciones que operan sobre él no era preemptiva, sino cooperativa. En este caso Windows 95 es un sistema operativo completo que carga directamente el interfaz gráfico al iniciar el sistema. Se ha incorporado al sistema operativo un nuevo sistema de ficheros VFAT, que respecto al anterior (FAT) presenta una característica especialmente destacable:

la posibilidad de tener nombres de ficheros de hasta 255 caracteres, espacios en blanco incluidos. También dispone de un sistema de ficheros de 32 bits para CDROM llamado CDFS (CDrom File System), entre otras características.

Requisitos de instalación

El sistema operativo Amiga OS 3.0 necesita una ROM de la misma versión para poder ser instalado. Esto no supone ningún problema para aquellos usuarios de Amiga con anteriores versiones del sistema operativo que quieran actualizar el mismo, ya que al comprar el sistema operativo se incluye la ROM necesaria. (La versión 3.0 no se puede adquirir en tiendas, pero sí la 3.1 mejorada, con su correspondiente ROM.) En todo caso, no debe confundirse el sistema operativo con la capacidad gráfica de la máquina en el que vaya a ser instalado. Por mucho que queramos, instalar la ROM y el sistema operativo Amiga OS 3.0 en una máquina no AGA no significa que con ello podamos utilizar las capacidades gráficas de las que éste dispone. Si la máquina no es AGA, simplemente, no dispondremos de esa capacidad. Sin embargo, hay otros aspectos del sistema operativo que pueden interesar a los usuarios de antiguas versiones. La utilización de las nuevas librerías y los cambios introducidos en el kernel o núcleo del sistema incorporan mejoras con vistas a la utilización de los distintos recursos de los que disponemos, como por ejemplo mayor velocidad en el manejo de ficheros, y, por supuesto, la compatibilidad absoluta con todos los programas realizados en este sistema (es bastante frecuente ver que un programa sólo funcione bajo una versión del Amiga OS 2.x o superior, y algo parecido está sucediendo con la versión 3.0). Los requisitos de memoria son mínimos, tanto en lo que se refiere a la RAM como al disco duro (se da por supuesto que el sistema operativo va a ser instalado en un disco duro, y éste no ocupa mucho más de 10 Mb). En el caso de Windows 95 las exigencias empiezan a ser algo más duras, aunque en el momento actual la mayoría de los usuarios disponen de la configuración mínima necesaria para la instalación del sistema operativo de Microsoft. Un ordenador con un procesador 386, unos 45 Mb de disco duro y 4 Mb de memoria RAM es el sistema mínimo en el cual se podrá instalar el sistema operativo, lo cual no significa necesariamente que se pueda trabajar decentemente en él. Con esta configuración es prácticamente imposible trabajar con un mínimo de rapidez ya que la respuesta a cualquier petición de sistema, tanto el refresco de pantalla como las diferentes funciones del procesador y el funcionamiento de las aplicaciones, es muy lenta. Un PC con un 486 y 8 Mb de RAM son totalmente necesarios a la hora de utilizar mínimamente bien el sistema. De hecho, 8 Mb es el mínimo que Microsoft recomienda para la utilización de la herramienta Exchange que se utiliza para el envío y recepción

de correo y faxes, y para la instalación de Microsoft Plus!, un conjunto de programas y aplicaciones destinadas a configurar y aprovechar mejor Windows 95. El espacio necesario en disco duro varía entre unos 25 Mb para la instalación básica y unos 60 Mb para la completa. La versión en discos es algo pesada a la hora de la instalación por lo que, si se dispone de un CDROM, se puede realizar una instalación más cómoda a partir de la versión CDROM de Windows 95, que además incorpora elementos adicionales a la instalación.

Características Multitarea

La principal cuestión en la que se fija un usuario de Amiga al hablar de Windows o de cualquier otro sistema operativo es la multitarea. Esa capacidad de la que los usuarios de Amiga presumimos y que sólo se puede comparar a la de los sistemas operativos Unix en sus distintas versiones comerciales y de dominio público. Y es que los ordenadores Amiga poseen una multitarea, la llamada preemptiva, realmente eficiente. La diferencia entre multitarea preemptiva y cooperativa fue comentada en un artículo dedicado a este tema en el número 9 de nuestra revista. La multitarea cooperativa que incorporaban los entornos gráficos Windows antes de la aparición de Windows 95 consiste en lo siguiente: dos o más aplicaciones pueden estar abiertas, aunque sólo en una de ellas se puede trabajar en un momento dado puesto que esa es la que utiliza todos los recursos del procesador. En Windows 95 se incorpora la multitarea preemptiva, pero ojo, sólo en aplicaciones 32 bits. Esto es, las aplicaciones destinadas a Windows 95. Hasta que este sistema operativo apareció, todas las aplicaciones Windows eran de 16 bits puesto que el entorno gráfico lo era también. Es cierto que ahora prácticamente cualquier aplicación Windows que aparece o lo es exclusivamente para Windows 95 o se incluye una versión para este sistema operativo, pero, si se quiere utilizar una aplicación compatible con versiones anteriores de Windows, la multitarea en ese caso vuelve a ser cooperativa. De hecho, no todo el código de Windows 95 es 32 bits. Se han mantenido partes del sistema programadas con código de 16 bits para mantener la compatibilidad con estas aplicaciones. Las aplicaciones MSDOS, que también es posible correr desde Windows 95, se ejecutan cada una en una máquina virtual y el procesador se encarga de asignar los tiempos de proceso a cada máquina virtual MSDOS activa. Sin embargo, al ejecutar una aplicación MSDOS bajo Windows 95 todos los demás procesos abiertos se ralentizarán demasiado, ya que estas aplicaciones utilizan demasiados recursos del procesador, lo que hace imposible trabajar en una aplicación MSDOS y en otra cualquiera a la vez.

Entorno gráfico

Otra de las principales características

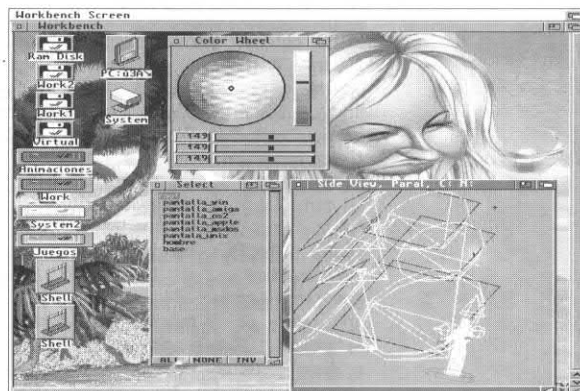


Foto 1. Muchas aplicaciones, como el Real3D, pueden correr en la pantalla del Workbench.



Foto 2. Algunos de los programas que acompañan al sistema operativo AmigaOS 3.0

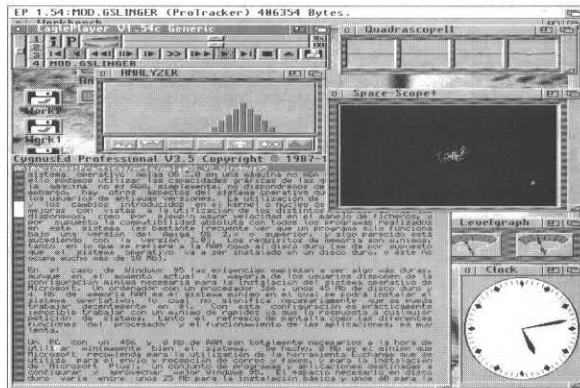


Foto 3. La multitarea se hace patente en esta imagen en la que mientras editamos un texto, el reloj está corriendo y un módulo suena.

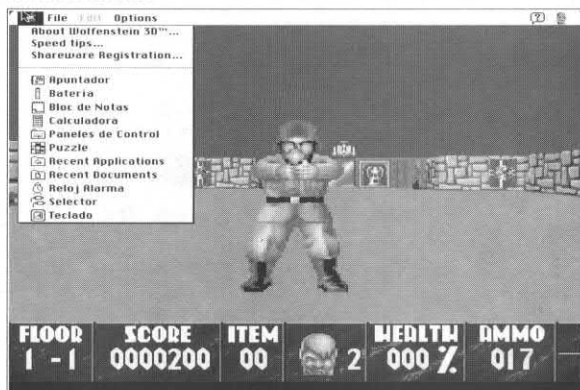


Foto 4. El Amiga es una máquina perfecta para la emulación del entorno Mac. ¡Al fin algunos usuarios pueden jugar al Wolfenstein, y no en un PC!

de un sistema operativo en este momento es el entorno gráfico sobre el que el usuario trabaja, si es que el sistema operativo dispone de él. El Amiga es uno de los ordenadores con el entorno gráfico más "anciano" en nuestros días. Unicamente las máquinas Unix con las X-Windows y el sistema operativo Apple System 7 (y versiones anteriores) con su entorno Finder pueden igualar su edad. Los PCs no incorporaron esta característica hasta hace aproximadamente 4 años, con la aparición de Windows por parte de Microsoft. Otras empresas han intentado realizar sistemas operativos para el PC que incorporasen un entorno gráfico como el famoso OS/2 de IBM. El éxito

o fracaso de éste es, por supuesto, consecuencia de la aceptación de los usuarios, que ya estaban acostumbrados a utilizar Windows y se resisten a probar cosas nuevas ("Más vale lo malo conocido..."). Este sistema operativo sí incorpora multitarea preemptiva en todas las aplicaciones, el problema es que

estas aplicaciones deben estar orientadas a OS/2, y la mayoría de las compañías realizan aplicaciones destinadas a los entornos Windows y al actual SO Windows 95. El entorno gráfico del Amiga ha ido evolucionando con sus distintas versiones hasta el aspecto conseguido con la actual versión 3.0. Este entorno gráfico es realmente bueno, aunque en los últimos tiempos se echa en falta quizás una mayor resolución de pantalla, puesto que la mayoría de los usuarios estaban acostumbrados a utilizar

resoluciones sin entrelazar. La amplia mayoría de las aplicaciones Amiga pueden ser utilizadas en todos los modos gráficos aunque algunas directamente presentan el interfaz en una resolución entrelazada, lo que para los usuarios que no dispongan de un monitor adecuado o de una tarjeta gráfica es una molestia adicional. En todo caso, con los nuevos monitores Amiga se alcanzan unas resoluciones de 800*600 que resultan muy aceptable para la mayoría de los usuarios. Todas las características del entorno gráfico han sido mejoradas respecto al Workbench (entorno gráfico de trabajo del sistema operativo de los ordenadores Amiga, que no debe ser confundido con el propio SO) de versiones anteriores. Así, todo lo que se refiere a elementos del sistema como los datatypes, o la configuración totalmente a medida del usuario del entorno ha sido llevado a un nivel bastante alto. Se espera que el futuro proyecto del Amiga RISC incluya una nueva versión del sistema operativo que en principio debería incorporar ciertas mejoras en cuanto a un nuevo GUI (Graphical User Interface: interfaz gráfico del usuario) más adecuado a las posibilidades de la nueva máquina, y también en cuanto a ciertas utilidades gráficas del sistema, como visualizadores de gráficos y animaciones con más posibilidades y compatibilidad con los estándares actuales en formatos de animación e imagen. El entorno gráfico que acompaña al SO Windows 95 conserva cierto parecido con las anteriores versiones de Windows, aunque el aspecto general y las prestaciones han variado en cierta medida. Se han incorporado características como el uso de una papelera en la cual se pueden eliminar ficheros que más tarde quizá deban ser necesitados, y que pueden recuperarse. Se han aportado nuevas funciones al botón derecho del ratón, que al ser pulsado sobre un icono se

obtiene información sobre las características del objeto que representa. Las características de cada fichero representado por un icono pueden ser modificadas mediante esta función. Se han añadido capacidades como la de asociar un icono a una cierta aplicación, crear links entre iconos y aplicaciones para no tener que acceder a la aplicación pasando por todos los subdirectorios anteriores a ella, y algunas otras características que al fin y al cabo se han trasladado, mejoradas o no, de sistemas operativos como el de los Macintosh, cuyo entorno gráfico es uno de los más sencillos en los que se puede trabajar, y del propio Amiga.

Compatibilidad con el hardware

En el caso de los ordenadores Amiga, la compatibilidad con el hardware por parte del sistema operativo es perfecta hasta cierto punto. La aparición de dispositivos como el CDROM o las unidades removibles ZIP de IOMega tiempo después de la existencia de la versión 3.0 explica la compatibilidad parcial de estos dispositivos de almacenamiento. La última versión oficial del sistema operativo del Amiga, la 3.1, ya incorporaba herramientas para la adaptación de una unidad de CDROM en nuestros ordenadores, aunque para la mayoría de los usuarios de Amiga la solución viene de otras compañías que implementan soluciones como nuevos sistemas de ficheros destinados a la utilización de CDROMs (Atapi-CACHE CDFS, Asim CDFS, por citar los más famosos) o los drivers que permiten conectar estos dispositivos, como los aparecidos para las unidades Zip. Como es lógico, es imposible para el equipo encargado de implementar un sistema operativo saber los productos que aparecerán en el mercado en un futuro y sus requisitos a nivel de hardware, por lo que los fabricantes de estos productos deben adaptarse a las posibilidades de la máquina y a su sistema operativo. En la gran mayoría de los casos se incluyen con estos productos los drivers y programas necesarios para que el producto funcione correctamente y sin problemas, con lo cual el problema ya no existe. Y es que el Amiga es una máquina totalmente versátil que ha pasado de necesitar productos específicamente diseñados para este ordenador a tener la capacidad de adaptarse a productos que en principio están destinados a otras plataformas. Los módulos de memoria SIMM, los discos duros y los CDROMs son un perfecto ejemplo de esta adaptación. Gracias a la implementación de nuevos sistemas de ficheros y de drivers y "parches" para el sistema operativo, la capacidad de expansión de los ordenadores Amiga se ha visto multiplicada en gran medida. Mientras que en los primeros tiempos la posibilidad de tener un disco duro o memoria era remota debido a los precios desorbitados de éstos, en el momento actual cualquier usuario de Amiga puede aprovecharse de las ventajas de la competitividad que existe entre los fabricantes de estos dispositivos, que provoca la bajada de precios a unos niveles impensables hace 4 años. En

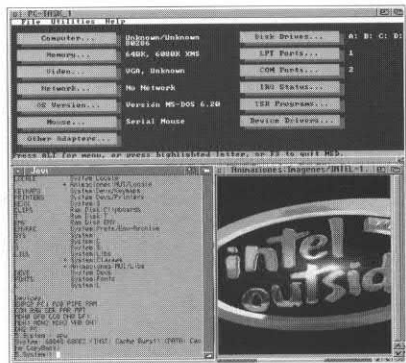


Foto 5. Otra máquina emulable bajo el AmigaOS es el PC. Aquí tenemos un ejemplo en el cual se muestra información sobre la emulación, y la comparación con una shell de

PARIENTES PRÓXIMOS Y LEJANOS

Es obvio que existen otros sistemas operativos aparte de los dos aquí comparados. Y es a estos sistemas operativos a los que voy a hacer mención en este pequeño espacio.

Algunos de ellos tienen ciertas similitudes con el del Amiga. Así, todos los sistemas Unix y las distintas versiones System de Apple recuerdan, respectivamente, la multitarea y el entorno gráfico utilizado por nuestro ordenador.

Los sistemas Unix cada vez están siendo más utilizados debido a la gran cantidad de esfuerzos dedicados a que sus distribuciones públicas, como Linux o NetBSD, tengan la solidez requerida por los usuarios. También es cierto que el aprendizaje en estos sistemas es complicado puesto que en principio no están orientados hacia el usuario "casero" por llamarlo de alguna forma, sino a un entorno más científico, más técnico.

A los Macintosh siempre les hemos considerado una especie de primos lejanos. Entre el Mac y el Amiga nunca ha habido diferencias importantes, y de hecho el procesador utilizado, al menos hasta ahora, para la mayoría de sus ordenadores, era de la familia Motorola. De hecho, también los usuarios de Mac tienen también sus diferencias con los usuarios de PCs. La característica más notable de este sistema operativo es su sencillez de uso; todo es realmente intuitivo, por este motivo es en esta plataforma en donde se realizan los mayores esfuerzos en programas educativos. El Mac es una máquina adecuada para realizar proyectos

multimedia y, por supuesto, para la autoedición y retoque fotográfico. Así, muchas de las revistas publicadas en el mundo son editadas en este ordenador.

Otros sistemas operativos están orientados a los PCs. Entre ellos destacaré el más usado hasta la aparición de Windows, MSDOS, y un rival de Windows95: OS/2 de IBM.

MSDOS en sus distintas versiones es el sistema operativo creado por Microsoft para PC y que podía encontrarse prácticamente en cualquier PC del mundo. No es un sistema operativo con grandes cualidades, ya que simplemente realiza la función básica de un sistema operativo, que es la de actuar de interfaz, de enlace, entre la máquina y la persona. A medida que se actualizaba el sistema operativo este tenía nuevas capacidades que en ningún caso pueden compararse a los sistemas operativos de los que aquí estamos hablando.

Y OS/2. El gran intento de IBM de quitarle el trono a Microsoft. Este sistema operativo incorpora un interfaz gráfico adecuado, multitarea, y otras características adicionales que lo hacen una opción perfecta a aquellos usuarios descontentos con otros sistemas operativos. Las aplicaciones para OS/2 aparecen en el mercado gradualmente, de modo que el usuario que lo instale tiene que tener en cuenta que, de momento, Windows es el más utilizado, por lo que la mayoría de las aplicaciones en el mercado están disponibles para este SO y no para OS/2.

cuanto a otros dispositivos de importancia, como monitores e impresoras, la compatibilidad es también un punto fuerte en estos casos. En el caso de los monitores, gracias a la posibilidad de conectar net o bien en paquetes profesionales de impresión que ayudan a lograr el máximo rendimiento de la impresora adquirida. Otra pieza hardware que actualmente está siendo ampliamente utilizada por un número cada vez mayor de personas es el módem. Gracias a este dispositivo cualquier usuario con un equipo mínimo y que esté suscrito a algún servidor de Internet puede acceder a "La red de redes" y, por supuesto, a todos los servicios que ofrece el módem, como conexión a BBS's y otras posibilidades. También en este caso los usuarios de Amiga nos hemos beneficiado de la competencia en el mundo PC por lo que los precios de estos aparatos cada vez están más bajos. Es conveniente también en este caso comprar un módem de una marca con cierta historia en este campo, como los de Supra o US Robotics. La cantidad de software que hay en internet relacionado con las comunicaciones vía modem va a facilitar el trabajo con ellos, y, como ya pasaba con otros dispositivos, a la hora de conectarlos a un ordenador Amiga la mayoría de ellos no deberían dar mayores problemas. En el caso de los PCs la cantidad de hardware disponible para esta plataforma es realmente impresionante. La cantidad de tarjetas de expansión, tanto aceleradoras como gráficas o de sonido, hacen del PC una de las plataformas con más posibilidades de expansión del mercado, si no la que más. Con el sistema operativo Windows 95 se ha incorporado un software de detección de dispositivos que permite al PC que incorpore este SO autodetectar todos los dispositivos de los que dispone el equipo del usuario en cuestión. Hay gran cantidad de hardware que es detectado por Windows 95, aunque si el producto es de procedencia "exótica" puede que conseguir configurarlo traiga algunos problemas. Otra de las capacidades añadidas a Windows 95 es la llamada "Plug & Play" (algo así como "conectar y listo"). Esta propiedad del sistema operativo, como en el caso de la multitarea preemptiva, es relativa. Suponiendo que se dispone de un equipo con esa propiedad (debe tener una BIOS "Plug & Play"), que el SO también lo sea y que el dispositivo a instalar sea también "Plug & Play" el SO operativo reconocerá el dispositivo y realizará su configuración automáticamente. De todos modos, esta capacidad no es nueva para los usuarios de Amiga, que en la mayoría de los casos a los 5 minutos de conectar cualquier

hardware a su ordenador pueden beneficiarse de todas sus características. Sin embargo, hay que reconocer que los usuarios de la plataforma PC tienen a su disposición una multitud de posibilidades a la hora de ampliar su equipo, y en el caso de Windows 95, cada vez son más los dispositivos destinados a este SO o con ciertas características que pueden ser aprovechadas si el usuario dispone de este sistema. De todos modos, los problemas de compatibilidad siempre surgen en estas plataformas debido a la gran cantidad de clónicos que existen en el mercado PC, de modo que la configuración de ciertas máquinas hace que la instalación de cierto hardware sea imposible. Este problema existe tanto si se posee Windows 95 como si no, de modo que en este caso ¡Windows 95 no tiene la culpa! Caso aparte es el de las comunicaciones, de las que hablaré en un punto posterior. Los módems también son detectados por Windows 95, y, como es normal, la mayoría de ellos son compatibles 100% con este sistema operativo, o bien se incluyen programas que facilitan esta compatibilidad. En un sistema operativo tan extendido como Windows 95 es normal que cualquier producto hardware que salga al mercado lo haga destinado a los usuarios de máquinas que funcionen bajo el sistema operativo que creara Microsoft, de modo que el resto de dispositivos de almacenamiento y de entrada/salida como discos duros, CDROMs, unidades removibles, impresoras, escáners, y monitores tengan en general una alta compatibilidad con el sistema operativo. Ésta es una ventaja evidente de un sistema operativo y de un entorno de trabajo que utiliza un gran porcentaje de los usuarios de ordenadores en nuestro tiempo.

Compatibilidad con el software

Cuando aparece un nuevo sistema operativo o bien una versión actualizada de aquél, una de las primeras cuestiones que se plantean es la de si el sistema mantendrá la compatibilidad con los programas y aplicaciones utilizados en versiones anteriores del sistema o por el que antes el usuario hubiese utilizado. De hecho, el éxito o fracaso de un sistema operativo depende en gran medida de esta compatibilidad. No se le puede pedir a ningún usuario que adquiera un sistema operativo que le va a tener que obligar a aprender de nuevo el funcionamiento de aplicaciones que en el anterior sistema operativo ya tenía aprendidas. Mantener esta compatibilidad es en algunos casos un problema importante para los desarrolladores, que, como en el caso de Windows 95, deben mantener parte del código en 16 bits para que el sistema pueda correr aplicaciones compatibles con las anteriores versiones de Windows. Amiga OS 3.0 es prácticamente compatible en todos los aspectos con el software aparecido para las versiones anteriores, y de hecho yo aún no he tenido ningún problema de compatibilidad con el soft, a excepción de ciertos juegos, que simplemente no dependen del sistema operativo tanto como de la arquitectura interna del sistema... si el procesador es nuevo, el código de programación del juego puede contener ciertas instrucciones que no respeten esta arquitectura, por lo cual el programa no funciona. Gracias a esta compatibilidad el paso del sistema operativo de la versión 2.x a la 3 no se nota, y lo único que hace el usuario es beneficiarse de los nuevos modos gráficos y de las nuevas rutinas y librerías del sistema operativo que mejoran el rendimiento del Amiga. A partir de la aparición del sistema

Foto 6. Este es el interfaz gráfico de Windows95.

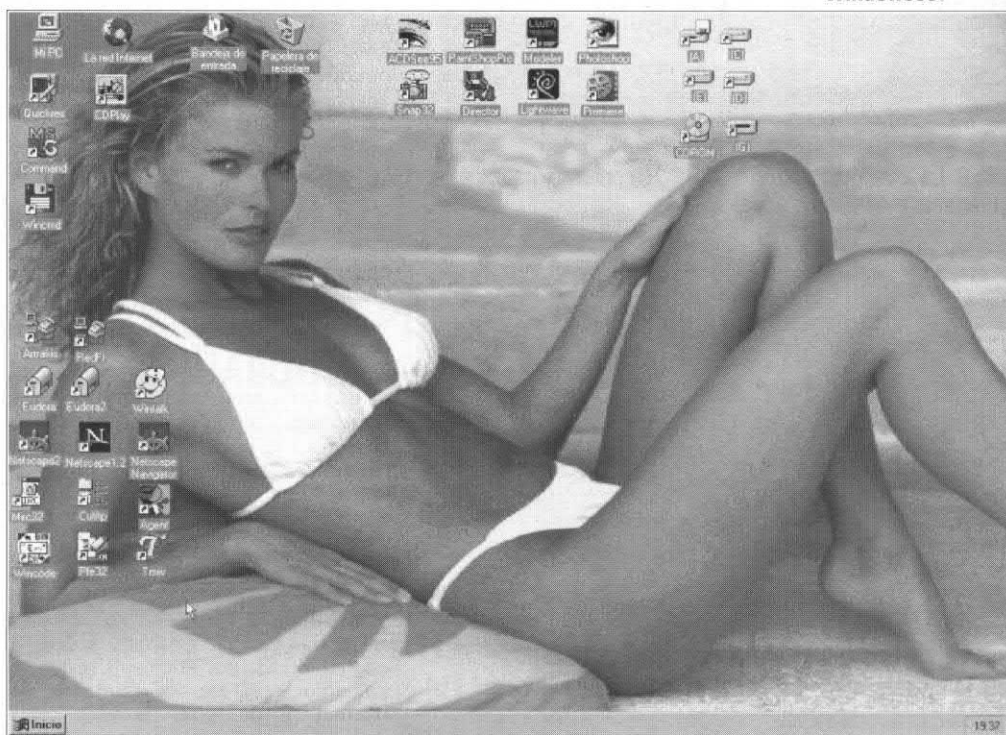




Foto 7. Algunas aplicaciones, como Adobe Photoshop, se han trasladado a las plataformas PC con gran éxito.



Foto 8. Las aplicaciones MSDOS ralentizan demasiado el normal funcionamiento de otras aplicaciones abiertas en ese momento.

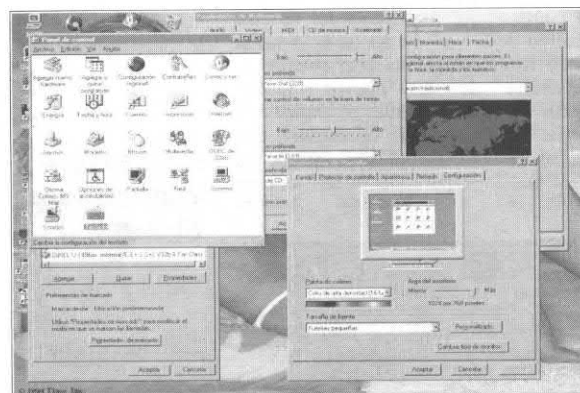


Foto 9. La configuración del SO y de su entorno gráfico es totalmente modificable por el usuario.

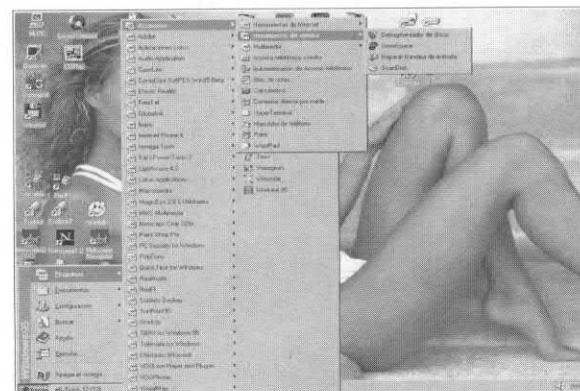


Foto 10. De la barra de tareas que aparece en la parte inferior aparece un menú con links a aplicaciones para ejecutarlas directamente.

operativo Amiga OS 3.0, eso sí, han aparecido gran cantidad de aplicaciones AGA que aprovechan todas las ventajas de las máquinas con esta capacidad, y que a usuarios que no disponen de estas máquinas, evidentemente, no les funcionan. En todo caso la mayoría de estas aplicaciones disponen de modos de pantalla con menos colores de forma que todos los usuarios puedan utilizarlas. Y es que el problema de actualizar el hard para poder disfrutar del soft es uno de los más molestos para los usuarios. Es cierto que un usuario que compra un cierto equipo tiene como objetivo no tener que realizar demasiados gastos en actualizar su equipo para poder disfrutar del software que aparece, pero también es evidente que cuando aparecen nuevas características en un ordenador los programadores intentan sacar rendimiento a esas ventajas. En todo caso, el problema afecta mucho más a los usuarios de PC, a los que cada día obligan a doblar sus recursos para poder hacer funcionar los nuevos programas y juegos de una forma decente. Los usuarios de Amiga tenemos la suerte de que los programadores en nuestra plataforma le sacan mucho más partido al Amiga de lo que lo hacen los programadores de PC, que si no pueden conseguir un objetivo con una configuración, lo consiguen aumentando los requisitos del programa. En Windows 95 se han tenido muy en cuenta las anteriores versiones de Windows para las que fueron desarrolladas un gran número de aplicaciones, al igual que para el sistema operativo MSDOS. En ambos casos, Windows 95 es capaz de correr las aplicaciones desarrolladas en uno y otro entorno/sistema operativo. Como he comentado antes, la compatibilidad con los entornos Windows anteriores obligó a mantener una parte del código en 16 bits, por lo que algunas propiedades como la multitarea preemptiva se pierden. Con las aplicaciones MSDOS ocurre algo parecido. Windows 95 las ejecuta en consolas virtuales independientes, y el procesador asigna tiempos de proceso a cada aplicación de este tipo, con lo que de nuevo nos enfrentamos a la multitarea cooperativa, que ni siquiera puede considerarse multitarea.

Comunicaciones

Una de las principales herramientas que se incluyen en el sistema operativo Windows 95 es el sistema telemático "The Microsoft Network", que consiste en una herramienta para el acceso a esta red creada por Microsoft, y que en principio se basa en la idea de Internet y de otras grandes redes

comerciales, como CompuServe, Genie o America On Line. El problema de "The Microsoft Network" es que ha llegado en el momento en el que Internet está asentándose de manera contundente en España, así como en todo el mundo. Este sistema daba cierto acceso a los ficheros que se pueden encontrar en Internet y a unos servicios similares, aunque en principio no se puede acceder a Internet desde MS Network ni a la inversa. Con esta idea Bill Gates intentó también acaparar el mercado de las redes informáticas, cosa que en estos momentos no parece haberse cumplido. En todo caso quizá hubiese sido más lógico facilitar el servicio a Internet, que, por supuesto, puede hacerse desde este sistema operativo, mediante cualquier servidor. El Amiga, por supuesto, también tiene esa capacidad, y recientemente ha aparecido un nuevo programa de comunicación llamado Miami que facilita la configuración del sistema para el acceso a Internet, algo que con el anterior estándar en este caso, AmiTCP/IP, era algo más complicado. Otro programa de este tipo aparecido recientemente es TermiteTCP, una herramienta comercial que también facilita el acceso a Internet. Además, en los últimos tiempos están apareciendo aplicaciones en comunicación para el Amiga que aprovechan las capacidades de nuestro ordenador y que hacen de él una plataforma perfecta para adentrarse en Internet.

Conclusiones

El nuevo sistema operativo creado por Microsoft ha incorporado ciertas mejoras notables en algunos aspectos, aunque en cualquier caso todavía posee gran cantidad de fallos en un sistema operativo que acaba de aparecer y que a muchos usuarios de PC no acaba de convencer. En un futuro próximo aparecerá una nueva versión de este sistema operativo y tal vez entonces valga la pena trabajar con un PC. Hasta ese momento, sin duda el sistema operativo del Amiga es ampliamente mejor en lo que se refiere a la multitarea y al manejo de los recursos del sistema, sacando el máximo partido de todos ellos y aprovechando todas sus posibilidades. Espero con gran impaciencia noticias sobre la nueva versión 4.0 del sistema operativo del Amiga que se supone estará destinado a los futuros modelos basados en tecnología RISC, pero hasta entonces, seguiré disfrutando de la pequeña maravilla que un día crearon los ingenieros de Commodore en 1985. Aún, 10 años después, la capacidad de este sistema operativo no ha sido superada por ningún otro, a excepción, claro, de los sistemas Unix, a los que en todo caso se les considera demasiado técnicos y complicados de aprender. ■



DISTRIBUIDORES DE **AMIGA** TECHNOLOGIES

Amiga On Line
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca

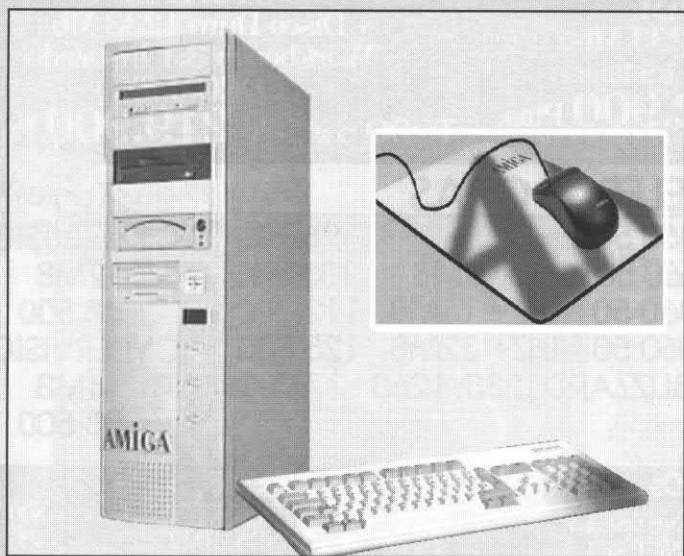
Teléfonos
Oficinas (Tel. y Fax): 971 476018
Info y Ventas: 989 685959

SUPER TORRE **ACTIVITY**

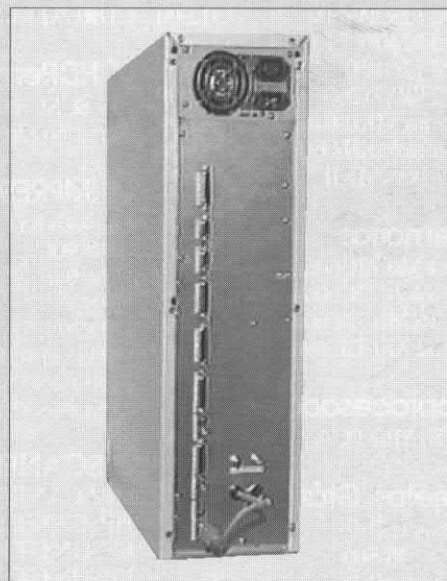
INCLUYE:

Caja Metálica, Teclado Español, Interface Teclado, Fuente de Alimentación, Cable IDE con conexiones para Discos Duros de 2.5, 3.5 y CD-ROM, Disquetera Interna AMIGA de Doble Densidad (Alta Densidad Opcional), Cables para Audio CD-ROM (salidas RCA), Ángulo de Sujeción para Aceleradora, y lo más importante, con Manual Detallado en Castellano.

PRECIO 45.000 PTAS (IVA INC.)



- **MEJORA LA ACTIVIDAD DE TU A1200**
- **EVITA LOS PROBLEMAS DE FALTA DE VENTILACIÓN**
- **INTEGRA TODO TU AMIGA POR MENOS DINERO**
- **6 SLOTS DE 5 1/4 (AQUÍ, SÍ CABE TODO)**
- **POSIBILIDAD DE COMPRAR SÓLO LA CAJA POR SÓLO 15.517 + IVA (SERVIMOS CUALQUIER ELEMENTO POR SEPARADO)**



FÍJATE QUE ESTA CAJA ES METÁLICA Y ADEMÁS TIENE FUENTE, TECLADO ESPAÑOL, DISQUETERA EXTRA, CABLES PARA DISCOS DUROS Y CD-ROM, INCLUIDO EL DE AUDIO, QUE ES SENSIBLEMENTE MÁS GRANDE, Y TIENE EL MANUAL EN CASTELLANO.

POWER A1230 CD 8X

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 MbFAST RAM
+ Disco Duro 1033 Mb
+CDROM 8X
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo **152.900 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 **152.900 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 8X
TODO por Sólo **219.900 Ptas.**

ESPECIAL ACELERADORAS

BLIZZARD 030 50MHZ
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB

31.500
34.900
38.500
46.900
62.500
BLIZZARD 060 50MHZ
BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB
BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB
BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB
KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260

96.900
103.900
112.200
125.800
17.900

¡Oferta!
CYBERVISION
2MB
48.500
CYBERVISION
4MB
58.500

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

✓ Monitores Amiga

Monitor M1438S 55.900
Monitor M1538S 67.900
Monitor M1764SDig. cons.

✓ Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50 **31.500**
Blizzard 1240/T ERC cons.
Blizzard 1260/50 **96.900**
SCSI 1230IV/1260 **17.900**
Cyberstom MKII 040 cons.
Cyberstom MKII 060 116.900
SCSI Cybers.MKII 22.500

✓ Memorias

SIMM 4 Mb 72C60ns 3.900
SIMM 8 Mb 72C60ns 7.500
SIMM 16 Mb 72C60ns 16.200
SIMM 32 Mb 72C60ns 31.900

✓ Coprocesadores

68882 50 Mhz PGA **16.900**

✓ Tarjetas Gráficas

Cybervision 2Mb **48.500**
Cybervision 4Mb **58.500**

✓ Discos Duros IDE 3.5"

HD 850 Mb+ CABLE 24.500
HD 1 Gb +CABLE 29.500
HD 1.2 Gb+CABLE 32.500
HD 1.6 Gb +CABLE 36.000
HD 2 Gb+CABLE 38.900

✓ CDROM ATAPI

CDROM 8X+Soft +CABLE 18.900
CDROM 10X+Soft +CABLE 24.000

✓ CDROM SCSI

CDROM 4X TOSHIBA 17.900
CDROM 8XTOSHIBA Cons.

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB 32.000
Cartucho Zip 100Mb 2.900

✓ IMPRESORAS

HP 400+KIT COLOR 34.500
HP 6 90C 49.300
HP 6 94C 58.700
HP 820 70.500
HP 870 83.700
HP LASERJET 5L 84.900
EPSON STYLUS 200 36.900
EPSON STYLUS 500 49.000

✓ SCANERS SCSI

HP SCANJET 4P 81.234
HPSCANJET 4C 147.000
EPSON GT 8500 104.000
EPSON GT 9000 135.800

✓ Discos Duros SCSI

HD 1GB SCSI II 41.560
HD 2GB SCSI II 64.900

✓ DISKETERAS

Interna 880KB A1200/A4000 8.900
Interna 880KB A 500/2000 8.900
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
AMINET 14 2.400
AMINET 15 2.400

MEETING PEARLS III 2.400
WORLD CLIPART PLUS 3.700
NETWORK 2CD 6.200
AMIGA TOOLS SET 2CD 6.200
WORBENCH ADD-ON I 4.300
ERIC SCHWARTZ 4.800
AUDIO PLUS 4.300
OCTAMED 6 5.500
OCT.SOUND STUDIO 6.900
3D ARENA 4.300
SHARK DIVE MPEG 2.500
MOVIE MAKER VOL.1 6.900

WORLD OF SOUND 3.700
WORLD OF A1200 3.700
3D IMAGES 3.500
LIGHT ROM GOLD 4.900
LIGHT ROM 4 5.200
PRO-VIDEO CLUB 5.200
MAGIC PUBLISHER 6.900
DEVELOPER CD 1.1 2.800
SC-FI SENSATION 4.900
C64 SENSATIONS PLUS 3.500

*LISTA DE +100 TITULOS EN CD

✓ JUEGOS

ALL TERRAIN RACING 4.800
LEGENDS CD32 5.400
NEMAC IV 4.900
BREATHLESS 5.900
GLOOM DELUXE 3.900
ABIIKILLING GROUNDS 6.500
JAMES POND III 3.300
VITAL LIGHT 3.800
FIGHTING SPIRIT 5.700
CAPITAL PUNISHMENT 5.500
OTROS CONSULTAR***

✓ Sonido

AURA 12 BIT. **17.900**
MEGALOSOUND 8BIT. **8.900**
MIDI INTERF. PRO 5.500

✓ Programas Amiga

TURBO PRINT 4.1 9.900
DICE C 12.000
PHOTOGENICS V1.2 13.900
ART EFFECTS V 1.1 cons.
DIRECTORIO OPUS 5.5 11.800
M.M EXPERIENCE 8.900
GP.FAX 8.600

✓ Varios

RATON 3 BOT.560DPI **4.500**
JOYSTICK TURBO II 3.200
ADAPTADOR VGA 2.500
CABLE DE 2,5"A 3,5" 1.900
CABLE SCSI DE 25 A 50 2.800
CABLE SCSI DE 50 A 50 2.900
KICKSTART 3.1 A4000 19.500
KICKSTART 3.1 A3000 19.500
KICKSTART 3.1A500/2000 18.500

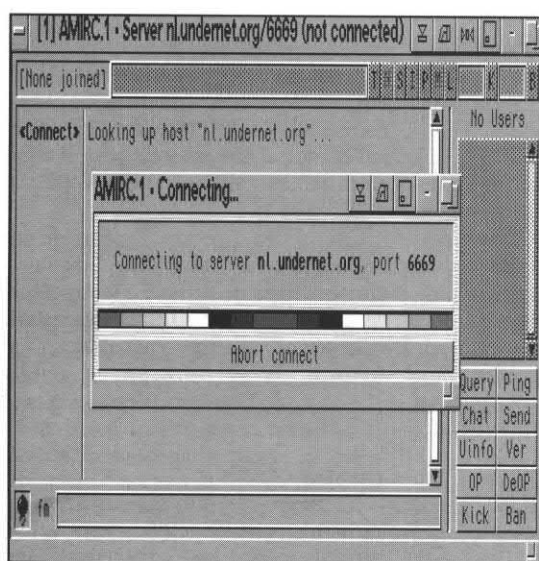
Para los usuarios que no se conforman con un Amiga básico:Montamos equipos a medida .
Presupuestos sin compromiso.

En la RED con Amiga

Más novedades en el soft para Internet, una comparativa entre navegadores, cómo funciona el IRC y algunas páginas webs de usuarios españoles son los temas principales de este mes...

Por FMartin

Cómo funciona: IRC



Para aquéllos que deseen conversar con otras personas, Internet les brinda la oportunidad de hacerlo a través del ordenador. IRC (Internet Relay Chat) es el sistema de conversación en tiempo real que utiliza para comunicarse el texto escrito. Se forman canales de diversa índole donde puede conectarse y leer los mensajes que van escribiendo otros usuarios en ese canal. Por supuesto, también podemos escribir nosotros y entrar dentro de la conversación cuando lo consideremos oportuno.

Existen cientos de canales públicos y privados a los que podemos unimos y conversar.

Por supuesto, algunos canales están dedicados al Amiga, como por ejemplo "#amiga", "#amigacafe", "#iberamiga", etc. En estos canales suelen estar usuarios

interesados en intercambiar comentarios, opiniones, información, etc. o simplemente charlar un rato con otros amigueros.

Para entrar en un canal no es necesario emplear tu nombre, puedes usar un pseudónimo o "nick" que te identifique o te haga pasar desapercibido.

Además de la conversación, IRC nos permite intercambiar ficheros entre usuarios de un mismo canal.

La conexión entre el cliente IRC (como por ejemplo AmiIRC) y un servidor IRC (por ejemplo, nl.undernet.org) se realiza automáticamente y una vez establecida la conexión, se puede acceder a todos los canales que estén abiertos en ese servidor.

¿A qué espera para probarlo? Es una experiencia divertida y además puede hacer grandes amigos en la red...■

La Webera

Ding, Dong... ¿Es aquí Amiga.InFo?

-Hola, buenos días, le traigo un paquete, por favor, firmeme aquí...

-Pase, pase, que le pondré el sello de la empresa.

-Muy bien, vaya, estos cuadros son de una revista ¿no?

-Sí, es una revista de informática, de Amiga, ¿lo conoce?

-Ah, me suena, ¿tiene algo que ver con la Internet esa no?

-No bueno, Amiga es una marca de un ordenador...

-Pues el otro día hablaba yo con un compañero de lo de la pornografía y guarradas de esas que se ven en los ordenadores.

-Esto, bueno, no son todos, tan sólo una minoría los que usan Internet para eso...además, la red tiene mucho más que

ofrecer y sólo te conectas a esos sitios si quieres, nadie te obliga

-Ya, ya, eso dicen, pero a mí me parece que eso de Internet no puede ser muy bueno, si hasta en la tele lo dicen, no debe ser bueno, no, cuando hablan tanto de eso.

-Hombre, tampoco puede suponer que porque la televisión busque la noticia y sólo publique la parte negativa de Internet, todos los que están en la red son unos "guarros"...

-No, no, si yo no digo eso, ¿pero y lo de los niños? Eso debería estar prohibido....

-Mire, se está dando mucho bombo y platillo a lo de Internet, pero en realidad usted sale de aquí, gira la esquina, y en el primer quiosco que se encuentre, mire a ver cuantas revistas ofrecen una portada "obscena" y tienen contenido para adultos...

-No si ya, de eso lo hay en todos lados...

-Bueno, aquí tiene usted su albarán sellado....

-Gracias, buenos días, hasta otra

-Adiós...

Seguramente que más de un lector se preguntará a qué

viene este diálogo... pues bien, es que resulta que últimamente a algunas televisiones (y no voy a decir nombres) les ha dado por iniciar una campaña de desprestigio de Internet (¿creerán que es competencia o les quita audiencia?) Es posible, de todas formas, intento denunciar una actitud un tanto contradictoria de algunos medios de comunicación. ¿No les parece que están siendo un tanto hipócritas cuando sólo citan casos de pornografía y resulta que en su programación semanal hay películas con un contenido que iguala o supera cualquier contenido de Internet? Y que conste que yo no defiendo ningún tipo de pornografía, pero es que la televisión es un medio de masas que supera con creces el número de usuarios de Internet y por lo tanto, está dando una imagen negativa de Internet a una persona que no conozca el tema. Señores de TV, en Internet existen contenidos mucho más interesantes que la pornografía y además, es un medio interactivo donde si no te gusta lo que ves te vas a otro canal...pero con una diferencia, el contenido es mucho más rico y plural que el de la TV. ●

Comparativa Navegadores

Uno de los servicios más importantes y utilizados por los usuarios de Internet es el World Wide Web.

¿Pero qué navegador podemos utilizar con Amiga?

Mikel Arzak, siempre dispuesto a buscarles lo mejor, les compara tres de los navegadores más utilizados en Amiga.

Por Mikel Arzak



Voyager 1.0

Desarrollado por Oliver Wagner de forma gratuita, fue un verdadero bombazo en su momento. Rompió todas las maldiciones que existían sobre los navegadores de Amiga. Sentó las bases de lo que serían los navegadores a partir de ese momento. Un agradable interface gráfico apoyándose principalmente en el MUI (Magic User Interface), información en todo momento de lo que está ocurriendo en la

Hasta hace unos pocos meses, la posibilidad de navegar por Internet con Amiga era algo así como una tortura. Tanto Amosaic como las primeras versiones beta de IBrowse eran navegadores muy lentos y lo que era peor, tenían bugs por todas partes, haciendo frecuentes los cuelgues del ordenador.

Pero todo cambió con la aparición de Voyager 1.0, las versiones beta avanzadas de IBrowse y AWeb, y sus posteriores versiones comerciales. Desde ahora, navegar por Internet

con Amiga es tan gratificante como hacerlo con cualquier otra plataforma. Por todo ello, realizamos una comparativa de los tres mejores navegadores que existen para Amiga en castellano: Voyager 1.0, AWeb 2.0, y IBrowse 1.

Los tres están actualmente disponibles a través de distintos distribuidores de Amiga, e incluso uno de ellos (Voyager 1.0), es totalmente gratuito y puede encontrarse en Aminet.

transferencia de las páginas, una buena velocidad y estabilidad, y por supuesto, un buen soporte del lenguaje HTML hicieron de este programa una agradable sorpresa, y que se convirtiera en el navegador standard durante unos meses.

Las páginas se ven bastante bien gracias al soporte de fondos, tags especiales, datatypes gif y jpeg, etc. Eso sí, no dispone de soporte de tablas, gráficos transparentes y/o animados, y mucho menos frames. Toda esta falta de soporte es comprensible debido al momento en que se realizó.

En cuanto a posibilidades de configuración, Voyager dispone de un buen conjunto de opciones con las que controlar diferentes aspectos como los gráficos (fuentes y colores), links rápidos a las páginas favoritas, caché de páginas, servidores news y e-mail, proxies, etc. Además, al ser compatible MUI, se beneficia de las posibilidades de configuración que dá este sistema.

Pero todo no acaba aquí, porque Voyager tiene un gran soporte de grupos de noticias (news groups), a los que te puedes conectar sin estar suscrito. También está soportado el

envío de e-mails.

El futuro de Voyager está en la próxima versión 2.0, que muy probablemente será comercial. En palabras de sus desarrolladores, Voyager 2.0 The Next Generation, será un navegador muy completo, con soporte completo de HTML 3.2 (tablas, frames, etc), extensiones Netscape, Mail y News integrado, etc. La verdad es que tiene que estar al caer, ya que el anuncio de dicha versión se hizo pública hace ya algunos meses. Realmente puede ser un navegador a tener en cuenta en un futuro próximo.

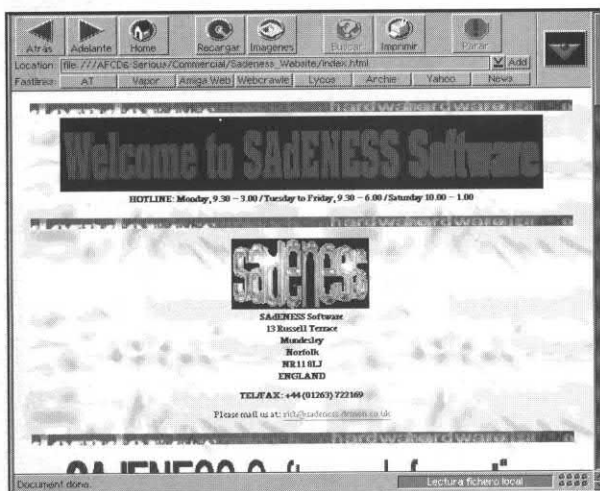
En resumen, un buen navegador, aunque actualmente algo desfasado. Si lo incluimos en esta comparativa es por lo que supuso en su momento, y por el futuro que tiene.

AWeb 2.0



AWeb es un navegador realizado por Ivon Rozijn, y distribuido por Amitrix, una compañía

canadiense. Actualmente existen versiones beta y ésta que comentamos aquí, que es comercial. Su precio es de unas 8.000 ptas, e incluye programas



adicionales como HTML-Heaven, HTTP, AWebFTP, AWebMail y FTPMount, además de un escudo manual. Todo ello dentro de una pobre presentación.

Este navegador tiene la virtud de no necesitar el MUI. Ello conlleva un menor gasto de memoria (según Amitrix funciona en sistemas con sólo 2 Mb de memoria), una mayor agilidad (siendo más rápido el acceso a la WWW), etc. También es verdad que tiene sus pegs, y es que el MUI aporta mucha funcionalidad a los programas compatibles con él, contando además que AWeb necesita el sistema ClassAct, una especie de MUI sencillo.

El interface de AWeb es bastante simplón, y nada vistoso comparándolo con Voyager o IBrowse. No se tiene demasiada información sobre lo que hace en cada momento (aunque lo soluciona en parte con la ventana de "estado de la red"), y hay veces que no sabe uno si está recibiendo una página o se ha interrumpido la transmisión.

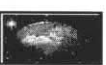
El soporte que hace AWeb del lenguaje HTML es bastante pobre, ya que no soporta gráficos animados, tablas, frames, etc. Sobre el respecto, Amitrix ha anunciado una inminente versión 2.1 con muchísimas mejoras que solucionan estas carencias y otras que se comentan más adelante. El soporte FTP o Mail lo incluye con "Plug-ins" externos que se incluyen en la instalación. Dichos "Plug-ins" utilizan el lenguaje ARexx, que por otra parte soporta AWeb.

El manejo de lugares favoritos lo realiza mediante un requester propio y completo, además de poder importar listas de favoritos de otros programas.

En cuanto a posibilidades de configuración, AWeb dispone de un completo requester donde se pueden establecer numerosos parámetros. Temas referidos a la visualización de las páginas, parámetros de la red, caché, servidores proxies, tipos de ficheros MIME, etc, están debidamente incluidos.

En general, AWeb es un navegador muy rápido, aunque le falte algo para ser un gran navegador. Con la versión 2.1 puede serlo, si se incluye un soporte completo del lenguaje HTML 3.2, impresión gráfica de las páginas, caché en disco, etc.

IBrowse 1.02



Omnipresence realizó hace un año la versión beta de AMosaic para Amiga.

Era un navegador con una pobre implementación del lenguaje HTML y una inestabilidad extrema. Después comenzaron a realizar un nuevo navegador denominado IBrowse, que en sus primeras versiones beta era similar a AMosaic, y que a partir de la versión 0.133 dio un cambio espectacular hacia lo que hoy es IBrowse 1.02, su versión

comercial. También existe una versión gratuita 1.01.

La versión que aquí comentamos es la versión comercial 1.02, que ronda las 6.000 ptas. Con ello recibimos el programa y la versión 3.5 del MUI, además de un completo manual de más de 60 páginas.

Como podrá adivinar, IBrowse necesita el MUI para funcionar. De hecho, Omnipresence colaboró con el autor del MUI para desarrollar esta versión con mejoras claramente enfocadas hacia este navegador. Gracias a esto, IBrowse incluye un cuidado interface gráfico, entorno Drag&Drop muy útil, y un completo requester de configuración.

IBrowse incluye un gran soporte HTML y extensiones Netscape como fondos, gráficos transparentes y/o animados, tablas, etc, aunque se sigue sin incluir los frames. El soporte de gráficos transparentes y/o animados lo realiza con codificadores internos. Además Omnipresence ha prometido una nueva versión con soporte completo de frames, Java script y news entre otras mejoras.

Un punto a favor de IBrowse son los menús FAB. Son menús que aparecen cuando se hace clic con el botón derecho del ratón sobre un link o gráfico de la página. Según el caso, aparecerá un grupo de opciones muy útiles, como salvar el gráfico en disco, abrir el enlace en una nueva ventana, etc. Este es un detalle que existe en navegadores como Netscape para PC.

En cuanto a configuración, existen varios requesters con un gran número de opciones, cubriendo todos los aspectos que uno se pueda imaginar.

IBrowse dispone de la mejor función caché de los tres navegadores que se incluyen en esta comparativa. Dicho caché guarda todas las páginas y gráficos en disco, para luego consultarlas en off-line (sin estar conectado) con un navegador propio.

Las direcciones favoritas se gestionan en una ventana propia muy bien desarrollada y completa.

En general, IBrowse es un buen navegador con una velocidad muy buena (aunque no llega a los niveles de AWeb) y con un entorno magnífico. Además, sus detalles Drag&Drop, menús FAB, caché de disco, etc, son de agradecer.

Conclusión

De los tres navegadores estudiados, y a la espera de la próxima versión de Voyager, tanto AWeb como IBrowse son navegadores de calidad con una gran estabilidad y un buen soporte HTML y gráfico. En la realidad, el usuario se inclina por uno u otro, por la utilización o no del MUI. El hecho de que IBrowse (al igual que



Voyager) utilice el MUI lo hace inutilizable para muchos usuarios que disponen de un Amiga 1200 con poca memoria o la CPU original a 14 Mhz. Por ello, en los CDs de programas como Photogenics o de revistas inglesas, incorporan diferentes versiones de AWeb, ya que hacen accesible las páginas HTML que incluyen a un público más mayoritario.

Después de realizar pruebas con los dos, tengo algo muy claro. Si quiere agilidad y velocidad en el acceso a las páginas con un coste mínimo de memoria, AWeb es el navegador ideal. Si, en cambio, prefiere ver las páginas lo mejor posible, aunque sea a un coste mayor de memoria y recursos del sistema, IBrowse es la respuesta.

Personalmente prefiero IBrowse, ya que es un navegador más cuidado, con más prestaciones, aunque consuma bastante memoria. Además no hay que olvidar que tiene un fabuloso manual, función caché en disco (algo vital), menús FAB (imprescindibles), entorno Drag&Drop, y, sobre todo, el mejor soporte HTML de la comparativa. ■

Si lo desea, puede ponerse en contacto con Mikel Arzak en el e-mail marzak@readysoft.es. En la web "new house WWW" (<http://www.readysoft.es/home/newhouse>) se realiza un seguimiento de las últimas versiones de los navegadores.



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

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

EL LIBRO DEL USUARIO DE AMIGA EN ESPAÑOL

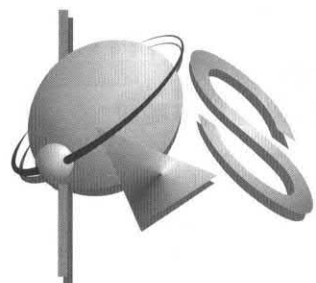
Más de 500 páginas
con información detallada
sobre la mejor
máquina: AMIGA

¡Sólo 3.900 Ptas!
¡Solicítalo YA!

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

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

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

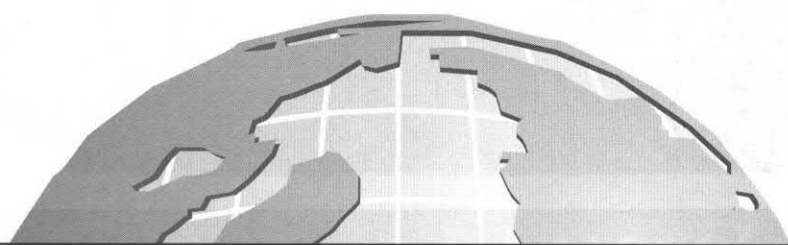


Ready Soft

i n t e r n e t

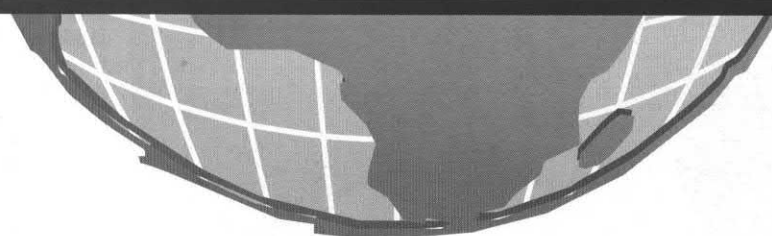
Conexiones desde **2.500** ptas/mes con la **máxima calidad**
y el soporte técnico más **profesional**

...Y NO PAGUE MÁS



GRATIS

20 Mbytes para su Web

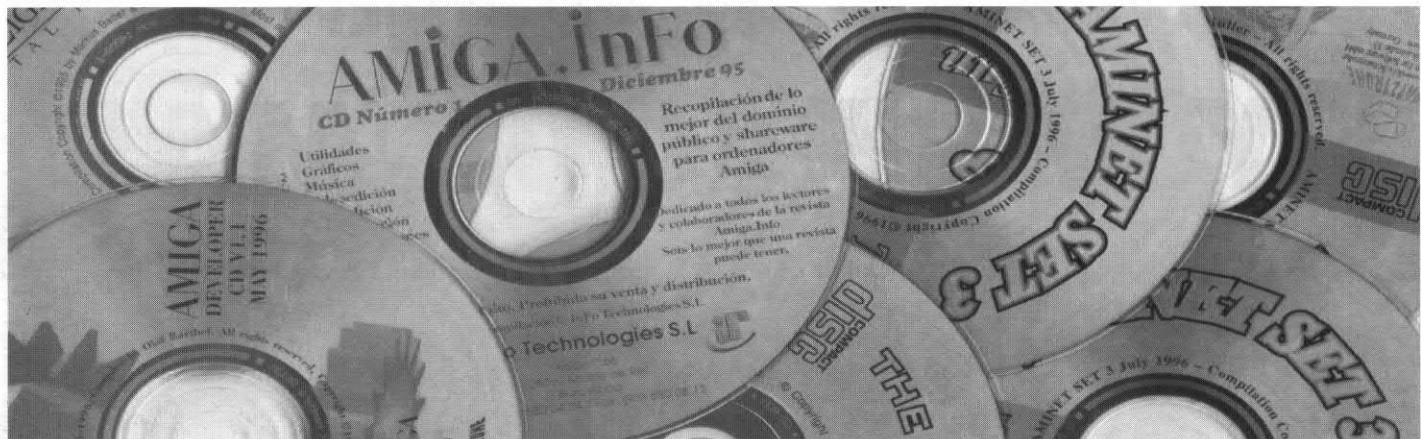


902 240 182

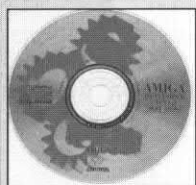
Novedades CD del mes

Mes a mes, la cantidad de software nuevo que aparece, ya sean programas de utilidades o juegos, en CD-ROM es mayor. El lector de CD's está humeando pero no pienso dejarlo tranquilo.

Por Joan Lluís Ceprià

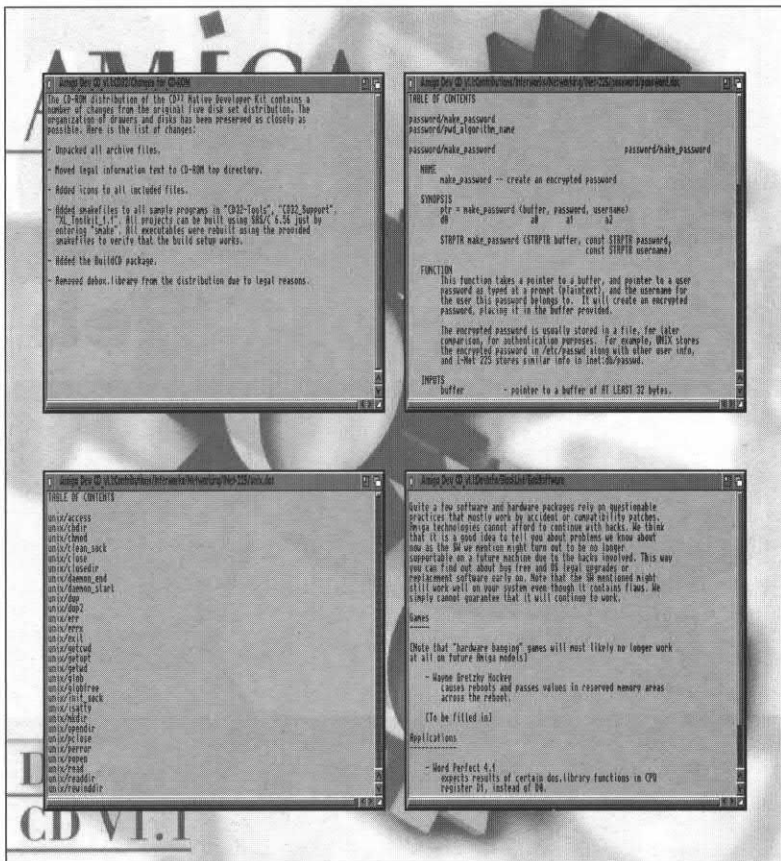


Amiga Developer v1.1



**AMIGA
DEVELOPER
FABRICANTE
SCHATZTRUHE
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
6**

**"La información
de este CD es
escasa y
anticuada, pero
imprescindible
para cualquier
programador"**

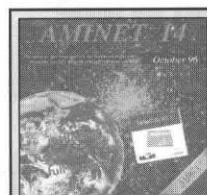
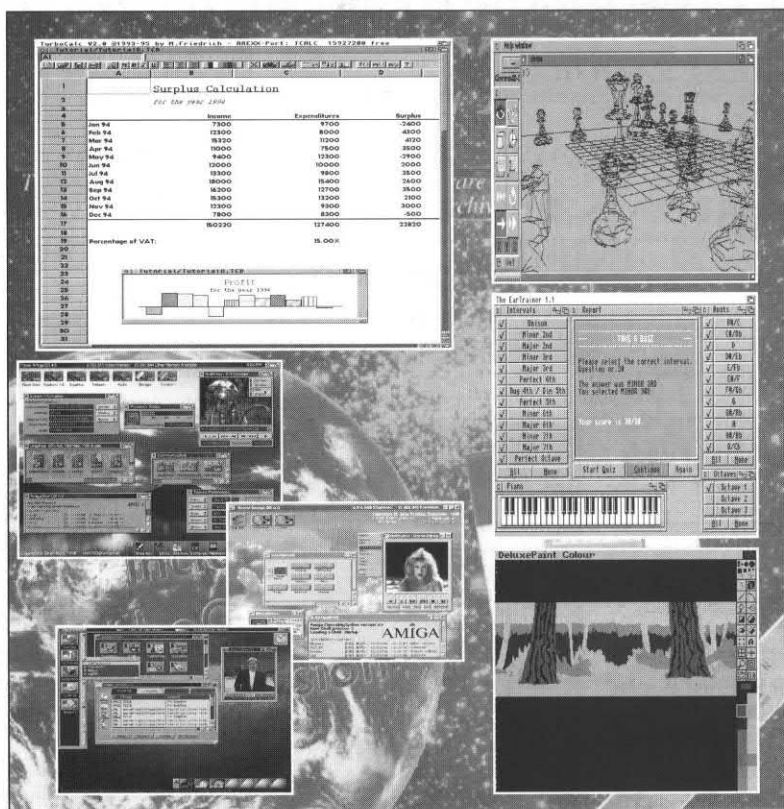


Este CD-ROM está especialmente pensado para todos aquellos usuarios y profesionales que quieran empezar a desarrollar software para Amiga. Así, podrán encontrar desde un paquete de desarrollo para la CD32, hasta información de soporte de los desarrollos de nuevos sistemas operativos. La lista que a continuación les enumero puede servir como ejemplo de material para desarrolladores: los gadgets BOOPSI y las clases de imagen, un ejemplo del código de AMIGAOS 2.04, ejemplos de código de RKM 2.04, el set completo de los IFF forms registrados, todos los paquetes IFF librados por Commodore-Amiga Inc. entre los años 1986-1992, el kit de desarrollo camd v37.1 MIDI, el SANA-II, el Installer v43.1, una lista bastante larga, aunque no completa, ya que dejo sin nombrar el kit de desarrollo actualizado del 3.1 nativo, material de referencia y material internacional de soporte. En total 58 megas de información, quizás escasa, y, sobre todo, bastante desfasada ya que los últimos avances datan del 92. Y es que en cuatro años las cosas cambian bastante.

Aminet 14

Sin dar tiempo a respirar, Schatztruhe presenta otra recopilación de software para Amiga, AMINET 14, con 800 megas de nuevas aplicaciones para una plataforma "minoritaria y acabada". Ya quisieran para sí los usuarios de ordenadores PC y MAC poder disponer de una colección de dominio público tan gigantesca y completa como la que los usuarios de Amiga tenemos. Este CD-ROM está dedicado al software de negocio, y por este motivo, aparte de las aplicaciones pequeñas que aparecen dentro del directorio de business, se incluye la versión 2.1 de Turbo Calc, completa y lista para ser utilizada. Como acostumbra a suceder, los directorios más cargados son los de imágenes (288 megas) y módulos (135 megas). Para los poseedores de otros Aminets, no hace falta dar muchas más explicaciones, ya que todo se mantiene prácticamente igual. Sólo aconsejarles que no pierdan mucho el tiempo porque en Colonia se presentó el Aminet 15, con más y más programas para Amiga.

Como último detalle, decirles que en Aminet 14 vuelve a aparecer un montaje de hardware para cambiar el reloj de la aceleradora 060 y darle aún más velocidad. Lo digo porque a veces vale más la pena ir un poco más lento que cargarse la 060...



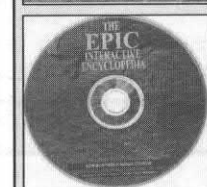
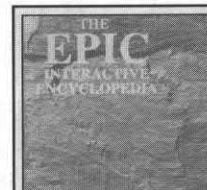
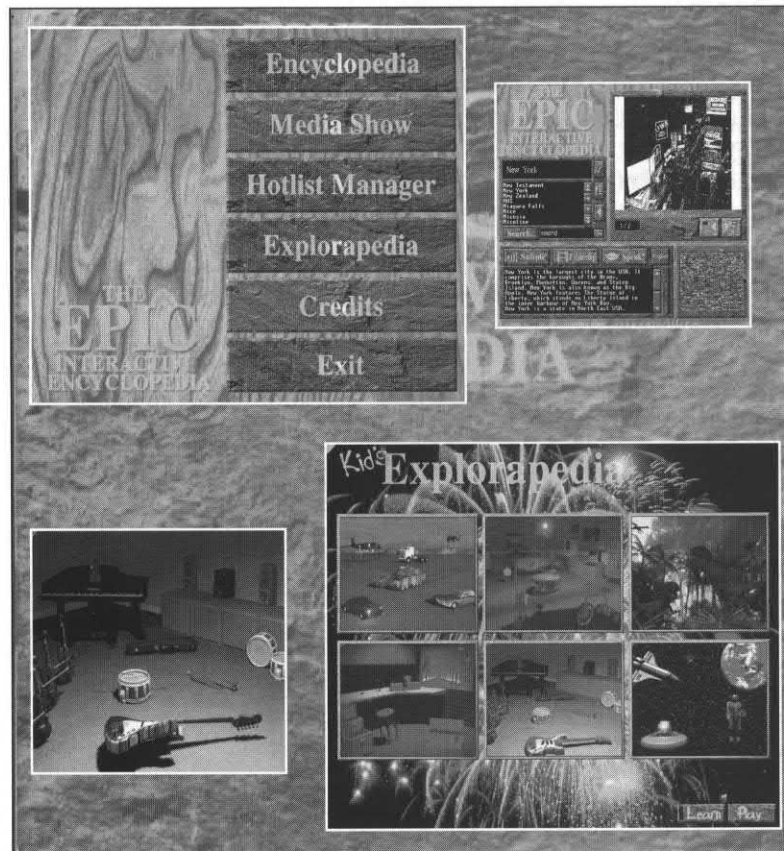
AMINET 14
FABRICANTE
Schatztruhe
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
9

"¿Cómo es posible que un número de usuarios tan pequeño creen volúmenes de información tan grandes?"

The Epic Interactive Encyclopedia

La compañía EPIC, junto con Plexus 7 Media, ha lanzado al mercado lo que es la primera enciclopedia interactiva para Amiga. Y por este motivo es justo hacer mención de este hecho, esperando que este proyecto para Amiga tenga una cierta continuidad. Por otro lado, este CD no se va a convertir en algo que se recordará por mucho tiempo. Creado con CanDo, presenta un interface elegante y sencillo, a través del cual es posible moverse por todos los contenidos de la enciclopedia. Básicamente, la enciclopedia interactiva es como una enciclopedia sobre papel, con la ventaja que sobre la palabra buscada se puede encontrar información visual -en forma de foto o (mini)videoclip- y auditiva, incluso buscar relaciones con otros términos que amplíen la información. La desventaja es que la lista de términos es bastante corta, y no todos tienen imagen o sonido, comparando con una enciclopedia real. El programa también ofrece la opción de incluir tus propios términos, o importarlos y exportarlos desde ficheros, discos o redes.

Incluye una sección, definida como Media Show, en la que una voz real en off explica la historia de un tema -tecnología, el cuerpo humano, los transportes..., coordinada con una serie de imágenes a pantalla completa y a todo color.



**EPIC
INTERACTIVE
ENCYCLOPEDIA**
FABRICANTE
Epic
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
7

"Un pequeño paso para el hombre y también para el Amiga."



INFORMATICA 2021 (MALAGA)

10 años al servicio del Amiga.

C/ Avda. Rosaleda 9, Teléfono/Fax 952-220271

Todo para tus ordenadores AMIGA 500-1200-2000-4000

ACELERADORAS

BLIZZARD

1230/4 ...50 MHz	34.900.-
1260 50 MHz	107.000.-
2060 50 MHz	120.000.-
Copro 50 Mhz.....	18.000.-
MKII.....	120.000.-
Kit SCSI 1230/4 y 1260	19.500.-

AMIGA 1200 68.500.-

DISQUETERAS

Externa A500	10.900.-
Interna A500	10.900.-
Interna A500 HD.....	17.500.-
Interna A1200	11.500.-
Interna HD.....	18.500.-
Externa HD	19.000.-
Interna HD A2000.....	17.500.-

ROM SELECTORS

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

CONTROLADORAS

- Alfa Power para Amiga 500
18.900.-
- AT APOLO para Amiga 2000
16.500.-
- OKTAGON 2008
21.500.-

RATONES

ALFA DATA 400 DPI.....	2.800.-
ALFA DATA 3 BOTONES.....	8.500.-
ALFA DATA TRACKBALL.....	9.000.-

DIGITALIZADORES

AURA 1200	17.900.-
Megalosound	7.000.-

MIDI

MIDI Normal	4.000.-
MIDI Profesional	7.900.-

AMPLIACIONES

AMIGA 500 1.8MB.....	21.000.-
AMIGA 500 512K.....	6.900.-
1 MB A600.....	9.500.-
1 MB A500+.....	10.500.-

CHIPS

ROM 3.1.....	12.500.-
ROM 2.04.....	8.900.-
AGNUS.....	7.500.-
CIA 8520.....	4.900.-
DENISE 3862.....	6.200.-
PAULA 8373.....	6.200.-
GARY 5719.....	6.200.-
CIA 8520.....	8.500.-
LISA.....	8.500.-
GAYLE.....	8.500.-
ALICE.....	8.500.-
PAULA.....	8.500.-
BUDGIE.....	9.500.-
Zócalo 44 PIN.....	900.-
Zócalo 84 PIN.....	1.200.-

TÍTULOS CD ROM

AMINET 15.....	2.500.-
AMINET SET.....	5.800.-
TEXTURES MEDIA TEAM.....	3.500.-
SCI-FI SENSATION 2CD.....	4.900.-
WORKBENCH ADD-ON.....	3.600.-
MAGIC PUBLISHER 3CD.....	5.900.-
OCTAMED 6.....	6.000.-
NETWORK 2.....	5.400.-
THE LIGHT WORKS.....	3.500.-
THE SOUND LIBRARY 2CD.....	4.700.-
RAYTRACING 2CD.....	5.500.-
FRESHFISH.....	2.900.-
FROZENFISH.....	3.700.-
TERRA SOUND LIBRARY.....	5.500.-
GIF GALAXY 2 2CD.....	8.500.-

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

PRECIO ESPECIAL PARA DISTRIBUIDORES

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

La feria Computer'96

Durante tres días se reunieron los principales fabricantes de productos de Amiga en la ciudad de Colonia, Alemania, para mostrar sus novedades y apoyo al mundo Amiga.

Por FMartin

En Alemania, que es probablemente el país donde más ordenadores Amiga hay por metro cuadrado, se celebró durante los pasados días 15, 16 y 17 de Noviembre la feria Computer 96, donde se reunieron las empresas más importantes del mundo Amiga, además de otras del mundo PC, Acorn y Mac. Amiga.InFo asistió a tal evento y ahora, FMartin y J.L. Ceprià les cuentan sus impresiones.

COMPUTER '96

Computer 96 es actualmente la feria más importante que se celebra en Europa dedicada al Amiga. Durante los últimos años se han reunido allí las empresas más importantes dentro del mundo Amiga para presentar sus novedades y productos, normalmente accesibles directamente al público y con venta directa de los mismos a unos precios ventajosos. Los veteranos de Colonia cuentan que hace tres o cuatro años la feria estaba dedicada sólo a Amiga y que era impresionante la cantidad de productos que se presentaban, así como el número de expositores y de visitantes.

Hace más de dos años, como todos sabemos, Commodore sucumbió económicamente y la decadencia de la feria, inevitable debido a la precaria situación del Amiga, obligó a los organizadores a replantearse el incluir e invitar a expositores de otras plataformas, es decir, PC, MAC, Acorn y todo lo que se ponga por delante... El año pasado también asistimos, y gracias a esto, podemos comparar con este año, y sinceramente, la feria de este año es un aviso de que Amiga está realmente tocado y que necesita urgentemente una cura con cataplasmas...

La principal diferencia frente al año pasado: la inexistencia de una representación oficial con stand propio del fabricante, es decir, Amiga Technologies. Aunque eso sí, en la sala de prensa nos encontramos al Sr. Petro Tyschteshenko, dispuesto a responder a cualquier pregunta. Aunque, evidentemente, su solitaria presencia no era suficiente. El ambiente que se respiraba el primer día era de resignación ante la situación por la que está pasando el Amiga y de curiosidad por las



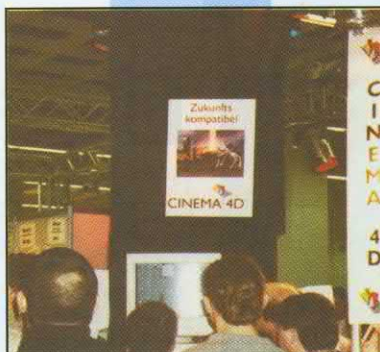


PRINCIPALES EXPOSITORES DE LA FERIA

En estos momentos decir Amiga es pensar en Alemania. El 80% de las empresas dedicadas al desarrollo y soporte del Amiga son alemanas, y demos gracias de que el mercado alemán está todavía muy fuerte y marca el paso al resto de mercados. Aparte de los stands de estas empresas, encontramos mucho "abarrotado Pecero" que se dedicaba a vender a precios por debajo de lo normal cualquier periférico, tal y como muestra la imagen derecha.



MAXON
Maxon Computer es una de las empresas de desarrollo de productos para AMIGA más fuertes en el mercado alemán. Sin embargo, debido a su política de no traducir sus programas a otros idiomas (política que desafortunadamente siguen la mayoría de empresas alemanas) sus excelentes productos no salen de sus fronteras. Presentaron e hicieron demostraciones del compilador Maxon C++, de un atlas, Maxon Atlas, de una base de datos, Maxon Twist 3, del Ibrowse en alemán y el reproductor de VideoCD SMD de Hisoft. Como producto estrella tenían una nueva versión del Cinema 4D, un programa para 3D que está siendo bastante aceptado y que Hisoft ha traducido al inglés con un excelente manual. También presentaron el C4D para PowerMAC, demostrando el alto rendimiento que el PowerPC consigue en los renders. ¿Preludio del PowerAmiga?



HAAGE & PARTNER
Esta joven empresa ha irrumpido fuerte en el mercado del Amiga con sus aplicaciones profesionales para desarrollo, como son el compilador Storm C++ y la aplicación Wizard Storm para desarrollo de interfaces gráficos. También presentaron el procesador de textos Easy Writer, el programa DrawStudio, y, como no, su programa de proceso gráfico Art Effect versión 2.



EAGLE COMPUTER
Otro de los grandes del mercado es Eagle Computer, especializado en ofrecer soluciones en Torre para los usuarios de Amiga. Presentaron sus torres diseñadas para instalar los A1200 y A4000 y evitar cualquier problema de espacio. Además, la propia Eagle, tiene licencia de Amiga Technologies para distribuir estas torres con placas madre de Amiga ya instaladas.



novedades que de forma independiente presentaron algunas empresas.

También la feria en sí se ha reducido a un solo pabellón (en la anterior edición eran dos) mezclándose empresas de todo tipo que ofrecían productos a los visitantes y creando un ambiente un tanto "incongruente", ya que podíamos ver PC al lado del Amiga y empresas de PC a lado de las de Amiga en clara competencia. Sin embargo, era curioso, porque normalmente los stands con productos de Amiga estaban siempre a rebosar, mientras que los de PC no. Afortunadamente, los "grandes" de Amiga, phase 5, Eagle Computer, Oberland, Apollo, Maxon, Village Tronic, ProDAD, Haage&Partner, MacroSystems, GTI, etc. estaban presentes con sendos stands, aunque también se encontraron a faltar algunos como MTEC.

Durante los tres días que duró la feria notamos como únicamente por la mañana se llenaba al completo (se calcula que asistieron unas 60.000 personas, pero a nuestro parecer fueron menos), mientras que por la tarde estaba casi vacía. Otros años la feria estaba rebosante hasta que cerraban a las seis de la tarde.

La visión general que hemos tenido de la feria es francamente "negativa" en el sentido en que otras plataformas han desplazado a empresas de Amiga y otras han optado por presentar sus productos de Amiga también para PC y MAC.

El resultado fue un 70% de productos destinados a PC/MAC y un 30 % al Amiga, algo totalmente fuera de lo tradicional en ferias como esta.

Esto nos ha hecho reflexionar sobre la situación en la que se encuentra el Amiga, soportado por miles de usuarios y con una clara voluntad de sobrevivir a los problemas de Amiga Technologies, pero falto de soluciones concretas que den seguridad y estabilidad al mercado. Afortunadamente, existen grandes empresas que siguen apoyando al

Amiga y que confían en que el futuro será positivo debido a que deben aparecer sistemas que reemplacen al Amiga tal y como hoy lo conocemos. phase 5, PIOS, Be Inc, etc. son algunas de estas empresas que apuestan por sistemas "diferentes" al PC, aunque sólo phase 5 es la que más comprometida está con Amiga y la que realmente, según sus intenciones, tiene previsto abrir un camino de tránsito hacia nuevas tecnologías para los usuarios de Amiga que demanden equipos más modernos y potentes.

Desde nuestro punto de vista, la feria fue la prueba más convincente de que Amiga Technologies debería buscar alianzas con terceros para desarrollar nuevos equipos y que debe dar más apoyo a los desarrolladores, que son el alma de cualquier plataforma.

Conversamos con AT

Pudimos entrevistar brevemente al señor presidente de Amiga Technologies (y el único superviviente al caos) Petro Tyschteshenko, aunque, como pudimos comprobar, no tenía noticias muy positivas. La compra todavía está abierta a Viscorp, el cual tiene problemas para reunir el suficiente capital para comprar Amiga Technologies y de aquí estos retrasos del cierre final de la compra. Preguntamos sobre cuanto tiempo llevaría la compra y nos contestó irónicamente que él no tenía una bola de cristal. El propio Petro nos desmintió que Eagle Computer fuera una opción ni tan siquiera a considerar como alternativa a Viscorp y que, si realmente existía todavía Amiga Technologies, era porque los señores de Viscorp estaban pagando y manteniendo a la empresa Amiga Technologies. Comentó que Diciembre sería el mes del final de la compra, aunque podría ser antes si Viscorp presenta el dinero...

Amiga Technologies sigue suministrando A1200 y A4000, así como monitores de una forma diaria a



ProDAD: Estas dos pantallas, que por el ángulo de la fotografía no nos permiten distinguir bien lo que muestran, pertenecen al stand de ProDAD, conocido por sus aplicaciones para Video (Clarissa, Monument Video Titrer, Adorage, etc). Sin embargo, como estrella presentaron al pOS, un nuevo sistema operativo compatible con AMIGAOS, pero modernizado y actualizado.



VillageTronic nos sorprendió con su Picasso IV y la calidad del módulo descompresor MPEG que existe como opción para esta misma tarjeta gráfica. Lanzaban películas de VideoCD en una ventana escalable del Workbench con una calidad superior a VHS, todo un espectáculo. También presentaron Picasso96, un nuevo sistema RTG para tarjetas gráficas (compatible con CybergraphX).



todos los distribuidores. Por otro lado, y esto sí que nos dejó helados de terror, el propio Petro comentó que el hecho de que Viscorp comprara Amiga era importante, pero que también lo es el hecho de que existe un futuro todavía incierto del Amiga una vez esté en manos de Viscorp. Preguntamos si Viscorp estaba desarrollando algo por su parte y la respuesta fue que Viscorp no comenzará ningún proyecto hasta que no posean los derechos y la tecnología.

Otras revistas...

Una de las experiencias más gratas que nos ocurrió en la feria fue la de conocer de una forma espontánea a colegas de otras revistas extranjeras.

En concreto, conocimos al italiano Sergio Rucco de la revista Amiga Magazine, al polaco Marek Pampuch de Amiga Magazin y finalmente un representante de la revista rusa, Amiga Guide. Intercambiamos revistas y tuvimos una conversación donde cada uno de nosotros opinó sobre la situación del Amiga. Nada nuevo en definitiva, puesto que todos sabíamos lo mismo y opinábamos más o menos lo mismo.

Todos coincidíamos en que las revistas están notando la situación crítica y tienen que apretarse el cinturón para mantenerse vivas dentro del mundo Amiga. Nos resultó irónico que Amiga Magazine de Italia (con 10.000 ejemplares de tirada) o Amiga Magazin en Polonia (con 50.000 ejemplares de tirada) o la revista rusa Amiga Guide (unos 6.000 ejemplares) comentaran que la situación de sus revistas no es la mejor vivida e incluso que algunas de ellas están vivas de milagro, y que nosotros, con unos 4.000 lectores logremos estar a un nivel similar al suyo en cuanto a contenido y forma. Las revistas en Alemania tienen un precio de aproximadamente 1.600 ptas con CDROM y una tirada muy superior a la nuestra, la revista Amiga Magazine italiana tiene un precio de unas 1.750 ptas. y una tirada de 10.000 ejemplares, en Inglaterra, Amiga Format tiene una tirada de 60.000 ejemplares y cuesta aproximadamente lo mismo que Amiga.InFo...aquí es donde se nota el esfuerzo de nuestro equipo por sacar adelante una revista considerada y conocida por muchos



como una de las mejores en el mundo Amiga.

En la feria nos encantó ver como colegas de otras revistas nos ofrecían su apoyo solidariamente, prevaleciendo por encima de todo el espíritu amiguero que nos unía.

(A ver si este espíritu se contagia a algunos que conocemos por aquí...)

Novedades

En las siguientes páginas les mostramos las novedades que se presentaron en la feria. En este aspecto observamos como se sigue desarrollando para Amiga, hasta el punto en que se presentaron una veintena de nuevas aplicaciones y productos hardware que prometen dar mucha satisfacción al usuario de Amiga...

El año que viene esta feria estará marcada por el Amiga y los nuevos sistemas basados en procesadores RISC. Será una feria muy diferente a ésta, donde el A/BOX ya tendrá forma definida y nos sorprenderá el cambio que nuestro ordenador habrá sufrido en tan sólo un año.

El salto al mundo RISC está a la vuelta de la esquina, y tanto los usuarios actuales como los que vendrán, tendremos oportunidad de instalar en nuestro querido Amiga nuevos periféricos y tarjetas aceleradoras que nos abrirán un nuevo mundo de posibilidades.

Todo esto, claro está, si conseguimos mantenernos y apoyar al Amiga más que nunca para que empresas como phase 5, Prodad, o incluso Amiga Technologies continúen dando soporte. ■

OTRAS REVISTAS DE AMIGA

Fue para nosotros todo un placer conocer a otras revistas de países tan dispares como Polonia, Italia y Rusia.

Aquí, empezando por la izquierda, tenemos a Sergio Rucco de la italiana Amiga Magazine, a Fco. Martín de Amiga.InFo, a Marek Pampuch, de la polaca Amiga Magazin y a J.L. Cepriá, de Amiga.InFo. Además, también estuvo la revista rusa, Amiga Guide, con Andrey R. Ambartsumian.



Perdona, ¿eres tú el de Amiga.InFo? Si, ¿por? Ah, es que somos lectores... ¿Cómo? Así conocimos en Colonia a Gerardo Lorenzo y Gabriel Lorenzo (izda. foto), dos hermanos con AMIGA que sabían alemán y que muy amablemente nos tradujeron algunas conversaciones. ¡Gracias y saludos!



Hablamos con Amiga Technologies

Uno de los momentos más interesantes de nuestra visita a la feria fue el encuentro con el Sr. Petro Tyshteshenko, presidente de Amiga Technologies (y al parecer, único sobreviviente). Le hicimos entrega de nuestra querida Amiga.InFo, y, como no, aprovechamos para hacerle unas preguntas que fueron respondidas de una forma un tanto "extraña". ¿Cómo está la situación de la compra de Amiga Technologies? No tengo una bola de cristal para saber el futuro del Amiga, pero Viscorp sigue manteniéndose en su propósito de comprar la tecnología. Viscorp está manteniendo con su dinero a Amiga

Technologies, pagando todos los gastos que genera para que pueda continuar funcionando y distribuyendo equipos Amiga. De todas formas, el Sr. Petro, nos sorprendió con uno de sus comentarios: "Es importante que Viscorp compre la tecnología Amiga, pero aún así, esto no es lo más importante. ¿Qué hará Viscorp con el Amiga?, esa es otra cuestión todavía sin resolver."

Un tanto irónico, pero hay que tener en cuenta que el Sr. Petro está haciendo lo imposible por mantener Amiga vivo, aunque su imagen está viéndose perjudicada por los continuos retrasos que sufre la compra de Amiga Technologies y unas "malas" relaciones personales con algunos dirigentes de otras empresas alemanas. A la pregunta ¿Eagle o Viscorp? respondió contundentemente que

Y ¿Viscorp?

El panel que pueden ver a la derecha es la única presencia que pudimos ver de Viscorp, aunque invitado por Schatztruhe, finalmente pudo venir el Sr. Compton como su representante. Únicamente pudo comentar que la compra de Amiga Technologies está siendo demorada por la complejidad del proceso legal, que ha de contemplarse desde las leyes de Alemania y EEUU.



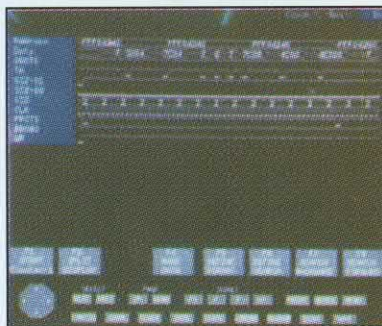


phase 5: La estrella



Este A4000T estaba abierto y conectado a un analizador digital que mostraba en todo momento las señales y actividad lógica del PowerPC y del M680x0. Fue un gran momento cuando uno de los ingenieros nos enseñó cada señal en el osciloscopio mientras se calculaba la imagen del fractal... y es que no todos los días se ve un PowerPC en un Amiga, aunque esperemos que muy pronto todos podamos disponer de él.

Como anécdota, observen la portada, en ella verán las mangueras de cientos de cables que unían al osciloscopio con la placa del PowerPC. Es todo un "frankenstein amigero" que mantiene la punta de lanza en cuanto a desarrollo de Amiga se refiere.



Por fin, por fin y finalmente, pudimos asistir a la presentación del ordenador AMIGA más rápido del mundo con un microprocesador RISC PowerPC a 1240 MHz; La verdad es que había cuatro A4000 con un PowerPC 604e instalado en una MKII 060 modificada. En cada A4000 había un ingeniero de Phase 5 contestando a las preguntas de los visitantes.

Así que, ni cortos ni perezosos, nos dispusimos a "secuestrar" a un ingeniero de Phase 5 sentado delante de un espectacular A4000 con un PPC a 240MHz. Enseguida entramos en el interrogatorio, del cual pudimos extraer información técnica para nuestros ávidos lectores.

La tarjeta aceleradora PowerPC, en la versión de prototipo para desarrolladores, se sitúa encima de una Cyberstorm MKII, formando una tarjeta de dos pisos.

En esta versión, la MKII incorporaba un M68060 a 50MHz y la PowerUP un 603e a 240 MHz. Los dos procesadores trabajan simultáneamente, compartiendo el bus de acceso a memoria, aunque de una forma un tanto tosca.

El ingeniero nos mostró una pequeña demostración de que aquel "bólide" realmente funcionaba, generando prácticamente en tiempo real una pantalla con un dibujo fractal al cual se le iban realizando zooms ultrarrápidos.

Incluso nos enseñó el código fuente del M68060 y el del PPC, explicando que el proceso inicialmente se lanza en M68060, siendo posible hacer llamadas a una librería de PowerPC para ejecutar código nativo PPC. En este código se podían ver algunos comentarios de que realmente todo estaba en desarrollo ya que existen algunos "pequeños" problemas con las caches del PPC a la hora de retornar el control al M68060 con el resultado que el PPC había obtenido, es decir, todo el cálculo del fractal.

Preguntamos: ¿cuál era la razón de que se enviara el resultado al M68060 y éste lo presentara en pantalla? ¿Por qué no lo hacía el PPC directamente en la memoria de pantalla de la Cybervision? La respuesta, sabiendo que esto es realmente un cuello de botella, fue un tanto confusa. Vinieron a decir que ellos ya lo sabían, pero que de momento no podían hacerlo de otra forma.

El ingeniero continuó con un comentario que nos pareció interesante a la vez que triste, ya que dijo que tenían algunos problemas que no podían resolver o que realmente lo estaban resolviendo, pero a base de probar, ya que les falta información de algunas rutinas que sólo Amiga Technologies posee. Se veía claramente en su cara una señal de desaprobación ante esta situación de "querer y no poder".

Preguntamos si Viscorp o Amiga Technologies podría en un futuro cooperar de nuevo, y nos comentó que probablemente sí, cuando se resuelva la situación, aunque en el presente, Amiga Technologies no existía para ellos.

Comentó también que las primeras unidades para uso doméstico de estas aceleradoras PPC estarían disponibles a primeros de Marzo de 1997, aunque la versión para desarrolladores se está distribuyendo ya entre los más importantes.

También le preguntamos sobre el software que aparecerá para esta tarjeta, y nos sorprendió con una docena de empresas que estaban desarrollando YA para PowerUP. En concreto, y como anécdota, una versión para PowerPC del programa Reflections se finalizó el primer día de la feria.

En cuanto al A/BOX, únicamente tenían a un ingeniero de desarrollo especializado en el diseño de "Custom Chips", pero no había ningún prototipo, de momento, sólo son intenciones, para finales de Diciembre, nos podrán mostrar una primera versión.

Otra de las grandes sorpresas que se esperaban para esta feria, que finalmente no pudo ser mostrada por no estar preparada, era la Cybervision 3D.

Según phase 5 el hardware está ya preparado, pero el soft no. Tienen todavía muchos pequeños detalles que resolver en la implementación de la librería CyberGL (compatible con OpenGL) que han retrasado su lanzamiento. Según nos comentaron, para Navidades esperan poder iniciar su comercialización.

El stand de phase 5 era uno de los mayores y, por supuesto, de los más interesantes, demostrando su compromiso con Amiga.

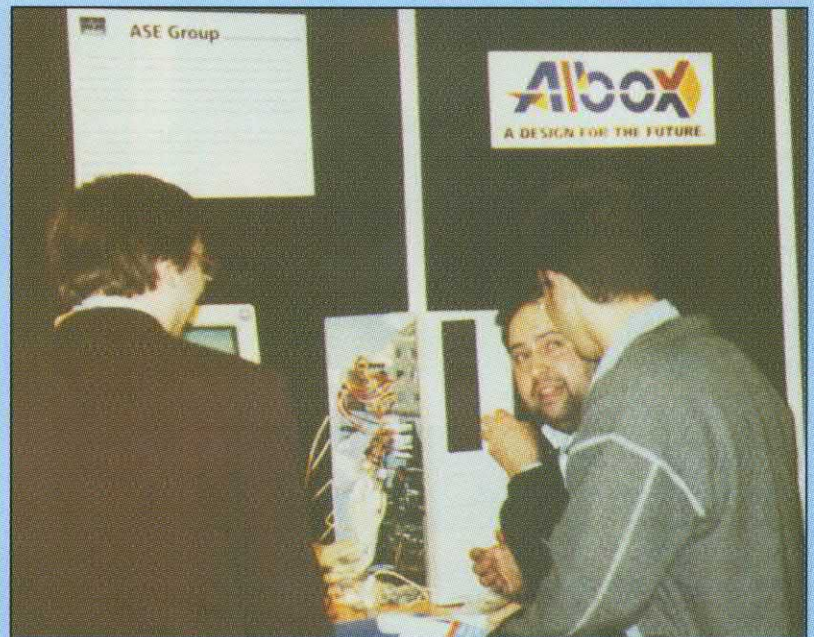
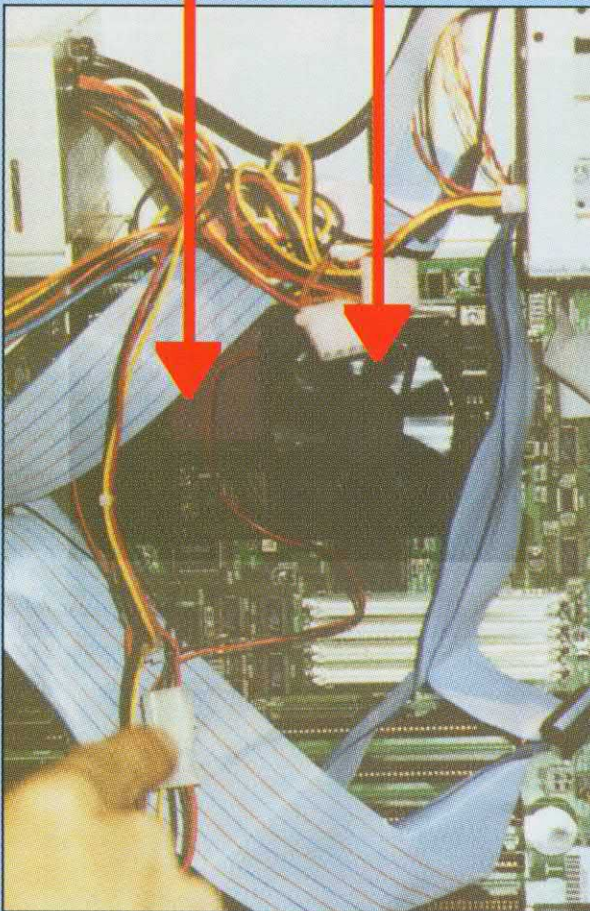
Sin duda alguna, todos los usuarios tenemos las esperanzas puestas en los proyectos de phase 5.

de la feria con PPC

ACELERADORA POWERUP (PowerPC 604) A4000

Motorola
68060 50Mhz

PowerPC
604 (180Mz)



Izda: Detalle de la placa PowerUP de fase 5, la primera aceleradora en incorporar un M68060 y un PowerPC para ser usados simultáneamente por el Amiga.

Arriba: Momento de la conversación que mantuvimos con los ingenieros de fase 5, mientras nos explicaba las características del Amiga más rápido del mundo.

Abajo: También se mostraron otros Amigas armados con 060 y Lightwave 3D.

Durante nuestra visita al stand de fase 5 pudimos conversar con varios ingenieros acerca del proyecto POWERUP y también del A/BOX.

La placa del PowerPC que pueden ver en la imagen izquierda es todavía un prototipo que ya incorpora el 060 y el PPC604. No, no es el ventilador que llevará, es simplemente uno que le han puesto como precaución por estar expuesto directamente al público y para evitar cualquier problema de disipación térmica.

Los dos procesadores comparten el mismo bus, lo cual podría suponer un cuello de botella para acceder a la RAM, aunque, según fase 5, se consiguen altas velocidades de acceso paralelo por parte de los dos procesadores gracias a la arquitectura de 64 bits y al uso del modo de transferencia "burst".

Como muestra de ello, el A4000 estaba ejecutando aplicaciones de Amiga (incluido el Workbench) y una tarea especial que tenía código de PowerPC, concretamente una

rutina para cálculo de fractales.

Nos explicaron el funcionamiento de la misma y realmente era ingenioso.

Para la comunicación entre el M680x0 y el PPC emplean una librería diseñada para tal propósito. La tarea es ejecutada inicialmente en el 68060 y es éste quien le pasa el código y los datos necesarios al PPC para que inicie la ejecución de una rutina de cálculo de un fractal.

Evidentemente, el PPC es realmente rápido y podía hacer ampliaciones de una determinada zona de un fractal en tiempo real.

Eso sí, uno de los problemas que todavía están sin resolver es el mostrar directamente el resultado (el fractal) en pantalla a través del PPC. De momento, el PPC, cuando finaliza el cálculo, se lo devuelve al M68060 y es éste quien lo muestra en pantalla.

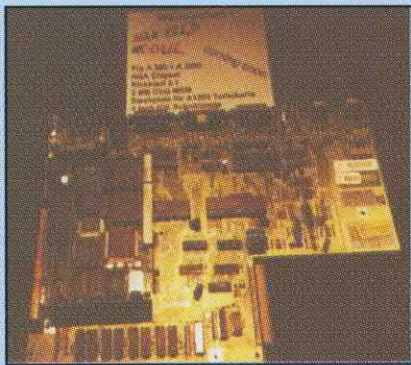
¿Un cuello de botella? ¿No lo haría más rápido el PPC? De momento nos tenemos que conformar con un PowerPC actuando de "SUPER COPROCESADOR" para el M68060...pero, ¿se imaginan un Lightwave 3D a 240MHz?



Novedades Hard&Soft

AGA GO MODUL

¿Se imaginan a un A500 o A2000 con modos AGA, rom 3.1, 2 Mb CHIP, bus IDE y un conector para aceleradoras del A1200? Pues este prototipo que ven en la imagen consigue todo eso y más. Tiene todos los chips AGA para convertirse en un A1200. Aunque, eso sí, todavía no está disponible, pero ya pueden ir preparando su querido A500 o A2000...



Aceleradoras Apollo

En la feria se mostraron las Turbo 1240/60, Apollo 2060 y Apollo 4040/4060. Las aceleradoras Apollo son conocidas por su bajo precio y alto rendimiento, aunque todavía no hemos podido testear ninguna. Algunos usuarios han comentado que tienen algunos problemas de compatibilidad con algunas configuraciones de Amiga, pero a pesar de esto, estas aceleradoras son muy populares en Alemania.



PAWS

¿Adivinan que es esto? Se trata de un A1200 convertido en un ordenador "portable" (ojo, no confundir con portátil) con su propia pantalla TFT color, trackball, baterías, disco duro, aceleradora, etc. Pese a que su aspecto es rudimentario, el lector no debería imaginarse el poder meter este Amiga en su mochila o maleta... pesa varios kilos, aunque ya es un paso adelante en busca de un verdadero Amiga notebook...

TURBO PRINT 5.0

Cada año, por la feria de Colonia, los señores de IrseSoft nos presentan una versión nueva de su magnífica utilidad para impresoras.

Turbo print 5.0 permite al Amiga obtener excelentes resultados de impresoras actuales, sobre todo desde que las impresoras de color están tan asequibles y dan una calidad casi fotográfica.

Esta versión incluye drivers para las nuevas impresoras que han aparecido en el mercado de Canon, Epson y HP, además de un nuevo sistema de impresión llamado TrueMatch que optimiza la salida por impresora manejando 16 millones de colores.

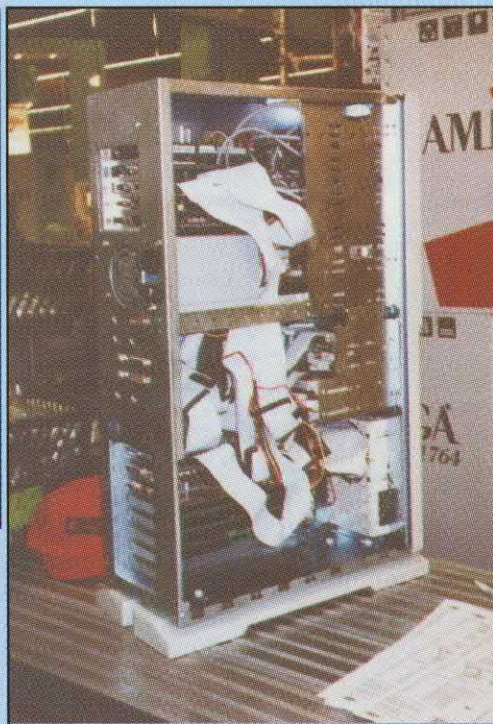


Torres Eagle

Otro de los grandes fabricantes de productos para Amiga es Eagle Computer. En esta ocasión mostraron toda la gama de torres que tienen para los Amiga e incluso sus propios ordenadores "Amiga Based", es decir, torres preparadas ya con un Amiga en su interior y comercializadas bajo licencia de Amiga Technologies. La imagen de la torre grande es el modelo para el A4000, añadiendo además puertos Zorro III y espacio suficiente para todo tipo de periféricos internos. Las torres pequeñas son el modelo todavía no comercializado que tienen preparado para los A1200, un modelo muy económico (caja de plástico frente a la de metal) que podría solucionar el problema de espacio y alimentación que



tienen los A1200. La torre es del mismo tamaño que un A1200 puesto en vertical, tiene espacio para dos disqueteras (o disco duro), fuente propia de alimentación y salidas posteriores totalmente compatibles con el A1200.



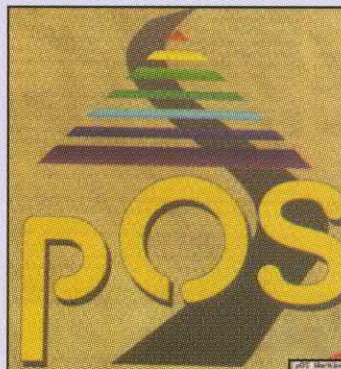
ISDN-Blaster Z-II

¿Quién dice que no hay tarjetas de red RDSI para Amiga? En Alemania el asunto de RDSI está más avanzado que aquí, y hasta disponen de esta tarjeta que consigue 2 canales de 64000bits/seg.



SMD-100

El prototipo de este dispositivo fue presentado en Londres en la pasada feria World of Amiga, y ahora, en Colonia, estaba ya a la venta. Permite visualizar películas en formato VideoCD, KaraokeCD y CD-i utilizando para ello una unidad SCSI de CDROM con o sin ordenador. La calidad del sonido e imagen es superior a VHS.



pOS

Sin duda alguna esta novedad dará mucho que hablar. Se trata de un nuevo sistema operativo creado por la empresa ProDAD diseñado para ser portable (Amiga, MAC, PC, etc) y compatible con las aplicaciones del AmigaOS 3.1. Este proyecto estará muy posiblemente ligado con otras dos empresas, phase 5 y Haage&Partner. phase 5 puede estar interesada en pOS como sistema operativo para su máquina PowerPC A/BOX y Haage&Partner tiene un avanzado compilador llamado Storm C para desarrollo de aplicaciones basadas en PowerPC. Esta primera versión de pOS corría animaciones, el directory opus, shell, etc. en multitarea con una emulación del Workbench y a una velocidad muy aceptable en un A4000 con Cybervision.



Zorros II y III de Micronik

Otro fabricante famoso por sus soluciones en torre para Amiga mostró unas placas mejoradas de Zorro III para A1200 que permiten instalar un A1200 en una torre de tipo Infinitiv con una placa de ampliación de 5 Zorro II/III, slot de vídeo, controladora SCSI-2, zócalo para un SIMM de ampliación de memoria de 8Mb y un slot tipo CPU de A3000/A4000.

Gracias a esta placa, el A1200 se convierte en un A4000T (incluso se pueden emplear aceleradoras del A4000) pero mantiene todas las ventajas del A1200, ya que mantiene total compatibilidad con sus periféricos instalables a través del bus de expansión o del puerto PCMCIA (para este último Micronik suministra un ángulo que permite conectar las tarjetas de forma horizontal en la torre).

Las ventajas de este tipo de ampliaciones son evidentes, aunque por su precio no son muy asequibles.



Picasso IV

La estrella en cuanto a tarjetas gráficas fue la Picasso IV de Village Tronic. Con un Flicker Fixer para los modos AGA incorporado, compatible Zorro II/III, 1280x1024 16 millones de colores, 4 Mb RAM y con módulos opcionales de Audio, 3D, MPEG, Captura, Vídeo, Genlock, etc. esta tarjeta promete convertirse en un serio competidor para la Cybervision 3D de phase 5...



BeBOX

Por fin pudimos asistir a una demostración del BeBox, un nuevo ordenador de la empresa americana Be Inc. y del cual hablan muy bien algunos usuarios de Amiga (como por ejemplo el creador del Shapeshifter). Su principal punto fuerte es el disponer de dos procesadores PowerPC en paralelo y un sistema operativo, BeOS, con multitarea real preemptiva similar al Amiga pero con características como protección de memoria, memoria virtual, orientación a objetos, etc que lo hacen superior. Aun así, a pesar de tener un magnífico diseño y hard, el soft existente es mínimo y no parece que esto vaya a cambiar a corto plazo...por cierto, y como curiosidad, el señor de la imagen derecha es Mr. Kittel, ex-empleado de Amiga Technologies y ahora empleado de PIOS mostrando el BeBox.



Draw Studio

Haage&Partner estuvo distribuyendo y demostrando las interesantes capacidades de un nuevo programa de ilustración que une las mejores ventajas de un programa de dibujo 2D con las de un programa de dibujo vectorial estilo ProDraw o Provector. Drawstudio está enfocado a usuarios que requieran combinar fuentes con imágenes tanto iff como cliparts EPS, permitiendo exportar páginas en Postscript o IFF. Su fuerte es el uso de sombras, deformaciones, gradientes, transparencias y todo tipo de efectos con el texto o figuras usando un interfaz fácil y práctico.



Reflections

Uno de los programas 3D que en Alemania tiene un tremendo éxito es Reflections. En Colonia destacaron en su stand por la demostración en vídeo realizado con Reflections de unas imágenes de batallas aéreas muy espectaculares acompañadas por una banda sonora magnífica. Además, Reflections es uno de los primeros programas que sacarán partido a las aceleradoras PowerPC de phase 5. Pese a todo esto, el programa tiene un gran problema: Sólo está disponible la versión en alemán y de momento no piensan traducir al inglés...¿discriminación?

Genlocks

Para todos los Amigas

AMIGATEK

ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
<http://web.jet.es/~amigatek/> E-mail: amigatek@jet.es



Neptun-genlock

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

*Para el
usuario
exigente*



Sirius-genlock

- 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

*La máxima
calidad*



TBC-Enhancer

- Stabilizing
- No color flickering
- Color shift
- Video-Enhancer

*Mejora
tu imagen*



Pluto-genlock

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

*El más
económico*

*La máxima
calidad*

AMÍGATEK
ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



Tarjeta Pablo

- Conectable a la Tarjeta Picasso
- Video encoder, salida Video compuesto y S-vhs

Tarjeta Picasso

- Tarjeta gráfica 24 bits
- Hasta 1600x1200 pixels
- Posibilidad grabación en video
- Emulación Workbench

Ariadne

Ethernet

Tarjeta Ethernet Ariadne

- Zorro 2 Ethernet alta velocidad
- Conexión 10 base2 y 10 baseT
- Posibilidad arranque de red
- 2 puertos paralelos



*Nueva Torre
infinitiv
modular*

*Fuentes
de gran
potencia*

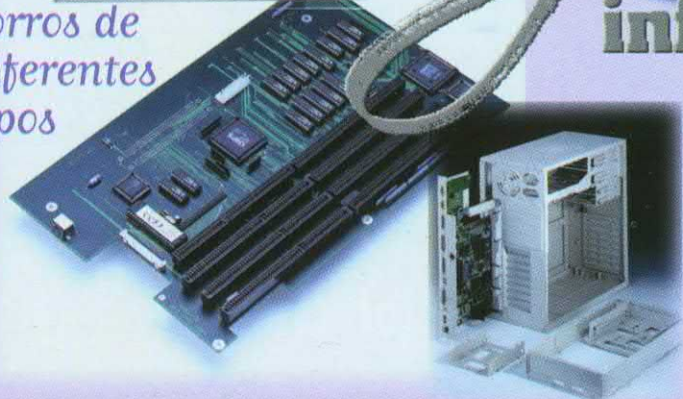
Bastidor interno

*Zorros de
diferentes
tipos*

infinitiv

*Facil de
montar*

*Placas
madre
con zorros*

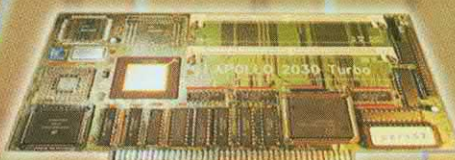
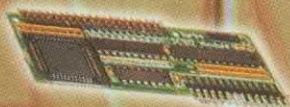
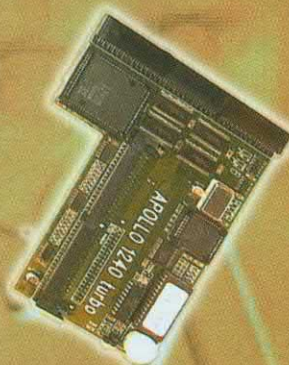
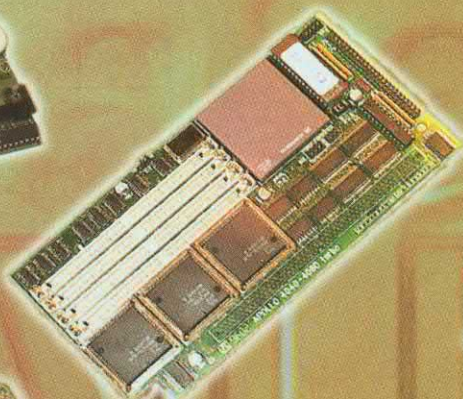


Tarjetas

Para todos los Amigas

AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



Apollo 620 25Mhz, hasta 8MB RAM

Apollo 1240 25Mhz hasta 32MB RAM, reloj

Apollo 1240 40Mhz hasta 32MB RAM, reloj

Apollo 1260 50Mhz hasta 32MB RAM, reloj



Apollo 1230 50Mhz hasta 64MB RAM, reloj con copro

Apollo 4040 33Mhz, SCSI2, hasta 128MB RAM

Apollo 4040 40Mhz, SCSI2, hasta 128MB RAM

Apollo 4060 50Mhz, SCSI2, hasta 128MB RAM

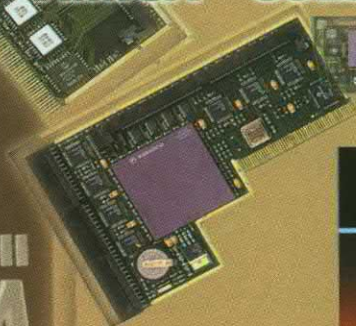
SCSI2, para todos los modelos

La máxima Potencia

CYBERVISION 64/3D **BLIZZARD**
2040

POWERUP

AMIGA™ GOES POWERPC™



MK II
CYBERSTORM
040/40 ERC



DIGITAL PRODUCTS

Siamese

S Y S T E M S

Conexión entre Amiga y PC

- Con el Siamese se pueden usar todos los periféricos de los sistemas PC y Amiga.
- FDD, HDD, CD, SCSI-Devices
- Un ratón, un teclado, un monitor.
- Clipboard unificado entre los dos sistemas (copy and paste)

Contiene:

- Una tarjeta para PC (8 bits)
- Software drivers, todos los
- Cables de conexión.

En exclusiva para toda España



GRAPHi

Tarjeta aceleradora gráfica

- Modos chunky, 256 colores en todos los modelos de Amiga.
- Fácil instalación
- Conexión externa al puerto RGB



¡Para todos los Amigas!

AMIGATEK

ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es

¿Donde encontrar nuestros productos?

Alerce Informatica Aplicada 976-253400 Zaragoza
Amiga Dreams 981-257622 La Coruña
Amiga Market 964-455523 Vinarós [Castellón]
Amiga Net 95-4950033 Sevilla
Amiga Online 971-476018 Palma de Mallorca [Balears]
Amiga Studio 943-312282 San Sebastian
Audio Vision 98-5352479 Gijón [Asturias]
Autotel 91-4034139 Madrid
Memory Informática 95-2615292 Málaga
CD Shop 950-235150 Almería
CJ Informatica 2021 95-2220271 Málaga
Club Byte 96-3921567 Valencia
Compu Speed 93-7623047 Blanes [Girona]
Computer Xabia 96-5794124 Javea [Alicante]
Creaciones Artísticas 91-3775205 Madrid
CRE Electrónica 94-4449884 Bilbao [Vizcaya]
Dital Informatica 98-5336000 Gijón
ECO Informatica 95-4924243 Sevilla
Electrodomesticos Anton 96-5550346 Ibi [Alicante]
Foto Oliver 971-545359 Alcudia [Mallorca]
HispaSoft 976-399961 Zaragoza
Informatica JM 976-292929 Zaragoza
Informatica Molins 93-6683010 Molins de Rei [Barcelona]
Infotek 957-682168 La Rambla [Córdoba]
Internet Soluciones Multimedia 98-5175013 Gijón [Asturias]
Mina Informatica 98-5472934 Tapia de Casariego [Asturias]
MVE Computer S.L. 986-281097 [Vigo]
EÑE Multimedia 957-473168 Córdoba
Proinfo 95-4771713 Coria del Río [Sevilla]
Radio Deforest 93-4237229 Barcelona
Render Multimedia 96-5439953 Elche
SEM 958-421486 Maracena [Granada]
Sigamat 976-569546 Zaragoza
Soft & Hard 927-217621 Cáceres
Sys Informatica 971-311757 Ibiza
Syslan 956-261900 Cadix
Tu Amiga Ordinadors 93-5603604 La Ilagosta [Barcelona]
VBSoft 93-4561545 Barcelona
Vision Coruña 981-143111 La Coruña

PORTUGAL: Centro Amiga 07-351-1-8882245 Lisboa

¡Somos mayoristas y no vendemos al público!, dirijase a un punto de venta.

AMIGA GAMES

Por Santi Gutiérrez



Neo Software es la nueva compañía que acaba de aterrizar en el mundo de Amiga y lo hace con buen pie, con unos juegos que rebosan calidad por los cuatro costados.

Trabajarán para PC y Amiga en sus versiones de CD y disco, e incluso lanzarán para los ECS algunos de sus proyectos por lo que nuestros A500 volverán a la pantalla con unos gráficos impresionantes como los del Fightin Spirit.

Siguen apareciendo novedades, aunque tímidamente, ya que está la situación bastante delicada por los problemas que ya todos sabemos. Deciros que estamos intentando entrevistar a alguna compañía creadora de software para Amiga para que nos cuente su situación actual en nuestro mercado y demás dudas para que nos demos cuenta de la labor y desarrollo que conlleva crear un juego.

Para continuar, un juego que me ha llamado bastante la atención, es el desarrollo de la tercera parte de Valhalla. Con unos gráficos al estilo de aquel famoso Cadaver, esta aventura está llena de peligros y trampas, y su desarrollo es tan bueno que nos mantendrá pegaditos a la pantalla mucho tiempo. Estamos a la espera de que Click Boom lance por definitivo un juego que será la competencia directa de Fightin Spirit, y que de todos es ya conocido como Capital Punishment. Jugando a la demo de este juego, las expectativas son muy buenas, pero ya veremos el resultado final.

Deciros que Fightin Spirit es de lo mejor que he visto en los últimos tiempos en nuestro ordenador y os aconsejo que vayáis reservándolo en vuestro distribuidor porque es una de esas maravillas que no se tiene que escapar.

Y aquí acabamos otra página más de la sección de juegos. Sigo esperando vuestras dudas, sugerencias, trucos, mapas y demás historias para ver si jugáis con el Amiga ya que no os oigo decir nada.

DARKGRAPHICS

**Encuentra tus
juegos de Amiga
en CD DIRECT
Tlf. (93) 353 72 67**

Trucos

desde Santa Cruz de Tenerife

Este mes hemos recibido una selección de buenos trucos para juegos muy conocidos. Nuestro querido lector G. González de Santa Cruz de Tenerife nos los ha enviado por mail ¡GRACIAS!

¡Esperamos vuestros trucos para el mes que viene!

Hola Amiga.InFo (A Santi Gutiérrez): Bueno, viendo tu llamamiento (si me permites que te tutee) para enviarte trucos de juegos, te escribo aquí unos cuantos de los que tengo después de seis años recopilando trucos en una libreta. Gracias al contacto por Internet he podido colaborar últimamente con vuestra revista. Si quieres más no tienes más que decirlo y escribiré otro E-Mail con más trucos (que son abundantes). Mi E-Mail es: ggonzalez@readysoft.es

BATTLE SQUADROM: Escribir mientras estamos jugando "castor".

SHADOW OF THE BEAST: Al empezar, ir hacia la derecha, y decirle a una distancia prudencial lo siguiente "ten pints".

NITRO: Darle a tu conductor el nombre de "maj".

LEMMINGS: Algunos códigos de niveles:

* FUN:

* TRIKI:

- Nivel 13: JOMHCMOMCW

- Nivel 10: CINMLDMIEL

- Nivel 21: LNHCKNFUDU

- Nivel 11: CAJIMEMJEO

- Nivel 25: CEJHOFHJDO

- Nivel 12: NJOLICALEK

- Nivel 28: HONHCKOMDV

- Nivel 13: IOLICINMES

- Nivel 29: MNHCCKLNDL

- Nivel 15: OLICEKNNER

- Nivel 30: FLCKKMMODR

- Nivel 16: LMBKJNNOEK

- Nivel 31: HCAONMNPDR

- Nivel 17: ICANLMLPEO

- Nivel 18: CINMMDMQEV

* TWO PLAYERS:

- Nivel 19: CCKHNNIBFR

- Nivel 5: IJANcLDHMM

- Nivel 7: IJANLLDHMM

- Nivel 8: JINLLDIIMV

- Nivel 9: JAJHMDIIMX

POPULOUS: Algunas fases:

- SCOQUEME

- RINGMPED

- TIMUSLUS

- EOROZORD

- GENESIS

- ALPOUTOND

- KILLPEING

- BURMPAL

- BUGQUEEND

- QAZITORY

- HURTLOPLAS

- BURWILLON

- SADWILLON

- CALDIEHILO

- CORPEHAM

- LOWINGICK

- HINMPHE

- SUZALON

ANOTHER WORLD: Códigos de todas las fases:

- Nivel 1: EDJI

- Nivel 2: HICI

- Nivel 3: LIBC

- Nivel 4: CCAL

- Nivel 5: EDIL

- Nivel 6: KCIJ

- Nivel 7: LOCI

- Nivel 8: GABK

- Nivel 9: LAEA

- Nivel 10: LALD

- Nivel 11: LFEK

FINAL FIGHT: Un truquito: Haz pausa en el juego, y escribe: "sheriff fatman".

GODS FROM RENEGADE: Escribir en la pantalla de password la palabra:

"SORCERY"

FLASHBACK: Códigos en dificultad media:

- Nivel 1: PLAY

- Nivel 2: TOIT

- Nivel 3: ZAPP

- Nivel 4: LYNX

- Nivel 5: SCSJ

- Nivel 6: GARY

- Nivel 7: PONT

LOTUS2: Códigos de los niveles:

- Nivel 1: TWILIGHT

- Nivel 2: PEA SOUP

- Nivel 3: THE SKIDS

- Nivel 4: PEACHES

- Nivel 5: LIVERPOOL

- Nivel 6: BAGLEY

- Nivel 7: E BOW

AMC: Niveles del juego:

- Nivel 1: NOSTROMO

- Nivel 2: DISCOVERY

- Nivel 3: ENTERPRICE

- Nivel 4: DAGOBAB

- Nivel 5: REPLICANT

- Nivel 6: KRULL

- Nivel 7: METROPOLIS

BRAT!: Algunos niveles:

- BONEIDLE - BISHIAMO

- MIHEMOTO - SASUTOZO

DESERT STRIKE: Poner en los password de las fases:

* Munición infinita: HARDCASE

* Inmunidad: BQQQAEZ

* Nivel 2: OQJMRK

* Nivel 3: ILAWWBO

JUNGLE STRIKE:

- NIVEL 2: RVT7N2SHK9L

- NIVEL 3: 9VWHGDKRT49

- NIVEL 4: XLGB76HCYNW

- NIVEL 5: VSHGYRXW6K7

- NIVEL 6: WMF9SGZF9MC

- NIVEL 7: TPKX6HPG9C

- NIVEL 8: 7LMKW74S6K7

- NIVEL 9: N4MKXNS6M3N

- NIVEL 10 (FINAL): LSCDPWZJFT3

MEGAWORM:

- 1: MASTERS OF WAR

- 2: DESOLATION ROW

ROBOCOP3: Escribir cuando pongas la pausa y apretando Shift "THE DIDY MEN"

Valhalla: The Fortress of Eve

Es la tercera entrega de esta saga de aventuras. Para los que no habéis jugado nunca deciros que es un juego con mezcla de elementos de rol, como magia, conjuros, pócimas, etc..., pero que tiene ingredientes de aventura, como trampas, conversación con personajes, enigmas,...

El juego nos muestra una visión desde arriba y la calidad de los gráficos está bastante bien conseguida. Para los amantes de este género seguro que es de su agrado, ya que esta aventura supera en mucho a sus antecesores, ya que los problemas y el desarrollo del juego son mucho más largos.

Podremos hablar con los personajes ya que vienen digitalizadas las palabras del juego y el inglés que se lee es muy simple. También el usar los objetos es fácil ya que arriba tenemos un menú en el que podremos almacenar en cada cuadro un objeto de los conseguidos.

Si movemos el ratón hacia la parte de abajo nos saldrá el otro menú, el de acciones que podemos realizar tales como ver objetos y usar el mapa, una ayuda imprescindible para poder movernos con seguridad y saber por dónde caminar sin tener que pasar dos veces por el mismo sitio.

Los enigmas y trampas son muy fáciles en los primeros niveles, ya que pensando un poco, nos daremos cuenta de que ya han sido utilizados en muchos de los juegos que ya hemos jugado; pero conforme vas avanzando en la aventura, tanto la trama del juego como la dificultad van subiendo bastante de nivel, con lo que la adicción es terrible si de verdad te gustan estas aventuras. En lo que se refiere a los gráficos, están bien definidos, por lo que enseguida se identifica lo que es cada uno. A veces, cuando coges un objeto y no sabes lo que es, con seleccionar el objeto y coger del menú el ojo nos dirá de qué se trata. Esta utilidad la tendremos que seleccionar muchas veces, ya que, cuando cogemos algo en el menú, cambia a menudo de forma, por lo que es importante el saberlo utilizar.

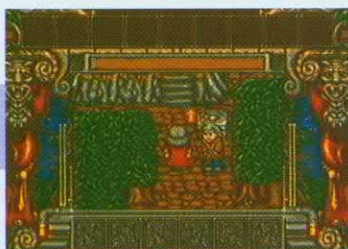
Los objetos son siempre de utilidad en lugares donde menos te lo piensas. A veces la situación está auténticamente al límite, pero pensando un poco y mirando todo a nuestro alrededor y a nuestros objetos, seguro que tendremos lo deseado para poder pasar a los siguientes niveles.

En el tema de la música deciros que prácticamente no existe, sólo algunos efectos y poco más. Nuestro personaje, cuando está en una situación en la que no puede avanzar, nos dará un grito, aparte de que nos saldrá el texto en inglés de lo que nos dice. Lo mismo hará cuando hablemos con otros personajes. Es un inglés muy básico, por lo que fácilmente podremos avanzar por los diversos niveles del juego.

Un punto que no me gusta del juego es su manejo. Me refiero a que el personaje se maneja con el ratón y de una forma un poco brusca ya que no nos deja hacer diagonales, algo un poco desagradable. Este es el aspecto más negativo que he encontrado.

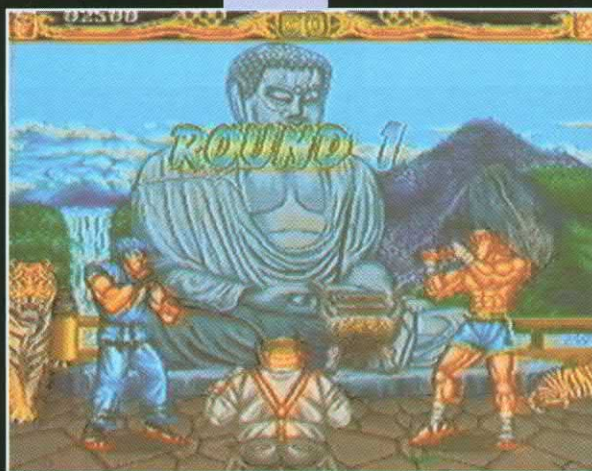
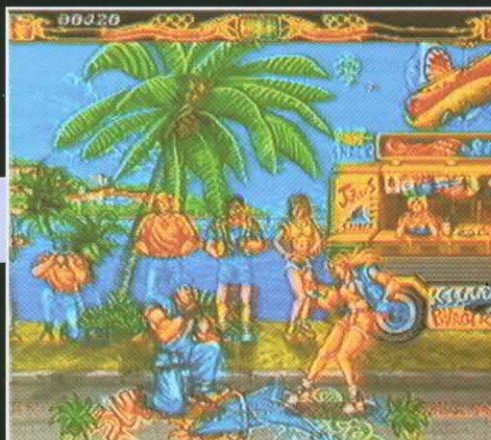
Por lo demás, un juego en toda regla. Una aventura que nos mantendrá ocupados mucho tiempo, muchos enigmas a resolver, no tiene mucha dificultad aunque venga el idioma en inglés ya que sólo son palabras básicas de este idioma, y el nivel de dificultad muy ajustado con lo que avanzar no es muy complicado. ■

Adicción:	80%
Sonido:	60%
Gráficos:	78%
Originalidad:	80%
Dificultad:	78%



FIGHTIN' SPIRIT

PRESS FIRE



Hace poco vimos las primeras imágenes de la demo del juego Capital Punishment y ahora nos llega lo que va a ser su más directa competencia, y atención al nombre porque promete mucho, pero que mucho.

Fightin' Spirit, de Neo Software, es un arcade en toda regla, es decir, de esos que no disfrutábamos hace mucho en el Amiga. Un arcade al estilo Mortal Kombat pero con unos gráficos de lo mejorcito que he visto para los chips AGA. Mi primera impresión al ver las fotos de la caja, era si con aquellos impresionantes personajes tan grandes y a 256 colores, con mucho movimiento, efectos y demás, el juego no iba a responder correctamente al mando, o que se ralentizaría en algunos en determinados momentos. Pero, antes de juzgar, probemos este apasionante juego.

Nada más comenzar el juego en su versión de disquetes, escuchamos una música completamente digitalizada y cantada. Así llegamos a la pantalla de presentación con el menú de opciones.

Hay varias formas de jugar al juego tales como la historia, el torneo, por equipos con tus amigos y luego contra la máquina, es decir, formas en las que todos podemos disfrutar de cada personaje de una manera divertida. En las opciones tendremos posibilidad de redefinir las teclas, continuaciones, si queremos sangre, etc...

Y, ¿por qué no empezamos ya a jugar? Nos encontramos con 10 personajes diferentes y algún enemigo secreto que nos saldrá durante el juego. Cada personaje tendrá los movimientos propios de patada y puñetazos, pero, aparte de eso, contará cada uno con cuatro movimientos especiales más algunos secretos que con un poco de destreza conseguiremos dominar. Si no queremos descubrirlos por nosotros mismos, en el manual vienen detallados los distintos movimientos de cada personaje.

Al empezar a jugar tienes la sensación de estar frente a una recreativa. Los Sprites no van ni mucho menos lentos como yo pensaba, los personajes se defienden muy rápido, la respuesta al mando es instantánea, y la dificultad se ve muy bien ajustada al nivel que vayamos eligiendo.

Pero la adicción conseguida en el juego lo eleva a límites que hace mucho tiempo no teníamos en el Amiga. Fightin' Spirit es lo que siempre habíamos deseado.



Es verdaderamente impresionante el poder jugar con el ordenador y sentir que estás delante de una máquina recreativa. A juzgar por la presencia del juego, os podría asegurar que es como los juegos de lucha de la consola Neo Geo, con la misma calidad de gráficos y movimiento.

Cada personaje tiene más de veinte secuencias animadas y con mucha suavidad, por lo que el movimiento de los personajes es fiel al mando.

Deciros también que disponemos de más de treinta músicas diferentes en el juego; unos efectos super logrados en los gritos de los personajes en cada movimiento especial que realizan; los personajes del fondo también se moverán en cada pelea, etc...

Si a todo esto le añadimos que posiblemente supere en adicción a todo juego que este año ha salido en el mercado, creo que por méritos propios Fightin' Spirit ha entrado de lleno en las listas de Amiga en todos los sitios.

Deciros que, visitando la página Web de Neo Software, podréis encontrar versiones para A500, A1200/A4000 y para CD-32. El juego es instalable en el disco duro con lo que nos evitamos el trabajo de tener que intercambiar discos. En la versión CD Rom se anuncian más de 30 animaciones por carácter, animación de las pantallas de fondo, efectos de fuego, humo, tec..., y comentarios con voz.

En definitiva, y si no te convence las letras escritas, mira las fotos de las páginas y juzga por ti mismo, merece la pena, de verdad. ¿A qué esperas para pedirle a tu distribuidor favorito este sensacional juego?

Y, ¿por qué no?, ojalá Neo Software nos dé batalla para rato, pero esta vez a ver si nos mojamos todos: Juegos originales.■



Adicción:	94%
Sonido:	90%
Gráficos:	95%
Originalidad:	78%
Dificultad:	82%
Animación:	93%

Hillsea Lido

Imagínate que eres un empresario que tiene un terreno al lado de una playa y quiere montar su negocio acondicionando el terreno.

Tienes un millón de libras para empezar a comprar más tierras, acondicionar la playa, la terraza al lado del mar y demás equipamiento.

Pues bien, esto es Hillsea Lido. Un simulador de una situación como la que te he propuesto.

Empecemos por decir que estamos en la terraza y allí, eligiendo el icono de la izquierda, podremos empezar a colocar árboles, papeleras, un puesto de helados, otro de balones de playa, algunas mesas, y demás componentes.

Pasamos a la playa y hacemos algo parecido: una máquina donde se alquilan barcas hinchables, vestuarios para cambiarse, tumbonas, y demás elementos que hagan de la playa un lugar habitable para tomar el sol.

Se nos avisará de los días que pasará el inspector a hacer una visita para concedernos premios, con dinero, que nos serán de mucha utilidad para seguir creciendo como empresarios.

Tenemos que pulsar con el botón en cada puesto de venta que tengamos para indicar el precio de venta de los productos como helados, latas de bebida....

Fijaos siempre en el precio de compra del producto e intentad superarlo por bastante para que la recaudación sea buena.

Puede suceder que a veces la gente deje de comprar en los kioscos de la terraza sin motivo, sin saber el porqué; pero enseguida se puede conseguir el remedio ya que la causa de ello es la suciedad; sí, sí, la gente va manchando los kioscos y las aceras y por lo tanto tenemos que contratar personal que lo limpie para que los clientes vuelvan a comprar en los establecimientos. Y así sucedió, o sea, limpiad cada dos días todas las instalaciones ya que eso repercute en los premios que nos conceda el inspector.

Otra cosa que tenemos que tener en cuenta es que las provisiones de los kioscos se acaban, me explico: los helados, las latas, los pescados, zumos de naranja..., todo se va acabando según nos van comprando los clientes y tenemos que volver a llenar las despensas de cada uno. Para ello hemos de utilizar el icono donde hay una chica; lo pulsamos y nos aparece el inventario de los productos que podemos pedir; cogemos y llenamos todo lo que podamos y, si tenemos el dinero suficiente, claro, si pulsamos el teléfono de la zona inferior, nos enviarán el camión con las reservas.

Cada vez que montamos un nuevo kiosco de bebidas, o unas mesas para los clientes, veremos como los obreros trabajan construyendo lo que acabamos de comprar.

También podemos conseguir comprar más terrenos cuando vayamos consiguiendo premios, con lo que podemos aumentar nuestro poder como empresario.

Cada cierto tiempo tendremos que mandar a una persona a recoger el dinero de los kioscos ya que se les llenarán las cajas y no podrán seguir vendiendo.

También, aparte de la playa y la terraza, tenemos un salón donde podemos dar conciertos, desde un simple grupo de Rock por 5.000 libras, hasta Michael Jackson por 3.000.000 libras. Después nos pedirá si queremos ver el concierto del grupo o personaje que está en el escenario, genial. Deciros que las recaudaciones de cualquier concierto son muy generosas, pero siempre me he quedado a las puertas de poder ver el de Michael.

Por lo general es un juego muy agradable de jugar con unos gráficos muy sencillos y con muy poca música o sonidos. Es sencillo de usar y en pocas partidas le coges el truco rápidamente, incluso a los que nunca han jugado a este tipo de juegos. Y es tan real como la vida misma, ya que cada acción, como podéis ver, es igual que la vida real. Es decir, la gente no compra porque está sucio, no va a la playa porque no hay vigilantes, etc.

Un juego sencillo de entender que nos mantendrá pegados a la pantalla mucho rato disfrutando a ser un buen empresario. ■



Adicción:	85%
Sonido:	70%
Gráficos:	71%
Originalidad:	88%
Dificultad:	74%



Emulando viejos conocidos

Todos los que sean mayores de 20 años recordarán una época en la cual el mundo informático estaba comandado por bestias de 8 bits. El C64, Spectrum y MSX fueron los caudillos de aquella cruzada. Hoy podemos tener los tres en nuestra pantalla y, es posible que para aquéllos que no vivieron aquella época les suene a batallita. Dentro de poco tiempo serán éstos los que se pogan nostálgicos cuando vean una emulación de un A1200 en la pantalla de un ordenador futuro. Es ley de vida.

Por Joan Lluís Ceprià

Emuladores

La emulación de otras plataformas es, quizás, uno de los aspectos más trabajados a nivel de programadores semi-profesionales en el Amiga. Prácticamente todas las plataformas conocidas tienen su emulador correspondiente para Amiga, y la gran mayoría de aplicaciones están programadas por usuarios que dedican su tiempo libre a la realización de esta tarea.

Un emulador exige, básicamente, un conocimiento exhaustivo de la plataforma a emular y del Amiga. Por tanto es sorprendente, si más no muy destacable, que existan programadores no profesionales que dediquen gran cantidad de tiempo en realizar estas aplicaciones, y más cuando estos programas no tienen una finalidad lucrativa, sino que están planteados como un hobby o un reto para el programador.

En este artículo podrán ver y probar tres emuladores de máquinas de 8 bits que no hace tanto tiempo revolucionaron el mercado de los ordenadores personales: el Commodore 64, el Spectrum y el MSX.

Hablar de estos tres ordenadores en el Amiga es hablar de los emuladores que hacen posible viajar al pasado y recordar aquellos tiempos de cintas, basic, errores de carga y horas de entretenimiento delante de juegos realmente excepcionales. Frodo, ZXAM y fMSX son los programas que les permitan trasladarse al mundo de 8 bits de una forma magnífica. Y es que, dependiendo de la velocidad del procesador de su Amiga, la emulación es más rápida que el ordenador original.

MSX

Quizás fue el MSX el ordenador que menos mercado obtuvo en su tiempo. El retraso con el que apareció en Europa y la gran implantación de C64 y Spectrum en aquellos momentos, hicieron que no tuviera el éxito de ventas que por calidad hubiera merecido. Pese a todo, fue precisamente España uno de los países donde más MSX se vendieron, no sé si porque sabemos apreciar las cosas buenas o por una actitud ciertamente quijotesca. En todo caso, no podemos hablar de ordenadores de 8 bits y dejar MSX de lado.

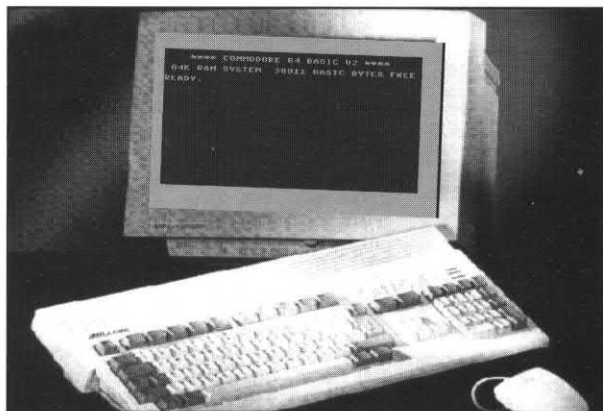
Pero ahora es momento de referirnos a ordenadores virtuales, por tanto, de un emulador de MSX que nos permitirá, al igual que sucede con Frodo y ZXAM, volver a saborear instantes de juventud perdida.

El emulador que utilizaré para probar los juegos de MSX es el fMSX. En este caso no es el mejor emulador de MSX que pueden encontrar (MSX2 Emulator es muy

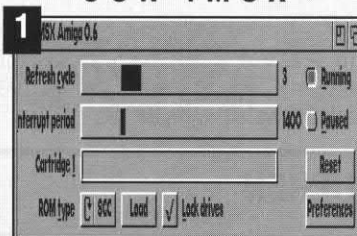
superior), pero sí uno de los más sencillos.

Cuando ejecutamos fMSX aparece un menú donde pueden configurar la emulación según sus necesidades. Las opciones que deja son escasas pero suficientes para correr programas MSX sin problema alguno. El menú de preferencias les permitirá utilizar dispositivos externos y cambiar el modo de vídeo. En el caso de que algún programa no funcione es posible corregir este problema con sólo cambiar ligeramente los parámetros de Refresh cycle e Interrupt period. Cargar un programa es tan sencillo como indicarle qué programa desean -Load- y hacer un reset -Reset- al emulador.

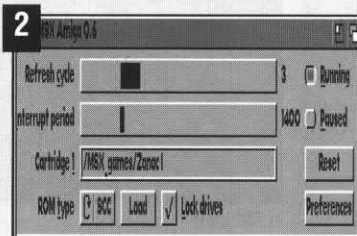
Evidentemente, si sus aspiraciones con el MSX son superiores, o necesitan correr



CÓMO CARGAR UN PROGRAMA CON fMSX



El primer paso es decirle al emulador qué programa queremos ejecutar mediante LOAD.

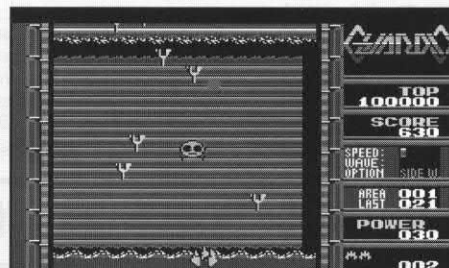


Clicando sobre RESET, el programa se ejecutará de inmediato.

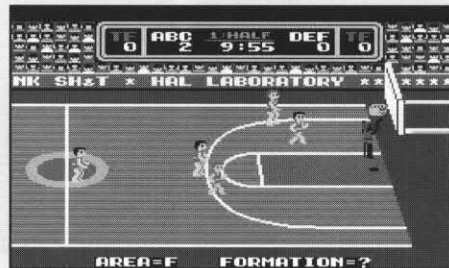


¿Marcianos a mí?

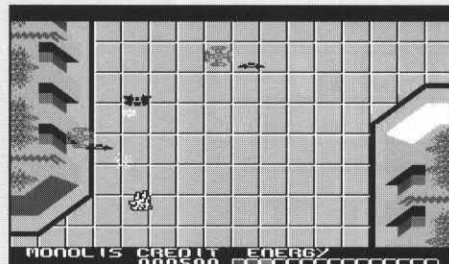
MSX, EL ORIENTAL DESCONOCIDO



Guardic



Dunk Shot



Kapeidoscope Special

Con MSX2 pueden emular este tipo de ordenador que apareció posteriormente. Para Spectrum también pueden encontrar el Spectrum Emulator y el ZX-Spectrum Emulator.



En el CD-ROM Emulators Unlimited, comentado en Amiga.InFo 12, encontrarán gran cantidad de programas y juegos para estos tres emuladores.

programas para MSX2, el emulador que necesitarán es el MSX2 Emulator de Juan Antonio Gómez Gálvez, que es probablemente el mejor emulador de esta plataforma que existe hasta la fecha.

C64

Para correr los programas del Commodore 64 he utilizado uno de los emuladores que existen para esta plataforma, y que es probablemente el mejor que hay actualmente: Frodo.

Frodo permite configurar la emulación de forma que se aprovechen al máximo las capacidades del ordenador que disponga. Una vez cargado se presenta un menú de configuración que ahora paso a detallar.

En primer lugar tenemos cuatro valores importantes para la emulación, Cycles per line(CPU), Cycles per bad line(CPU), Cycles per line(CIA) y Every (n)th frame.

Los dos primeros se refieren a la velocidad de los gráficos y la velocidad del procesador. Mientras más altos sean los valores más rápida se emulará la CPU pero en cambio, más lento irán los gráficos. El tercer valor se refiere a la velocidad de los temporizadores del CIA. Así que si incrementan este valor, el parpadeo del cursor y la repetición de tecla aumentarán. Los valores que se aproximan más a un C64 PAL original son 63,23,63, aunque con algunos programas será necesario cambiarlos. El cuarto valor -Every (n)th per frame- se refiere a los frames que Frodo presenta. El valor normal es 1, de forma que cada frame es recalculado. En este caso las aplicaciones se ralentizan considerablemente, por lo que es aconsejable variar este valor, dependiendo del ordenador que posean. Por ejemplo, un valor 5 en un A1200/60 hace que los juegos vuelen.

En segundo lugar tenemos toda una lista de opciones que podemos seleccionar o deseleccionar según necesidades. Frodo les permite escoger el port donde se conecta el joystick -Joystick on Port 1/2-; utilizar el joystick sólo en el port 2 del Amiga en el

caso que el C64 necesite un joystick en el port uno, de forma que no tendrán que cambiar el ratón -Swap joysticks-; utilizar una tarjeta SID para emular el sonido del C64 o utilizar la 6581sid.library; escoger el teclado a utilizar -es aconsejable seleccionar American keyboard-; hacer que el ordenador reconozca las colisiones entre sprites -si lo desconectan serán invencibles en los juegos, pero sus enemigos también- y evitar el testeo de memoria del C64 al hacer un reset -Fast reset- de forma que sea mucho más rápido.

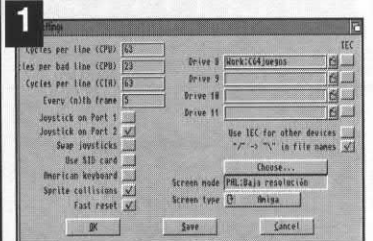
Todas estas opciones les servirán de bien poco si no pueden ejecutar ninguna aplicación en su emulación. Para cargar cualquier programa necesitan crear un dispositivo que emule la disquetera del C64. La forma de conseguirlo es indicando el camino del directorio donde se encuentran los programas mediante los drives (8,9,10,11). IEC se refiere a auténticos dispositivos externos. Por tanto, si disponen de una disquetera 1541 deben seleccionar IEC para que ésta funcione correctamente (¡se supone que ya la han conectado!). Esta opción también les habilita para poder utilizar otros periféricos, como puede ser una impresora, activando Use IEC for other devices.

Ya sólo queda escoger el tipo de pantalla a utilizar (Amiga, EGS, Picasso, CyBERgraphics y Merlin) y ya están listos para emular un perfecto C64.

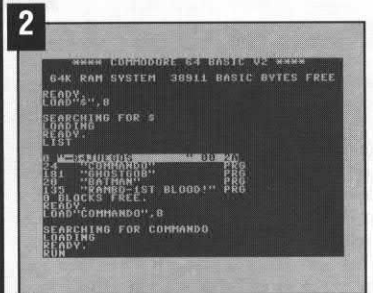
En este momento les aparecerá la típica pantalla de presentación del Commodore 64, el ready y el cursor parpadeando. Ahora tienen que recordar los comandos que utilizaban para cargar los juegos. ¡Sí, el LOAD-RUN famoso! Es aconsejable cargar primero el listado de los programas que hay en nuestra disquetera virtual, para de esta forma saber exactamente cómo se escribe el programa que queremos cargar. Después sólo hay que hacer un LOAD"programa",8 y ejecutar.

Resetear el ordenador es muy sencillo. F10 le da esta posibilidad, muy adecuada para salir del programa que se esté ejecutando. Con F9 pueden volver en

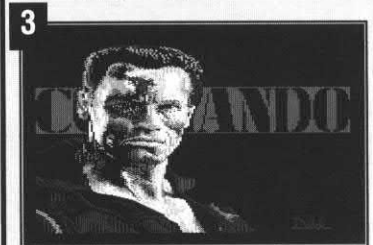
CÓMO CARGAR UN PROGRAMA CON FRODO



Indicamos al emulador en que directorio se encuentran los programas para el 64.

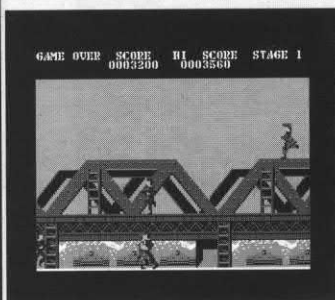


Listamos los programas y cargamos. Recuerden que el drive es 8, en este caso. Por tanto, LOAD"programa",8

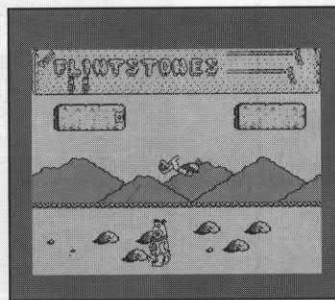


¡Venid con papá!

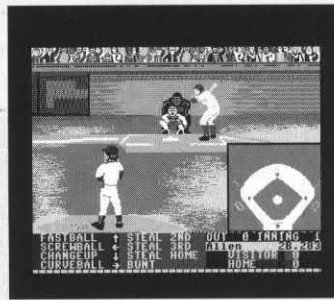
C64: LOS VIEJOS ROCKEROS NUNCA MUEREN



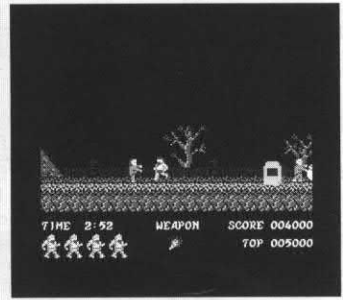
Green Beret



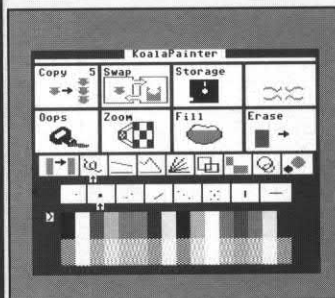
The Flintstones



Hard Ball



Ghost 'n' Goblins



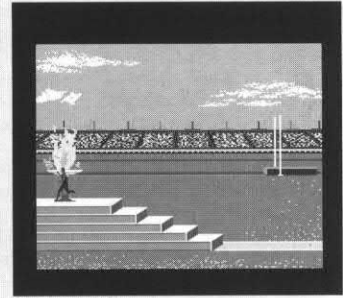
Koala Painter



Mario Bros

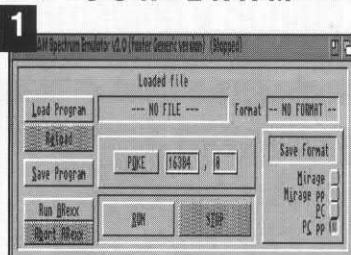


Rambo

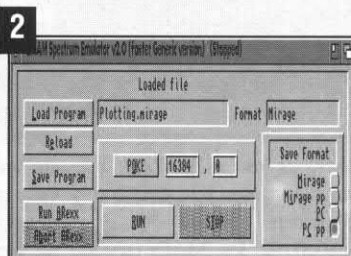


Summer Games

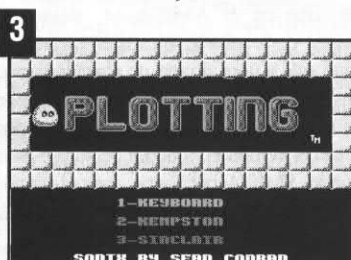
CÓMO CARGAR UN PROGRAMA CON ZXAM



1 El primer paso es poner en marcha el emulador. Cuando encontremos esta pantalla sólo hay que indicar que programa queremos cargar con la opción **LOAD PROGRAM**.



2 Con el programa en memoria basta clicar sobre **RUN** y...



3 ¡Listos para jugar!

cualquier momento al menú de configuración por si es necesario cambiar algún parámetro.

Las posibilidades que Frodo ofrece les permitirán pasar ratos muy entretenidos ante esa maravillosa máquina que fue el C64.

Spectrum

En su tiempo se libró una gran batalla entre usuarios de Spectrum y C64. Todos pugnaban por defender a su máquina y demostrar que era la mejor. Ahora que el tiempo ha pasado es posible analizar con más frialdad esa confrontación (sin lugar a dudas, el Commodore 64 era bastante mejor que el Spectrum!). El tiempo quita y da razones y, quizá hoy en día, nos damos cuenta de lo inútil de la guerra. El final de los dos ordenadores ha sido el mismo: desaparecidos por obsoletos.

Con el ZXAM, emulador programado por Toni Pomar, y casi con toda seguridad el mejor que existe para Amiga, pueden conseguir que su Amiga se convierta en un Spectrum 48k. La versión 2.0 de ZXAM es multitarea por lo que pueden estar trabajando en cualquier otra aplicación mientras corre el Spectrum. O más bien vuela, porque si realizan el ajuste a CPUs rápidas (normalmente se efectúa de forma automática, evitando problemas), pueden encontrarse con personajes que en vez de moverse a través de la pantalla den saltos hiperespaciales a través del juego.

El menú de opciones de configuración es completo y cómodo de usar. Por un lado encontrarán las opciones de cargar un programa -Load Program-, con el que pueden seleccionar el programa a ejecutar, detectando automáticamente el formato. Reload simplemente vuelve a cargar el programa que aparece en la ventana Loaded File, sin realizar ninguna consulta. Con Save Program grabarán en memoria del Spectrum el programa que deseen. El formato de grabación será el indicado por el cuadro de SAVE FORMAT. Los snapshot pueden salvarse

en dos formatos diferentes, MIRAGE y PC. El hecho de que aparezcan dos formatos más es debido a que éstos se refieren a los formatos MIRAGE y PC comprimidos mediante el powerpacker.

Otra de las opciones que más destacan en este emulador es la capacidad de correr Arexx, con lo que muchas tareas pesadas se pueden convertir en simples rutinas. Run Arexx les mostrará un requester de ficheros entre los que elegir el script a ejecutar. El resto de opciones que aparecen (run, stop, poke...) no hace falta comentarlas. Ya sólo queda hacer un Run y arrancar su Spectrum 48k.

Existe una guía que contiene más de 300 pokes de juegos para Spectrum. Con esta guía y a través de Arexx pueden introducir automáticamente los pokes en el ZXAM. Su nombre es ZXAM Poke Guide. Realmente útil si quieren pasar de nivel y no hay forma humana de cargarse al enemigo de turno.

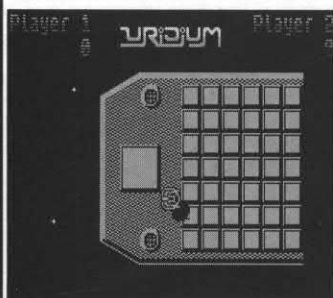
Otra de las ventajas que tiene este emulador respecto a otros es la posibilidad de utilizar el cassette para cargar/guardar juegos. No es que los otros no pudieran hacerlo, ya que a través de un sampler efectuaban esta tarea, sino que Toni Pomar pensó en un interface de cassette que se conecta a través del puerto del joystick del Amiga. Con esto se evitan gran parte de los errores de carga que se daban al utilizar un sampler. Montar el interface es realmente sencillo y no requiere ningún conocimiento de electrónica, ya que el esquema de montaje indica claramente qué se necesita y cómo soldar las diferentes partes.

Y con esta opción podrán sumergirse definitivamente en aquel mundo antiguo de largas esperas ante la pantalla del ordenador. ■ *gac*

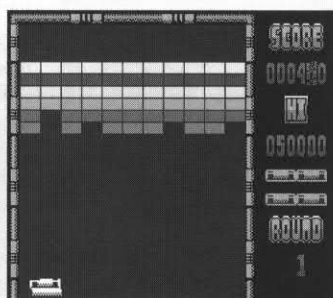
Para emular al C64 existen otros emuladores, como pueden ser el A64 Package, AXF64, C64EM y MagicC64.

Los tres emuladores que se han utilizado para probar los programas que aparecen en estas páginas proceden del CD-ROM Amiga.InFo. La Basic ROM, Kernal ROM y Char ROM de Frodo aparecen en el CD-ROM Emulators Unlimited.

JUGANDO CON EL SPECTRUM 48K



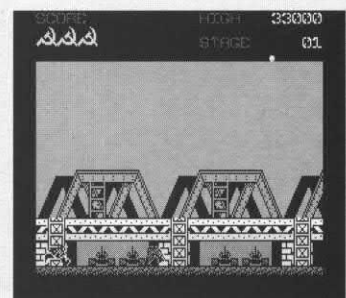
Uridium



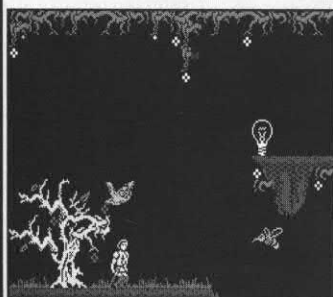
Arkanoid



Pit Fall II



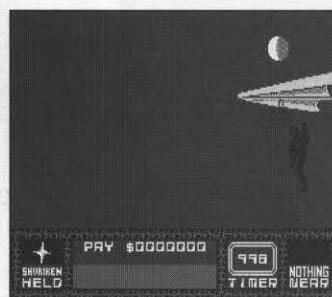
Green Beret



Camelot



Rebel



Saboteur

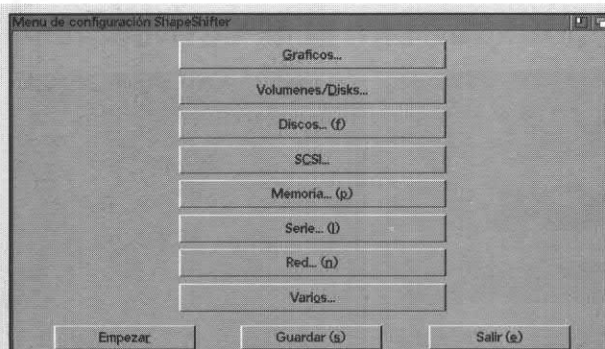


Terra Cresta

Amiga muerde la manzana

Amiga siempre ha demostrado tener un hardware y sistema operativo capaces de realizar tareas que ni de lejos se imaginan algunos usuarios de otras plataformas...como por ejemplo, MAC.

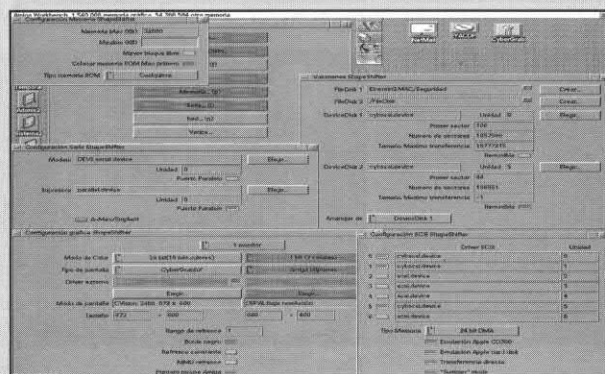
Por FMartin



ShapeShifter: EVA y el mordisco

ShapeShifter es un programa emulador que permite al Amiga convertirse en un MAC. Aparte de este programa, que podemos encontrar en los CDROM de Aminet, también es necesaria una copia en fichero de una ROM de Macintosh. Junto con Shapeshifter viene una utilidad que al ejecutarla en un MAC crea un fichero con un volcado de la ROM (que es donde están las rutinas del Sistema Operativo). Teóricamente el hecho de copiar una ROM de esta forma roza la ilegalidad, sobre todo si el MAC es de un amigo o el de la empresa, pero Apple tiene otros problemas más importantes que atender antes que los de comprobar quién copia ROMs para el Shapeshifter...

A la derecha pueden ver desplegadas todas las opciones importantes de configuración del ShapeShifter. Hay que comentar que el programa es Shareware y que para obtener pleno uso de él (por ejemplo, para acceder a dispositivos SCSI) es necesario haberse registrado al autor y pagar una ridícula cantidad de dinero a cambio de un MAC...



Entre los usuarios de Amiga, el emulador que más éxito ha tenido por su gran aceptación es sin duda alguna el ShapeShifter. Esta pequeña maravilla de la programación es capaz de emular a un MAC completo, sin necesidad de hardware adicional, y con un coste de unas 5.000 ptas.

Pero ¿cómo es posible?, pues de una manera muy sencilla, ya que el procesador del Amiga coincide con el procesador M680x0 de los MAC (aunque no con PowerMAC) y emplea la misma ROM original que contiene un MAC en su placa, sólo que en el AMIGA se utiliza una imagen de la misma volcada en un fichero. Entre esto y unos drivers de pantalla para el Amiga que permitan visualizar las pantallas del MAC, el señor Bahuer, su programador, se ha convertido en todo un personaje en el mundo AMIGA por lograr abrir el mundo del MAC y además, con un alto grado de compatibilidad.

Todos los programas que hemos testado no han dado ningún problema, ninguno se da cuenta de que no está corriendo en un MAC real. Evidentemente, hablamos de programas versión MAC M680x0, ya que los programas que estén preparados para la versión PowerPC de MAC no nos funcionarán.

El acceso a los recursos del Amiga desde la emulación MAC se realiza de forma transparente para el usuario. Podemos compartir discos duros, CD-ROM, Memoria, Pantalla, Tarjeta de Red, Sonido, etc. sin ningún problema, tanto para el Amiga OS como para el MAC OS.

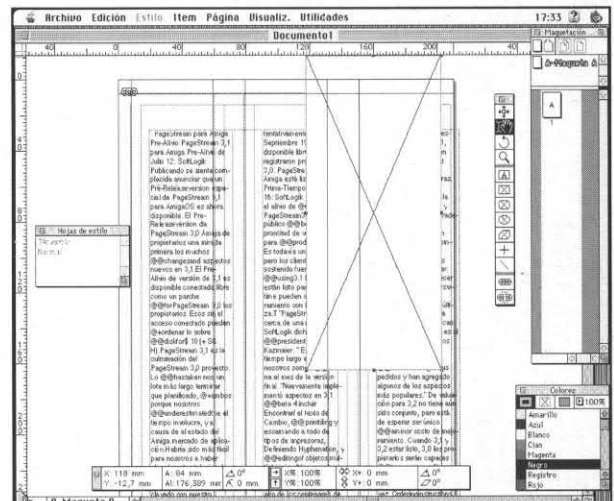
Recordemos que uno de los aspectos más positivos de Shapeshifter es que se ejecuta en multitarea con el sistema operativo del Amiga, y, por lo tanto, coexisten dos plataformas totalmente diferentes en un mismo hardware. Podemos seguir utilizando el Amiga normalmente y el MAC lo tenemos en una pantalla propia o bien en una ventana del Workbench.

Es espectacular tener un MAC completo corriendo Photoshop en una ventana del Workbench. Además, es posible acceder desde Amiga a los datos almacenados en la partición reservada para la emulación. Es



Como termino medio con un Amiga con un Motorola 68030 a 50MHZ se consiguen muy buenos resultados, pero donde verdaderamente se sale de lo común es si disponemos de una aceleradora 060. En ese caso la emulación consigue alcanzar y superar a

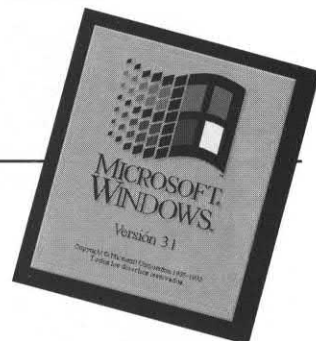
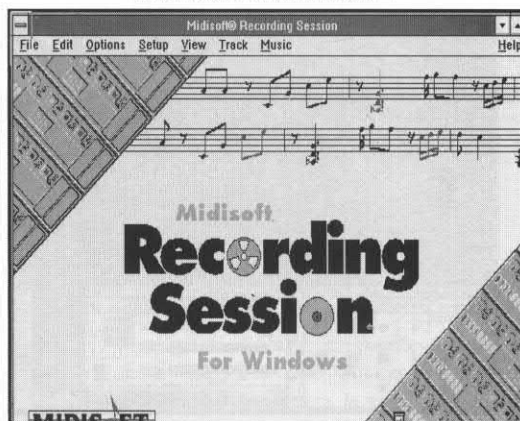
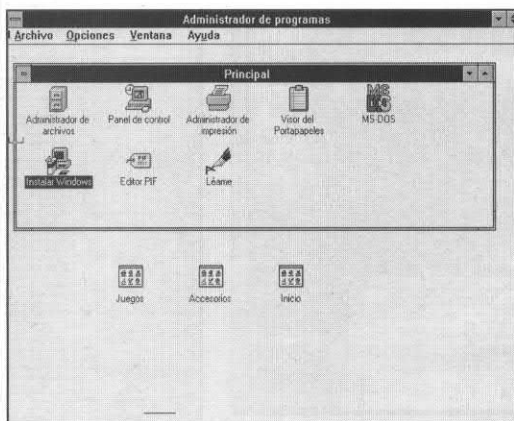
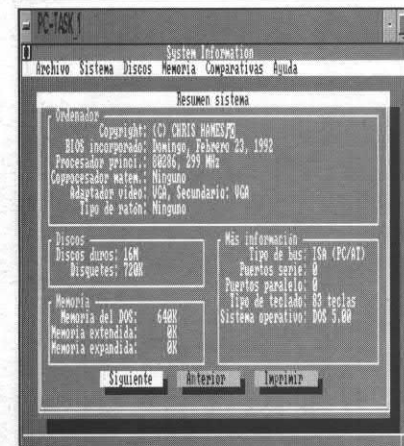
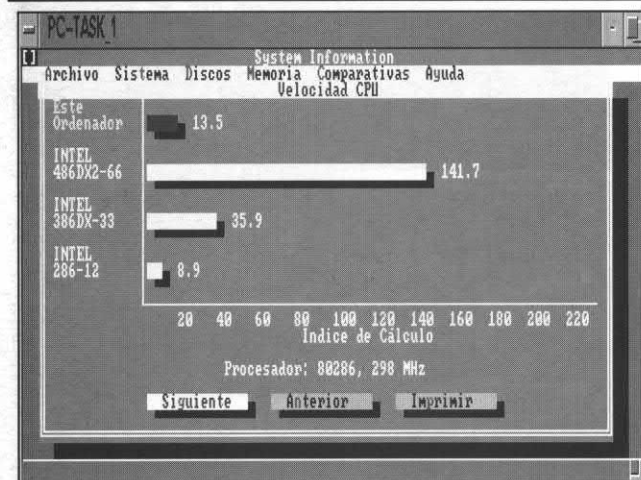
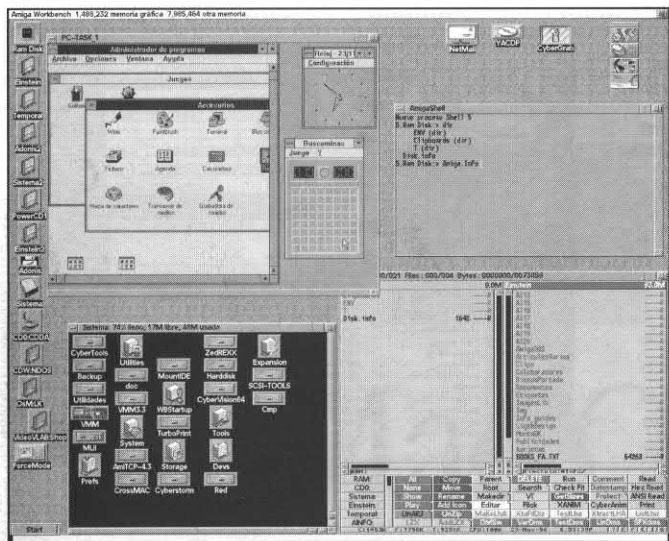
Como conclusión, Shapeshifter es una puerta abierta al mundo MAC que permite sacarle aún más partido a nuestro Amiga puesto que nos permite el inmediato acceso a miles de programas nuevos.■



Emulando a un PC

Emular a un PC totalmente por software es posible gracias al programa PCTask 3.1

Por FMartin



Con PCTask 3.1 podemos emular a un PC AT 286, aunque el rendimiento que se obtiene depende en gran medida del modelo de microprocesador que tenga el Amiga. Pero, ¿tiene alguna utilidad el poder emular a un ya obsoleto 286?

La respuesta depende de las necesidades que se tengan. Si sólo vamos a correr programas en modo DOS este emulador es una excelente solución, pero si lo que necesitamos es correr aplicaciones de Windows el PCTask no nos servirá de gran ayuda debido a su lentitud.

Para poder instalar Windows 3.11 y hacer las pruebas de testeo hemos tenido en Amiga.InFo que utilizar la mejor máquina disponible en nuestra empresa, un A4000 con una CyberStorm 060, 68Mb de RAM y una Cybervision.

Afortunadamente, en esta máquina, Windows iba moderadamente rápido, pero no lo suficiente como para poder trabajar diariamente con él.

Todo lo contrario ocurre con las aplicaciones que corran bajo DOS, éstas son plenamente funcionales en PCTask y además van a una velocidad más que aceptable.

¿A quién va destinado PCTask?

- Para el usuario de Amiga que necesite de vez en cuando transferir ficheros entre AMIGA y PC.

- Para el que necesite acceder a los miles de programas existentes para PC desde DOS.

- Para el usuario que trabaje con PC y tenga Amiga en casa, puede llevar trabajo a casa.

- Para los usuarios que tengan que hacer prácticas de programación y proyectos en Turbo C, Borland C o Clipper, etc. Estos compiladores funcionan sin grandes problemas en el PCTask.

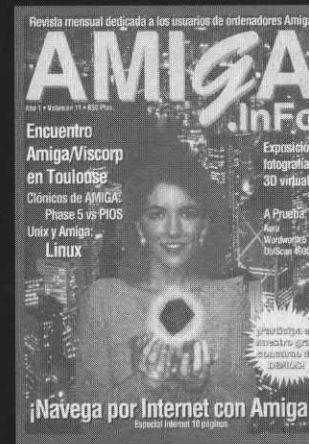
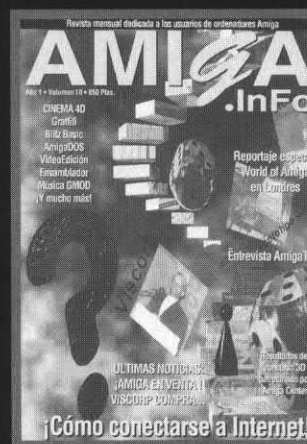
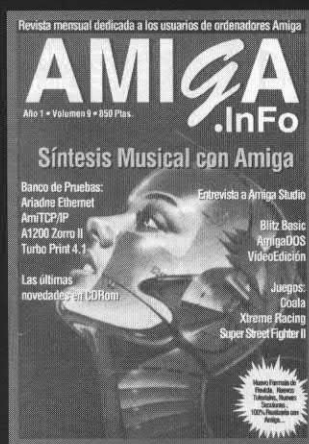
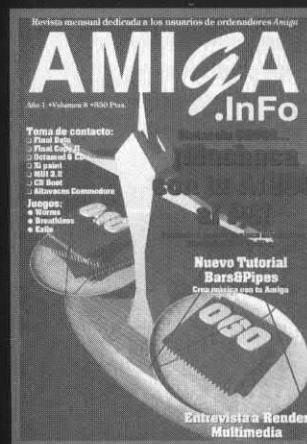
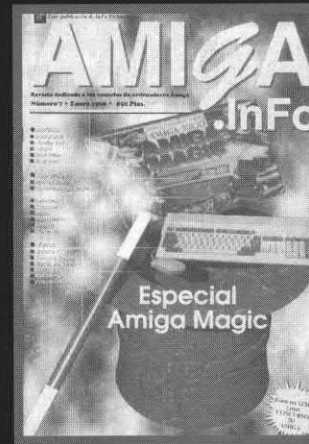
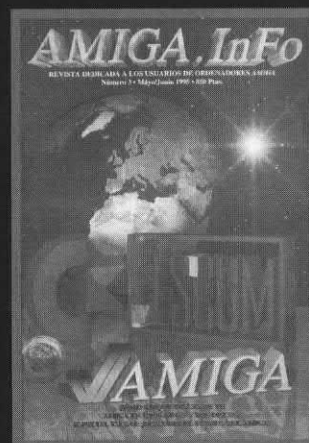
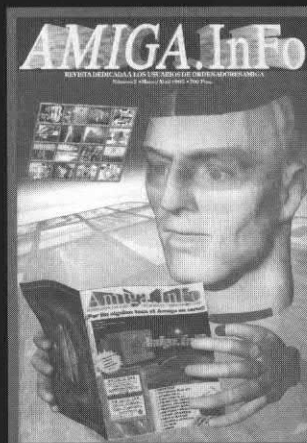
Cualquier Amiga puede ejecutar PCTask, aunque para trabajar a una velocidad mínimamente aceptable es necesario un procesador M68020 o superior. Es evidente que cuanto más rápido sea nuestro Amiga, más rápida será la emulación.

PCTask permite emular diferentes modos gráficos típicos en PC, como son MDA, CGA, VGA, SVGA, etc. En general, mientras más resolución y colores tenga el modo gráfico que elijamos, notaremos más lentitud.

El autor del PCTask, Chris Hames, ha anunciado una versión nueva, la 4.0, que emulará a un 486 y será compatible con el sistema CyberGraphx, por lo tanto, los usuarios con tarjetas gráficas podrán obtener un refresco inmediato con un Windows a 256.

Quizás no sea más que una anécdota, pero pudimos abrir 8 Windows diferentes en el Workbench y trabajar con todos simultáneamente...así que Sr.Bill...esto es multitarea.■

AMIGA .InFo



¿Te falta alguna?

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

i 350 ptas !

Ahora ya no tienes excusa.

Precio especial: 595 ptas
cada ejemplar del 0 al 7



- | | |
|--|--|
| <p>0 2 DISCOS Real 3Dv2 / Curso de C / VidiAmiga12
Funcionamiento interno del Amiga
VideoToaster / Interfaz MIDI / AmigaDOS
AMOS / Programación técnica / Modem
<i>Precio especial: 595 ptas.</i></p> <p>2 1 DISCO Real 3Dv2 / Sistema Operativo / Trackers
Microprocesador Motorola 680x0 / Vídeo
Curso de C / Squirrel SCSI2 / Ensamblador
IniPro / Redes / AMOS / Emplant / CrossDos
<i>Precio especial: 595 ptas.</i></p> <p>4 2 DISCOS Curso de C / Luz en 3D / Octamed / IniPro
LightWave 3D / Photogenics / CIA
PPage 4.1 / Ensamblador / Emulador ZX
Posadas AMIGA Party
<i>Precio especial: 595 ptas.</i></p> <p>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
<i>Precio especial: 595 ptas</i></p> <p>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
MULv3./ProfessionalDraw 3.03/Curso de C
<i>Precio: 950 ptas</i></p> <p>10 1 DISCO World of Amiga / Opalvision / Internet
Cinema 4D / QuasarWars / Tarjeta Graffiti
AmigaDOS / Blitz Basic / Copper / Vídeo
GMOD / Viscorp
<i>Precio: 950 ptas</i></p> | <p>1 1 DISCO Real 3Dv2 / Primeros pasos en Amiga
IniPro / Curso de C / Octamed
VideToaster / Conexión MAC y PC
AmigaDOS / Euskal AMIGA Party II
<i>Precio especial: 595 ptas</i></p> <p>3 2 DISCOS Real 3Dv2 / CIA / Curso de C / Emplant
Comunicaciones/Emuladores8 bits / AMOS
Digitalización de sonido / LightWave 3D
IniPro / Cybervision64 / Cyberstorm68040
<i>Precio especial: 595 ptas</i></p> <p>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
<i>Precio especial: 595 ptas</i></p> <p>7 1 DISCO AmigaMagicPack Real 3D / Síntesis musical
Monitor AM1438S / FinalWriter 4.01
Audiolab 16v2.0 / Curso de C / Photogenics
Packet Radio
<i>Precio especial: 595 ptas</i></p> <p>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
<i>Precio: 950 ptas</i></p> <p>11 1 DISCO WordWorth 5 / DBLScan 4000 / Aura
Videoección / AmigaDOS / BlitzBasic
Linux / Info WEB / Fotografía 3D
Protracker
<i>Precio: 950 ptas</i></p> |
|--|--|

AGOTADO

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

☐ Deseo que me envíen, contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes _____

☐ Deseo que me envíen, contrareembolso, el CD 1 de AMIGA.InFo _____

A continuación indico mis datos personales:

Nombre _____ Edad _____

Apellidos _____

Dirección _____

Localidad _____ CP _____

Provincia _____ Teléfono _____

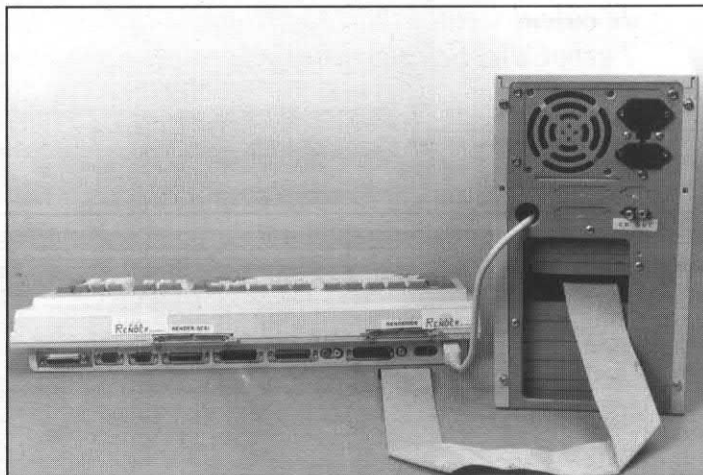
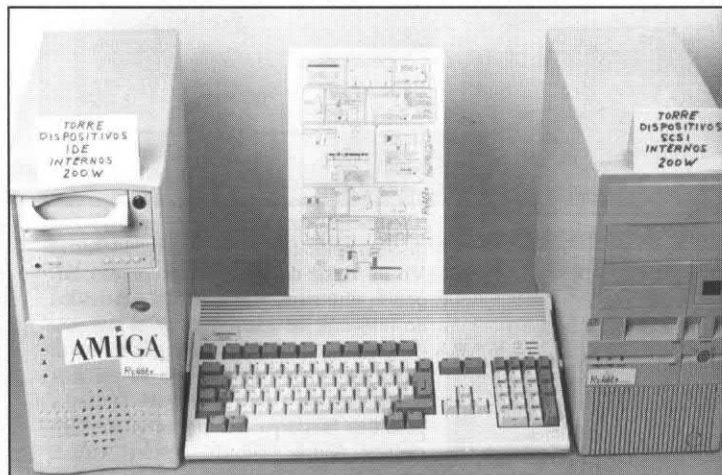
**PARA ACELERAR TU
PEDIDO PUEDES
LLAMARNOS
DIRECTAMENTE:**

(93) 680 04 34

(93) 680 08 12 (FAX)

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

PRESENTA: AMIGA 1200 TORRE RENDERIDE



TORRES RENDERIDE Y SCSI

TORRE SCSI: SIN ABRIR TU ORDENADOR, SIN SOLDAR, SIN CHAPUZAS, SIMPLEMENTE ENCHUFAR Y FUNCIONAR, CON ENTRADA Y SALIDA SCSI C50 ESTANDAR, IDENTIFICADORES DE UNIDAD, SALIDA AUDIO RCA, FUENTE DE ALIMENTACIÓN INDEPENDIENTE DE 200 W. LO QUE ESTABAS ESPERANDO.

TORRES RENDERIDE: LA SOLUCIÓN ECONÓMICA PARA CONVERTIR TU AMIGA 1200 EN TORRE, DENTRO DEL CUAL PODRÁS METER TU CD ROM, DISCOS DUROS, Y FUENTE DE ALIMENTACIÓN. PODRÁS ENCHUFAR CUALQUIER PERIFERICO IDE AL 1200 EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN ABRIR EL ORDENADOR. INCLUYE TODO LO NECESARIO PARA EL MONTAJE: CABLES, INSTRUCCIONES, DRIVERS ETC... ADEMÁS, PODRÁS INCLUSO METER UN PC COMPLETO DENTRO Y CONECTARLO EN RED CON EL AMIGA UTILIZANDO EL MISMO MONITOR DE AMIGA, CREANDO ASÍ UN HÍBRIDO DE PC-AMIGA. INCLUYE RENDERIDE. MANUAL EN CASTELLANO.

JAZ DRIVE FW-SCSI II

Lo hemos probado, y francamente, nos ha convencido:
Modo asíncrono 3,5 Mbytes/seg.
Modo síncrono 6,1 Mbytes/seg.
Tiempo de acceso 15,7 Mseg.
¡¡Vuela a 5.394 Revoluciones por minuto!!

Reproduce animaciones a pantalla completa a 25 fotogramas por segundo y sin limitación de memoria, directamente desde tu JAZ DRIVE.

Podrás reproducir animaciones de la longitud que desees directamente desde disco, a una velocidad profesional, y todo con un equipo A1200 equipado con Blizzard IV y Kit Fast SCSI II, y tan solo 4Mbytes de Ram. Y lo mejor de todo, cada cartucho puede almacenar 1Gigabyte. ¡¡El Disco inagotable!!

¿A QUÉ ESPERAS?

KIT RENDERIDE	6.900
KIT RENDERIDE+FUENTE200W	16.800
KIT RENDERIDE+FUENTE200W+TORRE	18.300
CAJA SCSI EXTERNA 1 DISPOSITIVO	12.900
TORRE SCSI 4 DISPOSITIVOS	20.900
TORRE SCSI 8 DISPOSITIVOS	39.900
FUENTE DE ALIMENTACIÓN 200W BIGRENDER	9.900
ADAPTADOR MONITOR PC->AMIGA	3.500
ADAPTADOR MONITOR AMIGA->PC	3.500
ZIP DRIVE SCSI CARTUCHO 100MB	31.900
JAZ DRIVE 1GB REMOVIBLE INT. OEM	69.900
JAZ DRIVE 1 GB REMOVIBLE EXT. OEM	79.900
JAZ DRIVE 1 GB+CARTUCHO 1GB ORIG	89.900
GRABADORA DE CD'S PHILIPS CDD-2000	79.900
CD-ROM GRABABLE VIRGEN	1.500
CD-ROM X10 V. IDE+DRIVER AMIGA	17.000
CAMISAS AMIGUERAS CON LOGO AMIGA	1.200
RATÓN AMIGA WALKER+ALFOMBRILLA	3.000

CONECTA UN PC A TU AMIGA	3.500
CONECTA UN AMIGA A TU AMIGA	3.500
DIGITALIZADOR V-LAB Y/C e V.C	65.900
- TENEMOS GENLOCKS A TU MEDIDA-	consultar
VARIOS TITULOS EN CD-ROM	consultar

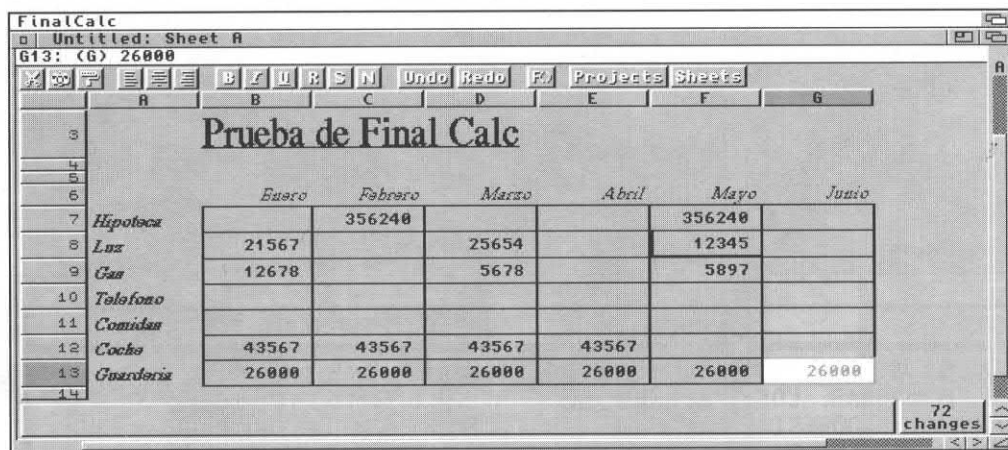
BLIZZARD 1260/50MHZ	104.900
BLIZZARD 1260/50MHZ+16MBYTES	109.900

CYBERSTORM 68060/50MHZ A4000	124.900
4 MBYTES EDO RAM 72C	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
8 MBYTES EDO RAM 72C	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
16 MBYTES EDO RAM 72C	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
32 MBYTES EDO RAM 72C	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
850 MBYTES DISCO DURO 3.5"	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
1,2 GIGAS DISCO DURO 3.5"	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
2 GIGAS DISCO DURO 3.5"	GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO
MODEN 28.800 EXTERNO+SOFT AMIGA	19.900

Final Calc: ¿la última hoja de cálculo?

La historia de las Hojas de Cálculo para el Amiga continúa. Después de las históricas Superplan (Precision) y Maxiplan (Oxxi Aegis), ahora hemos pasado a las nuevas hojas de cálculo con soporte para todas las novedades de las últimas versiones de AmigaDOS, TurboCalc (Schatztruhe) y la aquí revisada Final Calc (Softwood). La rivalidad está servida.

Por Ignacio Enrique Cabero



El último producto de gestión de SoftWood Inc., quiere seguir en la línea de calidad de sus antecesores: Final Writer, Final Data.... Ahora nos ofrece una Hoja de Cálculo, ¿la definitiva?.

Pues bien, esa línea de calidad comienza por el empaquetado del producto: Un extenso manual encuadernado en una cómoda carpeta de anillas con cuatro disquetes en una hoja-funda de plástico, y su caja protectora de presentación impecable. El contenido del mismo es exacto al que se dispone con la ayuda, al trabajar con el programa.

El manual está escrito en inglés, y todavía no hay noticias de que vaya a haber una traducción al español. No obstante, a poco que se esté familiarizado con el manejo de documentación en inglés, su lectura es clara y sencilla. La documentación consta de un cuerpo de 9 capítulos en los que se recorren las funcionalidades de Final Calc seguidos de un área de apéndices sobre referencia de funciones, comandos de lenguaje, formatos de hora y fecha, errores, etc...

La primera parte es perfecta en cuanto a su concepción y desarrollo, siendo muy sencillo seguir la evolución de los capítulos, sobre todo el de operación básica; pero la guía de referencia comprendida en los apéndices deja bastante que desear, en

el sentido de que la referencia es demasiado escueta, sin ejemplos claros de utilización de funciones de fórmula o de comandos salvo raras excepciones. No hay una referencia de funciones agrupadas por familias (funciones de manejo de fechas, trigonométricas, financieras...), y eso que hay casi 300 funciones y comandos de lenguaje. No hay una referencia por puntos de menú y el índice analítico, aunque existe, es muy escaso (unas 600 entradas para casi 500 páginas de manual).

En Final Calc podemos disponer hojas de hasta 18277 columnas y 65000 filas, pero estas hojas se pueden agrupar en proyectos de hasta 254 hojas, con lo que teóricamente se podrían manejar hasta 300.000.000.000 celdas, (siempre y cuando trabajemos con un disco duro de tipo barracuda y un controlador de memoria virtual). El que se pueda trabajar en proyectos con varias hojas de cálculo, nos permite el disponer de series de hojas similares pero de distintas épocas en un mismo proyecto, muy útil en gráficos comparativos o, como luego veremos, en presentaciones animadas.

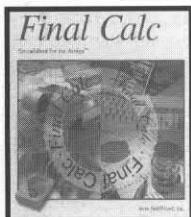
Viendo la documentación podemos percatarnos inmediatamente de la seriedad del producto que tenemos entre manos. Se ha conseguido dar un nivel de potencia en cuanto a funciones de fórmula y comandos de lenguaje muy similar al de las hojas de cálculo estándares como Lotus o Excel, con las

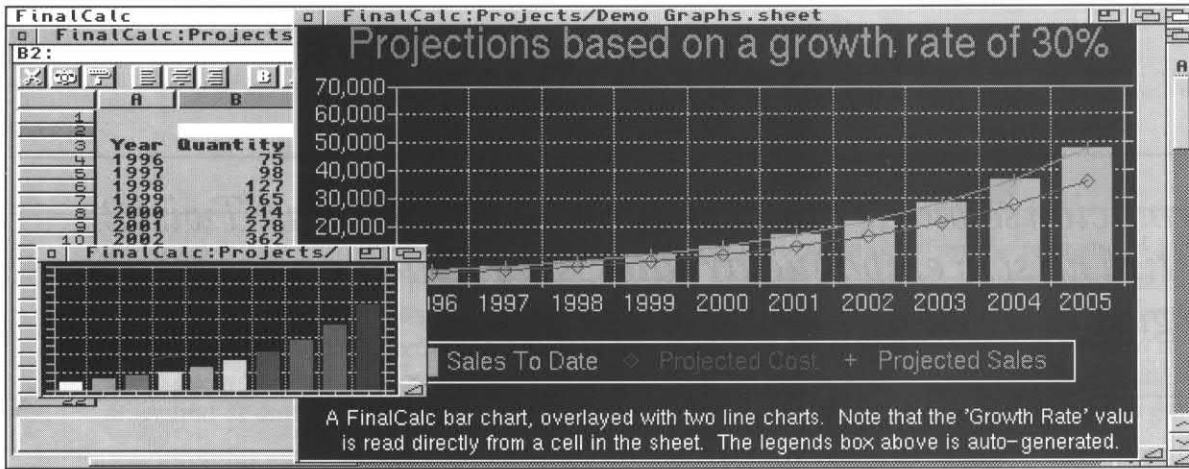
diferencias inherentes al trabajo en distinta plataforma, sustituyéndose el Visual Basic de Excel junto con el DDE por la funcionalidad de los comandos de lenguaje de Final Calc y el ARExx, (lo único que falta es un equivalente al OLE que en su día lo hubo en algunos productos de Amiga como Hotlinks pero que luego pasó a mejor vida. Algo similar podría simularse con ARExx pero no sería lo mismo). Otro detalle que se puede captar ya desde la documentación es el esfuerzo realizado para aprovechar al máximo las posibilidades del Amiga como plataforma. Todos los procesos que pudieran en algún momento ejecutarse como una tarea aparte, lo hacen así, sobre todo los más críticos en cualquier hoja de cálculo, como el recálculo y la impresión. En este punto es bastante destacable el buen trabajo conseguido con la definición de lotes de impresión y el que se pueda trabajar en formato Postscript. Prueba del esfuerzo realizado en el control de la impresión es que hay todo un capítulo del manual dedicado a ello. También son de agradecer las utilidades de reajuste de fórmulas al eliminar celdas y la ayuda de detección de errores cíclicos (pescadillas que se muerden la cola) al definir celdas con dependencia de otras celdas.

También se hace un gran esfuerzo en aprovechar posibilidades gráficas y de animación del Amiga, así como la inclusión de funciones poco habituales en hojas de cálculo como cálculo de regresiones y ajuste de funciones más propios de entornos científicos que entornos de gestión.

Los gráficos que se pueden obtener son impresionantes, permitiéndose ajustes de casi todo matiz que se pueda imaginar y el hecho de que se pueda trabajar en un proyecto con varias hojas simultáneas hace posible la generación de gráficos de modelado tridimensional atendiendo a varios rangos bidimensionales de datos, añadido a la posibilidad de hacer series de gráficos partiendo de distintas hojas de un proyecto. El manejo tridimensional de los gráficos de este tipo es equivalente a las funciones de zoom y rotación por ejes que encontramos en programas de

Final Calc es un ejemplo de programa profesional para Amiga. Y es que nuestro ordenador también sabe ponerse serio.





Los gráficos que se pueden generar son muy potentes y profesionales, pudiéndose aunar varios formatos en un sólo gráfico.

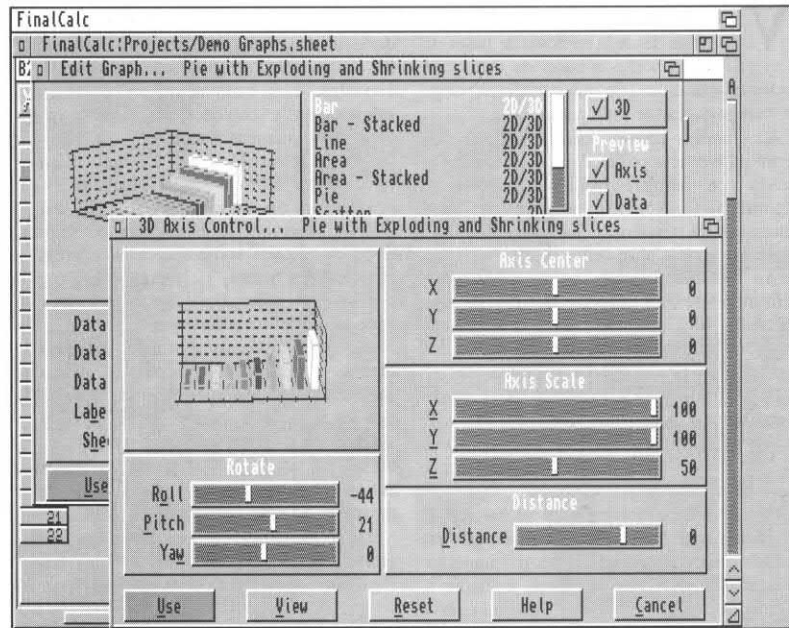
diseño 3D como Imagine, Caligari o Real 3D.

No faltan las funciones de base de datos habituales en las modernas hojas de cálculo, además de la posibilidad de programación por scripts, ya sea desde el propio Final Calc, o, externamente, mediante ARExx; posibilidad de hacer pequeñas aplicaciones de gestión. Todo esto, unido a una base de datos que también soporte ARExx, da como resultado al generación de informes impresos de calidad profesional.

El proceso de instalación utiliza la utilidad Installer estándar, paso que no reviste ningún problema. Al final obtenemos un directorio en el que tendremos un icono de Final Calc adecuado a la configuración de nuestro ordenador: detecta si tenemos un 32Bit y si tenemos una FPU.

Pasando al lado práctico es donde más se sufre Final Calc y donde más materia hay para una versión 2. El Interface de usuario no es tan amigable como el de los otros productos de la casa, como Final Writer, y la disposición de los menús y modo de utilizar los controles es tal vez lo peor del programa. A veces, cuando se nos ofrece alguna pantalla podríamos llegar a pensar que estamos trabajando con una hoja de cálculo de las primeras, como Multiplan o el primer Lotus 1-2-3. Iconos muy pequeños, manejo de celdas un tanto pesado y, sobre todo, opciones de menú muy escondidas. ¿Dónde está esa barra de utilidades con estilos de celda, tipos de letra, tamaño y aspecto que habría que tener? ¿Y las pestañas de selección de hoja dentro de un proyecto? Todo ello hace que el entrar a trabajar con Final Calc de novicio sea una pequeña pesadilla, si a esto unimos las más bien escasas referencias cruzadas del índice analítico, la cosa se complica un poco más.

Los gráficos, como ya dije, son potentísimos pero por defecto no toman ningún valor (ni siquiera un rango de colores para el formato tarta, por defecto las tartas son de un solo sabor). El entrar a definir un gráfico y encontrarse con todos los valores a cero es bastante deprimente, y el modo de definir los parámetros de ajuste a base de pantallas de propiedades, sin paletas de colores ni listas rotativas de selección o agrupaciones por pestañas, es algo que deja bastante que desear sobre todo tras ver otros productos de Softwood y más en un ordenador donde ya el antiquísimo



Los controles de posicionamiento tridimensional nos permiten hacer Zoom de los gráficos así como rotarlos o moverlos como si manejáramos Programas de Render tridimensional y Ray Tracing como Real-3D o Caligari.

Final Calc es distribuido por Info Technologies. Tlf. (93) 680 04 34

MaxiPlan te permitía señalar con doble clic de ratón la parte del gráfico a modificar para poder hacerlo, aunque MaxiPlan carecía del 80% de las posibilidades de Final Calc.

En cuanto al funcionamiento del programa es muy estable y muy rápido, pero que muy rápido. De hecho el que el recálculo de celdas sea en otra tarea hace que prácticamente trabajemos sin ninguna pausa. La estabilidad del programa es manifiesta, es la primera hoja de cálculo de Amiga a la que todavía no le he pescado un bug, no encontrando ningún problema durante la evaluación (y eso que siempre los problemas salen cuando te acercas de nuevas a un programa), la sensación es la de trabajar en un entorno robusto y fiable.

Podemos concluir que Final Calc nos ofrece un universo de posibilidades prácticamente inagotable con el que podremos conseguir prácticamente cualquier meta que queramos para una hoja de cálculo, pero que, si se es novato en el mundo de las hojas de cálculo, las cosas no nos las pone fácilmente al alcance de la mano, hay que trabajarlas. Es un programa mejorable, eso sí, pero las mejoras que se echan en falta no suponen que se consigan mejores resultados. En eso, en los resultados, Final Calc sí que es la "última hoja de cálculo". ■ TEC

AMIGA InFo UNDER TESTING

FINAL CALC

Requisitos:
2 Mb RAM, disco duro, OS2 o superior

Facilidad de uso:
80% Quizás hubiera sido de agradecer un interface un poco más cómodo para usuarios noveles.

Funcionamiento:
80% Muy rápida y eficaz en los diferentes cálculos efectuados por la base

Precio: 11000 ptas
80% El precio es razonable, si tenemos en cuenta las prestaciones que ofrece.

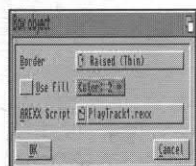
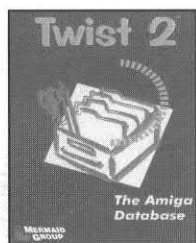
Fabricante: GP Software

Valoración:
90% Excelente producto de Softwood, que vuelve a sorprender con una aplicación profesional y de calidad.

Twist 2

La información se puede almacenar de muchas formas. Twist 2 le permitirá no sólo empaquetar datos, sino relacionarlos de forma lógica entre ellos.

Por Joan Lluís Ceprià



Programando con Arexx es posible marcar números de teléfono, actualizar una base de datos a través de Internet o escuchar una canción desde el CD.

Volvemos a encontrarnos con una base de datos muy versátil. Twist 2 permite desde la creación de bases de datos sencillas a bases de datos con opciones avanzadas, sin que por ello suponga un manejo excesivamente complicado.

A grandes trazos, este programa les permitirá moverse por cualquier base de datos creada con bastante facilidad, importar y exportar ficheros desde otras aplicaciones, determinar el tamaño de las bases de datos según el espacio libre disponible en el disco duro, comunicarse con otras aplicaciones utilizando Arexx, incorporar ficheros de tipo IFF, GIF, JPEG, ANIM... incluso establecer relaciones entre informaciones diferentes del tipo N:1, 1:N y N:M de forma sencilla.

La información también se puede visualizar en forma de informe. Twist 2 incorpora diferentes tipos de visualización que, casi con toda seguridad, se adaptarán a la mayoría de usuarios.

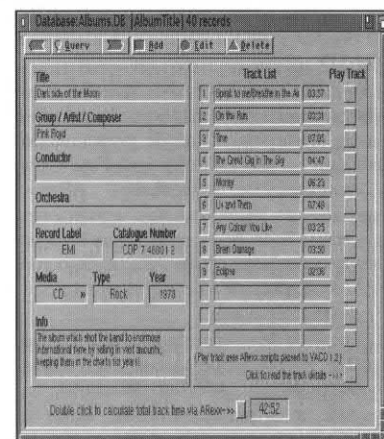
Por último, es destacable el hecho que el programa permita realizar mailings en combinación con editores de texto o importar directamente una base de datos a ProText, Wordworth, Final Writer... salvando ésta como fichero de texto ASCII.

Crear una base de datos nueva es un proceso bastante simple. Pueden empezar con darle un nombre para, seguidamente, editar los diferentes campos que quieren que contenga. Los campos, según el tipo de información a contener se pueden definir como texto, número, íntegro o fecha. También tienen la posibilidad de efectuar cálculos matemáticos sobre la entrada efectuada en un campo. Esta opción les puede ser muy útil ya que el programa se encargaría de realizar series de cálculos sobre una entrada concreta, ahorrándoles tiempo y esfuerzo. Los campos pueden ser protegidos contra entradas no permitidas, definiendo rangos.

El siguiente paso es darle un aspecto externo adecuado. Este paso es realmente importante en cualquier base de datos. Un diseño incorrecto puede hacer pesado el trabajo con los datos, incluso provocar errores en las entradas. Twist 2 posee herramientas suficientes como para que sus bases de datos presenten un aspecto externo atractivo.

La visualización de los datos se puede efectuar de dos formas diferentes. En primer lugar pueden acceder a ellos a través del formato de ficha que hayan decidido utilizar. En según qué tipo de datos se trabaje, esta forma puede ser muy útil, ya que desde un solo lugar le permite desplazarse dentro de la base o entre diferentes aplicaciones con sólo un click del ratón. En el caso que se prefiera tener una visión amplia y rápida de la base de datos es más aconsejable utilizar el LIST MODE. Como la propia palabra indica, en esta modalidad la información se dispone en forma de lista, por lo cual observar más de una ficha a la vez.

Otra de las opciones de Twist 2 es la elaboración de informes. El REPORTING, tal y como es nombrado en el programa le

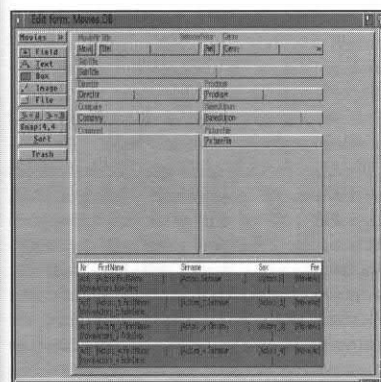


permitirá, entre varias opciones, buscar un dato determinado por toda la base, ordenar los datos disponibles según diferentes preferencias, realizar listas de datos definidos por el usuario, incluso relacionar diferentes datos.

Es quizás la opción más destacada de este programa, la posibilidad de relacionar datos dentro de una misma base, o entre diferentes bases de datos. Por ejemplo, imaginen que son propietarios de una empresa con diferentes departamentos. En este caso disponen de dos bases de datos, una con los departamentos y otra con los empleados de la empresa. La información se puede relacionar de la siguiente manera: definimos un enlace 1:N entre los departamentos y los empleados. Así cada departamento tendrá una serie de empleados en otra base de datos, la de empleados. De esta forma en caso de borrar la ficha madre de la relación también desaparecerían el resto de fichas asociadas. O sea que, siguiendo con el ejemplo, si cierran un departamento borrarían directamente todos los empleados asociados a ese departamento. ¡Los empleados le agradecerían que antes de borrar un departamento los relacionen con otro!

Y ya para concluir esta pequeña aproximación a Twist 2, sólo quiero recordar a los usuarios con conocimientos de Arexx que realizando pequeños programas es posible controlar diferentes dispositivos desde un campo concreto de la base de datos. Uno de los ejemplos que presentan los programadores es el control del CD-ROM como lector de CD's de música. Así, creando una base de datos con los títulos de las canciones de un determinado CD es posible escuchar la canción con sólo clicar sobre la pista deseada.

Twist 2, una base de datos con un "look" moderno y elegante que le permitirá mantener en orden la información de forma eficaz. ■ 940



Mediante el editor es posible crear una base de datos elegante y moderna de forma bastante sencilla.

AMIGA InFo UNDER TESTING

TWIST 2

Requisitos:
Workbench 2.1 ó superior, 2 MB de memoria.

Facilidad de uso:
75% Crear una base de datos es relativamente sencillo. Depende de las opciones que incorpore.

Funcionamiento:
90% Rápida y elegante, permitiendo opciones avanzadas con las cuales crear bases muy completas.

Precio:
80% Razonable en relación con las prestaciones que ofrece, situándose al alcance de cualquier bolsillo.

Fabricante: Hi Soft

Valoración:
80% Con esta aplicación podrán almacenar la información de forma flexible, introduciendo relaciones entre diferentes datos.

Kids Only

Todos nos hemos encontrado con programas con los que hemos disfrutado mucho pero que al cabo de un tiempo dejamos de utilizar porque nos los sabemos de memoria y nos resultan monótonos. KIDS ONLY rompe con ese concepto, pues el programa nos permite ampliarlo de acuerdo con nuestras necesidades e intereses ya que todas las actividades pueden ser expandidas por el usuario y para la mayoría de ellas lo único que necesitamos es un gráfico o dos IFF que podemos crear con DELUXE PAINT o cualquier otro programa de dibujo. A nivel didáctico, podemos decir que la enseñanza individualizada está garantizada.

Por Francisco Gómez

Este programa consta de una colección de 7 actividades para niños y niñas a partir de 5 años. Aunque por el nombre KIDS ONLY (Solamente niños) pudiéramos pensar que es sólo del interés de los más pequeños, una vez que trabajamos con él, vemos que no es así, pues actividades como 'WORD SEARCH' ('SOPA DE LETRAS'), 'PICTURE SLIDE' ('PUZZLES') Y 'PAIRS' ('PAREJAS') son de interés para muchos adultos. Yo he pasado ratos muy divertidos incluso con el tradicional juego infantil de 'I SPY' ('VEO, VEO').

Arrancando el programa con los diskettes

El programa consta de tres diskettes y aunque lo podemos ejecutar desde el workbench, la manera más sencilla de hacerlo es arrancando el ordenador con el disco 1. El programa se carga automáticamente y nos presenta la pantalla de selección (foto 0).

Cuando hemos seleccionado una actividad, se nos puede requerir que introduzcamos otro disco. El programa puede acceder a todas las disketteras conectadas al sistema, por lo que si tenemos otra unidad de discos, sólo tendremos que introducir el disco requerido en ella.

Si el disco requerido por el programa no es encontrado, un requester aparecerá pidiéndonos que introduzcamos el disco correcto. El programa no continuará hasta que el



disco haya sido insertado.

Instalando el programa en el disco duro

Si tenemos disco duro con 2.5 megas de espacio libre, es muy recomendable instalar el programa en el mismo. El juego se ejecuta con mucha más velocidad y ya no tenemos la necesidad de ir cambiando de diskettes. Además, editar los juegos ya existentes o añadir

nuevas pantallas es una tarea mucho más sencilla.

El programa lleva un script de instalación un tanto peculiar y para hacerlo funcionar tenemos que: - Arrancar el sistema. - Insertar KIDSONLY DISK 1 y hacer un doble click sobre su icono. - Seleccionar el icono HDInstall pulsando sobre él UNA sola vez. - Mantener presionadas una de las teclas SHIFT y hacer una doble pulsación sobre el icono del disco duro

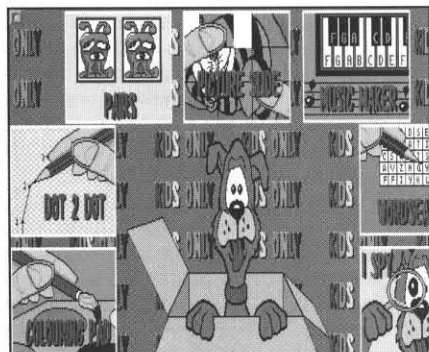


FOTO 0: Pantalla principal de selección.

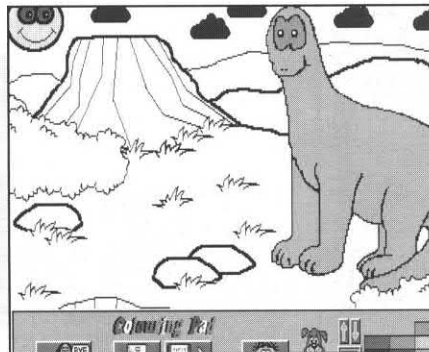


FOTO 1: Colouring Pad.

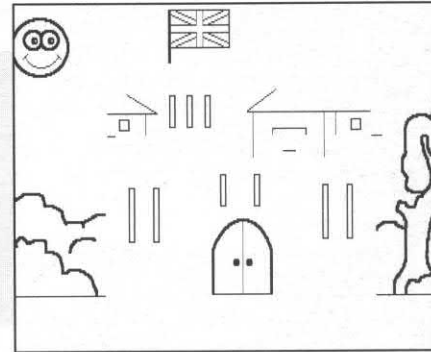


FOTO 2: Dot 2 Dot.

COMÚN A TODAS LAS ACTIVIDADES.

Cuando entramos por vez primera a cualquiera de las actividades, se nos mostrará una ventana de información que nos explica el propósito de la actividad. Esta característica puede desactivarse en el TOOLTYPE del icono del programa. Este requester informativo se puede cerrar pulsando sobre el botón 'OK'.

Algunas de las actividades tienen niveles de dificultad y cuando entramos en una de esas actividades nos aparecerá un requester para que el usuario elija el nivel requerido. En todos los casos se nos presentará una breve explicación sobre las diferencias entre los distintos niveles. Dentro de cada juego también podemos cambiar el nivel de dificultad pulsando el botón 'New Level' siempre que el juego no esté en proceso.

Otras actividades son contra reloj y cuando un usuario logra una puntuación mejor que la que hay en el cuadro de honor (High Score table) se le pide que introduzca su nombre para grabarlo en la lista de altas puntuaciones. (Hay que tener presente que estos datos se escriben en el disco y que si estamos trabajando con disquetes debemos hacerlo con una copia. ¡Nunca con los originales! El usuario puede abortar una actividad contra reloj presionando la tecla 'Ecs'. La actividad en proceso se puede resolver pero el tiempo es ignorado por lo que no podemos engañar al programa para que nos de una alta puntuación.

Todas las actividades necesitan acceder a archivos que hay en el disco. Para que la operación de seleccionar un archivo sea fácil para un niño de preescolar, el programa tiene implementado un requester que muestra pequeños dibujos e iconos (en lugar de los nombres de los archivos) para representar los archivos disponibles. Cuando el requester está escaneando el disco para localizar los archivos disponibles, el usuario es informado y una vez que los iconos correspondientes a todos los archivos han sido mostrados, nos aparece otro requester pidiéndonos que seleccionemos un archivo. ¡Este requester debe ser cerrado antes de que un archivo pueda ser seleccionado! Los archivos son seleccionados simplemente pulsando sobre su icono. (foto columna 1).

Cuando queremos abandonar una actividad tenemos que pulsar sobre el icono en donde aparece un indio diciendo con la mano BYE (adiós) y que en la parte inferior tiene escrita la palabra QUIT. Entonces nos aparecerá un requester pidiéndonos que lo confirmemos. Si seleccionamos 'OK' la actividad termina y se nos presenta la pantalla principal de selección (foto 0). Si seleccionamos cancelar entonces volvemos de nuevo a la actividad que estamos haciendo.

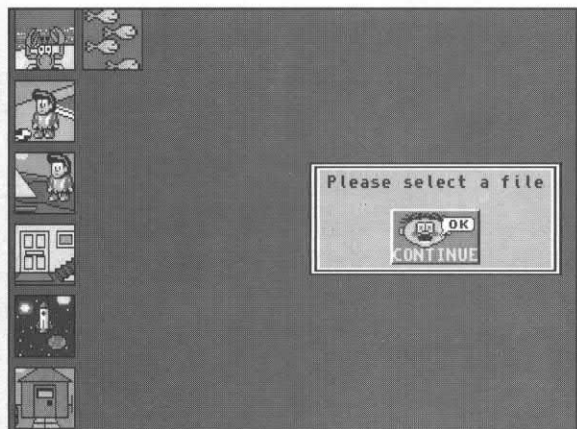


FOTO COLUMNA 1: Requester de selección de archivos.

en donde queremos instalar el programa.

El programa asume que tenemos instalado adecuadamente el workbench y dependerá de los comandos que tengamos instalados o bien en el directorio c, o en el caso del WB2+, en ROM. Si por algún motivo el script falla, podemos intentarlo con el segundo script de instalación llamado NastyHD. Este script simplemente copia todos los archivos sin comprobarlo primero.

Actividades que podemos realizar

1. Colouring Pad. (foto 1)

Esta es la actividad más simple de todas las disponibles. Los niños pueden cargar dibujos y entonces colorearlos, también pueden imprimirlos, simplemente pulsando sobre el icono de la impresora y en cualquier momento pueden seleccionar un nuevo dibujo haciendo un 'click' sobre el icono que tiene el dibujo de un disco y que debajo lleva escrito 'LOAD PIC'.

Todos los dibujos están realizados en negro sobre un fondo blanco, de la misma manera que si lo hubiésemos realizado con lápiz y papel. El color negro ha sido eliminado de la paleta para evitar que el niño cometa errores. Esto quiere decir que el contorno del dibujo siempre es visible.

El color que en cada momento está seleccionado para pintar es el que tiene un pequeño rectángulo en posición vertical que hay junto a la paleta de colores. Se puede colorear cualquier área del dibujo, simplemente colocando el puntero del ratón en el área deseada y 'clicando'.

Esta actividad no está estructurada por niveles.

Los botones a los que podemos acceder son: 'QUIT'. Abandona esta actividad. 'PRINT'. Imprimirá el dibujo que tenemos en pantalla. 'LOAD' Permite cargar un nuevo dibujo. 'UNDO' Permite borrar lo último que se ha coloreado. 'UP ARROW' (Flecha hacia arriba). Mueve la ventana de control hacia lo alto de la pantalla, permitiendo que se pueda colorear el fondo del dibujo. 'DOWN ARROW' (Flecha hacia abajo). Mueve la ventana de control hacia el fondo de la pantalla, permitiendo que podamos colorear la parte superior. 'PALETTE' Hay catorce colores disponibles en la paleta, pulsando sobre el color deseado el puntero en forma de pincel adquiere ese color y está disponible para colorear.

2. Dot 2 Dot (foto 2).

Una vez que hemos cargado un dibujo observamos que le faltan una serie de líneas que tenemos que completar uniendo cada punto con el siguiente. Si intentamos unir un punto con el que no corresponde se oye un sonido negativo. Una vez que hemos conectado todos los puntos, oímos una

melodía y ya podemos proceder a colorear el dibujo de la misma forma que en la actividad de "Colouring Pad".

Esta actividad tiene tres niveles de dificultad, en el nivel superior más puntos tenemos que unir para completar el dibujo. Se usa un font de 5 puntos para mostrar los números que tenemos que unir. Si estamos usando un televisor, estos números son difíciles de leer sobre todo porque el color por defecto es rojo. El tamaño del font usado y su color pueden ser cambiados simplemente modificando los parámetros de TOOLTYPES.

Hay un editor con el que nosotros podemos crear actividades de este tipo.

Los botones de función disponibles son muy parecidos a los que encontramos en "Colouring Pad".

3. Pairs (foto 3)

Esta es una versión del ya tradicional juego de encontrar parejas en una baraja de cartas puestas boca abajo sobre el suelo. Tenemos que seleccionar las cartas clicando sobre dos de ellas cada vez. Las cartas seleccionadas son mostradas y si coinciden son retiradas de la zona de juego hacia un montón que hay a la derecha. Si las cartas levantadas no son las mismas se oye un sonido negativo y se colocan boca abajo de nuevo. Las cartas a las que no se les encuentra pareja son mostradas durante un tiempo determinado por dos razones, primero para dar al usuario la oportunidad de verlas pero también para penalizar al usuario que se equivoca. El tiempo empleado en cada partida se muestra en la parte inferior de la pantalla.

Una vez que hemos emparejado todas las cartas suena una melodía y el programa comprueba nuestra puntuación con el cuadro de honor. Si hemos superado algunas de las puntuaciones entonces podemos introducir nuestro nombre.

Podemos cambiar de baraja de cartas simplemente pulsando sobre el botón NEW DECK. Esta actividad tiene tres niveles de dificultad, cuanto más alto es el nivel mayor es el número de cartas que tenemos que emparejar.

4. Picture Slide (foto 4)

Este juego nos recuerda aquellos otros de plástico en donde una figura está dividida en trozos de hasta 9 piezas que pueden deslizarse dentro de un cuadrado. Nuestro objetivo consiste en manipularlas hasta haber completado la figura. Pues bien, aquí tenemos la versión computerizada de ese juego.

Una vez que hemos seleccionado y cargado un gráfico, el programa lo divide en pequeños trozos. Estos son mostrados en un cuadrado que hay a la izquierda de la pantalla junto con un pequeño dibujo a la derecha que corresponde al gráfico que tenemos que formar.

Una pieza sólo puede deslizarse si hay una abertura por la que se pueda meter. Moviendo el puntero sobre el puzzle podemos ver como la flecha va cambiando de dirección conforme nos movemos por cada pieza del mismo. Cliqueando sobre una pieza haremos que ésta se mueva en la dirección indicada por el puntero. El juego está completo cuando el dibujo de la derecha coincide con el de la izquierda, entonces se oye una melodía y la pieza que faltaba aparece para terminar de completar el puzzle.

Esta actividad tiene tres niveles de dificultad, cuanto más alto es el nivel en más trozos está dividido el dibujo o foto. Nosotros también podemos crear nuestros puzzles con nuestras propias fotos o dibujos que más nos gusten.

5. Music Maker (foto 5)

Aunque ésta no es una actividad de competición resulta muy divertida. Tenemos la oportunidad de tocar con un sintetizador digital, de escuchar, crear y aprender melodías.

La pantalla principal nos muestra un teclado que está dividido en cuatro áreas:

1.- Rhythms (ritmos).

Hay 8 ritmos disponibles que tocan de forma continuada una vez seleccionados. Cuando queremos que un ritmo no suene simplemente tenemos que pulsar sobre el botón de 'stop'. También podemos ajustar el tempo del ritmo pulsando sobre los botones de + y -.

2.- Instruments (instrumentos).

Podemos seleccionar hasta 6 instrumentos: Piano, órgano, guitarra, flauta, vox y xilófono.

3.- Control del programa.

Aquí es donde podemos cargar una nueva melodía (load), oírla (play), salvarla (save tune) o podemos pedir que nos enseñe a tocar el piano (show Me) y con una flecha se nos indica qué tecla tenemos que pulsar. Cuando queremos borrar la melodía grabada y empezar una nueva melodía, simplemente tenemos que seleccionar Nueva melodía (New Tune).

4.- El teclado del piano. Pulsando sobre las teclas con el puntero del ratón

podemos tocar una melodía. El sintetizador graba todas las notas desde el momento en que arrancamos el programa, de esta forma podemos oír varias veces todo lo que hemos tocado y podemos grabarlo en un disco.

El juego lleva una selección de rimas infantiles y otras melodías populares.

Se propone como ejercicio divertido y a superar intentar tocar una melodía cambiando de instrumento cada vez que pulsamos una tecla. Una vez que hemos creado la melodía podemos intentar ponerle un ritmo ajustando el tempo.

6. Word Search (foto 6)

Aquí tenemos una sopa de letras realmente didáctica y divertida con la que podemos aprender de forma entretenida el vocabulario de cualquier idioma e iniciarnos en la lectura. La sopa de letras aparece a la izquierda de la pantalla y a la derecha las palabras que tenemos que buscar. Una vez que hemos localizado una palabra tenemos que pulsar sobre la primera letra, la palabra se ilumina y aparece el dibujo correspondiente a esa palabra. Cuando hemos localizado todas las palabras podemos oír una melodía y si hemos conseguido un record tendremos que escribir nuestro nombre en el cuadro de honor.

La sopa de letras es generada aleatoriamente cada vez que iniciamos el juego, así que la posibilidad de que obtengamos una sopa de letras igual a otra es muy pequeña. Las palabras que están en el grid de la sopa de letras son seleccionadas al azar del fichero Wordsearchfiles. Este fichero puede ser editado y ampliado fácilmente por el usuario.

Esta actividad tiene tres niveles de dificultad. Con cada nivel el tamaño del grid, el número de palabras a buscar y el número de posibles orientaciones aumenta:

* Nivel 1.

Tenemos un grid pequeño con 4 palabras escondidas en sentido horizontal y vertical.

* Nivel 2.

Un grid con 8 palabras escritas de forma horizontal y vertical pero que pueden leerse en cualquier sentido.

PREFERENCIAS DEL PROGRAMA.

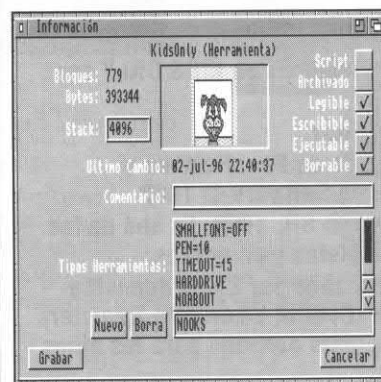


FOTO COLUMNA 2: Tool Types del icono de KidsOnly.

Todas las preferencias son almacenadas en los TOOLTYPES (FOTO COLUMNA 2) del icono de kidsOnly. La lista de los parámetros del TOOL TYPES y sus efectos es como sigue: **SMALLFONT:** Si lo tenemos activado (ON) mostrará un font de 5 pixel en el juego de "Dot2dot". Si lo tenemos desactivado (OFF) usará el font topaz de 8 pixel. A todos los usuarios que utilizan un televisor doméstico les conviene tener esta opción desactivada. **PEN:** Este parámetro es para cambiar el color de los números. Los valores permitidos son entre 0 y 15. En un televisor doméstico no es recomendable utilizar el color rojo. **TIMEOUT:** Nos permite seleccionar los segundos que tendrá el niño para localizar los objetos en el juego de "I Spy". Los valores permitidos son entre 5 y 59. **HARDRIVE:** Informa al programa que se está ejecutando desde un disco duro y no desde disquettes. Si quitamos este parámetro el programa nos pedirá que insertemos los discos originales para ejecutarlo. **NOABOUT:** Si se especifica, el programa no nos presentará requesters informativos sobre cada uno de los juegos. **NOLEVEL:** El programa no nos pedirá que elijamos nivel y cada actividad comenzará por el nivel 1. Sin embargo podemos cambiar de nivel dentro de cada actividad con la opción 'NEW LEVEL'. **NOOKS:** Hace que el programa no nos muestre los requesters de OK y va todo un poco más rápido.

Las posibilidades del Amiga en el campo educativo son muy grandes. Es curioso que los centros educativos se hayan gastado hasta ahora grandes sumas de dinero en ordenadores que no eran capaces de realizar ninguna de las tareas que un simple A500 podía llevar a cabo.

Existen gran cantidad de programas dedicados a la educación de los más pequeños para Amiga. Ahora hace falta que aparezcan nuevos programas que aprovechen al máximo las capacidad multimedia de este ordenador.

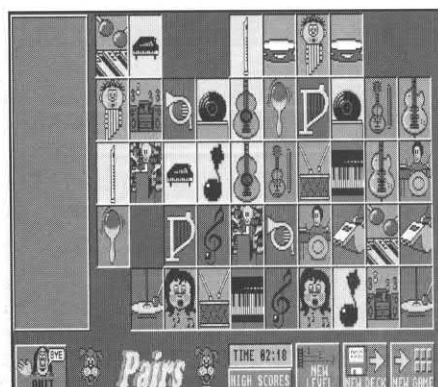


FOTO 3: Pairs.

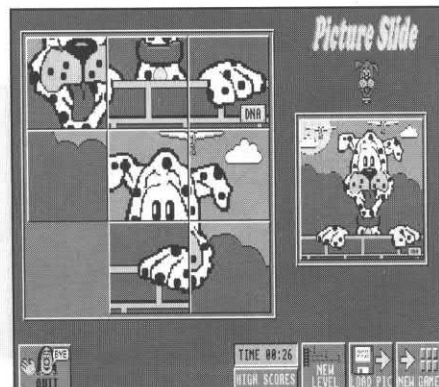


FOTO 4: Picture Slide.

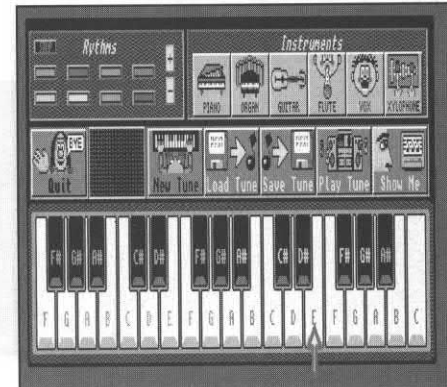


FOTO 5: Music Maker Jr.

BIBLIOGRAFÍA/PROGRAMAS.

Los programas que he encontrado con juegos parecidos a los que tenemos en KIDS ONLY son:

* Programas de colorear:

- "PaintPot2" programa de Paul Harthen y distribuido por Prisma Software © 1992
- "Paint, Paste, Draw © SH. 1993. Es uno de los programas más completos y divertidos.
- "Peg a Picture" realizado por Steve Bennett y distribuido por CLR (Central Licenware Register) en 1993. Es un programa pensado para los niños de guardería.

...

* Programas de emparejar:

- "Memory" realizado por R.Escoté © Pegasussoft 1987.
- "Match it" por Jeff Brown y distribuido por ACS en 1987.
- "Mickey's Memory Challenge" © Disney. Distribuido por Infogrames. Es un programa bastante completo.
- "Memory" realizado por Tis Veugen y pertenece dentro del dominio público a lo que llamamos shareware.

...

* Puzzles:

- Jigsaw © 1991 Think Ltd.
- "ThingamaJig" © Spark 1990. Es un juego de bastante calidad.
- "Puzzle&WordPlay" realizado por Geoffrey Williams en 1989. Perteneció al dominio público y en un mismo disco encontramos 32 juegos.

...

* Sopas de letras:

- "Fun School WordSearch 3" . Europress Software.
- "Match-it" programa de Jeff Brown y distribuido por ACS en 1987. Es un programa bastante bueno para trabajar la pre-lectura.

...

La relación de programas aquí expuesta es la que yo conozco porque los he utilizado o por demos aparecidos en los discos de portada de revistas. Si buscamos en colecciones como AMINET, la lista sería interminable.

* Nivel 3.

Un grid con 12 palabras que pueden aparecer también en forma diagonal.

7. I spy (foto 7)

Este juego es una estupenda versión del clásico juego infantil "veo veo". Un jugador tiene que adivinar el objeto que nuestro ordenador selecciona de una escena que previamente hemos cargado. Hay que localizar el objeto pulsando con el puntero sobre la escena, si no acertamos obtendremos un sonido negativo y si acertamos además del sonido positivo se nos escribirá la palabra. Si tardamos mucho tiempo en localizar un objeto entonces se nos ilumina en la pantalla para que veamos de qué objeto se trata, se escribe el nombre del objeto con una x al lado de su nombre en rojo y se nos restan puntos.

El programa viene con 7 escenas pero nosotros podemos añadir las que queramos. En cada nivel de dificultad tenemos que ir localizando más objetos.

Expandiendo los distintos juegos por el usuario

Todas las actividades, excepto "Music Maker", pueden ser expandidas por el usuario. Para la mayoría de las actividades lo único que necesitamos es un gráfico o dos IFF que podemos crear con DeluxePaint o con cualquier otro programa similar. Lo único que tenemos que tener presente para que todo funcione bien es que los colores y la resolución de pantalla de los dibujos que introduzcamos sean los mismos que utiliza el programa, por esta razón hay un directorio llamado Templates que contiene un gráfico modelo para cada actividad. Cuando queremos, por ejemplo, que nuestra foto aparezca en el juego 'Picture Slide', en un programa de dibujo tenemos que cargar primero el template correspondiente y después nuestra foto. Ha de ser grabada en el directorio SlideFiles con la misma extensión que todos los archivos que allí se encuentran "nombre.tile". También tenemos que crear un pequeño

dibujo de 43x35 pixels con la extensión "nombre.icon" que será mostrado en el requester de los archivos.

A los que no les gusta el inglés pueden incluso traducir las 126 palabras que lleva "Word Search" (Sopa de letras) al español y sin saber nada de inglés. Para ello basta con visionarlas con "FastView" "Directory Opus" o cualquier otra utilidad y después renombrarla con el nombre del objeto visto (foto 8). Por supuesto, nada nos impide ir aumentando la lista de palabras o crear nuevas.

Para editar y expandir los juegos "Dot 2 Dot" y "I Spy" necesitaremos además de los gráficos creados en un programa de dibujo utilizar sus editores correspondientes para hacer los archivos "nombre.data"

Créditos

Programación por Mark Meany. Gráficos realizados por Danny Norman. Sonido por Mike Legg.

En las instrucciones el autor nos ofrece una dirección de contacto para cualquier comentario que queramos hacerle sobre el programa, detalles sobre futuras versiones o sugerencias para otros programas. Esta dirección de contacto es:

M. Meany, 216 Bluebell Road, Swaythling, Southampton, SO2 3LJ.

Calificación

90%. Todo está muy bien conseguido y lo único que echo de menos es la opción de hablar. Según dice el autor algunos de los programas originalmente usaban las posibilidades de habla del AMIGA pero más tarde el habla fue eliminada porque se requería una licencia de una tercera compañía. Sería deseable que en la actividad "Music Maker" pudiéramos tocar el piano con el teclado del ordenador o con el MIDI además de poder hacerlo con el puntero del ratón. Es muy de agradecer el que podamos ampliar los distintos juegos según nuestras necesidades ya que esto nos permite una enseñanza individualizada y personalizada. También es de agradecer el tener una dirección de contacto con el autor para realizar cualquier consulta. ■ 79

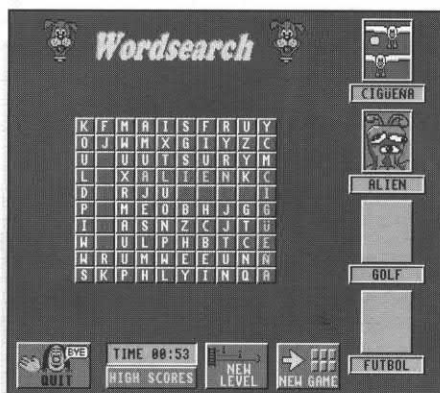


FOTO 6: Wordsearch.

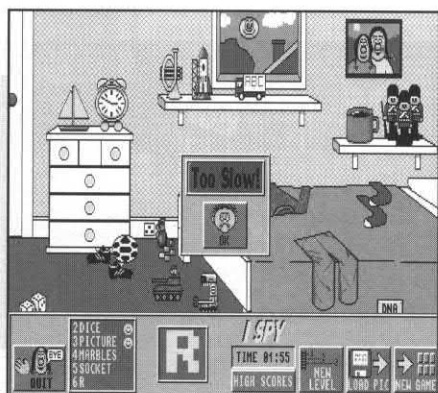


FOTO 7: I spy.

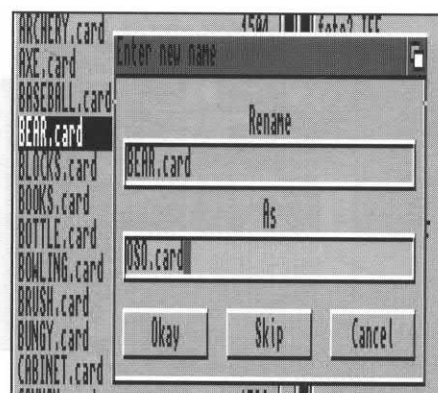
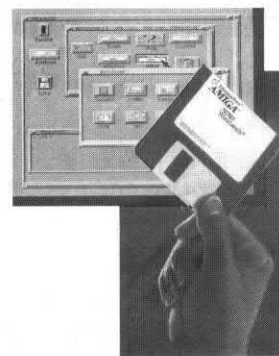


FOTO 8: Traduciendo al español las palabras de "Wordsearch"



Echo

NOMBRE

Echo - Hace eco (permite que aparezca) de un string (cadena de caracteres) en pantalla u otro dispositivo de salida.

SINOPSIS

Echo [string] NOLINE FIRST LEN

DESCRIPCIÓN

Echo lanza y hace posible la visualización de un argumento en aquel dispositivo de salida que esté disponible en ese momento como una impresora, un fichero o la misma pantalla. Es generalmente usado en scripts, pero puede ser también utilizado (y muy a menudo) para enviar secuencias de escape a dispositivos como las impresoras.

2.x/3.x sólo: Podemos usar echo para que se nos almacene en un fichero el entorno de trabajo. Lo podemos ver en el ejemplo de más abajo. Hemos de darnos cuenta de que debemos usar dobles comillas (con las teclas adicionales) para delimitar aquella línea donde queramos visualizar el echo, bajo 1.3. Bajo 2.x/3.x no necesitamos las comillas, sólo si aparece después de la línea de comandos.

Si necesitamos añadir una línea, debemos usar el carácter *N. Pero, si usamos esta opción en 1.3, 2.x, o 3.x, entonces debemos de usar las comillas.

OPCIONES

NOLINE

Suprime la nueva línea que Echo añade automáticamente al final de los argumentos que se escriban. Es muy usado porque nos permite contruir una sola línea de texto usando la salida de dos o más comandos.

FIRST

Esta opción coge un argumento numérico, que indica qué carácter de los de la salida deberá de ser el primero de la visualización. Cualquier carácter antes de la posición indicada por FIRST no será visualizado. Es muy usado con LEN (ver más abajo).

LEN

Esta opción toma un argumento numérico que indica cuántos caracteres deberá de tener la salida. Si también añadimos un argumento FIRST (ver más arriba), la salida de caracteres empezará con el carácter que se encuentre en esa posición, después del cual se escribirán tantos caracteres como el argumento LEN indique. Si usamos LEN sin el comando FIRST, entonces se visualizarán los últimos caracteres, tantos como indique en argumento LEN.

EJEMPLOS

1. Para visualizar "¡Hola Mundo!" en la pantalla.

Echo "¡Hola Mundo!"

2. Para avanzar el papel de la impresora, y visualizar ¡Hola Mundo! en la impresora. Hemos de notar que debemos de poner el comando de escape para que este ejemplo funcione.

Echo >PRT: "¡Hola Mundo!"

3. Para visualizar "¡Hola Mundo!"

Echo First 3 "¡Hola Mundo!"

4. Para visualizar "undo!"

Echo Len 5 "¡Hola Mundo!"

5. Para visualizar "Mundo!"

Echo First 7 Len 6 "¡Hola Mundo!"

6. Para imprimir el fichero de texto Ram:Este.texto en nuestra pantalla.

Echo Ram:Este.Texto

Ed (1.3, 2.x, 3.x) (localizado en C:)

SISTEMA

Ed es un completo editor de textos. Debido a la gran cantidad de comandos disponibles deberíamos consultar nuestro manual de Sistema del Amiga para saber cómo usar exactamente Ed.

FORMATO

1.3:

ED FROM (nombre) [SIZE (número de caracteres)]

2.x/3.x:

ED [FROM nombre] [SIZE número de caracteres] [WITH comfile]

[TABS intervalo] [WINDOW dispositivo] [WIDTH columnas]

[HEIGHT filas]

COMANDOS

FROM

Es el nombre del fichero que queremos editar. Si el fichero no existe, Ed lo creará. La palabra FROM es opcional siempre que éste sea el primer argumento de Ed.

SIZE

Da el tamaño del buffer que usa Ed. Si éste es el segundo argumento en la línea de comandos, entonces la palabra SIZE es opcional, sólo necesitamos teclear el número. SIZE es por defecto 40,000 bytes. Si nuestro buffer no es lo suficientemente grande como para alojar el fichero que estamos editando, entonces recibiremos un mensaje de atención informándonos.



WITH

2.x/3.x Sólo: Nos permite hacer un fichero de comando Ed que se ejecute automáticamente. Es un fichero de comando que contiene una lista de instrucciones extendidas de Ed que se ejecutarán cuando el fichero se ejecute. Existe en forma de script. Hemos de consultar el manual de Amiga y ver cómo poder realizar este comando script.

TABS

2.x/3.x Sólo: Nos permite ver cuántos espacios se saltarán cuando se teclee la tecla TAB. Por defecto TAB salta 3 espacios.

WINDOW, WIDTH, HEIGHT

2.x/3.x Sólo: La combinación de estos tres comandos nos permitirá abrir un Ed desde un terminal remoto. Window nos deja especificar el dispositivo (por ejemplo, AUX:). Width y HEIGHT nos permiten dar las dimensiones de la nueva ventana.

2.x,3.x Sólo: Podemos también editar ficheros binarios, no sólo texto ASCII.

EJEMPLO

1. Para editar un fichero de texto llamado EsteTexto en el directorio Work:FicheroTexto.

Ed Work:FicheroTexto/EsteTexto

2. Para editar un fichero realmente grande, de 75,000 kbytes en Work:FicherosTexto.

Ed Work:FicherosTexto/RealmenteGrande.txt SIZE 80000

**Edit (1.3, 2.x, 3.x) (Localizado en C:)****SINOPSIS**

Un editor de línea de AmigaDOS.

FORMATO

EDIT [FROM] nombreorigen [TO] nombredestino [WITH] nombrecon
[VER] nombrevr [OPT W caracteres o WIDTH caracteres] [OPT P líneas o PREVIOUS líneas]

EXPLICACIÓN

A menos que hayamos crecido con UNIX u otros editores de línea, deberíamos de intertarlo con un programa diferente (incluso Ed) antes de sumergirnos en Edit.

Lo que tiene de diferente Edit respecto a Ed (y muchos otros editores de texto) es que permite editar ficheros binarios y puede ejecutar una lista predefinida de comandos del editor de línea.

Hemos de notar que empezando con la versión 2 de Ed podremos hacer lo mismo, por lo que en realidad no necesitaremos tener ambos programas alojados en nuestro disco de sistema.

COMANDOS**FROM**

EDIT requiere el comando FROM. Informará a EDIT de qué fichero es el que vamos a editar. El fichero con nombre nombrefichero debe de existir. EDIT no lo creará como haría ED.

TO

Dirá a Edit dónde guardar el fichero una vez decidamos acabar. Si es el segundo comando de nuestro argumento, no necesitamos la palabra TO. EDIT está limitado en el hecho de que no escribirá sobre un fichero que ya existe. Si el nombre del fichero TO es el mismo que el del fichero FROM entonces antes de escribir sobre el fichero FROM éste será grabado con el nombre :t/edit.backup. El fichero con el que estamos trabajando toma su nombre y es grabado como el fichero FROM.

WITH

Especifica el fichero que será usado como entrada a las opciones del comando de EDIT. El contenido de WITH debe de ser una serie de opciones válidas para que pueda trabajar. Si WITH es el tercer argumento de una línea de comando EDIT, la palabra WITH es opcional. Si no lo usamos, deberemos de introducir manualmente nuestros parámetros.

Debido a la gran cantidad de comandos posibles deberíamos consultar el manual de nuestro sistema donde veremos cómo configurar EDIT.

VER

Nos permite especificar dónde enviar la salida de EDIT. Podemos enviar la salida a un dispositivo lógico incluyendo PRT: para imprimirlo.

OPT W o WIDTH**OPT P o PREVIOUS**

Nos permite dar el tamaño físico actual de EDIT. WIDTH nos permite dar la longitud de la actual línea. PREVIOUS permite designar cuántas líneas se mantendrán en el buffer histórico de EDIT.

El tamaño por defecto de cada línea es de 120 caracteres y el tamaño del buffer histórico es de 40 líneas. Si multiplicamos WIDTH por PREVIOUS tendremos la RAM exacta que necesitaremos para reserva de nuestro buffer de trabajo. Esta cantidad puede ser puesta con el comando STACK.

Si ponemos las opciones OPT W y OPT P, deberemos usar el comando OPT con las letras P o W.

EJEMPLOS

1. Para editar un fichero llamado MiTexto en el directorio actual por defecto:

EDIT MiTexto

2. Para editar un fichero llamado MiTexto y grabarlo bajo un fichero llamado TuTexto que tiene 5000 líneas de longitud:

EDIT FROM MiTexto TO TuTexto OPT P5000

3. Para editar un fichero llamado MiTexto y usar los comandos de editor localizados en el fichero edit.prefs (que habremos creado antes). Los datos serán grabados como TuTexto. Y, enviar todos los mensajes y verificaciones de EDIT a nuestra impresora mientras cambiamos el número de líneas a 50 y las líneas de un tamaño de 175:

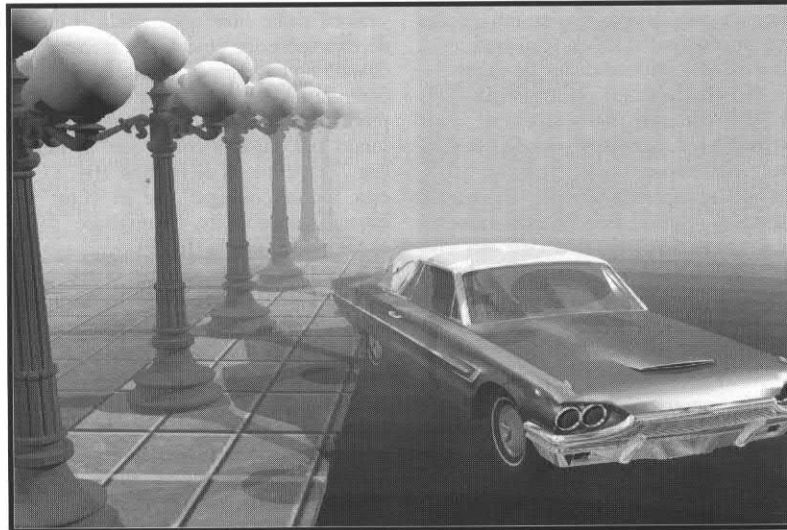
EDIT FROM MiTexto TO TuTexto WITH edit.prefs VER PRT: OPT W175 OPT P50

Ver también: STACK

Niebla en imágenes generadas por ordenador.

Paco Jaén

Bienvenidos una vez más a esta sección, que es la vuestra. Este mes vamos a comentar una imagen que de sencilla que es, es casi tonta, pero cuyos resultados han sido lo suficientemente asombrosos y de calidad como para que se llevara el primer premio en la pasada Party de S. Fernando. Como pueden ver, en ella se representa una calle que se pierde en la niebla y en la que un coche sale de un aparcamiento. Esta es una prueba más de lo que se puede conseguir experimentando y teniendo un poco, o un mucho, según cada caso, de paciencia. Al principio sólo quería algo para aprender a utilizar la niebla, herramienta que puede ser muy poderosa a la hora de representar imágenes de calidad. Primero coloqué un rectángulo en el suelo para que diera una noción más o menos acertada de la distancia a la que la niebla iba desapareciendo (fig. 1). De esta forma podría ver de qué manera afectaba al suelo y no tendría que hacer dos pruebas. Cuando hube colocado el suelo, pensé en algo que sirviera para tomar referencias de la distancia y la altura a la que desaparecía o se unía con el suelo. En fin, que busqué todas las pruebas que se podían hacer a la niebla, y pensé en una escena que me permitiera comprobar la mayor cantidad de cosas de una sola vez, para no tener que ir haciendo pruebas individuales. Esta es



casi la única forma de ahorrar un poco de tiempo.

Lo primero que coloqué fueron varios cubos a modo de referencia. De esta forma el render sería muy rápido y no me entretendría con renders largos e innecesarios (fig. 2). Cuando localicé una perspectiva adecuada, hice un render de prueba para ver cómo quedaba, sin texturas ni luces especiales (fig. 3). En el momento que la obtuve me puse a experimentar con la niebla. Al principio me costó mucho ya que no

noté que las distancias me habían salido enormes. Exactamente cada cuadro medía 2000 metros, por lo que al colocar la niebla con un nivel mínimo de un metro, me la metía en los ojos, como aquel que dice. He querido hacer una referencia especial a esto por un motivo muy concreto: a todos, o casi todos, nos pasa muchas veces que nos olvidamos de las distancias del grid, y esto nos puede llevar a pruebas que no nos den ningún resultado, con el consecuente desánimo. A lo tonto, a lo tonto, las

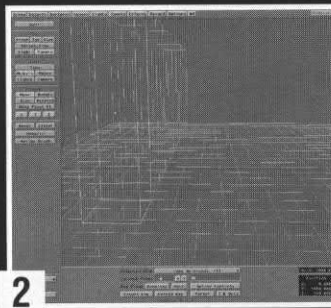
Paco Jaén les introducirá en un momento en el manejo de la niebla con el programa LIGHTWAVE 3D. Pero también les dará unos interesantes consejos para optimizar el tiempo que pasen delante de este magnífico programa.

En el número 12 de Amiga.InFo pueden encontrar otro artículo sobre LightWave 3D, titulado "Fotografía Virtual con LightWave 3D".

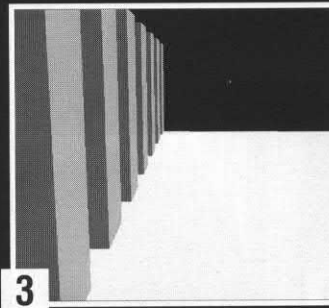
LA FOTO, PASO A PASO.



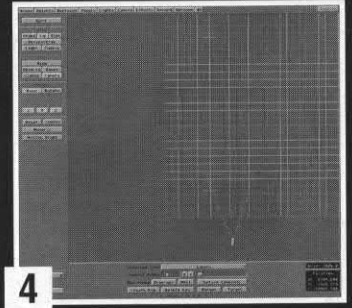
1



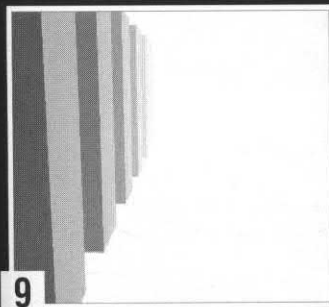
2



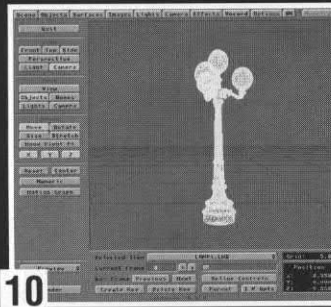
3



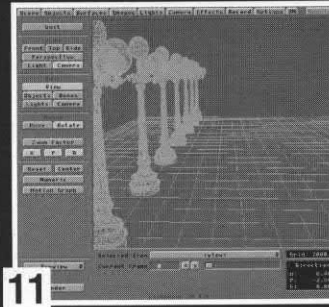
4



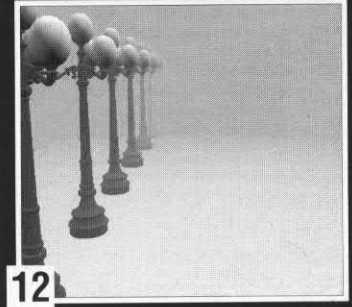
9



10



11



12



distancias son un valor muy importante a tener en cuenta en todas nuestras obras. Nos ayudarán a que las perspectivas que queramos tomar coincidan con las de la realidad, dándonos la oportunidad de implementar estas imágenes dentro de imágenes reales, y de meter objetos dentro de estas imágenes que estén acordes con las medidas del resto de los objetos con los que deba interactuar. Nos permitirán dar con una mayor facilidad los valores a las nieblas o profundidades de campo..... En fin, nos resultarán mucho más útiles de lo que yo recuerdo en estos momentos. Lo iremos viendo con el paso del tiempo.

Una vez superado este pequeño bache, me surgió otro, aunque este tuvo un fácil remedio. Calculé a ojo las distancias mínimas y máximas, mirando desde arriba el global de la escena y comprobando cuánto se alejaban los objetos de la cámara (fig. 4). Cuando lo comprobé me fui al menú de efectos y

coloqué las distancias que había calculado (fig. 5). Hice un render de prueba y vi como los objetos se perdían en la niebla, pero allí donde acababan éstos y el suelo, quedaba un enorme espacio en negro (fig. 6). La niebla no es sólida. El programa no usa nieblas de verdad, por lo que no hay gotitas de agua en suspensión que se pongan delante de nuestros ojos y hagan que no veamos nada, sino que simula el efecto de ésta sobre los objetos, de manera que cuando no hay ningún objeto la niebla es como si no estuviera. Para solucionar el problema, tan sólo tuve que poner el fondo del mismo color que la niebla (fig.7) en el menú de efectos (fig. 8), de esta forma conseguí que el color del espacio que quedaba no resaltase sobre el color de la niebla (fig. 9).

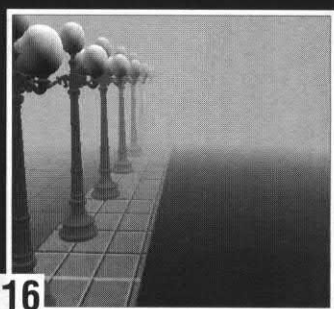
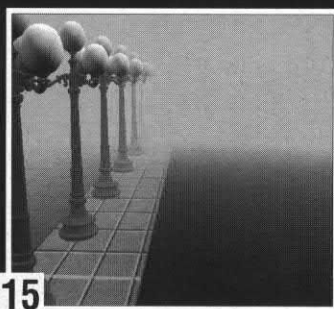
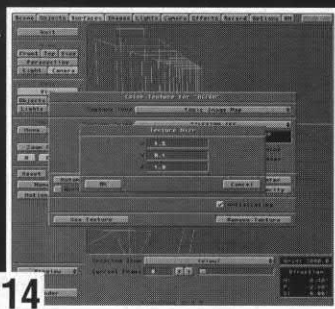
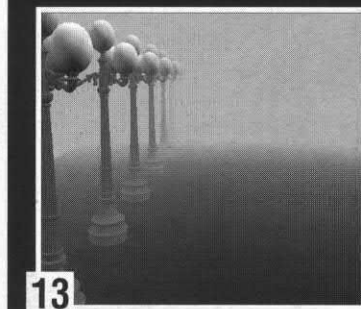
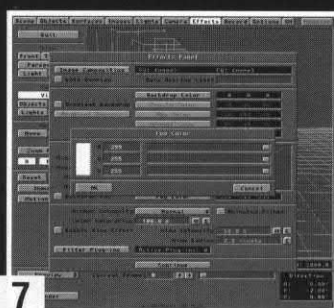
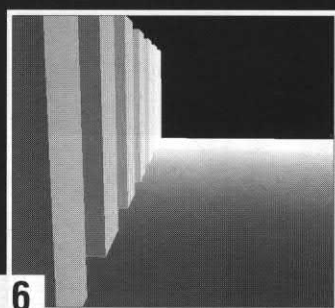
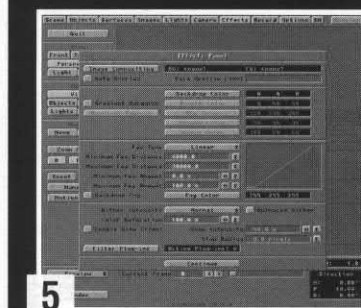
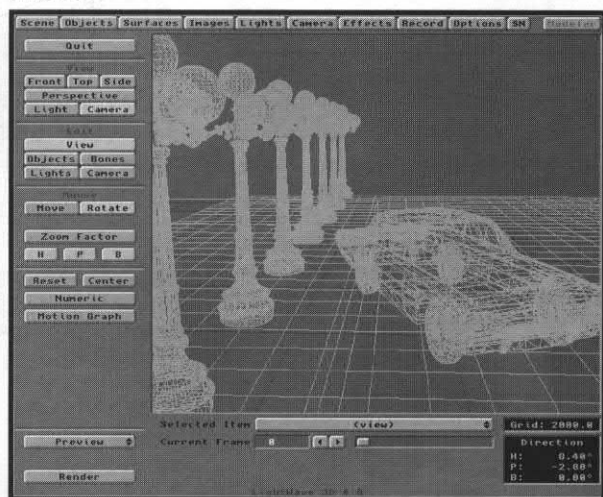
Inmediatamente se me vino a la cabeza cómo podría darle un uso más adecuado a esta imagen. Se asemejaba demasiado a una calle como para no verle el parecido, de forma que sustituí los cubos por farolas (fig. 10).

Las farolas, como casi todos los objetos que uso, las saqué del Light Rom 2, y las coloqué en los mismos sitios que los cubos, escalándolas para que fuesen lo más aproximado posible y así aprovechar los valores que había tomado antes (fig. 11). Luego realicé una prueba, para ver si el resultado era correcto, y lo fue, aunque faltaba una cosa. El suelo era blanco, y eso no parecía real (fig. 12). Tenía que ponerlo de algún color, preferiblemente negro, y pensé que me daría los problemas que me dió el fondo, pero no fue así (fig. 13). Recordemos que la niebla, o mejor dicho, su efecto, afecta a los objetos, sea cual sea su color. A lo que no afecta es a su entorno vacío. El inconveniente ahora es que no me gustaba el borde del suelo en la parte

izquierda de la pantalla, de forma que coloqué una "acera", al pie de las farolas, para darle un mayor realismo ambiental. Al fin y al cabo, es lo más común: encontrarse con aceras en las calles.

Para que fuese convincente, busqué una textura que fuese de acera, y una vez más, el utilísimo LR 2 fue la solución perfecta. Una imagen en 24 bits llamada "Tilestone" me pareció perfecta a primera vista, y en cuanto hube modificado los parámetros del tamaño de la imagen y los reduje a la mitad (fig. 14), los resultados fueron más que satisfactorios (fig.15). Pero aún así podía quedar mejor. Sólo para hacer pruebas, coloqué la misma imagen a modo de bumpmap, con las mismas características de tamaño, pero con un valor de 100%, de manera que simulara el relieve de las losas de las aceras de verdad. El resultado fue de un realismo impresionante. El resultado era perfecto (fig. 16), al menos era exactamente lo que yo quería conseguir. Ahora sólo me faltaba rellenar con algo la parte derecha de la imagen, y ya que estamos en una calle, qué mejor que un coche para rematar la escena. Una vez más mi querido LR 2 me sacó del apuro. Un Thunderbird del 64, coche que me fascinó desde el primer día que lo vi en el CD, fue la elección que tomé para terminar la imagen, colocado de forma como si estuviese saliendo de un aparcamiento (fig. 17). Por último, coloqué tres luces, una por cada punto de luz que debería ser las bombillas de las farolas y las coloqué mirando hacia donde se supone que debería mirar cada bombilla, de forma que las sombras daban justo encima del coche. De esta forma acabé la imagen (foto cabecera). ■PQ

FIGURA 17
La imagen está a punto. El resultado final se puede apreciar en la foto que encabeza el artículo.



SoundStudio v1: la última generación de tracker.

J.L Ceprià

Introducción

La historia de los trackers en Amiga es larga y llena de momentos de gloria. De hecho, el Amiga fue concebido, como muy bien conocen todos, para ser un ordenador revolucionario tanto en aspecto gráfico como en sonido. Hacer que estas capacidades puedan ser explotadas por la mayoría de usuarios depende, en gran medida, del software disponible. Y es aquí donde los trackers adquieren una gran importancia puesto que estas aplicaciones han permitido la creación de la mayoría de músicas para demos y juegos.

En espera de la aparición de algún nuevo ordenador con una capacidad musical superior, los usuarios de Amiga deben ser conscientes que las posibilidades del Amiga 1200 y Amiga 4000, sobre todo en el momento que son acelerados, no eran aprovechadas al 100 por 100 hasta la aparición de SoundStudio, el último MED de Kinnunen.

Por este motivo, a partir de este mes, vamos a empezar una serie de artículos sobre SoundStudio V1, artículos que pueden ser de gran ayuda para aquellos usuarios que aún no se han atrevido, por razones varias, a realizar sus propias canciones.

SoundStudio v1

Este programa no deja de ser un tracker de tipo MED, pero a diferencia de sus predecesores incluye toda una serie de novedades que aprovechan la mayoría del nuevo hardware que ha aparecido en el mercado durante el último año -léase aceleradoras, digitalizadores...-

La capacidad que más atrae la atención es la posibilidad de utilizar 64 voces de polifonía a la vez, utilizando la opción del MIX CHANNEL MODE. Pero las cuentas están muy claras: si el Amiga sólo dispone de cuatro canales de sonido, ¿cómo es posible pasar a 64?

Y es en este punto donde el

procesador que dispongan toma una gran relevancia, puesto que lo que el programa realiza es una mezcla de los samples de los diferentes canales, para disponerlos en los cuatro del Amiga. Sobre esta filosofía trabajaban trackers más antiguos como el StarTracker o Oktalyzer, en una época donde la velocidad de los procesadores era extremadamente menor. Así, la relación que se establece es la siguiente: a más velocidad de proceso, más calidad de sonido.

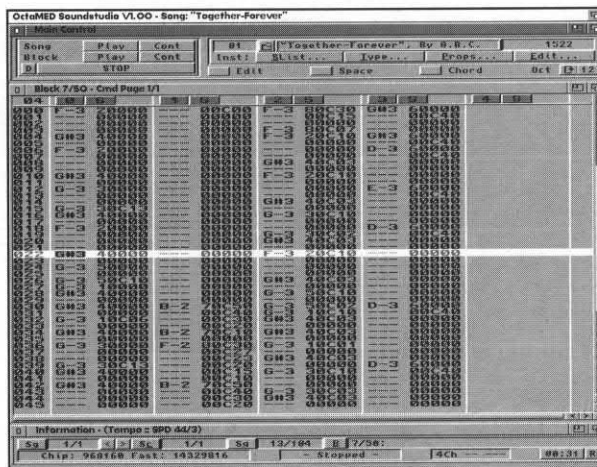
SoundStudio también ofrece otras posibilidades, que de bien seguro agradecerán los compositores de trackers. Ahora se pueden aplicar efectos de echo, cross echo y stereo separation en tiempo real, alterar la disposición de canales L/R de cada pista; introduce más comandos player y una mayor precisión en el loop de samples, con la mejora en el manejo de los samples que esto supone, y aumenta el número de octavas a seis, dos más graves y una aguda (C-1 a B-6).

Pero hay dos novedades que, seguramente, entusiasmarán a los usuarios. La primera es la desaparición del límite de 128K por sample. De esta forma, el tamaño de los samples sólo depende de la memoria fast disponible, aunque los módulos con samples grandes pueden tener problemas de reproducción a través de players. La segunda es la posibilidad de grabar directamente a disco duro varias pistas de un módulo, de forma que después es posible reproducirlas como si de un sample se tratara.

Pero dejémosnos de teoría y pasemos a la acción. Preparen sus papeles pentagramados que vamos a conocer a SoundStudio v1.

Las pantallas principales

En este primer capítulo van a familiarizarse con las tres ventanas que aparecen por defecto en SoundStudio. Básicamente, pueden realizar sus



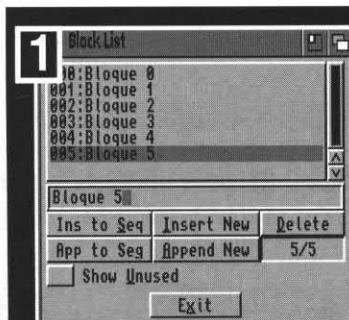
composiciones con sólo conocer por encima las opciones que presentan.

La primera ventana que pueden encontrar es la de Main Control, o control principal. En esta ventana encontrarán tres partes diferenciadas. En primer lugar tenemos los controles de puesta en marcha y parada, diferenciando entre toda la canción o un solo bloque. Se incluye una D (delay), que una vez seleccionada hará que el programa espere la entrada de una nota para poner en marcha la canción. El segundo panel es el que se utiliza para administrar los instrumentos. A partir de aquí pueden cargar un instrumento, desde una lista preparada o de cualquier directorio, modificar las propiedades o editarlo directamente. Debajo de este panel encontrarán cuatro parámetros con los que poder empezar a componer: edit, space, chord y oct.

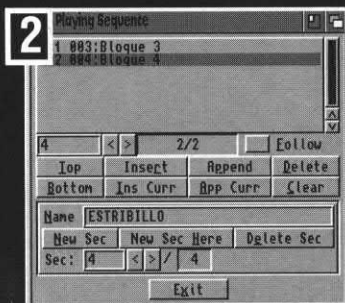
La segunda ventana es, haciendo un símil musical, el pentagrama. La ventana de edición de bloques les permitirá entrar las notas y los efectos a aplicar a cada nota. En ésta se pueden visualizar todas las pistas (tracks) que se utilizan, aunque si el tamaño de pantalla es

El nuevo programa de Kinnunen no representa un cambio en la filosofía de los trackers, ya que es más bien continuista. Pero a diferencia de otras evoluciones, SoundStudio v1 sabe aprovechar las nuevas capacidades de los Amiga, exprimiendo el procesador al máximo y posibilitando el uso de tarjetas de sonido externas.

ESTRUCTURANDO UNA CANCIÓN



Introducimos los bloques.



Ordenamos los bloques dentro de cada frase.

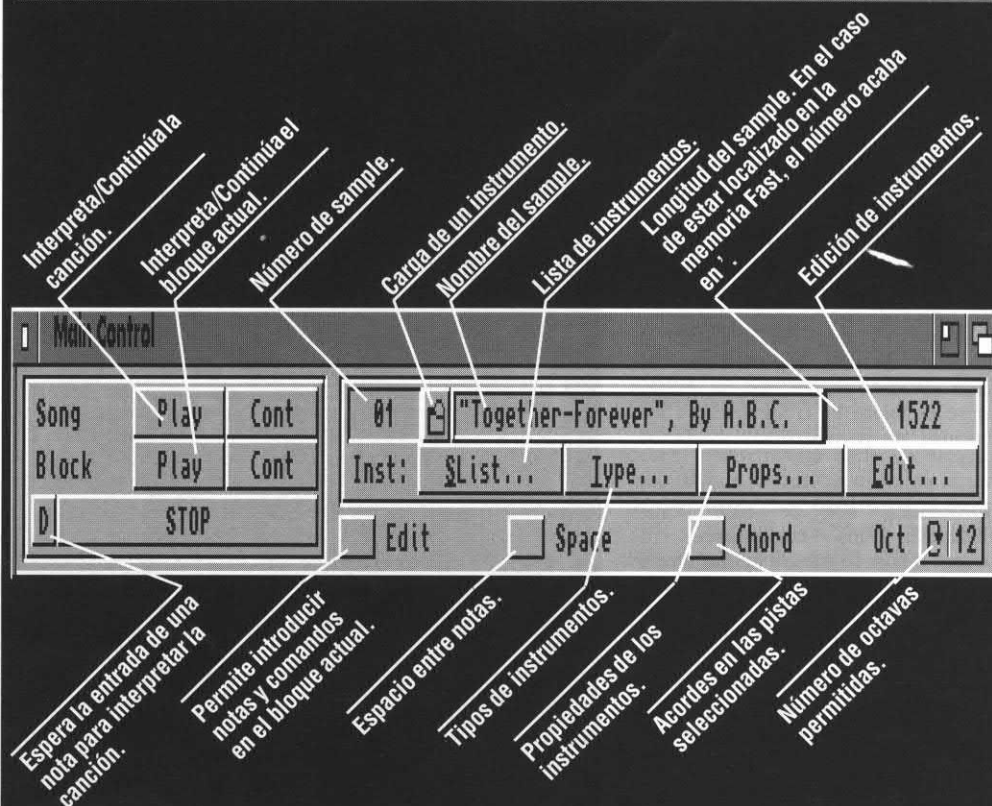


Por ejemplo, la frase A está compuesta por los bloques 0, 1 y 2.

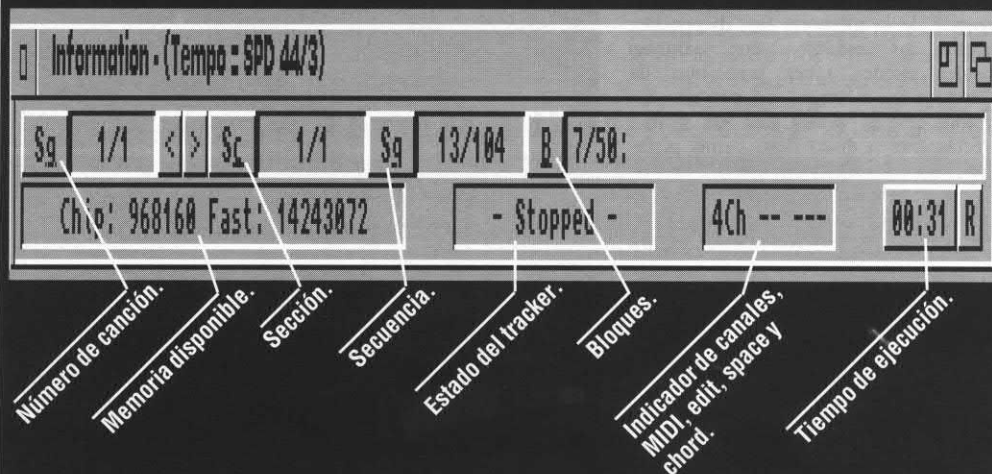


Finalmente sólo han de ordenar las diferentes frases dentro de la Section List.

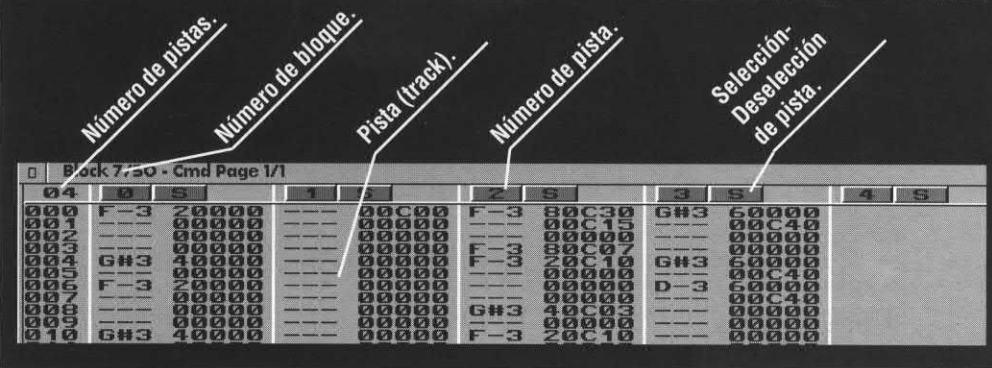
PANEL DE CONTROL PRINCIPAL



PANEL DE INFORMACIÓN



EDICIÓN DE LAS PISTAS



pequeño y las pistas son muchas tendrán que utilizar el deslizador de la ventana para poder verlas todas.

La última ventana se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Aunque es nombrada como ventana de información, es a través de esta ventana que es posible acceder, editar y ordenar los diferentes bloques, secuencias y secciones de una canción. La información que proporciona es de diferente especie. Pueden encontrar desde el estado del tracker (playing-stopped), el número de canales utilizados, el tiempo de ejecución, la memoria disponible (tanto Chip como Fast), hasta el bloque, sección o parte de la secuencia que se está ejecutando.

Bloques, secuencia y secciones

Ahora vamos a pasar a la acción concreta. Imaginemos que nos encontramos ante una canción que tiene cuatro partes diferentes, una frase A, una frase B, una frase C y un Estribillo. Los bloques 0,1 y 2 corresponden a A, los bloques 0 y 3 a B, 0,1,2 y 5 corresponden a la frase C y los bloques 4 y 5 forman el Estribillo.

Una vez la estructura de la canción está definida sólo hay que ponerse a ordenar los diferentes bloques de forma que suenen en el orden que necesiten. Para esta canción se han entrado 6 bloques diferentes, que podrán encontrar en el menú de bloques. Abriendo el menú de secuencia (playing sequence) es posible definir las secciones de la canción, o en otras palabras, las secciones. Una vez definidas las cuatro secciones que se utilizan (frases A, B, C y Estribillo) sólo resta ordenarlas a gusto del músico, desde el menú de sección -section list-. En este caso se dispondrán de la siguiente forma: A, B, Estribillo, A, Estribillo, B, C. Ahora la canción ya está preparada para ser ejecutada en el orden establecido, con sólo seleccionar play.

Hay que advertir que no siempre es necesario utilizar las secciones. Únicamente entrando los bloques a interpretar y el orden de ejecución en la playing sequence es suficiente para componer una canción. El programa entiende que sólo hay una sección definida y es ésta la que se interpretará. Las secciones, pero, son muy útiles cuando una serie de bloques se repite más de una vez, ahorrando tiempo y clarificando enormemente el esqueleto de la canción.

Secciones...

En principio puede parecer un poco confusa la utilización de secciones en una canción. Esto no debe hacerle desaprovechar las posibilidades que el uso de las mismas proporciona. En sólo cinco minutos se pueden hacer con el manejo completo de esta opción. Una simple práctica, como la propuesta que les he hecho, basta para entender el funcionamiento de las simples pero potentes secciones. ■ JLC

Teléfono : 93-3537267

Fax : 93-2762542

Internet:: www.hyquest.com

Venta Directa de Cd-Roms + Complementos

CD-DIRECT

Servicio de Grabación y Duplicación de Cd-Roms

OFERTAS NAVIDAD 1996

NOVEDADES CD-ROM

Aminet 15
Aminet 14
Light Rom 4
Wordworth 6
Light Rom Gold
Meeting Pearls IV
Wordworth 6 Office
Workbench Add Ons
The Kara Font Collection
Blue Box Backgrounds Pro
In to the Net (Incluye MIAMI V1.0)
Geek Gadgets -Amiga Developer Env.

2300.-
2300.-
5900.-
13900.-
5900.-
1600.-
17900.-
3100.-
7100.-
6600.-
4200.-
2700.-

NOVEDADES JUEGOS

Ruffian Disk3,5
Valhalla 3 Disk3,5
Kang Fu CD-Rom
Blobz AGA Disk3,5
Card Games CD-Rom
Fighting Spirit CD-Rom
Wendetta 2175 CD-Rom
Football Masters Disk3,5
Capital Punishment Disk3,5
Nothing But Tetris CD-Rom
Touring Car Challenge Disk 3,5
Alien Breed II Killing Grounds Disk

3400.-
4300.-
4600.-
3900.-
3200.-
4900.-
3600.-
3900.-
4900.-
2900.-
3100.-
5100.-

OFERTAS CD-ROMS HASTA AGOTAR STOCK!!! A 1500 PTAS

CDPD COLLECTION
CD PD2 COLLECTION
CD PD 3 COLLECTION
CD PD 4 COLLECTION
DEMOMANIA I
FRESH FISH VOL.7
FRESH FISH VOL.9
FRESH FISH VOL.10
GAMES & GOODIES 3
GOLDFISH I
HOTTEST 4 PROFESIONAL
IMAGINE CD VOL.2.0

LIGHT ROM 1
LIGHT ROM2
LSD & 17 BIT COMPENDIUM 1
LSD & 17 BIT COMPENDIUM 2
LSD & 17 BIT COMPENDIUM 3
THE DEMO COLLECTION
THE DEMO 2 COLLECTION
17 BIT COLLECTION
17BIT CONTINUATION
17BIT PHASE 4
17 BIT 5 DIMESION
ULTIMEDIA 1+2

MEGAHITS 1
MEGAHITS 2
MEGAHITS 3
MEGAHITS 4
MEGAHITS 5
MEGAHITS 6
MEGAHITS 7
UTILITIES PROFESIONAL
SOUNDS TERRIFIC
THE CD EXCHANGE #1
SOUND & VISION CD

HARDWARE, SOFTWARE Y COMPLEMENTOS

Simpatica control Frame a Frame Video
Blitz Basic v2.1 Inglés
Diavolo Backup Profesional V3.0 Inglés
Directory Opus V5.5 Inglés
Ide Fix CD File System + Emulación CD32
GP-Fax Inglés
Turbo Print 5.0 Castellano
CD-Creator + Grabadora JVC 4X, REC 2X
Maxon Cinema 4D Pro Inglés
Squirrel SCSI II A1200
Surf Squirrel SCSI II + RS232 High Speed
Aura Digitalizador 16BIT
M-TEC Turbo 030/42Mhz Copro 8MB
Blizzard 1230/50 IV
Blizzard 1240/40 IV A1200 Torre
Blizzard 1260/50 IV
Blizzard 1230/1260 Interface SCSI-II
Blizzard Cyberstorm MK-II 60/50
Cyberstorm Interface SCSI-II

18900.-
6900.-
9900.-
12900.-
6900.-
7900.-
9900.-
99000.-
38900.-
9900.-
16900.-
14900.-
39900.-
29900.-
59900.-
105900.-
17900.-
116900.-
19900.-

Interface SX-1 CD-32
Interface para Teclado PC o Amiga A1200
Floppy Externo 1,76MB HD No Driver
Siamese Red Amiga - PC
Copro 882 / 50 MHZ Blizzard 1230
Guru Rom Controladora C= 2091
The Real Floppy FIX + James Pond 3
Interface PCMCIA 4 Dispositivos ATAPI
Interface 4 dispositivos + CD 8 x + 3 CDS
Interface 4 dispositivos + Cd 10 x + 3 CDS
Interface 4 dispositivos +Multicarga 4 Cds
MPEG decoder externo
Vidi Amiga 24RT Digitalizador 24 Bit
Floppy Interno A1200/500
Adaptador HD 2,5 a 1x 2,5 y 1 x 3,5 A1200
Modulador TV A500/2000
Scanvideo Genlock SL-10
Scanvideo Genlock SL-15 Dos Faders
Scanvideo Genlock SL-20 Y/C Dos Faders

15000.-
9900.-
17900.-
28900.-
13900.-
8900.-
4900.-
19000.-
38900.-
41900.-
36900.-
39900.-
28900.-
7900.-
2300.-
8900.-
26900.-
36900.-
66900.-

AMIGA 4000T 40/25 2MB CHIP Y 4 MB FAST, FAST SCSI-II, HD IGB FAST SCSI-II
AMIGA 1200 6MB RAM COPRO MAGIC PACK

329.000.-
69.900.-

Para información detallada de los Cd Roms como de los Periféricos solicita nuestra lista de precios o bien visita nuestra pagina WEB en Internet. Tendrás puntual informacion de las novedades y ofertas de cada mes. También encontraras Información de CD Roms para PC y de Adultos (XXX).

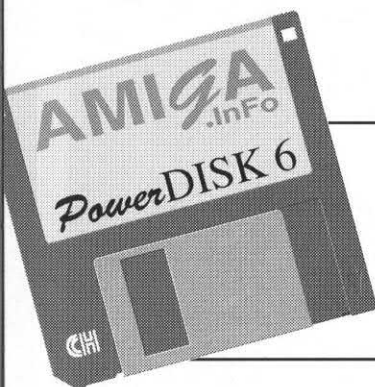
Subscríbete a Aminet:

6 Numeros de Aminet con Portes incluidos + Pin Aminet de Regalo

13.200.-

12 Numeros de Aminet con Portes incluidos + Pin Aminet + Taza Aminet de Regalo

26.000.-

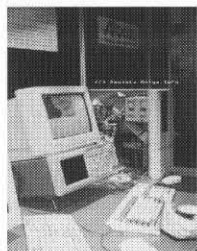
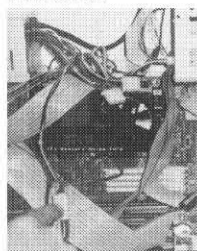


Power Disc 6

Para el Power Disc 6 hemos decidido incluir un poco de todo: desde documentos de hardware hasta un juego para distraer el ánimo. 880K repletos de lo último aparecido en el maravilloso mundo de Amiga. Por cierto, ¡no se pierdan las imágenes exclusivas de los nuevos Power PC de phase 5!

Por Joan Lluís Ceprià

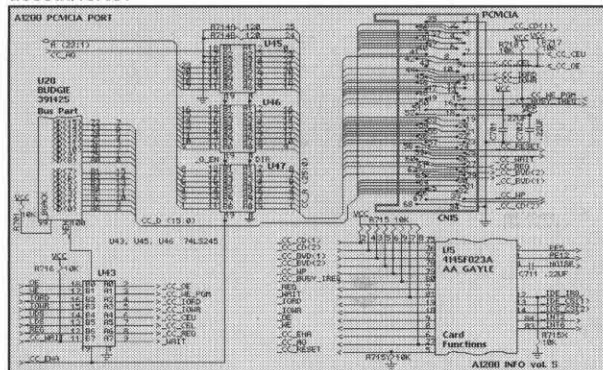
Estas y otras imágenes las pueden encontrar en el directorio Power PC.



Easy, ¡busca, busca!



Los secretos de la PCMCIA, al descubierto.



A1200INFO5

Este fichero está destinado para los usuarios manitas que se dedican a hacer montajes con el Amiga (y se la juegan, porque ya conocemos cómo está el mercado de reparaciones). Por tanto, antes de tocar nada, más vale conocer al detalle cada pieza del ordenador. En A1200INFO5 encontrarán un esquema detalladísimo del puerto PCMCIA, así que, si ahora quieren utilizar este puerto para alguno de sus montajes, conocerán con exactitud su funcionamiento, reduciendo las posibilidades de un siniestro total.

EasyFind

Los desmemoriados suspirarán aliviados al conocer que existe una utilidad capaz de encontrar cualquier fichero en el disco duro. EasyFind recorrerá todos los rincones de su disco hasta encontrar aquella aplicación que daban por desaparecida. Pero vayan pensando que quizás es más rápido tener ordenado el disco duro...

ObjectView210

Seguramente muchos de ustedes no estarán del todo contentos con la aplicación MultiView de su Workbench. No es muy rápida y en ocasiones no da toda la calidad de imagen que cabría esperar. Para sustituir (o complementar, a gusto del usuario), les proporcionamos esta pequeña aplicación, más rápida y con una capacidad de expansión grande.

Stylus300

¡Atención, driver para la colección! Poca cosa más a añadir. Los poseedores de una Stylus300 de Epson apreciarán en su justa medida esta aplicación.

QT1.2

Aquí tienen un QuickTime player para Amiga, preferiblemente rápidos. Con él podrán visualizar animaciones en formato JPEG, RLE, Road Pizza y Cinepak. Lo requerimientos mínimos para poder utilizarlo son los siguientes: un 68020, AmigaOS 3.0, AGA o CyberGraphX y

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...)

mucha memoria. Las ventajas que tiene respecto a otros players es la velocidad, el tamaño del fichero, la capacidad de soportar tarjetas gráficas de 24 bits, las mejoras en el sound handling y un modo HAM8 real, si el procesador es suficientemente rápido.

MD-syfont

Si la fuente Topaz de su Workbench no les acaba de convencer pueden probar de cambiarla por esta otra. No les aseguro nada, porque esto va a cuestión de gustos, pero...

PCTaskGuide

Si disponen del PCTask no dejen de leer este guide, con extensa información sobre el funcionamiento de este emulador. De esta forma podrán aprovechar mucho más a fondo las capacidades de este programa.

MakeGuide

El título ya lo dice todo. Si quieren convertir sus documentos en cómodos guides no duden en utilizar esta aplicación.

ASokoban3

Y para finalizar la selección, un jueguito de Workbench. ¡A mover muros de un lado para otro! *gale*

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 estás interesado en alguna utilidad que aparezca en este disco, tienes tres opciones para conseguirlo. Apunta:

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

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

¡ATENCIÓN!

Consultas y Respuestas

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... ¡Anímesese y escríbanos!

PCTASK y CDROM

Francisco Lucas.
Madrid.

Hola mi nombre es Francisco Lucas Ruiz enhorabuena por vuestra revista es fantástica. Mi equipo: Amiga 1200, aceleradora Blizzard IV 68030 a 50Mhz y coprocesador, 8Mg de Ram, HD IDE 1Gb, CD-Rom x4. Mi pregunta es: He instalado el PCTask 3.0 y copiado el fichero PCTCDROM.Sys que trae. Me funciona bien pero cuando quiero acceder al CD-Rom para leer CDs no me funciona. Me podéis decir la línea que tengo que poner en el Config.Sys y Autoexec.Bat o que tengo que hacer para poder leer los CDs de Pc. Gracias.

Desde el PCTask es posible acceder a cdroms de PC, pero para ello primero hay que colocar la siguiente línea en el fichero config.sys:
DEVICE:C:\PCTCDROM.SYS/D:scsi.device,1 donde "1230scsi.device" ha de ser el dispositivo donde esté conectado su CDROM y el "1" es la unidad del bus SCSI que ocupa.

Recuerde que necesita copiar el fichero PCTCDROM.SYS que se incluye en el PCTASK en su partición de PC.

Después, en el fichero autoexec.bat hay que añadir esta línea:

c:\mscdex /V /D:mscd001 /L:E

En cuanto al CD de Amiga.InFo, no podrá acceder normalmente desde un PC, ya que nuestro CD tiene nombres de más de 8 caracteres tanto en ficheros como en directorios, por lo tanto, le será difícil poder extraer algún fichero desde DOS.

Estadística

Iván Portela López.
La coruña.

Estimados Amigos:

Soy un estudiante de 5º de Sociología que se ve en la obligación de trabajar en clase con un PC y con un programa estadístico llamado SPSS (Special Package for Social Science). Debido a los altos requerimientos de Hardware que necesita el programa, me es posible utilizarlo mediante emulación por software en mi A-1200 (Blizzard IV- 50Mhz + 8Mg + 1,2Gb HD + CD). Por lo tanto planteo las siguientes cuestiones:

* ¿Existe el susodicho programa (SPSS) para el Amiga? ¿De no ser así, hay alguno de características similares (principalmente para el análisis estadístico)? ¿Podría conseguir buenos resultados emulando por Hardware?

Desafortunadamente no conocemos ningún programa de estadística disponible para Amiga que pueda servirte para tus necesidades.

Para conseguir buenos resultados emulando por hardware lo mejor es disponer de una tarjeta con un procesador Intel, como la Vortex o similar. El PCTask es demasiado rudimentario para casi todo.

La Emplant y su módulo de PC también sería otra opción a considerar, aunque próximamente aparecerá otro emulador por soft llamado PCx que sustituirá a la Emplant y al PCTask por obtener un mayor rendimiento.

A500 y GVP A530

Josep Sobirats i Ferré.
Tarragona.

Hola, mi equipo esta formado por un A-500 con una aceleradora A-530T, un disco duro Quantum de 516Mg y un HP Deskjet 500C, y tengo los siguientes problemas:

1. Cuando reseteo el ordenador, se me resetea también la impresora. Esto es normal? Se lo pregunto porquien la escuela tenemos la misma HP conectada a una pecera y esto no ocurre.
2. Para que me funcione más programas utilizo el programa Zquick que me emula la Rom 2.04, el problema que tiene es que me "chupa 1Mg" de Fast. Este programa la emula al 100% o es mejor comprar el chip de la Rom?
3. El diccionario en castellano para los procesadores Final, funciona también con el Final Copy 1.3 o solo con la versión 2? Existe algún diccionario en castellano para el Pro Write 3.3?
4. Para usar en CD-Rom con la A530 con mi Rom funcionaria o se necesitaria la 3.x?, lei en una respuesta a una carta que el CD-Rom se tiene que colocar con el último de la cadena de perifericos de la 530, porque si no era así la controladora no lo reconocia. ¿Me lo pueden aclarar un poco?.
5. Como se pueden crear cortinas de humo con el Imagine?
6. Para la A-530 se necesitan Simms exclusivamente de GVP de 32Bits o funcionan todos los standar de 32Bits?
7. Puedo con mi equipo conectarme a Internet con un moden de 14.400 Bauds?



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.

1. Sí, es normal. Aunque eso depende del cable de la impresora. Los hay que tienen la señal de reset conectada y la impresora se resetea junto con el ordenador y hay cables que no. En Amiga, es recomendable utilizar cables sin reset para evitar posibles problemas con el CIA.

2) EL ZKick no emula a una ROM, en todo caso lo que hace es cargar una imagen de la ROM 2.04 en su memoria RAM y de ahí que como mínimo pierda 512kb. La opción más ventajosa es la de tener el Kickstart en ROM, puesto que no ocuparía memoria RAM y sería más compatible con algunas aplicaciones.

3) El diccionario debería funcionar también con su versión de Final Copy, aunque nosotros sólo lo hemos probado con la versión II. De momento, es el único diccionario en castellano que funciona con este tipo de programas.

4) La 3.1 es recomendable para obtener una mayor compatibilidad con los programas actuales, pero no es imprescindible si tiene la 2.04. En el caso del CDROM, con la 2.04 es posible utilizarlo con un sistema de ficheros como AmiCDROM disponible en dominio público. Teóricamente deber ser posible conectar un CDROM SCSI a su A530, aunque en la práctica se han detectado algunas incompatibilidades con algunas versiones de A530. Algún usuario nos ha comentado que colocando la unidad SCSI como la última de la cadena de bus se solucionan los problemas, aunque nosotros no lo hemos podido comprobar. Para esto únicamente tiene que modificar los jumpers del CDROM de forma que se configure como el dispositivo 6, por ejemplo.

5) Sería demasiado extenso explicarle el funcionamiento del Imagine, pero no se preocupe, ya que se está preparando un tutorial sobre este excelente programa 3D. En ese tutorial encontrará respuesta a su pregunta.

6) No es posible utilizar memoria SIMM normal en la A530 puesto que los señores de GVP así lo decidieron, con la excusa de que su memoria era más rápida y debía ser especial. Ahora, se encuentran que su memoria es más lenta que los actuales SIMMs y además, sus tarjetas son incompatibles y el usuario tiene grandes dificultades para encontrar los apropiados de GVP.

Todavía queda algún distribuidor que puede que tenga en stock

memorias GVP, o también puede consultar el mercado de segunda mano.

7) Sí que es posible (pero es recomendable tener la ROM 3.1) acceder a Internet con su equipo.

A500 y CDROM y PC

Emilio José Ortiz.
Badalona. (Barcelona).

¡Hola, Amiga.Info!. Mi nombre es Emilio y antes de nada me gustaría felicitaros por la magnífica ayuda que estáis prestando a un ordenador tan magnífico como el AMIGA.

Poseo un A500 con WB 2.1, 1/2Mg de Chip Ram más la ampliación de 1/2 Fast Ram. Hace un par de semanas he comprado un disco duro de segunda mano de 160Mg (HD Quantum). En la placa de la controladora indica IMPACT A500 HD (1988) que supongo será IDE. Además dentro de la caja del disco duro tengo instaladas 2Mg (IMPACT A500-2MG AUTOBOOT/RAM MODULE). En definitiva, creo que tengo 1/2 de Chip Ram y 2 y 1/2 de Fast Ram. Mis preguntas son las siguientes (os advierto que mi nivel de informática es muy bajo):

1. He decidido instalarle un CD-Rom, pero por lo que he leído en vuestra revista no es posible conectarlo a la controladora IDE de mi disco duro. ¿Quiere decir esto que no podría tener conectado al mismo tiempo un CD-Rom y el HD? ¿No hay nada a nivel de Hardware que me permita conectar el CD Rom sin tener que cambiar la controladora por una SCSI?

2. En el supuesto de que comprara el CD Rom, ¿Podría servirme posteriormente para un PC, ya que además del AMIGA poseo un incompatible 486 DX2 66 con un CD 2x?

3. He oído hablar de un supuesto emulador de AMIGA para Pc denominado UAE. Con dicho emulador, ¿Podría cargar juegos de AMIGA en mi Pc? Si no fuera así, ¿Podría al menos utilizar el CD del Pc y mediante el emulador y el DOPUS pasar programas de vuestro CD para que una vez pasados a disquette puedan correr normalmente en mi A500, o después no sería capaz de reconocerlos como disco DOS mi A500?.

He visto también que hay un emulador para SNES, y la pregunta es la misma que anteriormente. ¿Son capaces de correr juegos de SNES en un A1200 o A500? Si la respuesta es

afirmativa, ¿Donde pueden encontrarse dichos juegos? ¿Servirían los copiados mediante Wildcard?

4. ¿Sería interesante comprarse ahora un A1200 de segunda mano, o es mejor esperarse a ver hacia donde va el AMIGA con VisCorp? ¿Me servirían mi HD y el CD?.

5. ¿Es verdad que van a salir más juegos para AMIGA, ahora que ClickBoom ha prometido que va a versionar juegos de otras plataformas o todo va a quedar en nada como desgraciadamente está ocurriendo ultimamente con todo lo relacionado con el AMIGA?.

6. Por último. ¿Podría decirme si compañías como OCEAN, CORE, PSYGNOSIS, E.A....siguen programando para AMIGA o sólo queda de todas ellas T17?.

1) El problema de las controladoras IDE antiguas es que no están preparadas para soportar los comandos ATAPI necesarios para controlar el CDROM Atapi. Si no tiene el dispositivo correcto (y este es el principal problema, ya que de momento sólo existe para el puerto IDE interno del A1200/A4000 y de algunas controladoras actuales como las Oktagon) no podrá hacer funcionar el CDROM aunque lo conecte al bus IDE correctamente.

2) Si se compra un CDROM Atapi-Ide no tendrá ningún problema con su PC, pero sí con el Amiga...

3) Con UAE puede correr programas y juegos de Amiga en un PC, pero a una velocidad muy lenta y con algunas incompatibilidades. Para que se haga una idea, con un Pentium 166 MHz consigue emular a un A500 a 7.14 Mhz... En cuanto al emulador de SNES únicamente existen rumores pero nunca hemos visto nada parecido.

Si quiere transferir ficheros entre su PC y el Amiga (ya sea desde el CD de PC o de su disco duro) puede utilizar una conexión serie y el programa PC2Amiga distribuido en disquette de portada de Amiga.InFo

4) Si su HD es IDE y el CD es Atapi le servirían perfectamente para un A1200. Tal y como está de incierta la situación de VisCorp, si necesita un A1200 adquieralo ya y no espere a que salga un modelo nuevo de Amiga

5) Clickboom ha prometido crear juegos muy buenos y la prueba la tienes con el Capital Punishment. Esperemos que continúen así.

6) Tristemente de las compañías que has nombrado sólo queda Team 17.

¡ATENCIÓN!

Este mes y como excepción sólo hemos podido incluir dos páginas de consultas debido a la extensión del reportaje especial de la feria de Colonia. En el próximo número se volverá a las cuatro o cinco páginas habituales de esta sección, por supuesto, las cartas no contestadas ahora pasan al siguiente número automáticamente.

AMIGASHOP

CAMBIO, COMPRA Y VENTA DE HARDWARE DE AMIGA DE OCASIÓN

DRACCO 060/50 CD-ROM TOCCATA, VLAB	040/28 A3000 16MB RAM	85.000.-
MOTION, 16MB RAM, HD 2GB HD AV (NUEVO))	725.000.- 020/25MHZ 1MB 32BIT COPRO	20.000.-
A4000/040 16MB RAM, HD540, CDROM, TOWER	210.000.- 020/16MHZ COPRO 4 MB RAM	20.000.-
A4000, WARP ENGINE 40/40 HD 540 SCSI 16MB, CD	250.000.- OKTAGON 2008 SCSI-II A2/4000	20.000.-
A3000/040 28MHZ 32MB RAM HD,	165.000.- AT-BUS 2008 A2/3/4000	14.000.-
AMIGA 2000 HD20MB, 2 FLOPPYS, MIDI INTERNO	30.000.- MONITOR 1942 COMMODORE	36.000.-
AMPLIACION SUPRA 2MB A500 AMPLIABLE 8M	15.000.- EMPLANT DELUXE	25.000.-
AMPLIACION MEMORY MASTER A2000 4MB	18.000.- MODEM U.S. ROBOTICS 16800 DUAL	22.000.-
AMPLIACION SUPRA 4MB A2000	18.000.- SYQUEST EXT.44MB + 4 CARTUCHOS	15.000.-
LIBRO AMIGA C FOR BEGINNERS	2.500.- CD-ROM SCSI 3,4 X TOSHIBA	10.000.-
LIBRO AMIGA C FOR ADVANCED PROGRAMER	2.500.- CD-ROM SCSI 4X TOSHIBA	12.000.-
ROM KERNEL REFERENCE MAN.. LIBRARIES	4.000.- GENLOCK GST-2500 COMPONENTES	90.000.-
ROM KERNAL REFERENCE MAN. DEVICES	4.000.- GENLOCK HAMA 290 (NUEVO)	70.000.-

QUIERES VENDER ALGUN PERIFERICO? QUIERES CAMBIARLO? BUSCAS ALGUN PERIFERICO? LLAMA!

TE AYUDAMOS A VENDER O COMPRAR LO QUE NECESITAS. TEL: 908-893776 FAX: 93-2762542 EMAIL: ashop@lleida.hnet.es

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.

inter**MEDIA**

<http://www.imedia.es>



InterNet para Amiga

Kit de conexión
+ Alta InterNet
2.500 + I.v.a.

- Por fin en España, acceso a InterNet a través del Amiga. InterMedia te proporciona todo el software necesario con cada alta.
- Precios especiales para conexiones de mas de 6 meses, comprando nuestro modem
- Software para 68020 o superior
- Venta de Hardware a precios competitivos
- Estampación de Cd, copias de seguridad de disco duro a CD.
- Distribuimos a toda España en 24 horas
- Solicita la lista de nuestros productos de Amiga y 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 mismo, así como sus datos personales y el tipo de anuncio a insertar,

**-VENTA
-COMPRA
-INTERCAMBIO
-CONTACTOS**

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

**También pueden enviarse por FAX:
(93) 680 08 12**

ó E-mail: ai.amigainfo@readysoft.es

VENDO

◆Vendo:
*Placa 040-25MHz original de Commodore. Precio: 50.000Pts.
*Controladora superrápida "Fastlane" con cuatro Megs de ampliación. Precio: 50.000Pts.
*Impresora Star LC200. Precio: 25.000Pts.
Manel. Tlf:(973)24.60.79.

◆Vendo: A1200, muy bien cuidado, con juegos y utilidades, con ratón y joystick Telemach. Precio: 35.000Pts. Preguntar por Rubén a partir de las 22:30 h. Tlf:(91)796.14.50.

◆Vendo: Teclado ordenador Amiga modelo 3000. Precio: 15.000Pts. Susana. Tlf:(93)727.68.54 (Sabadell).

◆Vendo: Controladora SCSI II Squirrel por PCMCIA. Juan. Tlf:(986)64.03.46

◆Vendo: Amiga 500 plus, 1Mega de chip, ROM 1.3 y 2.0. Precio: 35.000Pts. Unidad de disco estema SONY. Precio:6.500Pts. Monitor 1084 Stereo con filtro. Precio: 15.000Pts. Impresora Star LC20 de 9 agujas y dos cartuchos de tinta nuevos. Precio: 15.000Pts y más de 700 discos con juegos, utilidades, demos y demás. Precio: 20.000Pts. (a 28 Ptas el disco) o todo por 70.000Pts.

*Vendo Módem externo para conectar con Ibertex, compatible con Amiga y Pc, regalo software original, guía de servicios y cable telefónico. Precio: 2.900Pts.

*Vendo Video Backup de Amiga, sirve para pasar la información de los discos o el disco duro a cintas de vídeo, regalo 3 cintas de vídeo a rebosar de juegos, utilidades y demos. Precio: 6.500Pts.

*Vendo SANSUI, laño con muy poco uso, graba y reproduce SP/LP, mando a distancia, en perfecto estado. Precio: 25.000Pts. Edu. Tlf:(95)410.10.25. (Sevilla). NINGUNO DE ESTOS ARTICULOS TIENE INCLUIDOS LOS GASTOS DE ENVIO.

◆Vendo equipo completo para generar animaciones 3D. Listo para volcar a vídeo. Compuesto por:
Amiga 3000-25Mhz. /HD 100Mb/Disketera externa/Tarjeta gráfica RETINA 2Mb- 24Bits/Genlock.
Impresora color chorro de tinta CANON PJ 1080A. Nueva. Precio: 125.000Pts. Regalo soft totalmente original con sus cajas, manuales y cursos en vídeo. DPaint IV, XI Paint, SceneryAnimator, IMAGINE, Real 3D, Broadcasttiter, ADPRO. Antonio. Tlf:(91)541.16.81.

◆Vendo Genlock Scan Video SLIS. Precio: 30.000Pts.
*ROM 3.0. Precio: 8.000Pts.
*Impresora color HP DESJET 310. Precio: 20.000Pts.
*Juegos. Precio: 2.000Pts. Cada uno.
Alien Breed 3D/Rise of Robots/Micro Cosm.
*Juego original Mac "The Seven Guest". Precio: 3.000Pts.
Carlos. Tlf:(93)711.26.78 de 22:00 a 24:00 h.

◆Vendo: Amiga 1200 con tarjeta Apolo y 8 Megs de RAM, Disco duro Maxtor 340 Megs IDE, CD Sony x2, Fuente de alimentación 200W de PC, Monitor 1084 Stereo con filtro, Doble disquetera, Joystick Telemach Profesional, 10CDs colección AmigaCD, regalo revistas Amiga, almohadilla y muchos diskets.
Precio: 105.000Pts. Se vende todo junto. Francisco García. Tlf:(91)331.40.76. Llamar por las noches.

◆Vendo: Ordenador Amiga 1200, con 10Mb de RAM, Blizzard 1230-II Turbo 68030-40Mhz+Copro con dos ranuras para SIMM de 72 contactos, módulo 1230 SCSI-II, Monitor Commodore 1084S, impresora StarLC200Color, HD SCSI 1040Mb, 4,2Mb de velocidad real, Cd-ROM Toshiba 34X SCSI, disketera externa, 10CD-ROM varios temas originales, amplificador de sonido 60W con altavoces, 2 Joystick de máquina recreativa, cable euroconector, conector para 4 Joysticks, conector de ratón y Joystick, varias cintas de impresora de color y b/n, cable prolongador para puerto serie y paralelo, cable conector HD35, fuente de alimentación original de reserva. TODO ESTO ESTA MONTADO EN UNA MINITORRE Y EN PERFECTO FUNCIONAMIENTO.
Todos los aparatos disponen de manuales originales, todo el material y accesorios se venden por 150.000Pts, precio negociable. Para cualquier consulta llamar a Vicente. Tlf:(96)155.73.97, por la tarde.

◆Vendo: Ampliación de memoria de 2Megs de RAM, Switching de Mail Sat, para Amiga 500, Precio: 10.000Pts, negociables. Víctor. Tlf:(91)692.25.91. Tardes de 18:00 a 20:00 h.

◆Vendo: Ampliación de memoria RAM, Vector 8Max para A-1200 con SIMM de 4Mb, coprocesador 882 y reloj integrado. Precio: 20.000Pts.
*También vendo Disketera 3 1/2 DD externa color negro. Precio: 4.000Pts. Preguntar por Carlos. Tlf:(93)201.23.20. e-mail:oi04697@els.url.es.

◆Vendo: Amiga 500, ROM 1.3 y 2.0, 1Mb. Memoria Configurable, cable Euroconector. Muy Económico. Tlf:(96)655.11.84. Horas de comida.

◆Vendo: Amiga 2000, 1Mb Chip RAM, ROM 2.04 Workbench 2.1, 2 Disqueteras, Genlock Amiga 2301 Pal, Controladora GVP Impac series II con disco duro Quantum de 52Mb y 4Mb RAM ampliables a 8Mb, aceleradora Progressive con procesador 68040 a 32MHz y 4Mb de RAM ampliables a 32Mb. Todo por 125.000Pts, negociables. Se venden también las tarjetas por separado. Contactar con Antonio. Tlf:(982)56.16.62.

◆Vendo: Vidi Amiga 24 Real Time. Precio: 28.000Pts. Vidi Amiga 12 AGA. Precio: 10.000Pts. Sergio. Tlf:(93)209.85.15.

◆Vendo: Ampliación de memoria 4Mb + clock + oscilador para Amiga 1200. Vendo por 18.000Pts (negociables). Llamar noches al Tlf:(93)457.59.94. Xavier.

◆Vendo: Genlock Amitek con Fader, Vidi 2100, completamente nuevo. Precio: 15.000Pts + gastos de envío, para todos los Amigas con cable. Valentín Alonso. Tlf:(947)20.20.10. Horas de comida de 15:00 a 16:30 h.

◆Vendo: CD-ROM Pioneer DR-124X interno 4,4x SCSI-2, tiempo de acceso 150ms, tiempo búsqueda 110ms, velocidad transferencia 676Kb/s, sistema ABS (Gestor Intelligent Buffer). Precio: 15.000Pts.

*2 SIMMS de 8Mb EDO, 2 contactos, 60ns. Precio:10.000Pts, cada SIMM.

*Cable SCSI de 3 conectores interno 50Pins, para disco duro, CD-ROM, etc. Precio: 2.000Pts

*Lápiz/Ratón Golden Image, se conecta al puerto del ratón, para dibujo, trabaja como el ratón. Precio: 3.000Pts.

*1 Oscilador o cristal de 56MHz. Precio: 1.000Pts.

*Filtro cristal hasta 15" Royal Universal, toma a tierra, para todo tipo de monitores. Precio: 3.000Pts.

*Chip de gráficos Denise, A500/A2000. Precio: 1.000Pts.

*ROM para controladoras GVP SCSI versión 3.07. Precio: 1.000Pts.

Francisco Criado Sánchez. Tlf:(982)55.06.57.

◆Vendo:

1. Amiga 2000, ROM 2.05, Super Agnus 2Mb de Chip, Aceleradora A-2620 con 68020 + FPU + MMU y 4Mb de FastRam de 32Bits, Controladora IDE DataFlyer + HD de 42Mb, Controladora SCSI A-2091 + HD de 50Mb, Genlock interno y monitor 1080 de Commodore. Precio: 70.000Pts.
 2. Controladora SCSI C-2090A. Precio: 5.000Pts.
 3. FastAgnus 1Mb. Precio: 2.000Pts.
 4. Rom-Kickstart para 1.3-2.x nuevo a estrenar. Precio: 1.000Pts.
 5. ROM 1.3. Precio: 2.000Pts.
 6. Impresora matricial Star LC-10 color + 2 cintas color y B/N. Precio: 10.000Pts.
- Llamar a Joselu. Tlf:(94)63.92.90. Hasta las 22:00 h. (Bilbao)

◆Vendo: ampliación FAST RAM 32Bits para A1200, marca Power Computing, modelo PC1204 de 4MB, reloj y zócalo para copro, incrementa la velocidad del 1200, en perfecto estado y con embalaje original por 17.000pts. o CAMBIO por aceleradora Blizzard IV 030 50MHz o similair sin memoria más diferencia a convenir. Interesados ponerse en contacto con JAVI al Tlf:(93)391.03.81.

◆Tengo dos unidades de disco en venta que tienen las siguientes características:

1ª. Unidad MAGNETO-OPTICA DE 650 Mb.

Interface:.....SCSI.

Conectores:.....de 50 Centronic.

Cartuchos:.....de 650 Mb.

Marca:.....Sony.

Tipo:.....Externo.

Precio en el mercado 90.000 Pts

Precio negociable partiendo de 70.000 Pts

La entrego con dos cartuchos y todos sus cables.

2ª. Unidad FLOPTICAL DE 21 Mb.

Interface:.....SCSI.

Conectores:.....de 50 Centronic.

Diskets:.....de 3.5" 21 Mb. y en otros formatos.

Marca:.....Insite.

Tipo:.....Externo.

Precio negociable partiendo de 55.000 Pts

La entrega con 16 diskettes de 21 Mb.

Preguntar por Iñaki o Miguel Angel.

Llamar al teléfono 945 - 26-64-85 por las tardes desde las 16:00.

◆Vendo Amiga CD32 con embalajes y manuales originales. Incluye dos juegos: Oscar, Diggers. 20.000 ptas
También vendo juegos en CD para CD32 o Amiga 1200 ó 4000 con unidad de CD-Rom: Canon Fodder CD: 2.000 ptas
Pinball Fantasies CD: 2.000 ptas/ Alien Breed Tower Assault: 3.500 ptas/ Todo junto (Amiga CD32 + Juegos): 25.000 ptas.
Preguntar por Jose (hijo) en el (91) 715-15-08

◆VENDO:
Amiga 4000/060 con CyberStorm 060/50MHz,
FastLane Z3 SCSI-II, HD 1Gb IDE, 2Mb CHIP RAM,
12Mb FAST RAM, magneto-óptico Floptical de 21Mb SCSI
con 7 flopticals, CD-ROM 4X Hitachi IDE, Manuales y S.O.
originales, unidad de discos de HD, teclado y ratón originales.
Un buen lote de diskettes de baja densidad. Todo en perfecto
estado y funcionando.
Llamar al 981-221601 por las noches (23:00) o E-Mail a
eis@icg.servicom.es

◆Vendo A1200, HD 128Mb 2.5", expansión RAM 4Mb
Power Computing, Monitor 1084S, Modulador TV Philips (pvp
18000), Digitalizador sonido DSS8+. Todo por 110.000 ptas.
Nota: el Amiga no lleva fuente de alimentación. Contactar con
Javier Dieguez. Tlf (986) 414158, e-mail: jdieguez@arrakis.es

◆Se Vende: VLab Motion nueva, precio a convenir, y Genlock
profesional con corrector de color, fader de vídeo y ordenador,
inversor de chroma y corrector de brillo y contraste.
Francisco José García Jaén, Tlf: 956 - 66 35 74 (horario de
comercio) E-mail: ai.pjaen@readysoft.es

◆Vendo: Placa 040-25 Mhz,original de Commodore por
50.000 pts. Vendo: Controladora super rápida "Fastlane" con
cuatro MB de ampliación por 50.000 pts. Vendo impresora Star
LC200 por 25.000 pts.
Llamar a Manel López. Tel. (973) 24 60 79

◆Vendo: A1200 con Blizzard 1260, 16 u 8Mb de Fast,
CD-Rom de 2x, Genlock y Chroma Rotec, fuente
alimentación PC, módem 33600 Baudios, Monitor 1084S,
cables, teclado extraíble con 1,5m de cable, en garantía casi todo.
Preguntar por Juan. Tlf:(93)323.04.42. (Barcelona).

◆Vendo: Juegos Originales para Amiga, especialmente
aventuras gráficas de Sierra y LucasFilms en Inglés y castellano
respectivamente. También tengo otro tipo de juegos. Escribir a
Javier Dieguez, C/Venezuela 10-3ºB, 36203 Vigo (Pontevedra).

◆Vendo: Amiga 2000 Rev.6.2, 1Mb Chip Ram, ROM 3.1 y
1.3 en placa conmutadora, WorkBench 3.1, Chip de Gráficos
Super Denise 1280 x 512 de resolución gráfica, 2 Disqueteras
internas de 3,5" 880Kb, 1 Disquetera externa de 3" 1,76Mb
nueva 1 mes, tarjeta antiflicker Multivision 2000, con salida a
31,5KHz soporta frecuencias horizontales de 50 a 100Hz, puede
usar cualquier monitor, Aceleradora Turbo Blizzard 2060 con
procesador Motorola 68060 a 50MHz con 16Mb de memoria
Ram EDO en SIMMs de 72 contactos, ampliables a 128Mb,
Controladora Fast SCSI-2 con acceso directo a memoria
(DMA), remapea la ROM a la RAM de 32Bits de la aceleradora
mediante Jumper, Disco Duro Quantum Fireball de 1Gb,
SCSI-2. Todo por: 200.000Pts.
Francisco Criado Sánchez. C/ Granjas,75-3º Izda. Vivero
(Lugo). CP.27860. Tlf:(982)55.06.57.

◆Vendo: Aceleradora Blizzard 1230 a 50 MHz y dos
disqueteras externas y monitor 1084 de Amiga, todo
completamente nuevo. Tlf: (908)50.46.20. email=Raum
@hotmail.com

◆Vendo: Amiga 2000, teclado y ratón, cerca de 200
Discos de programas 2D y 3D, así como juegos. También
regalo 2 carpetas de manuales de programas y un curso de
vídeo del programa de montaje 3D "Turbosilver". Todo
por 45.000Pts. Juan Carlos. Tardes a partir de las 19:00 h.
Tlf:(91)683.24.85. Getafe (Madrid).

◆Vendo: Impresora de inyección de tinta B/N Commodore
MPS 1270 + 3 catuchos de tinta. Precio: 12.000Pts.
Perfecto estado. Cable paralelo no incluido. Alfonso
Serrano. Tlf:(977)70.05.70.

◆Vendo: Genlock Y-C Electronic-Design. Controles de

color, contraste, iluminación, fader e inversión de imagen.
Entradas Video Compuesto y S-VHS. Precio:60.000Pts.
Gabriel. Tlf:(908)04.63.19.

◆Vendo: Placa Original Amiga 40040 a 25MHz y Emplant
Deluxe. Eduardo. Tlf:(967)58.05.71.↓

◆Vendo: Amiga 1200 3.1 (Amiga Technologies) con
aceleradora Blizzard 1260, HD 1Gb IDE y 18Mb de
memoria todo en sus embalajes originales y con sólo un
mes de uso. Tlf:(93)221.47.32. de 16:30 a 20:30 h. o por
e-mail a: carmona@adam.es

◆Vendo: Aceleradora Viper 030 a 40MHz, nueva y poco
uso para Amiga 1200. Precio: 19.000Pts. Llamar de 8:00 a
17:00 h. al Tlf:(96)357.08.62 o fuera de este horario al
(96)141.03.62 y preguntar por Gaby.

◆Vendo: Amiga 600 precio a convenir, interesados llamar
al Tlf:(96)297.61.55 a partir las 19:30 h de la tarde. Vicente
Suñer Mañez.

◆Vendo: Amiga 2000 con las siguientes características:
*ROM 1.3 y 2.0.
*Agnus ECS y Denise ECS.
*4Mb de RAM (2Mb Chip y 2Mb Fast).
*Dos unidades de disco.
*Controladora GVP SCSI y Disco duro Seagate de 240Mb.
*Genlock interno Commodore 2300.
*Emulador de PC "Goldengate". 386SX a 25MHz.
*REGALO: Impresora Commodore 1550C.
Precio: 100.000Pts. Todo junto (no vendo nada por
separado). Preguntar por Antonio al Tlf:(94)467.51.74.

◆Vendo por cambio a A4000, aceleradora para A1200
GVP A1230 Turbo+, con procesador 68030 a 50MHz con
MMU, módulo de GVP 4Mb Fast RAM de 60ns instalado,
reloj de tiempo real, dos zócalos para insertar módulos de
RAM, zócalo para coprocesador matemático 68882 y
expansión para el conector SCSI.
Embalajes, discos y manuales originales en perfecto estado
de conservación, muy poco uso. Precio: 45.000Pts. Juan
Carlos.Tlf:(93)764.20.66.

◆Vendo: 2 controladoras A2090, aceleradora 68020 para
A2000/2500/3000, altavoces estéreo de 25W para
ordenadores/Walkman/CD portátiles, etc..Placa con 2 Mb
RAM, alfombrilla termostato, libros y mangas. Iván.
Tlf:(93)717.95.70 (907)28.12.44.

◆Vendo:
*2 HD SCSI de 1Gb por 30.000Pts cada uno.
*1 Syquest 270Mb SCSI unidad interna 3 1/2" por
30.000Pts.(regalo dos discos 270Mb). Oscar. Tlf:346.88.24.
de 16 a 17 h.

◆Vendo:
*Amiga 500, 1Mb de chip por interruptor + Joystick
Telemach por 25.000Pts.
*Ampliación de memoria con 4Mb Supra Rx 500 para
Amiga 500 por 20.000Pts.
*Monitor 1084 por 15.000Pts.
*Megachip de 2Mb de Chip para Amiga 500 ó 2000 por
22.000Pts.
*Aceleradora de GVP A-530 Turbo con 8Mb y copro por
55.000Pts.
Manuel. Tlf:(96)655.02.84.

◆Vendo:
*A4000/040 en super torre (9 Slots, 2 de vídeo) con 16Mb
Fast Ram, 2Mb Chip Ram, HD 450Mb, unidad de alta
densidad, CD-Rom 4x por 220.000Pts.
* Monitor 1960 Multisync por 35.000Pts y tarjeta
emuladora Emplant con módulo Pentium por 30.000Pts.
Todo por 275.000Pts.
Victor Castells. Tlf:(91)554.54.00 (preferible tardes).

◆Vendo: Placa de CPU 040 a 25Mhz de un Amiga 4000 en
super torre de última generación (los últimos entregados por
Amiga Technologies). Revisión
de placa.3.1.Completamente Nueva y demostrable por
factura de compra al interesado. Jestis. Tlf:(956)66.52.78.
Llamar preferiblemente de 14:00 a 18:30 h de la tarde.

◆Vendo:
*A-500 Plus.
Rom 3.1 (con manuales originales)
2Mb de chip/1 Ratón Kwik (290 dpi) mejor original de
Commodore/1 Alfombrilla de PVC/Aceleradora/A530

de GVP: Alimentación y ventilador propios./40Mhz.
68ECO30./8Mb de Fast RAM de 32bits (60ns)/Disco
duro 1Gb Seagate SCSI/Fast SCSI (Zorro II) y DMA.
(Con un montón de software incluido: Imagine
4.0./Lightwave 4.0./Real 3D 3.11./Final Writer
5./Wortworth 5./Juegos/Sonido./Gráficos, etc, etc...)
Todo sólo por 80.000Pts (negociables).
.Aceleradora= 50.000Pts (negociables).
.A-500Plus= 30.000Pts (negociables).
Luis Miguel Aparicio. Tlf:(969)22.86.70.(de 15:00 h de la
tarde en adelante). P.D.Equipo completo= Portes
pagados.

CONTACTOS

◆Interesado en contactar con programador o usuarios
avanzados para recopilar información técnica HW y SW.
Valorar todos los modelos de Amiga. Andrés.
Tlf:(95)226.48.64.

COMPRO

◆Compraría los siguientes libros:
*Amiga Rom Kernel Reference Manual-Libraries.
*Amiga Rom Kernel Reference Manual-Devices.
*Amiga Rom Kernel Reference Manual-Includes &
Autodocs.
*Amiga Hardware Reference Manual.
*Amiga User Interface Style Guide.
*The Amiga DOS manual.
Llamar al Tlf:(93)350.68.99. Preguntar por Juan Enrique.
Hasta las 14:00 h. de la tarde.

◆ Compro: Fuente de alimentación para Amiga (no
fuente de PC). Pago máximo 5.000Pts dependiendo del
modelo. Llamar noche al Tlf:(93)457.59.94. Xavier.

◆Compro: Disco duro para controladora SCSI GVP
A2000 HC+8 SERIES II. Capacidad superior a 500Mb.
Llamar al Tlf:(93)397.37.54 a partir de las 19:00 h. y
preguntar por Adolfo.

◆ Compro:
*Aceleradora para A-500 (020 ó 030) + copro + fast
Ram.
*Rom 2.x ó 3.x con selector para A-500.
*Controladora HD+HD+soft control HD para A-500.
*Disketera externa 880Kb A-500.
Cambiaría todo o parte de lo anterior por todo o parte de
lo siguiente:
*Consola Nintendo NES 8bit (VE)+2 mandos+cable
TV+5 juegos.
*Consola Nintendo SNES 16 Bit (versión americana)+2
mandos+adaptador Pal+4 Juegos.
*Impresora 9 agujas Phillips NMS 1433 (muy poco uso);
hojas sueltas y papel continuo: emula Epson e IBM.
*Juegos Amiga:
Battle Isle: (estrategia bélica). 2D. Caja original y manual
en castellano.
Campaign: (estrategia bélica). 3D. caja original con
manuales y displays. Nuevo. Todo en castellano.
Elvira: 5D caja original. Con libro hechizos. Falta
manual.
Thunderbirds: 2D. Original. Manual castellano.
Ishar, Legends Of The Fortress: 2D. Original. Manual
castellano.
Shadow Of The Beast: 2D. Original. Sin manual.
Jordi. Tlf:(93)387.38.29. A partir de 21:00 h.
(Badalona)

◆Compro: Aceleradora y memoria para A-1200 a un
precio asequible. Pedro. Tlf:(945)27.58.45.

◆Compro: Lector de CD (ID) barato. Pedro.
Tlf:(945)27.58.45.

◆Compro: Placa Fast Ram para Amiga A1200. David.
Tlf:(96)375.02.59. Llamar noches de 22:30 a 23:00 h.

◆Compro: Aceleradora para Amiga A1200. Precio
económico. Ampliable mínimo a 8 Mb. David.
Tlf:(96)148.05.23. Preguntar por Carmelo.

¿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-GIJÓN 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



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:_____

A continuación, indico mis datos personales:

TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN	Correo	Correo	Correo
12 EJEMPLARES	ordinario	certificado	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	Correo	Correo	Correo
6 EJEMPLARES	ordinario	certificado	aéreo
España	5.600	6.400	8.000
Europa	6.800	7.700	8.200
Resto del mundo	9.300	10.200	12.600

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.

☐ Menor de 20 años (marque con una cruz la casilla correspondiente y envíenos la fotocopia de un documento que lo acredite).

Pagará sólo por 12 números: 9.800 Ptas. (Sólo opción Correo Ordinario)

**Y si
Usted
es:**

AMIGA
.InFo

NÚMERO 15 • ESPECIAL NAVIDAD 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
Joan J. López, Quim Guzmán,
Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez,
Javier Pastor, Paco Jaén,
E. Cabero, Javier Pastor, Miguel
Ramos, Angel García

Filmación
Psicogràfics
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
infotech@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 o medio 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.

¿MAC/PC para autoedición?
¡Yo utilizo Amiga!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO 16...

ADEMÁS DE LAS
SECCIONES
HABITUALES...



Professional Page V4.1 ©1993 Gold Disk Inc. : colon1a6.pp.cor

Computer'96

Novedades Hard&Soft

AMIGA
.InFo

AaBbCc

Select Typeface

- (C)CenturyOldStyle-Italic
- (C)CooperBlack
- (C)CooperBlack-Italic
- (C)Courier
- (C)HelveticaCondensed-Bold
- (C)HelveticaCondensed-Italic
- (C)LetterGothic
- (C)Palatine-Roman
- (C)Roninger-BldItalic
- (C)Roninger-Bld
- (C)Roninger-Italic

OK Preview Cancel

AUTOEDICIÓN CON AMIGA

Professional Page, PageStream, PDraw, Final Writer, DrawStudio, WordWorth... Con Amiga es posible realizar casi cualquier trabajo de autoedición y Amiga.InFo es ejemplo de ello. El próximo mes les detallaremos cómo hacerlo, así que a partir de ahora...

¡AUTOEDICIÓN CON SU AMIGA! ¡NO SE LO PIERDA!

Disponible a partir del **13 de Enero**

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

**Imprescindible para
todos los usuarios
de cualquier modelo
de Amiga
Wb1.3 Wb2.x y
Wb3.x
AGA/ECS/OCS**

**Más de 500
páginas con
información
detallada sobre la
mejor máquina:
AMIGA
¡Sólo
3.900 Ptas!
¡Disponibile
YA!**

**Extensa información
técnica sobre los
chips del Amiga.**

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 software de Realidad Virtual, para Amiga y otras plataformas.

EL LIBRO DEL USUARIO DE AMIGA



GREEN BOOK

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

**Teléfono de pedidos:
(93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
email: infotech@readysoft.es**

El importador Oficial de AMIGA
Technologies para España

AMIGA

Tel: +34 [9]71 702758
Fax: +34 [9]71 702887

<http://web.jet.es/~amigatek/>
E-mail: amigatek@jet.es



ESPAÑA S.L.

